

MONSTER SEBAGAI METAFOR KEJAHATAN PEDOFILIA DALAM VISUALISASI SENI GRAFIS



TESIS

PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS

PENCIPTAAN SENI

Untuk memenuhi persyaratan kelulusan studi magister seni

Minat utama seni grafis

Prasojo Yulistianto

NIM. 1921201411

PROGRAM PENCIPTAAN DAN PENGAJIAN

PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2022

PERTANGGUNGJAWABAN
PENCIPTAAN SENI

**MONSTER SEBAGAI METAFOR KEJAHATAN PEDOFILIA
DALAM VISUALISASI SENI GRAFIS**

Diajukan oleh:

Prasojo Yulistianto

NIM. 1921201411

Telah dipertahankan pada tanggal 13 Januari 2022

Di depan Dewan Penguji yang terdiri dari


Dr. H. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum.

Pembimbing Utama


Prof. M. Dwi Marianto, MFA, Ph.D.

Penguji Ahli


Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn.

Ketua Tim Penguji

Pertanggungjawaban Tertulis ini telah diuji dan diterima
sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Seni

Yogyakarta, 31 JAN 2022

Direktur Program Pascasarjana

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

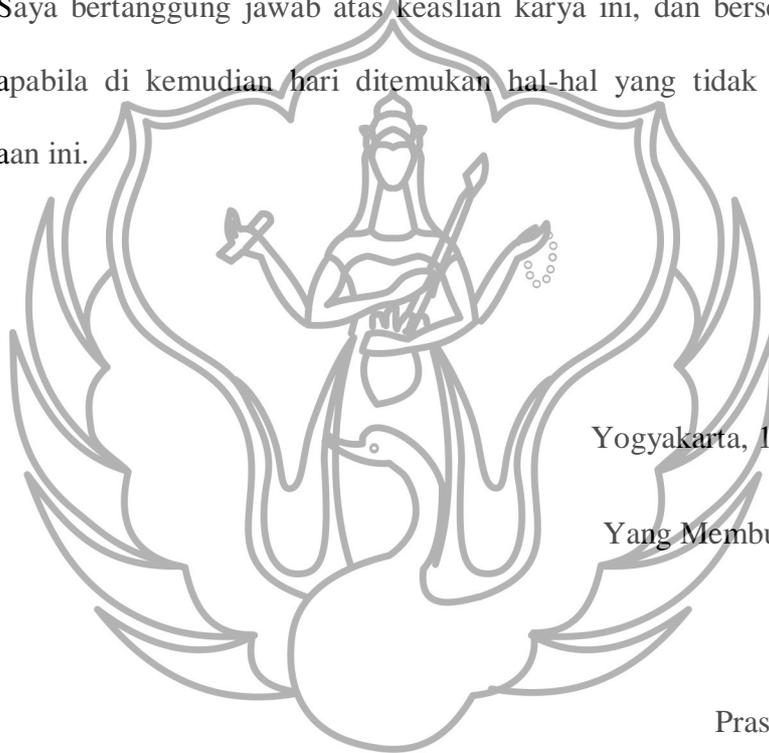

Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si.

NIP. 197210232002122001

SURAT PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya seni dan pertanggungjawaban tertulis atau Tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan, belum pernah dipublikasikan dan belum pernah dipergunakan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun.

Saya bertanggung jawab atas keaslian karya ini, dan bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan pernyataan ini.



