

PENERAPAN MAKE UP SPESIAL EFEK DALAM FILM “GERING”

Kadek Meishya Paraswari Putri¹, I Wayan Mudra², I Gusti Ngurah Wirawan³

¹ Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar
Jl. Nusa Indah, Denpasar, Bali, Indonesia

² Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar
Jl. Nusa Indah, Denpasar, Bali, Indonesia

³ Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar
Jl. Nusa Indah, Denpasar, Bali, Indonesia

e-mail: meiijeje63@gmail.com¹, wayanmudra@isi-dps.ac.id², ngurahwirawan@isi-dps.ac.id³

INFORMASI ARTIKEL

Received : August, 2021
Accepted : August, 2021
Publish online : August 2021

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic is a phenomenon that is happening all over the world, especially in Bali, the Covid-19 disease that causes the virus to suddenly enter the human body. Currently, the government is actively trying to vaccinate evenly to all people. The phenomenon of the Covid-19 pandemic became the basic idea in the film entitled "Gering". The author applies make-up using special effects techniques to exaggerate a character in a scene in the film and can build the emotional level of players in a scene mechanically and psychologically so that it looks real when shooting in turning human characters into monsters. The make-up theory used by the author to make the film "Gering" is aesthetics and mise en scene in terms of make-up. The aesthetic value in the film "Gering" is that the audience can feel the value of the horror of the monster in one of the scenes. The value of mise en scene in the film "Gering" is found in the makeup that can distinguish humans and monsters in a scene. The method used to make the film "Gering" is a qualitative method with a phenomenological approach. The source of the data obtained to complete the making of the film "Gering" is the observation of the fungus ophiocordyceps which can support the realization of special effects makeup. The application of make-up special effects is a technique to make a scene or event real and used in an injury scene without injuring the player. The process of making mustard makeup starts from mutation changes in the form of rashes to the appearance of rooted bumps. The results of the special effects makeup in the movie "Gering" show several forms of wounds on each monster, including abrasions, bruises, bloodstains, lumps filled with roots, and changes in the structure of the eyes. Outcome Film "Gering" with a duration of 25 minutes is a thriller drama genre, which has a message for people to be more introspective and always take care of their health and the environment.

Key words : Pandemic Covid-19, Film, Gering, Make up, Special Effect.

ABSTRAK

Pandemi *Covid-19* merupakan fenomena yang sedang terjadi di seluruh dunia terutama Bali, penyakit *Covid-19* yang menyebabkan penyebaran virus masuk kedalam tubuh manusia secara mendadak. Pada saat ini pemerintah giat mengupayakan vaksinasi secara merata kepada seluruh masyarakat. Fenomena pandemi *Covid-19* ini yang menjadi ide dasar pada karya film yang berjudul "*Gering*". Penulis menerapkan *make up* dengan menggunakan teknik *special effect* untuk melebih-lebihkan suatu karakter pada adegan dalam film dan dapat membangun tingkat emosional pemain dalam suatu adegan secara mekanikal maupun psikis, agar terlihat seperti nyata pada saat pengambilan gambar dalam perubahan karakter manusia menjadi monster. Teori *make up* yang digunakan penulis untuk membuat karya film "*Gering*" adalah estetika dan *mise en scene dalam segi tata rias*. Nilai estetika dalam karya film "*Gering*" ialah penonton dapat merasakan nilai keseraman monster pada salah satu adegan. Nilai *mise en scene* dalam karya film "*Gering*" terdapat pada tata rias yang dapat membedakan manusia dan monster dalam suatu adegan. Metode yang digunakan untuk membuat karya film "*Gering*" ialah metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Sumber data yang diperoleh untuk melengkapi pembuatan karya film "*Gering*" ialah observasi tentang jamur *ophiocordyceps* yang dapat mendukung perwujudan *make up special effect*. Penerapan *Make up special effect* merupakan teknik penciptaan suatu adegan atau peristiwa secara nyata dan digunakan pada adegan luka – luka tanpa harus melukai para pemain. Proses pembuatan *make up* monster bermula dari perubahan mutasi berupa ruam-ruam hingga munculnya benjolan berakar. Hasil penerapan *make up special effect* dalam karya film "*Gering*" menampilkan beberapa bentuk luka pada setiap monster, diantaranya ialah luka lepuhan, lebam, lumuran darah, benjolan yang berisi akar dan perubahan struktur mata. Luaran Karya film "*Gering*" berdurasi 25 menit dan bergenre drama *thriller*, yang memiliki pesan agar masyarakat lebih mawas diri dan selalu menjaga kesehatan diri dan lingkungan.

