

Reaksi Adiksi Masturbasi Terhadap Bentuk Fantasi Seksual dan Kontrol Sosial dalam Video Seni Pertunjukan *Ambang*

Berti Galang Dwi Febrianto

Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jl. Suryodiningratan No.8, Mantrijeron, DIY-55143

E-mail: galangberti@gmail.com

ABSTRAK

Tulisan ini merupakan hasil dari proses produksi video seni pertunjukan *Ambang* secara komprehensif mulai dari gagasan pertunjukan, produksi video, pemilihan material pertunjukan, hingga visualisasi akhir yang mewakili alur pembabakan cerita dari gagasan pengkarya tentang masturbasi dan fantasi seksual. Pengkarya menggunakan material bambu, lendir, cat, serta keseluruhan anggota tubuh untuk menghasilkan artikulasi gerak tentang fantasi baru saat bermasturbasi dan dibenturkan dengan karakteristik ruang pertunjukan yang berbeda-beda. Video seni pertunjukan *Ambang* menggunakan kumpulan pembabakan sekuens visual non-narasi dan tanpa dialog agar dapat menjangkau gagasan secara menyeluruh mulai dari set pertunjukan hingga detail material terkecil sekalipun. Penggunaan gaya video non-narasi dan tanpa dialog dalam *Ambang* dipilih agar aspek visual dalam *frame* kamera mampu memberi penekanan konteks karya dan memiliki alur cerita yang lebih sistematis lewat komposisi gambar yang tidak bisa didapatkan dalam pertunjukan langsung di panggung.

Kata kunci: *ambang, masturbasi, fantasi, video nonnarasi*

The Reaction of Masturbation Addiction of Sexual Fantasy Forms and Social Control in Ambang Performing Arts Video

ABSTRACT

This paper is the result of the comprehensive production process of Ambang's performing arts video, starting from the idea of a performance, video production, selection of performance material, to the final visualization that represents the plot of the story from the creator's ideas about masturbation and sexual fantasy. The artist uses bamboo materials, mucus, paint, and whole-body parts to produce motion articulations about new fantasies when masturbating and colliding with the characteristics of different performance spaces. Ambang's performance art videos use non-narrative style to reach a comprehensive idea from the set of performances to even the smallest material details. The use of non-narrative video in Ambang was chosen so that the visual aspect can emphasize the context of the work and has a more systematic storyline through image composition that cannot be obtained in live performances on stage.

Keywords: *ambang, masturbation, fantasy, non-narrative video*

PENDAHULUAN

Masturbasi berasal dari bahasa Latin yaitu *mas* dan *turbare*, *mas* berarti maskulin/maskulinitas, dan *turbare* berarti bergerak (dalam kekerasan/mengganggu) (Driel, 2012). Masturbasi mengacu pada praktik merangsang alat kelamin diri sendiri atau sedemikian rupa untuk menghasilkan gairah seksual dan mungkin orgasme (ibid). Masturbasi merupakan aktivitas seksual yang tidak hanya dilakukan oleh pria, namun juga wanita. Masturbasi atau topik pembicaraan dan diskusi tentang masturbasi dalam masyarakat kita, masih jarang ditemui sebagai dialog edukasi, bahkan hanya dianggap aneh dan menjijikkan. Praktik masturbasi masih diidentikkan dengan aktivitas menonton video porno dan kelainan seksual. Jarang ada yang memancing topik masturbasi sebagai bentuk-bentuk edukasi kesehatan reproduksi maupun untuk rekreasional.

Beberapa faktor eksternal pemicu praktik masturbasi ialah rasa ingin tahu, lingkungan sosial, dan faktor lain. Praktik ini juga didasari oleh faktor internal, yakni fantasi-fantasi dalam pikiran manusia. Paparan media juga membentuk berbagai fantasi seksual yang mengundang praktik masturbasi sebagai jalan keluar atas ketidakmampuan manusia membendung fantasi tersebut. Kecepatan internet turut berperan memberikan kemudahan akses mendapatkan fantasi yang sesuai.