Yogyakarta, 13 Januari 2022

Yang Membuat Pernyataan,

Prasojo Yulistianto

192 1201 411

ABSTRAK
MONSTER SEBAGAI METAFOR KEJAHATAN PEDOFILIA
DALAM VISUALISASI SENI GRAFIS

Pertanggungjawaban Tertulis

Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2022

Oleh **Prasojo Yulistianto**

Kejahatan pedofilia masih terjadi dan menimpa anak di Indonesia. Pelanggaran asusila ini belum dapat dibasmi sepenuhnya oleh pihak yang berwenang, dan masyarakat Indonesia umumnya, karena sulitnya mendeteksi penyimpangan seksual ini pada seseorang, para predator seksual hidup menyatu di masyarakat dan anak sangat dirugikan karena dampak yang ditimbulkan berupa luka fisik dan psikis, kurangnya kewaspadaan orang tua dan keterbatasan memori anak menyebabkan kasus baru terungkap setelah banyaknya korban berjatuhan, penulis menciptakan karya seni dengan tujuan mengkritisi praktik pedofil, sekecil apapun itu adalah kasus besar, karya seni penulis men-target audiens semua usia termasuk anak, akan dihadirkan secara menarik lewat penyajiannya, kemudian visualisasi monster dapat dimaknai sebagai tindak pedofilia yang menyeramkan. Teori yang digunakan adalah Teori Psikoseksual oleh Sigmund Freud, teori tersebut mengungkapkan bahwa sejak awal kehidupan, manusia dimotivasi oleh dorongan-dorongan yang irasional untuk mendapatkan kepuasan, dorongan-dorongan ini merupakan ekspresi dari libido yaitu energi psikis yang memotivasi perilaku manusia, dan teori Empirisme oleh John Locke mengatakan anak yang baru lahir bagaikan kertas kosong, dapat ditulis dengan tinta warna apapun, seperti pelaku pedofilia yang pernah mengalami pelecehan pada masa kecilnya. Metode yang penulis gunakan mengacu pada metode penciptaan seni oleh David Campbell, adapun tahapannya meliputi : Eksplorasi, Konsentrasi, Inkubasi, Iluminasi, Produksi, meskipun dalam pelaksanaannya, tahapan tersebut tidak selalu berurutan, dimana saat menciptakan karya terkadang muncul ide-ide baru berupa metafora, warna dan teknis mewujudkan karya, karya yang akan dihadirkan adalah monoprint cukil kayu (Wood cut) dan handcolouring dengan media kertas dan penyajian seperti karya Paper Cut. Penulis menemukan bahwa tidak ada faktor tunggal penyebab seseorang menjadi pedofil, salah satu faktor adalah adanya distorsi kognitif atau kesalahan berpikir pada pelaku pedofilia sebagai hasil endapan pengalaman pribadinya, seperti dilecehkan, ditindas, dan tidak dipedulikan oleh lingkungan pada masa kecilnya.

kata kunci : kejahatan pedofilia, kekerasan terhadap anak, distorsi kognitif, seni grafis, paper cut.

ABSTRACT
MONSTERS AS A METAPHOR FOR PEDOPHILE CRIMES
IN GRAPHIC ART VISUALIZATION

Written Project Report

Postgraduate Program Indonesia Institute of Art Yogyakarta, 2022

By **Prasojo Yulistianto**

Pedophile crime is still happening and affecting so many children in Indonesia, this immoral crimes still can not be destroyed by the authority, or Indonesian citizens, for sexual perversion is hard to be detected, sexual predators are going around places, it's among us, child is harmed because it's effect is not only physical injury but also mentally, careless parents and bad memory ability of a child causing new cases revealed after so many victims had gone through the same thing, the writer created artworks for criticizing pedophilia, how small the practical of pedophilia is still considered as a big case, these artworks made for all ages, all classes included children, presented attractively, and so monster visualization here can be interpreted as creepy and scary pedophilia crimes. The used theory is Psychosexual Theory by Sigmund Freud, the theory revealed that since the beginning of time, human beings were motivated by the irrational impulse to get satisfaction, these impulses are the libido expression, that is physic energy that motivates human behavior, empiricism theory by John Locke revealed that a newborn is like a blank paper, can be coloured with any colours, like a pedophilia that ever gone through the same thing when she/he was a child. The writer's method refers to art creation by David Campbell, the steps include: Exploration, Concentration, Incubation, Illumination, Production, although in the practical field the steps are not always consecutive and linear, sometimes new ideas come up in the form of metaphor, colours and technical in creating artworks, the artworks that will be presented is wood cut monoprint and handcolouring with paper as the media and Paper Cut presentation. The writer found that there was not any single factors that explained the reason why someone could be a pedophile, one of the factor is cognitive distortion or there has been an error in the ways of pedophile's thinking as the result of what happened in the past, like harassed, being bullied, and ignored when she/he was a child.

keywords : pedophilia crimes, children violence, cognitive distortion, graphic arts, paper cut.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat beserta hidayah-Nya yang dilimpahkan kepada hamba-Nya, sehingga penulis dilancarkan segala keperluan yang berhubungan dengan penciptaan karya dan penyusunan laporan tugas akhir ini sebagai bentuk pertanggungjawaban tertulis penciptaan seni untuk memenuhi syarat kelulusan studi S2 di Program Studi Magister Penciptaan Seni, Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya Tesis berjudul **“MONSTER SEBAGAI METAFOR KEJAHATAN PEDOFILIA DALAM VISUALISASI SENI GRAFIS”**.