Kata Kunci: Pandemi Covid-19, Film, *Gering*, *Make up*, *Special Effect*.

PENDAHULUAN

Film dapat membawa penonton keluar dari situasi kehidupan sehari - harinya dan membawa mereka ke dunia yang berbeda. Mereka menempatkan diri sebagai tokoh di dalam film dan ikut serta dalam setiap suasana hati tokoh ataupun emosional yang dibangun dalam setiap adegan film.

Pramaggiore dan Wallis dalam bukunya *Film a Critical Intoduction* memaparkan "*They immers themselves in the lives of fictiobalcharacter, develop opinions about historical events, and become captivated by*

artistic combination of color, light, and sound. Because films engage viewers on an emotional level" (Pramaggiore dan Wallis, 2008: 3).

Tingkat emosional dalam setiap adegan dibangun melalui suasana hati yang dirasakan oleh tokoh. Setiap pembuatan film itu sendiri memiliki beberapa tugasnya masing-masing, yaitu ada produser, penulis naskah, sutradara, penata gambar, tata artistik, penata suara, dan editor. Tata artistik sangat penting dalam pembuatan film karena tata artistik yang akan membangun dimensi atau menghidupkan film.

Tata artistik adalah salah satu elemen terpenting dalam setiap produksi karya

program televisi, film, dan teater. Tata artistik meliputi *make up*, kostum, properti dan setting. Tata artistik menjadi bagian yang penting dikarenakan bentuk visualisasi dari naskah. Semua bagian di dalam tata artistik menjadikan film mempunyai suasana. Suasana itu dapat dibangun dengan setting ruang dan setting waktu, setting ruang adalah tata artistik menunjukkan tempat atau lokasi cerita berada. Setting waktu adalah dimana tata artistik menunjukkan kapan cerita itu ada, bisa masa lalu, masa sekarang, dan masa depan. Departemen artistik bertugas memberikan ilustrasi visual ruangan dan waktu, dipimpin seorang *Art Director*, seorang designer produksi memiliki tugas utama, membantu sutradara untuk menentukan konsep film secara keseluruhan, baik aspek visual, suasana, konsep warna, sound dan segala sesuatu hasil-hasil dari film tersebut. Untuk menjalankan profesinya penata artistik membutuhkan kejelian dan ketepatan untuk menerjemahkan ide kreatif sutradara sejak dalam perancangan film (Widagdo dan Gora S, 2004:93-94). Dalam bagian tata rias ada beberapa jenis yaitu tata rias koreksi yang menyempurnakan warna atau noda pada kulit, tata rias beauty / natural yang membuat wajah menjadi tampak bersih, tata rias spesial efek yang membuat efek luka, goresan, darah pada kulit si pemeran.

Special Effect Makeup atau sering disebut *SFX Makeup* adalah efek rias khusus untuk membuat para aktor atau aktris terlihat lebih tua, memiliki luka, cacat, menyeramkan dan membuat tokoh terlihat seperti hantu atau monster dunia lain. Sebelum mengetahui *make up* spesial efek, juga bisa tahu secara umum bagaimana *make up artist* untuk film. Keberadaan *SFX Make up* dan *FX Prosthesis* saling berhubungan erat di industri perfilman, karena keduanya merupakan satu kesatuan. *Prosthetic Makeup* atau *FX Prosthesis* adalah proses menggunakan teknik pahatan, pencetakan, dan pengecoran prostetik untuk menciptakan efek kosmetik tingkat lanjut. *FX Prosthesis* berkaitan dengan *Make up Character*. Sebab, *Make up Character* terkadang membutuhkan tambahan *prosthetic* demi menampilkan karakter yang kuat. Efek spesial merupakan kombinasi dari seni dan teknologi. Darisisi teknologi, tidak cuma penguasaan teknologi yang digunakan, namun juga pengetahuan bagaimana indera manusia menangkap gambaran yang akan diterima oleh otak. Sedangkan sisi seni, berperan tentang bagaimana teknologi tersebut digunakan

untuk mencapai hal tersebut. Para ahli efek spesial melakukan bagaimana menipu indera manusia, terutama audio-visual, bahwa seakan- akan hal tersebut terjadi. (Wijaya, 2006:05)