Dikemukakan oleh Hilton & Watts (2011) dan Sirianni & Vishwanath (2016) bahwa peningkatan aksesibilitas ke media konten seksual ini telah menyebabkan peningkatan konsumsi seks, menciptakan lingkungan di mana pornografi adalah hal biasa, dan dalam beberapa kasus juga membuat ketagihan (Muller, 2018). Salah satunya ialah pornografi *online*. Pornografi atau porno, telah didefinisikan sebagai materi tertulis, visual, atau seksual eksplisit lainnya, yang dirancang membangkitkan orang secara seksual (Kirby, 2021). Adanya kemudahan akses pornografi dari internet juga berelasi terhadap beragam bentuk fantasi seksual yang mendorong laku adiksi masturbasi.

Dampak negatif dari solo masturbasi bisa berupa ketidakpuasan seseorang terhadap aktivitas seksual di kehidupan nyata yang terpengaruh oleh standar kecantikan dan tubuh dalam video porno. Fantasi-fantasi baru yang terus diakomodasi oleh pembuat video porno dalam beranda situs porno tersebut mendukung praktik solo masturbasi. Perilaku adiksi internet pada objek pornografi berdasarkan kriteria adiksi internet dapat dilihat dari beberapa indikator yang sesuai (Fernandez & Griffiths, 2021) antara lain perendaman, waktu yang berlebihan, dan kurangnya kontrol. Kekurangan kontrol diasosiasikan dengan dengan laku masturbasi. Pada akhirnya ada rasa kehilangan kontrol diri untuk ingin terus memenuhi fantasi yang tidak terpuaskan lewat praktik solo masturbasi. Hal ini tentu menyebabkan benturan dengan norma masyarakat, fakta medis, serta kemampuan bersosialisasi pelaku masturbasi yang semakin menurun.

Dari topik di atas, pengkarya memilih gagasan tentang masturbasi sebagai ide utama penciptaan yang diaktualisasikan menjadi video pertunjukan tunggal tentang pertentangan dan usaha untuk keluar dari kebiasaan buruk seseorang dalam

praktik masturbasi. Pada video pertunjukan ini, pengkarya menjadikan bentuk-bentuk reaksi tubuh atas ketidakberdayaannya terhadap sejarah tubuh, kecanduan, dan kehilangan kontrol yang dilakukan melalui praktik masturbasi. Kata *Ambang* digunakan pengkarya untuk judul video pertunjukan yang merujuk pada arti di antara, mengambang, tidak lugas. Judul *Ambang* dianggap dapat mewakili konteks dari efek masturbasi yakni antara fantasi dan kenyataan.

METODE

Studi pustaka dilakukan sebagai langkah awal dalam menentukan teori dan metode penciptaan yang akan digunakan dalam membuat karya. Proses selanjutnya ialah pencarian gagasan, perwujudan gagasan, dan evaluasi dalam kerja studio. Pada proses ini, metode yang diterapkan yakni menggunakan metode Viewpoints yang digagas oleh Bogart dan Landau. Viewpoints milik Bogart dan Landau mendefinisikan kembali hubungan aktor-audien menggunakan fakta sosial. Aktor membuat beragam pilihan tanpa konteks naratif, dan penonton membentuk makna dari pilihan tersebut melalui fungsi naratif; sinkronisasi ini sering berkembang sebagai fungsi persepsi individu yang bermanifestasi dalam pluralitas pengalaman kolektif (Aguiar, 2020).

Metode penciptaan karya video seni pertunjukan *Ambang* ini menggunakan metode penelitian berbasis praktik (*practice-based research*). Pengalaman pribadi (subjektif) yang menjadi dasar penciptaan karya ini kemudian diolah sedemikian rupa atas apa yang dialami, dilihat, dirasakan, proses mengimajinasikan, lalu pada tahap pembentukan konsep dan diakhiri untuk menyampaikan pesan yang umum di hadapan masyarakat (objektif). Gagasan awal tersebut kemudian diseleksi menjadi pemilihan alur cerita, pemain, material yang digunakan, serta penentuan bentuk set pertunjukan.

Tabel 1. Konsep karya

Konsep	Keterangan
<i>Talent</i>	Laki-laki, usia 28 tahun
Set	Gedung terbelah, semak-semak, tengah pepohonan liar, ruang beton sempit, kamar kosong, tangga.
Material	Bambu, kain spandeks, lendir dari lem kanji, cat, plastik <i>wrap</i> .
Kostum	Kain spandeks, plastik <i>wrap</i> , kaos, celana jins.
Premis cerita	Seorang laki-laki berusaha mengendalikan gerak bambu raksasa dengan kepalanya dan berupaya mengendalikan diri dari jerat lendir warna-warni yang menempel di seluruh tubuh.