Penciptaan karya seni dan laporan tertulis ini tidak akan selesai tanpa bantuan, bimbingan dan dukungan berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. H. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum., selaku Dosen Pembimbing dan Asisten Direktur I Bidang Akademik, yang sudah meluangkan waktu dan memberikan ilmu dan saran yang bermanfaat dalam penciptaan seni, serta semangat dan dorongan untuk terus berkarya seni sebagai seniman akademisi.
2. Prof. Drs. M. Dwi Marianto, MFA, Ph.D, selaku cognate atau dosen penguji Tesis yang telah memberikan saran dan masukan demi melengkapi dan menyempurnakan isi dari laporan Tesis penulis, sehingga menjadi layak untuk dipertanggungjawabkan dalam ranah akademis.

3. Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn. selaku Ketua Tim Penguji Tesis dan Asisten Direktur II Bidang Umum dan Keuangan, yang telah memberikan saran dan masukan demi melengkapi dan menyempurnakan isi laporan Tesis penulis.
4. Dr. Edi Sunaryo, M.Sn., selaku cognate atau dosen penguji Proposal Tesis yang telah memberi saran, semangat dan dorongan untuk menyelesaikan penciptaan seni ini.
5. Bapak Octavianus Cahyono Priyanto, Ph.D, selaku ketua tim penilai Proposal penciptaan seni sebelumnya.
6. Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si, selaku Direktur Program Pascasarjana Institut Seni Yogyakarta.
7. Dr. Noor Sudiyati, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Seni Program Magister.
8. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dan staff pengajar di Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan ilmu, masukan dan saran selama proses pembelajaran.
9. Bapak P. Hardono Hadi, Ph.D., Bapak Dr. Royke B. Koapaha, M.Sn., Bapak Drs. Stephanus Hanggar Budi Prasetya, S.Sn., M.Si., Bapak Dr. Sugeng Bayu Wahyono, M. Si, selaku staff pengajar di Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Bapak Heri Dono selaku dosen praktisi yang telah memberikan ilmu dan saran dalam hal membangun karya dan kesenimananan.

11. Bapak Sarjiyo selaku Kepala Subbagian Umum dan Keuangan.
12. Orang Tuaku, Bapak Agus Yulistianto dan Ibu Sungkowowati yang selalu mendukung, mendo'akan, memberikan semangat dan motivasi bagi penulis, dukungan moral dan materil, beserta kakak dan adikku, mbak Yufi Dilina, dan Nensi Listiowati.
13. Perpustakaan Pascasarjana ISI Yogyakarta.
14. IVAA (Indonesia Visual Art Archive)
15. Teman-teman seperjuangan di kampus, komunitas Berupa Serupa, angkatan 2019 Pascasarjana ISI Yogyakarta yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
16. Komunitas angkatan Grafis 2010 ISI Yogyakarta, Printmaking Remedy, Alphonsus Awan Murba Chandra, Endink, dkk yang selalu dan tetap asik.
17. Teman-teman Rooftop di Kasongan.
18. Teman-teman Komunitas YOJICO (Yogyakarta Japan ISI Community),
19. Seluruh keluargaku di Sedayu, Bantul.

Laporan ini tugas akhir penciptaan karya seni ini adalah sebuah pertanggungjawaban tertulis sebagai seniman akademisi. Penulis sendiri sangat menyadari bahwa masih banyak kekurangan, sehingga kritik dan saran sangat diharapkan demi kemajuan, pengembangan diri dan keterampilan penulis dalam proses berkarya selanjutnya. Semoga bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Terimakasih

Yogyakarta, 15 Desember 2021

Prasojo Yulistianto

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I	
PENDAHULUAN..... 1	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan.....	7
C. Hipotesis Estimasi Karya.....	7
D. Distingsi / Perbedaan Karya.....	10
E. Tujuan dan Manfaat.....	17
F. Makna Judul.....	20
BAB II	
LANDASAN PENCIPTAAN..... 22	
A. Teori dan Pengertian Pedofilia.....	22
B. Penyebab Tindakan Pedofilia.....	24
C. Dampak Pada Anak Sebagai Korban.....	27
D. Teori Psikoseksual Sigmund Freud.....	29
E. Teori Empirisme.....	31
F. Hasil Observasi Anak SDN Tegalrejo 1 Yogyakarta.....	31
G. Teori Penciptaan Seni Rupa.....	35
H. Inspirasi Fgur Monster.....	36
I. Ilustrasi.....	44
J. Kajian Visual.....	45