Penerapan *Make up* dalam Film "*Gering*" dibangun melalui isu tentang fenomena pandemi yang menyerang dunia tak terkecuali di Bali. Maka penulis berangkat dari isu tersebut mendapatkan ide dan tertarik untuk mengangkat cerita dengan konsep serupa melalui genre drama *thriller*. Adegan yang rawan terjadi aksi teror, mulai dari adanya perubahan muka karakter yang bermutasi menjadi monster. Adegan yang diberikan oleh penulis disini yaitu *make up* Spesial Efek. Menurut Didik Wijaya dalam bukunya *Special Effect History & Techniques* adalah *Special Effects* atau Efek Spesial dalam bahasa Indonesia, sering disingkat SFX atau SPFX banyak digunakan di dalam dunia film, pertelevisian dan hiburan. Apapun bentuknya, efek spesial digunakan untuk meningkatkan dampak suatu obyek terhadap indera manusia. Objek tersebut bisa berupa tontonan, gambar, atau pertunjukan. Dengan demikian, diharapkan efek spesial bisa meningkatkan ketertarikan seseorang terhadap objek tersebut. (Wijaya, 2006:5)

Cerita dalam film "*Gering*" dijadikan sebagai objek penerapan *make up* menggunakan spesial efek dalam penataan artistik dirasa penting untuk direalisasikan, sebab adegan dalam cerita ini dominan menggunakan spesial efek dalam setiap adegan, salah satunya adalah dalam adegan monster. Konsep yang akan diciptakan pada penataan artistik film "*Gering*" adalah penerapan *make up* dengan menggunakan spesial efek. Spesial efek digunakan untuk melebih-lebihkan suatu adegan dan membangun tingkat emosional adegan secara dramatisir agar terlihat nyata pada saat pengambilan gambar, misalnya saat suasana perubahan menjadi monster. Untuk membuat wajah monster buatan dibutuhkan kerjasama antar tim penyutradaraan, kamera, artistik yang bertugas membuat *make up* monster buatan untuk mendapatkan monster yang sesuai dengan karakter yang diinginkan.

METODE PENCIPTAAN

1. Konsep Penciptaan

Konsep penataan artistik yang akan diciptakan pada film "*Gering*" adalah Penerapan *Make up* melalui spesial efek. Spesial efek adalah menciptakan suatu adegan atau peristiwa yang dilakukan secara nyata (sebenarnya) dan merupakan adegan yang tidak mudah pada proses pembuatannya. Kebanyakan spesial efek dibuat untuk adegan-adegan yang berbahaya dan riasan mendetail agar mendapatkan hasil yang lebih nyata. Pada dasarnya proses pembuatan spesial efek tidak selalu tentang adegan berbahaya, namun ada juga riasan manipulasi misalnya membuat riasan luka-luka tanpa kita harus melukai sang pemain. Spesial efek atau SFX yang akan dibuat dalam film "*Gering*" yaitu pembuatan tata rias monster yang akan digunakan saat vaksin bermutasi. Tata rias ini akan digunakan di wajah, tangan dan leher agar lebih mendetail dan menyeramkan. Jadi pada dasarnya spesial efek atau SFX banyak macamnya yaitu pembuatan debu, efek asap, *special trick*. Dalam proses pengerjaannya juga berbeda beda.

2. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dalam proses menciptakan film "*Gering*" dengan penerapan *make up* spesial efek untuk memperkuat ketegangan, dilakukan dengan dua metode, yaitu metode pengumpulan data terkait dengan bidang penulis secara kepustakaan dan metode observasi.

a) Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan merupakan pengumpulan data dari buku, artikel dan bacaan lain yang berhubungan dengan sistem yang akan dibangun. Tidak semua materi didapat dari buku, sehingga diperlukan materi bacaan yang banyak untuk melengkapi materi yang belum ada tentang sistem yang akan dibangun. Dapat dengan membeli buku yang dianggap mengandung materi yang diperlukan, membaca diperpustakaan, majalah, atau dapat juga melakukan pencarian di internet (Margono, 2007).

b) Metode Observasi

Metode observasi adalah metode dalam pengumpulan data yang merupakan salah satu teknik dalam pengumpulan data yang sangat lazim dalam metode penelitian kualitatif. Pada dasarnya teknik observasi digunakan untuk melihat dan mengamati perubahan fenomena-fenomena sosial yang tumbuh dan berkembang, yang kemudian dapat dilakukan perubahan atas

penilaian tersebut. Bagi pelaksana observasi untuk melihat objek momen tertentu, sehingga mampu memisahkan antara yang diperlukan dengan yang tidak diperlukan (Margono, 2007:159).