Daftar material dan set yang disebutkan dalam tabel di atas dipilih oleh pengkarya setelah beberapa kali proses penyusunan ulang konsep bentuk karya dalam video seni pertunjukan *Ambang*. Material, kostum, dan set di atas dianggap yang paling tepat untuk dapat merangsang kreativitas dari berbagai pancaindra untuk stimulus gerak yang dibutuhkan. *Talent* dapat memaksimalkan rangsangan dari kain, plastik, lendir, dan cat menjadi bagian dari stimulus gerak. Artikulasi gerak yang ditampilkan merupakan bentuk respons atas beragam material yang ada.

Pengkarya menggunakan struktur film non-narasi dan tanpa dialog untuk video seni pertunjukan *Ambang*. Format film ini dirasa mampu menyajikan konsep video pertunjukan yang akan dibuat. Eksperimen terhadap sudut pengambilan gambar, warna dari film, dan material yang digunakan sangat berpotensi dilakukan tanpa penggunaan dialog dan narasi orang ketiga. Aspek pencahayaan, dekorasi artistik, properti, dan kostum juga mampu untuk membicarakan pesan secara informatif dan simbolis (Pracihara, 2016). Sehingga dapat terfokus pada penyajian artikulasi gerak dan material yang digunakan. Dalam teori film, gaya seperti ini lebih dikenal dengan sebutan film eksperimental. Tidak seperti sinema “klasik”, yang tujuannya didasarkan pada narasi; film eksperimental tidak menghibur penonton dengan sebuah cerita. Sebaliknya, ia mengundang penonton untuk mengalami pengalaman visual dan auditori yang mungkin kita gambarkan sebagai sebuah pertunjukan (Schneider & Pascualino, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknik Sinematografi

Video seni pertunjukan *Ambang* menggunakan dasar dan kaidah sinematografi dalam menyusun visualisasinya. Sinematografi dapat diartikan sebagai metode atau teknik menangkap gambar yang terdiri dari objek dan cahaya, serta menggabungkan beberapa gambar berkesinambungan yang menghasilkan makna tertentu. Gambar berkesinambungan tersebut harus mampu menggambarkan dan menuliskan sebuah kisah. Sesuai dengan definisi sinematografi yang berasal dari kata *kinema* (gambar) dan *graphoo* (menulis) (Fachruddin, 2012: 313).

Video seni pertunjukan *Ambang* perlu menggunakan kaidah sinematografi karena formatnya yang mengutamakan susunan gambar, tanpa dialog maupun narasi orang ketiga. Sehingga setiap *frame* gambar harus menggambarkan makna yang lugas. Teknik sinematografi yang digunakan antara lain;

a. *Shot*

Penggunaan *shot* lebar seperti *long shot* dan *full shot* untuk menunjukkan situasi tokoh yang terkungkung dalam ruang sempit maupun tersesat di tengah-tengah pepohonan. *Shot medium* untuk menunjukkan profil tokoh dan gerak tubuh. *Shot* sempit seperti *close up* dan *extreme close up* untuk menunjukkan detail material dan ekspresi.

b. Sudut gambar

Video *Ambang* banyak menggunakan sudut pengambilan gambar *eye level* dan *high level*. *Eye level* untuk menggambarkan kesejajaran dan koneksi dengan penonton. *High level* untuk menunjukkan tokoh yang tersudut, didominasi oleh kontrol sosial dan menggambarkan ketidakberdayaan.




c. *Mise en scene*

Mise en scene merujuk pada pengertian semua elemen yang terseleksi dan ditangkap dalam *frame* kamera. Kombinasi dari gestur dan ekspresi tokoh, artistik, pencahayaan, hingga komposisi gambar. Video *Ambang* menggambarkan nuansa muram, kesendirian, ketersesatan, dan kebingungan. Digambarkan melalui warna gambar yang dingin, interaksi tokoh dengan set artistik, dan detail ekspresi tokoh.