BAB III

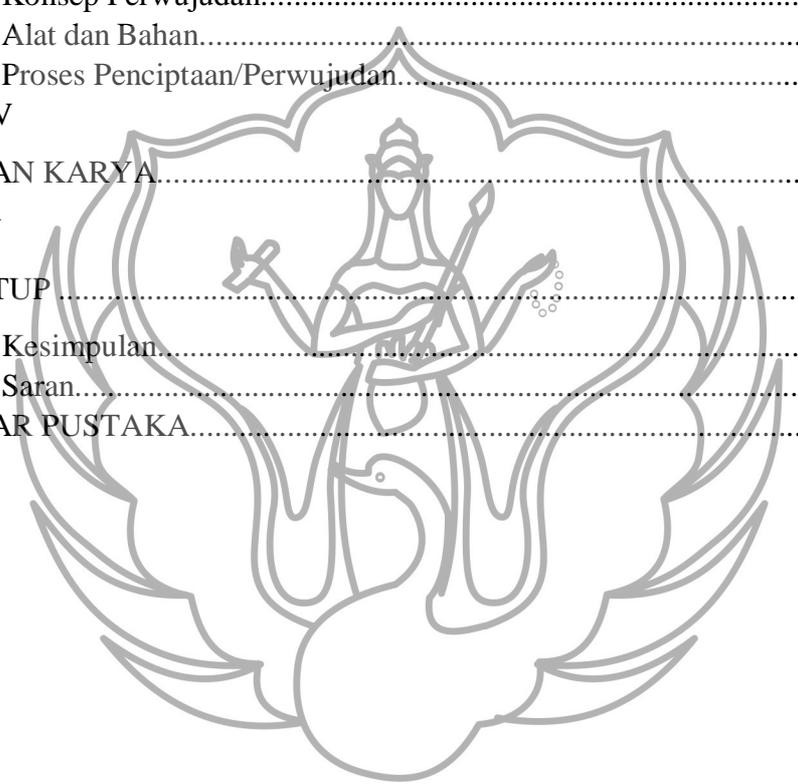
METODE PENCIPTAAN.....	50
A. Metodologi Penciptaan	50
B. Teknik Perwujudan.....	52
C. Mengolah Data Menjadi Ide Visual.....	56
D. Konsep Penciptaan.....	58
E. Konsep Perwujudan.....	59
F. Alat dan Bahan.....	68
G. Proses Penciptaan/Perwujudan	74

BAB IV

ULASAN KARYA.....	87
--------------------------	-----------

BAB V

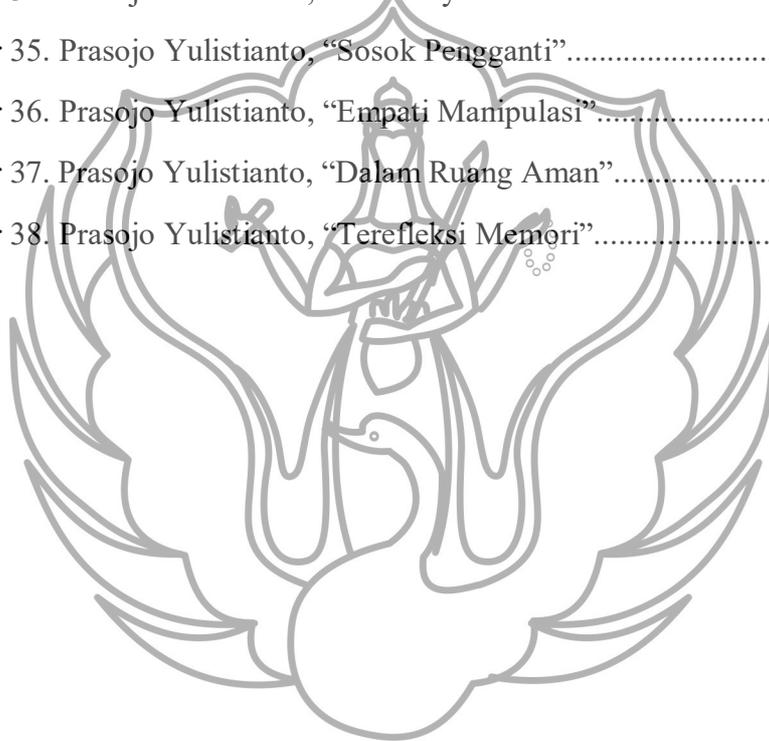
PENUTUP.....	116
A. Kesimpulan.....	116
B. Saran.....	118
DAFTAR PUSTAKA.....	120