Pada metode ini, dilakukan pengumpulan data dengan cara mengamati dan meninjau beberapa referensi dan teori sebagai perbandingan serta acuan dalam penerapan pada teknik *editing* yang akan dilakukan. Sehingga nantinya akan menghasilkan *editing* yang tepat sesuai dengan *mood* atau suasana pada cerita yang dihadirkan didalam film, yang nantinya juga akan berpengaruh pada perasaan penonton yang menyaksikan. Observasi ditujukan pada beberapa buku serta jurnal yang terkait dengan penggunaan teknik editing khususnya ritmik *editing*. Buku yang dijadikan acuan antara lain adalah buku berjudul "*Memahami Film*" (Pratista, 2008), "*Teori Dasar Editing Acara Televisi & Film*" (Mabruri, 2013). "*Teknik Dasar Videografi*" (Nugroho, 2014).

3. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan penciptaan dalam film "*Gering*" akan melalui 3 tahapan utama, yaitu tahapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

1. Pra Produksi

Pada tahapan ini sutradara dan penulis naskah menjabarkan bagaimana cerita yang akan kita produksi. Dari sana pencipta sebagai penata artistik mampu merancang setting lokasi, properti, kostum, dan tata rias yang akan digunakan. Langkah selanjutnya pencipta memberikan beberapa referensi lokasi yang mungkin bisa digunakan yang sesuai dengan gambaran dalam naskah, begitupun tim yang lain juga memberikan beberapa masukan lokasi. Setelah lokasi kita tentukan, pencipta dan tim terjun langsung ke lapangan guna mengecek lokasi tersebut. Pencipta dan tim tentu memiliki beberapa pertimbangan sebelum memilih lokasi yang pasti akan digunakan seperti jarak, akses dan kesesuaian dengan naskah dan yang sudah kita sepakati bersama. Setelah kita menemukan lokasi yang pasti akan kita gunakan, berlanjut membahas properti yang akan digunakan, kostum yang akan digunakan, serta tata rias yang akan di gunakan dalam film. Tata rias yang digunakan dalam film "*Gering*" yaitu menggunakan tata rias spesial efek saat pra produksi penulis lakukan adalah membuat luka-luka, dan benjolan yang di cetak sehingga ketika produksi tinggal di tempel dan di ratakan kembali.

2. Produksi

Pada tahap produksi penulis terjun langsung dilapangan sebagai pemimpin tata artistik khususnya pada penggarapan *make up* spesial efek. Penulis dibantu oleh beberapa tim yang akan menggarap langsung proses pembuatan *make up* spesial efek. Pada tahapan produksi penata artistik mengecek kembali lokasi dan kesiapan segala properti dan kostum dan tata rias yang akan digunakan. Pada tahapan ini pencipta mulai merias para pemain pagi-pagi hari setelah pemain datang ke lokasi dan selesai sarapan, karena tata rias spesial efek yang akan digunakan sangatlah susah dan membutuhkan waktu extra mengerjakannya, pencipta juga dibantu oleh adik kelas dan juga beberapa teman yang siap membantu. Setelah semua lokasi, properti, kostum, dan tata rias siap dan selesai dikerjakan syutingan berlangsung. Tugas pencipta sebagai penata artistik ialah memastikan *continuity* dari lokasi, tata rias pemain dan juga kostum yang digunakan.

3. Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi yang merupakan tahap akhir dari sebuah produksi. Di sini yang termasuk ialah tahap editing, khusus pencipta tidak terlalu berperan dalam tahap ini, hanya mengikuti beberapa kali yang biasa disebut dengan *rough cut*. Pencipta pada tahap ini memiliki tugas lain seperti pengembalian barang-barang yang pencipta pinjam pada rekan-rekan pada saat syuting, dan memastikan kembali lagi barang tersebut masih aman dan tidak ada yang rusak setelah digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep Perwujudan Karya

Karya film yang berjudul "*Gering*" akan menerapkan teknik *make up* spesial efek yang bertujuan untuk memperkuat dan mempertegas tata rias dari pemain dan menambahkan efek luka-luka bahkan borok dalam film "*Gering*", salah satunya yaitu perubahan monster saat bermutasi. Teknik *make up* spesial efek adalah merupakan istilah yang digunakan untuk meningkatkan dampak suatu objek terhadap indera manusia, sehingga meningkatkan ketertarikan seseorang terhadap objek tersebut. Penerapan *make up* spesial efek diterapkan pada adegan perubahan-perubahan monster. Pada penerapan *make up* spesial efek pada film "*Gering*" penulis terinspirasi dari jamur *Ophiocordyceps*.

2. Konsep Perwujudan Karya Pembahasan konsep karya akan menjelaskan

tentang penerapan *make up* spesial efek dalam film "*Gering*" serta terdapat aspek dari *Ophiocordyceps* yang mendukung penerapan *make up* spesial efek. Mengambil adaptasi dari aspek *Ophiocordyceps* mengambil ciri-ciri untuk membuat *make up* monster di film "*Gering*" yaitu tumbuhnya akar-akar pada tubuh manusia. *Make up* spesial efek yang akan dibuat dalam film "*Gering*" yaitu pembuatan tata rias monster yang akan digunakan saat vaksin bermutasi. Tata rias ini akan digunakan di wajah, tangan dan leher agar lebih mendetail dan menyeramkan. Jadi pada dasarnya spesial efek atau *SFX* banyak macamnya yaitu pembuatan debu, efek asap, *special trick*. Dalam proses pengerjaannya juga berbeda beda. Kebanyakan spesial efek dibuat untuk adegan-adegan yang berbahaya dan riasan mendetail agar mendapatkan hasil yang lebih nyata. Aspek pendukung ini akan digunakan pada tahap-tahapan saat vaksin bermutasi di tubuh manusia, muncul ruam-ruam pada tubuh manusia, ruam yang disertai kulit melepuh, kemudian munculnya benjolan yang berisikan akar-akar menyeramkan berisikan darah.

a. Scene 12



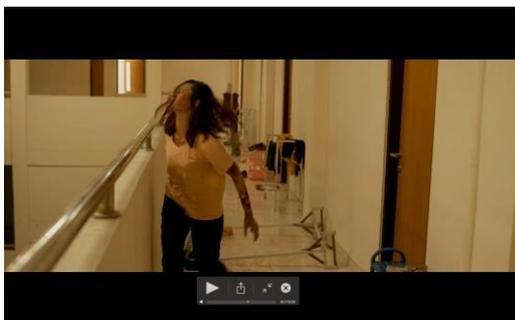
Gambar 1 Scene 8
(Sumber: Meishya, 2021)

Di lorong depan pintu kamar Angga terlihat satu monster berlari melewatinya tepat sebelum Angga membuka pintu. Scene ini juga menampilkan asap yang keluar menandakan situasi sudah tidak aman atau menegangkan. Asap ini terbuat dari *smoke gun* atau alat asap yang sangat aman jika terkena mata dan pernafasan manusia. Teori yang digunakan untuk menciptakan scene ini menggunakan *mise en scene* tata rias monster yang sudah bermutasi dengan bermunculan benjolan berakar dan lepuhan-lepuhan pada kulit yang berisikan darah. Monster yang muncul pada scene ini sudah memunculkan *Make up* spesial efek yaitu benjolan dan akar-akar pada tubuhnya yang menandakan mutasi

dari vaksin tersebut sudah sempurna yang membuat mata monster juga seluruhnya memutih.

Tantangan dari *scene* ini *make up* spesial efek yang diterapkan di tangan pemain rentan terlepas karena pemain berkeringat. Cara mengatasi hal tersebut, spesial efek ditambahkan *latex* secara langsung di kulit pemain agar lebih kuat menempelnya. Kemudian tantangan saat dilokasi yaitu saat pemasangan kontak lensa sangat sulit dikarenakan sebelumnya pemain tidak pernah sama sekali menggunakan kontak lensa. *Scene* ini adalah *scene* yang paling disukai oleh pencipta karena *scene* ini *make up* spesial efek yang diterapkan sangat terlihat jelas dan menjijikan. Konsep awal saat pra produksi terealisasi di produksi ini yaitu monster sudah bermutasi secara menyeluruh.