Pembabakan Cerita Video Seni Pertunjukan *Ambang*

Video seni pertunjukan *Ambang* dibentuk melalui proses pemilihan gagasan, pemilihan material, dan komposisi visual. Ketiga bagian tersebut memiliki proses peralihan makna yang saling terkait, seperti yang terjabarkan dalam Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Pembabakan Karya

Gagasan	Material	Visual
Laku masturbasi yang tak terkontrol.	Bambu besar terikat di kepala.	
Jerat kecanduan masturbasi.	Plastik <i>wrap</i> membungkus tubuh.	
Kenikmatan dan fantasi.	Lendir dan cat warna-warni.	

Bambu besar menandakan tegangan libido yang mendominasi. Plastik *wrap* membungkus seluruh tubuh menyajikan gagasan tentang tubuh dan pikiran yang terjerat. Lendir dan cat warna-warni menggambarkan fantasi dan kenikmatan yang dialami tubuh ketika laki-laki sedang ejakulasi. Tiga bagian gagasan di atas disusun menjadi pembabakan alur cerita terdiri dari tiga babak. Babak I menunjukkan

bagaimana pengaruh tontonan dan konstruksi media terhadap kebiasaan masturbasi dan produksi fantasi dalam otak laki-laki.

a. Babak I

Babak pertama dalam video seni pertunjukan *Ambang* secara garis besar bercerita tentang stimulus. Pemicu aktivitas masturbasi terus dilakukan. Pembukaan video *Ambang* dimulai dengan gambar *close up* sepasang mata yang bergerak ke sana kemari memproses tontonan pornografi ke dalam pikirannya. Keinginan untuk masturbasi kemungkinan mendorong penggunaan pornografi sebagai stimulus yang efisien dan dengan demikian pola masturbasi kemungkinan besar mendahului penggunaan pornografi dalam hal pengaruh, bahkan ketika kedua aktivitas itu sering dilakukan secara bersamaan (Bridges dkk., 2016). Ilustrasi musik yang digunakan adalah suara ambiens udara dan kicauan burung.

Stimulus di awal video kemudian dilanjutkan dengan fase kenikmatan masturbasi yang digambarkan dengan adegan laki-laki membawa bambu besar terikat di kepalanya.



Gambar 1. Bambu terikat pada kepala.
Sumber: *Screenshot Ambang*, 2021

Ia membawa bambu itu ke mana-mana, berusaha mengontrol gerakannya, dan terbentur dengan batas-batas ruang yang dianalogikan sebagai norma dan nilai-nilai yang menentang aktivitas masturbasi. Terdengar audio ambiens udara dan kicauan burung, kemudian juga terdengar suara benturan bambu yang membentur lantai, tembok, dan pepohonan. Tempo yang digunakan monoton untuk menandakan repetisi laku.

b. Babak II

Babak kedua menceritakan tentang fase adiksi. Menggambarkan laki-laki yang terbungkus plastik *wrap* dengan coretan cat warna-warni. Adegan ini menunjukkan produksi fantasi baru yang menjerat laki-laki pelaku aktivitas masturbasi. Set di dalam kamar kosong menunjukkan pikiran laki-laki yang terisolasi dan susah keluar dari fantasinya. Kemudian dimasukkan satu adegan diri

laki-laki lain sebagai individunya yang utuh, menatap diri fantasi yang berjarak dan tidak bisa keluar dari ruang fantasi.



Gambar 2. Laki-laki yang terbuai oleh fantasi seksual.
Sumber: *Screenshot Ambang*, 2021

Fase adiksi di babak kedua ini menunjukkan adegan di ruang yang lebih konkret dan sempit. Laki-laki semakin terisolasi hanya berinteraksi dengan fantasi dan adiksi masturbasinya. Bahwa pengguna pornografi berlebih memilih untuk menutup diri dan enggan bertemu dengan ruang sosial yang lebih luas (Setyawati et al., 2020). Latar musik yang digunakan adalah suara ambiens diselingi dengan instrumen musik string.

c. Babak III

Babak terakhir dalam video seni pertunjukan *Ambang* menceritakan tentang meleburnya produksi fantasi dalam kenikmatan masturbasi. Tokoh laki-laki dalam video terlihat sedang menari-nari bermain lendir berwarna yang melumuri seluruh tubuh. Beberapa warna cat yang sebelumnya menempel di plastik *wrap* kini melebur menjadi warna ungu kebiruan setelah tercampur dengan lendir.