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Jen Brockman, “ <i>What Where You Wearing?</i> ”	11
Gambar 2. Aurora Santika “ <i>An Escaper’s Saviour (Happy Land Part I)</i> ”.....	13
Gambar 3. Karya Helen Musselwhite.....	16
Gambar 4. Karya Utagawa Kuniyoshi, (1843).....	39
Gambar 5. Sosok Shutendoji pada karya <i>Ukiyo-e</i>	40
Gambar 6. Sosok Genderuwo	41
Gambar 7. Sosok Banaspati	42
Gambar 8. Figur Monster yang muncul pada series Super Sentai.....	43
Gambar 9. Karya Gojin Ishihara “Kappa”, 1972	46
Gambar 10. Karya Tom Hucks “Snatch Lake”, Lino cut, 2012	47
Gambar 11. Karya Cukil Kayu dan Handcoloring Sutrisno	48
Gambar 12. Aurora Santika, “ <i>An Escaper’s Saviour (Happy Land Part I)</i> ”.....	49
Gambar 13. Sketsa studi penulis akan monster Indonesia.....	60
Gambar 14. Sketsa studi penulis akan monster Jepang	61
Gambar 15. Sketsa-sketsa anatomi hewan oleh Penulis.....	66
Gambar 16. Alat-alat yang digunakan.....	68
Gambar 17. Membuat Sketsa	75
Gambar 18. Memilih dan Memotong Papan Mdf	76
Gambar 19. Hasil Penebalan Spidol Hitam.	77
Gambar 20. Kento dibuat oleh Penulis	78
Gambar 21. Papan yang sudah ditinta.	79
Gambar 22. Hasil Cetakan Pertama.....	80
Gambar 23. Hasil Handcoloring.	81
Gambar 24. Hasil Cetakan Kedua.	82
Gambar 25. Hasil Miniatur Frame.	83
Gambar 26. Memotong Kertas Karya.	84

Gambar 27. Memasang Karya pada Frame.	85
Gambar 28. Karya Selesai di Bingkai.	86
Gambar 29. Prasojo Yulistianto, “Pijakan dan Sandaran”.....	87
Gambar 30. Prasojo Yulistianto, “Bukan Dagangan”.....	90
Gambar 31. Prasojo Yulistianto, “Antara Aku, Tali, dan Pisau”	93
Gambar 32. Prasojo Yulistiatno, “Mendobrak Privasi”.....	96
Gambar 33. Prasojo Yulistianto, “Sebaik Kamufase”.....	98
Gambar 34. Prasojo Yulistianto, “Sembunyi Meracuni”	101
Gambar 35. Prasojo Yulistianto, “Sosok Pengganti”.....	104
Gambar 36. Prasojo Yulistianto, “Empati Manipulasi”.....	107
Gambar 37. Prasojo Yulistianto, “Dalam Ruang Aman”.....	110
Gambar 38. Prasojo Yulistianto, “Terefleksi Memori”	113



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Maraknya kasus kejahatan seksual yang menimpa wanita dan anak-anak di Indonesia sudah sangat meresahkan. Latarbelakang penciptaan karya ini berawal dari banyaknya kasus pada kurun waktu tahun 2007 – 2015 di Indonesia, seperti pemerkosaan dan pencabulan yang kadang terjadi di alat transportasi umum. Korbannya pun beragam, mulai dari anak pelajar hingga ibu-ibu, dampaknya pun sangat merugikan bagi korban seperti trauma pasca kejadian, hingga hilangnya nyawa. Kasus kejahatan seksual di dalam angkot salah satu contohnya, disebabkan oleh banyaknya praktek sewa angkot harian untuk mencari nafkah yang kadang disalahgunakan oleh si peminjam (*baca: Supir Tembak*) dan munculah kasus-kasus pemerkosaan di angkot, sehingga pada saat itu mulai diberlakukannya peraturan supir harus terdaftar secara resmi dan memiliki kartu ID yang dipasang pada *dashbor* mobil. Meskipun setelahnya masih saja terjadi kasus kejahatan di angkot pada malam hari.