b. *Scene* 16



Gambar 2 *Scene* 14
(Sumber: Meishya, 2021)

Amara berusaha menarik Angga untuk pergi, untungnya Angga masih bisa mengendalikan tubuhnya. Amara menggunakan barang-barang sekitar untuk menghalangi monster tersebut yang ingin menyerangnya. Di sekitar lantai tersebut pencipta menambahkan darah buatan yang terbuat dari susu coklat, pewarna merah dan sedikit air. Monster yang muncul menggunakan *make up* spesial efek yang muncul ini menggunakan *softlens* berwarna putih dan muncul darah dari mulutnya kemudian ada munculnya akar dan lepuhan yang berdarah dari tangan si monster. Teori pendukung untuk mewujudkan *scene* ini yaitu estetika yang ditampilkan berupa lumuran darah berserakan dilantai yang menandakan ketegangan dan kemunculan monster akan terjadi.

Tantangan dari *scene* ini *make up* spesial efek yang diterapkan ditangan monster terlepas saat monster ini mengejar Angga. Cara

mengatasi hal tersebut pencipta menambahkan *latex* pada kulit pemain dan pengeringan saat dilokasi membutuhkan waktu 15 menit. *Scene* ini merupakan *scene* yang paling pencipta sukai karena sesuai dengan harapan di awal monster mengejar dan ada pengambilan gambar menyeluruh mutasi pada monster.

SIMPULAN

Penerapan *make up* spesial efek merupakan teknik menciptakan suatu adegan atau peristiwa yang dilakukan secara nyata (sebenarnya) dan merupakan adegan yang tidak mudah pada proses pembuatannya. Fungsinya adalah dibuat untuk adegan-adegan yang berbahaya dan riasan mendetail agar mendapatkan hasil yang lebih nyata. Pada dasarnya proses pembuatan spesial efek tidak selalu tentang adegan berbahaya, namun ada juga riasan manipulasi misalnya membuat riasan luka- luka tanpa kita harus melukai sang pemain.

Penerapan *make up* spesial efek dalam film "*Gering*" nantinya akan diterapkan dibeberapa *scene* yaitu pada *scene* 6,7,9,10,12,13,14,18,19. Pada *scene* tersebut, penerapan *make up* spesial efek akan membantu didalam membentuk beberapa suasana salah satunya yaitu suasana menegangkan yang menampilkan perubahan monster-monster, berupa luka lepuhan berlumuran darah, benjolan yang berisi akar, mata menghitam dan memutih, dan muntahan darah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anindya, 2004 *Pratista, Himawan, Memahami Film*, Yogyakarta: Homarian Industri
- Bichu, Y.S. 2013. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta. Citra Harta Prima
- Didi Nini Towok. 2002. *Stage Make-up* by Didik Nini Towok untuk Teater, Tari dan Film. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Evans, H.C. (1988b) *Coevolution of entomogenous fungi and their insect hosts*. In: Pirozynski, K.A. & Hawksworth, D.L. (Eds.) *Coevolution of fungi with plants and animals*. Academic Press, London, pp. 149–171.
- Gora, Widagdo, *Bikin Film Indie Itu Mudah*, Andi Publisher, 2007 *Bikin Sendiri Film Kamu*, Yogyakarta : PD.
- Hermansyah, Kusen. 2010, *Dasar-Dasar Mise en Scene*, Versi PDF.

- Kartika, Dharsono Sony dan Nanang Ganda Perwira. 2004, *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Kutha Ratna, Nyoman. 2007. *Estetika Sastra dan Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pratista, Himawan, *Memahami Film*, Yogyakarta : Homarian Industri, 2008. *Memahami Film*, Edisi 2, Yogyakarta : Homarian Industri, 2017
- Sandra B. Andersen, Sylvia Gerritsma, Kalsum M. Yusah, David Mayntz, Nigel L. Hywel%u2010Jones, Johan Billen, Jacobus J. Boomsma, and David P. Hughes. *The Life of a Dead Ant: The Expression of an Adaptive Extended Phenotype*. *The American Naturalist*, September 2009 DOI: 10.1086/603640.
- Soedjono, Soeprapto. 2006. *Pot-pourri Fotografi*, Jakarta: Universitas Trisakti.
- Wijaya, Didik, *Special Effect History and Techniques*, Penerbit Escaeva