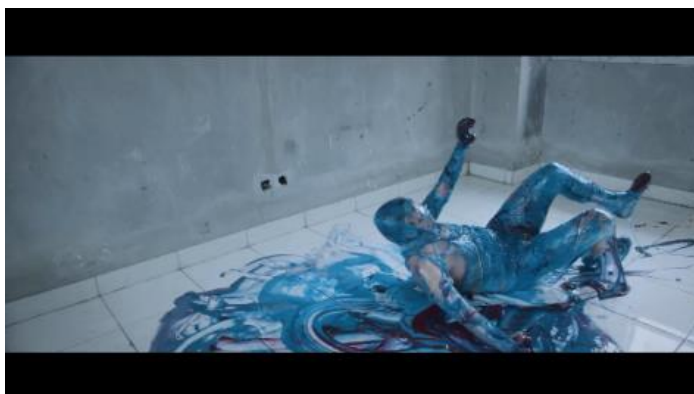
Gambar 3. Laki-laki sedang menikmati fantasi dengan cara masturbasi.
Sumber: *Screenshot Ambang*, 2021

Di babak ini tokoh laki-laki menyajikan gerak tubuh menggambarkan fantasi yang muncul ketika berada dalam kenikmatan masturbasi. Lendir menggambarkan proses sekresi sperma yang keluar saat masturbasi. Ilustrasi musik yang digunakan adalah alunan musik orkestra dengan tempo sedang, untuk menggambarkan kenikmatan fantasi yang terbentuk di angan-angan seolah sedang berada di alam lain.

Konteks Fantasi Seksual dan Kontrol Sosial

Fantasi seksual didefinisikan oleh Fontanesi dan Renaud (2014) memainkan peran utama dalam memengaruhi perilaku seksual di kemudian hari dan dalam mencerminkan pengalaman masa lalu serta merupakan variabel inti dalam studi sistematis identitas seksual dan seksualitas (Tortora et al., 2020), sebagai kata benda dengan definisi khayalan dan daya untuk menciptakan sesuatu dalam angan-angan. Pada gagasan yang digunakan dalam video seni pertunjukan *Ambang*, fantasi seksual digambarkan sebagai reaksi dari konsumsi konten seksual dari berbagai format media visual yang membangun angan-angan tentang kenikmatan seksual semu di dalam pikiran tokoh laki-laki. Fantasi seksual bukan menjadi penyimpangan atau kelainan. Menurut Freud (2016) dalam buku *Pengantar Umum Psikoanalisis* menyatakan bahwa fantasi seksual bahkan telah terjadi sejak anak-anak, meski masih terbatas pada fantasinya tentang ayah atau ibu.

Pada video seni pertunjukan *Ambang*, fantasi seksual yang dibicarakan oleh pengkarya adalah ketika adiksi masturbasi dan konten seksual menjadi penyebab lahirnya fantasi-fantasi di dalam pikiran. Konten dewasa dan pornografi tentu memproduksi atau bahkan mereproduksi beragam bentuk fantasi dari faktor-faktor jenis kelamin, warna kulit, bentuk tubuh, hingga gaya atau pose yang digunakan. Permasalahan muncul pada fase kecanduan konten seksual dan mengakibatkan hasrat itu tidak terpenuhi akibat fantasi seksual yang tidak sesuai angan-angan. Sehingga salah satu pelarian yang dipilih adalah dengan melakukan solo masturbasi agar pelaku dapat memuaskan diri dengan fantasi seksualnya.