Penulis memiliki perhatian khusus terhadap kejahatan seksual. Sejak masa remaja sudah mulai mengamati berita-berita kejahatan seksual yang disiarkan lewat televisi dan internet, terlebih karena tumbuh besar di Ibukota dan akses informasi yang sangat mudah didapat. Namun maraknya pemberitaan faktual mengenai kejahatan tersebut menimbulkan kekhawatiran dalam diri disertai rasa prihatin kepada wanita sebagai korbannya. Hal ini disebabkan karena penulis memiliki kakak dan adik kandung wanita. Ada perasaan khawatir dan tidak ingin kejahatan

tersebut menimpa keluarganya. Keprihatinan ini yang akhirnya mendorongnya untuk menciptakan karya-karya seni rupa yang fokus pada tema kejahatan seksual terhadap wanita pada tahun 2015.

Seiring berjalannya waktu, penulis berprofesi sebagai tenaga pengajar ekstrakurikuler melukis di Taman kanak-kanak dan Sekolah Dasar di kota Yogyakarta. Digelutinya sejak tahun 2013 hingga 2021, membuat penulis cukup dekat dengan dunia anak dan menimbulkan kepedulian terhadap tumbuh kembang mereka sebagai calon penerus bangsa. Pengalaman tersebut membuatnya mengenal beragam karakter anak dan berbagai macam pengaruh seperti keluarga, lingkungan, ekonomi dan tentunya penggunaan *gadget* yang turut membentuk kepribadian serta tingkah lakunya. Disadarinya juga bahwa anak jaman sekarang memiliki pertumbuhan fisik yang begitu cepat, rasa ketertarikan mereka terhadap lawan jenis juga mulai muncul lebih cepat. Namun bila hal ini tidak mendapat perhatian dari orang tua atau guru kelas yang membimbing, maka dapat mengganggu proses perkembangan mental anak atau sampai membahayakan fisik mereka.

Tidak bisa dipungkiri bahwa semakin pesatnya perkembangan teknologi berdampak juga pada sebab akibat modus kejahatan yang terus berkembang. Karena setiap sisi/bidang kehidupan akan saling mempengaruhi satu sama lain lewat proses yang panjang ataupun pendek. Kemajuan teknologi membuat informasi semakin mudah didapat lewat internet, termasuk didalamnya distribusi film porno, yang semula dimaksudkan untuk hiburan bisa menjadi pemicu kejahatan asusila. Beberapa *Genre* dalam film porno menyediakan fantasi dimana

anak-anak sebagai objek seksual orang dewasa. Banyak kejahatan seksual yang disebabkan oleh kebiasaan menonton film porno.

Penggunaan gawai telepon pintar memiliki nilai positif dan negatif. Tanpa adanya pengawasan orang tua maka itu bisa menjadi berbahaya bagi anak-anak, terlebih usia anak-anak juga dapat digolongkan sebagai *Golden Age* yaitu usia keemasan dimana anak dapat sangat cepat menangkap dan meniru hal-hal disekitarnya. Pada usia remaja, mereka belum bisa berfikir panjang soal dampak ke depan dari setiap tindakan yang dilakukan, banyak remaja menjadi korban kejahatan seks orang dewasa karena perkenalan di media sosial yang akhirnya dibujuk rayu agar mau diajak bertemu secara langsung di suatu tempat yang sudah dijanjikan. Anak-anak hingga remaja yang cenderung melakukan hal-hal yang disukainya saja dan disertai rasa keingintahuan yang begitu besar, bisa saja menerima permintaan tersebut tanpa kecurigaan sedikitpun. Maka dari itu sangat diperlukan pengawasan orang tua di era mudahnya berhubungan sosial dan arus informasi yang cepat.

Di Indonesia terjadi 788.000 kasus kekerasan terhadap anak, kenaikan tingkat kasus terbilang intens, diperkirakan satu hingga dua menit sekali terjadi tindakan tersebut (Mulyadi, 2014: 21). Praktik pedofilia sampai saat ini masih terus terjadi, berulang-ulang dikarenakan hukum di Indonesia belum menindak pelaku secara tegas, perlunya meningkatkan kesadaran bersama dan masyarakat untuk ikut bekerja sama dalam mencegah segala bentuk kejahatan asusila terjadi lagi, termasuk pemerkosaan terhadap wanita dewasa.