Gambar 4. Laki-laki menikmati proses pelepasan libido.
Sumber: *Screenshot Ambang*, 2021

Fantasi seksual dalam video seni pertunjukan *Ambang* disajikan melalui interaksi material yang digunakan oleh tokoh laki-laki. Pada babak ketiga, tokoh laki-laki dibungkus seukuran tubuh menggunakan plastik *wrap* dan dicoreti cat warna merah dan biru. Tubuhnya dicorat-corei dengan tulisan dan gambar, menandakan bermacam fantasi yang melekat. Kemudian coretan berwarna tersebut tercampur dengan lendir berwarna putih ketika tokoh laki-laki menari dan bergulung-gulung di atas lantai berlendir. Hasil campuran cat dan lendir menghasilkan bentuk material yang baru yakni lendir berwarna ungu. Lendir berwarna ungu ini menggambarkan tentang produksi fantasi seksual versi si tokoh laki-laki. Selain itu, warna ungu identik dengan warna seksualitas dan imajinatif dalam pandangan psikologi warna. Pengkarya memutuskan gagasan tentang kontrol sosial perlu dimasukkan menjadi salah satu aspek cerita dalam video seni pertunjukan *Ambang*. Laku solo masturbasi di dalam masyarakat kita masih menjadi topik tabu yang ‘kotor’ dan menjijikan, bukan dianggap sebagai edukasi seksual yang perlu dibicarakan. Di sini kontrol sosial secara tidak langsung memberi batasan yang tegas terhadap topik atau laku masturbasi di masyarakat. Pada visualisasi video seni pertunjukan *Ambang*, aspek kontrol sosial digambarkan lewat bentuk ruang konkret yang menghimpit atau mengurung tokoh laki-laki. Tokoh laki-laki terlihat hanya menikmati kesendiriannya dengan material yang melekat, hanya bisa dilihat dari jauh dan berjarak.



Gambar 5. Metafora ruang sebagai bentuk kontrol sosial.
Sumber: *Screenshot Ambang*, 2021

Pada babak awal, tokoh laki-laki seolah ingin keluar dari himpitan tembok yang menghalangi; ia membawa bambu besar. Masuk ke babak berikutnya, tokoh laki-laki justru menikmati saja sekat-sekat di sekelilingnya sebagai tempat bersembunyi yang nyaman untuk memproduksi fantasinya. Perubahan situasi tersebut menggambarkan bagaimana di awal cerita si tokoh laki-laki berusaha untuk membawa topik laku masturbasi keluar, menjadi pembahasan umum yang nyaman dibicarakan dengan khalayak luas. Sementara batas dan ruang yang menghimpitnya

terlalu kuat dan kokoh sehingga ia tidak bisa keluar dari kungkungannya. Kemudian, ia menemukan titik negosiasi bagaimana tokoh laki-laki tetap meneruskan fantasinya dalam bermasturbasi di ruang yang paling nyaman menurutnya. Set pintu yang terbuka dan jendela transparan menandakan bagaimana ia terbuka apabila ada pihak-pihak tertentu yang ingin membicarakan atau menemukan kebiasaan masturbasinya.

KESIMPULAN

Video seni pertunjukan *Ambang* merupakan karya seni yang berangkat dari proses refleksi diri pengkarya. Kegelisahan pengkarya tentang kondisi seksual laki-laki dewasa dan pilihan untuk menyalurkan hasrat tersebut dengan cara diam-diam menjadi pemantik bahasan yang sangat menarik. Bagaimana setiap individu laki-laki dewasa memiliki cara tersendiri untuk menekan atau menyalurkan libidonya masing-masing. Melalui cara diam-diam adalah kata kunci yang perlu digarisbawahi. Cara diam-diam tersebut tentu sebuah reaksi atas fantasi seksual yang liar namun ditekan oleh kontrol sosial masyarakat dari banyak arah.

Pengkarya mengartikulasikan reaksi atas gempuran fantasi seksual dan kontrol sosial tersebut lewat karakteristik material dan gerak yang mewakili. Tokoh laki-laki dalam video seni pertunjukan *Ambang* adalah sosok yang mewakili hasrat, pikiran, perasaan, dan kesendirian seorang laki-laki dalam laku masturbasinya. Tokoh laki-laki itu adalah gambaran sebuah kehendak yang masih tersembunyi dan terkungkung dalam pikiran saja, tidak berani dikeluarkan menjadi diskusi yang nyata.

Pengkarya memilih media audio visual supaya banyak penekanan gagasan yang lebih luwes untuk disampaikan. Detail material bambu yang kokoh, detail tekstur lendir, detail plastik *wrap*, semua maknanya dapat tersampaikan dengan jitu berkat pemilihan komposisi gambar dan susunan tiap-tiap *shot* yang ditata. Sehingga tanpa dialog atau narasi tambahan pun, gagasan tentang adiksi masturbasi dan fantasinya mampu disajikan dengan gamblang dan akurat. Ilustrasi musik yang mengiringi juga mampu memberikan penegasan nuansa dari adegan yang ditampilkan.

Video seni pertunjukan *Ambang* adalah hasil refleksi diri yang kemudian dibentuk menjadi pilihan material, gerak, narasi, dan gagasan tentang apa yang selama ini tersembunyi namun sering kali dilakukan oleh banyak orang, terutama laki-laki dewasa dalam konteks laku masturbasi. *Ambang* merupakan suara dari pikiran yang berusaha mencari jalan untuk keluar dan mengambil tempat untuk disuarakan dan didiskusikan.

KEPUSTAKAAN

- Aguiar, J. (2020). Applied theatre in peacebuilding and development. *Journal of Peacebuilding and Development*, 15(1), 45–60. <https://doi.org/10.1177/1542316619866419>
- Bridges, A. J., Sun, C. F., Ezzell, M. B., & Johnson, J. (2016). Sexual scripts and the sexual behavior of men and women who use pornography. *Sexualization, Media, & Society*, 2(4), 237462381666827. <https://doi.org/10.1177/2374623816668275>
- Driel, M. Van. (2012). With the hand: a cultural history of masturbation. *Choice Reviews Online*, 50(01), 50-0350-50–0350. <https://doi.org/10.5860/choice.50-0350>
- Fachruddin, A. (2012). *Dasar-dasar produksi televisi : Produk berita, feature, laporan investigasi, dokumenter, dan teknik editing*. Kencana Prenada Media Group.
- Fernandez, D. P., & Griffiths, M. D. (2021). Psychometric Instruments for Problematic Pornography Use: A Systematic Review. *Evaluation and the Health Professions*, 44(2), 111–141. <https://doi.org/10.1177/0163278719861688>
- Fontanesi, L., & Renaud, P. (2014). Sexual presence: Toward a model inspired by evolutionary psychology. *New Ideas in Psychology*, 33, 1–7. <https://doi.org/10.1016/j.newideapsych.2013.10.001>
- Freud, S. (2016). *A General introduction to psychoanalysis: Pengantar umum psikoanalisis; Terj. Retno Sasongkowati*. Indoliterasi.
- Hilton, D., & Watts, C. (2011). Pornography addiction: A neuroscience perspective. *Surgical Neurology International*, 2(1). <https://doi.org/10.4103/2152-7806.76977>
- Kirby, M. (2021). Pornography and its impact on the sexual health of men. *Trends in Urology & Men's Health*, 12(2), 6–10. <https://doi.org/10.1002/tre.791>
- Muller, K. J. (2018). Pornography's effect on the brain: A review of modifications in the prefrontal cortex. *Intuition: The BYU Undergraduate Journal in Psychology*, 13(2), 28.
- Pracihara, M. M. (2016). Warna sebagai look dan mood pada videografi film televisi “pancer.” *INVENSI: Jurnal Penciptaan Dan Pengkajian Seni*, 1(1), 26–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.24821/invensi.v1i1.1585>
- Schneider, A., & Pasqualino, C. (2014). *Experimental film and anthropology*. Routledge.
- Setyawati, R., Hartini, N., & Suryanto, S. (2020). The Psychological Impacts of Internet Pornography Addiction on Adolescents. *Humaniora*, 11(3), 235–244. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v11i3.6682>
- Sirianni, J. M., & Vishwanath, A. (2016). Problematic online pornography use: A media attendance perspective. *Journal of Sex Research*, 53(1), 21–34. <https://doi.org/https://psycnet.apa.org/doi/10.1080/00224499.2014.980496>
- Tortora, C., D'Urso, G., Nimbi, F. M., Pace, U., Marchetti, D., & Fontanesi, L. (2020). Sexual fantasies and stereotypical gender roles: The influence of sexual orientation, gender and social pressure in a sample of Italian young-adults. *Frontiers in Psychology*, 10(January), 1–10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02864>

TAUTAN TERKAIT

LINK VIDEO *Ambang*: <https://www.youtube.com/watch?v=BhjXuTyAE6g>