Menurut hukum pidana pasal 45, anak yang digolongkan anak dibawah umur adalah yang berusia dibawah 16 tahun, dan lingkup tindakan kekerasan seksual terhadap anak masuk ke dalam hukum pidana (Yuwono, I.D, 2015 : 5). Ketentuan hukum untuk pelaku kekerasan seksual kepada anak terdapat pada salah satu pasal, yaitu Pasal 287 ayat (1) KUHP yang berbunyi :

“Barang siapa bersetubuh dengan perempuan yang bukan istrinya, sedang diketahuinya atau patut harus disangkanya, bahwa umur perempuan itu belum cukup 15 tahun kalau tidak nyata berapa umurnya, bahwa perempuan itu belum masanya untuk dikawin, dihukum penjara selama-lamanya sembilan tahun”.

Perbuatan cabul terhadap anak kandung, anak tiri, maupun anak angkat, anak asuh diatur pada pasal 294 KUHP, yang menyatakan bahwa pelaku harus dihukum penjara tujuh tahun. Menurut pasal 291 KUHP, ancaman hukuman diperberat menjadi 12 tahun apabila menyebabkan luka parah, dan menjadi 15 tahun apabila menyebabkan hilangnya nyawa korban.

Pada sudut pandang kesehatan biologis, kematangan seksual ditandai dengan sudah pahamnya orang itu mengenai seksualitas dan siap menerima perilaku ajakan bersetubuh, namun anak-anak belum bisa dan tidak mengerti perilaku tersebut, sehingga tindakan orang dewasa yang merayu anak untuk bisa melakukan persetubuhan dan sebelumnya disertai bujukan, paksaan, dll sepatutnya masuk dalam tindak pidana (*ibid* : 5). Kontak alat kelamin dilarang karena dapat merusak organ vital si anak dan beragam dampak buruk. Pasal 20 Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 telah menyatakan bahwa Negara, pemerintah, masyarakat, keluarga dan orang tua wajib dan tanggung jawab untuk melindungi anak.

Pada Bulan oktober 2018 terjadi kasus kejahatan pedofilia yang lokasinya berdekatan dengan sekolah tempat penulis mengajar. Kejadian itu juga diberitakan oleh surat kabar dan juga media online, dikutip dari jogja.tribunnews.com yang terbit senin (1/10/2018), ditemukan jasad seorang anak perempuan mengambang di sungai Winongo pada (30/9/2018), anak yang berusia 12 tahun tersebut adalah warga Kricak, Tegalrejo. Rumah korban berjarak 100 meter dari lokasi penemuan jasad. Ditemukan banyak luka pada tubuhnya, wajah korban dan kemaluan yang mengeluarkan darah, korban ditemukan dalam kondisi setengah berpakaian. (Christi M W, jogja.tribunnews.com).

Kejahatan pedofilia dapat memberikan efek domino berkelanjutan, sehingga upaya pencegahan-pun harus terus dilakukan. Mengingat dampaknya sangat merugikan untuk tumbuh kembang anak secara mental dan fisik. Adanya kasus kejahatan pedofilia dimana salah satunya terjadi di sekitar penulis, menimbulkan keresahan, emosi dalam dirinya dan segala pertanyaan mengapa para pelaku pedofil dengan teganya menyakiti anak-anak demi memuaskan nafsu birahinya. Rasa empati terhadap nasib anak-anak membuat penulis ingin mengungkapkan gagasan yang merefleksikan fenomena ini dari kacamatanya. Faktor internal dan eksternal apa saja yang mendorong pelaku, akibat yang ditimbulkan pada anak sebagai korban, yang kemudian diwujudkan dalam tema karya seni rupa.

Tema yang diangkat penulis merespons kondisi darurat kejahatan seksual pada anak di Indonesia. Kedekatan penulis dengan dunia anak menimbulkan kegelisahan mengenai bentuk kejahatan pedofilia, membuat penulis ingin

mengekspresikannya lewat media seni grafis. Salah satu tujuan menciptakan karya seni murni adalah sebagai media ekspresi perasaan dan pemikiran seniman yang diolah dengan kreatifitas menjadi garis, bentuk, warna, dan tekstur yang menyatu dalam komposisi. Karya seninya berfungsi untuk membangkitkan pengalaman estetis audiens yang melihat. Hal ini untuk menghadirkan eksistensi penulis dalam upaya menolak kejahatan pedofilia. Pada penciptaan ini penulis menempatkan diri sebagai pengamat yang memiliki kepedulian terhadap anak dan juga sebagai perupa.

Ide konsep dan bentuk sangat penting dalam karya seni rupa representasional. Ide konsep yang penulis ingin visualkan lewat karya adalah hal-hal yang menjadi penyebab adanya pedofilia, tindak asusilanya, dan akibat yang ditimbulkannya dengan metafor yang dipilih dan dianggap tepat sebagai representasi. Ada pertimbangan dalam pemilihan metafor tersebut, dimana penulis ingin menciptakan figur yang menarik perhatian secara bentuk, gesture, dan warna, sehingga dipilihlah monster sebagai figur utamanya, dan sebagai ide bentuk. Monster pedofil ciptaan penulis dihadirkan dengan segala atribut dan kapabilitasnya untuk menarik perhatian dari calon korban. Hal yang ingin penulis capai adalah untuk membangkitkan pengalaman estetis pada diri audiens, atau pengalaman kemenarikan sehingga muncul minat audiens untuk membaca karya. Pengalaman estetis tersebut diharapkan dapat memunculkan fokus audiens terhadap kasus pedofilia.

Tema tentang pedofilia belum banyak diangkat pada bidang seni rupa, terutama dalam bidang seni grafis. Belum ada seniman grafis yang fokus mengangkat tema ini. Seni grafis juga memiliki kesejarahan sebagai media propaganda, penulis menjadikan seni grafis sebagai media ekspresi terhadap kejahatan pedofilia. Diharapkan penciptaan ini dapat mengisi ruang kosong dalam dunia seni grafis lewat tema yang dihadirkan, karakter visual, eksplorasi dan untuk pengetahuan seni dalam hal penelitian artistik.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan Latar Belakang penciptaan karya, terdapat beberapa rumusan penciptaan sebagai berikut;

1. Mengapa penting bagi diri penulis untuk mengangkat tema pedofilia ke dalam karya-karya seni rupa nya ?
2. Hal apa saja yang ingin dicapai penulis dalam menciptakan karya dengan tema kejahatan pedofilia ?
3. Bagaimana metode dalam mewujudkan karya penulis ? Teknik, medium, dan konsep penyajian seperti apakah yang tepat untuk menyalurkan ekspresi maupun mengungkapkan gagasan penulis ?

C. Hipotesis atau Estimasi Karya

Proses dalam menciptakan karya seni penuh dengan pergulatan antara faktor eksternal dengan faktor internal diri seniman, karya seni tidak selalu tercipta hanya berasal dari pergolakan batin dalam diri seniman, ataupun ekspresi yang bersifat

personal dan nilai estetis yang dianutnya pribadi dengan kuat. Karya seni juga bisa tercipta dari hal-hal yang terjadi diluar diri seniman (eksternal), kemudian secara langsung ataupun tidak ia bersinggungan dengan seniman dan pelaku seni karena seniman juga bagian dari masyarakat dengan segala problematikanya. Tidak selalu pengalaman pribadi menjadi sumber inspirasi, ketertarikan akan sesuatu, kepedulian dan rasa empati dapat memunculkan sikap kreatif dan menghasilkan karya yang menggambarkan suatu jaman dimana seniman itu hidup.

Seniman dengan kreatifitasnya dapat mempertemukan berbagai hal yang berseberangan menjadi sebuah karya yang bernilai estetis. Fenomena yang terjadi pada realita kehidupan dapat ditafsirkan secara subjektif dan diungkapkan kembali dengan cara-cara tertentu yang ditentukan oleh keterampilan dan kepekaan seniman dalam memilih dan mengolah media ungkapannya. Dalam melihat fenomena pedofilia, penulis terdorong untuk bereksplorasi dalam menghadirkan karya seni grafis, meskipun secara bahasa bentuk masih tetap dengan karakter yang selama ini dimilikinya. Pada penciptaan ini, ada beberapa poin perkiraan seperti apa hasil jadi karyanya. Termasuk perkiraan secara teknik dan eksplorasi yang akan dilakukan dalam mewujudkan karya seni grafis sesuai dengan apa yang dibayangkan. Berikut poin-poinnya;

1. Penulis memilih teknik seni grafis pada kertas sebagai media penyampaian gagasan. Teknik cukil kayu dirasakan tepat karena dalam menggambarkan objek visual, penulis selalu menggunakan kontur atau garis gambar. Cukil kayu sangat membantu penulis dalam mempertimbangkan tebal tipisnya garis dan membuat arsir pada bidang,

sebelum dicetak pada karyanya. Setiap objek visual pada hasil karya penulis akan memiliki kontur maupun arsiran berwarna hitam.

2. Karya penulis akan menggunakan multi warna. Cat yang dipilih adalah akrilik (*water based*) dan teknik handcolouring dalam mewarnai karya. Medium kertas yang akan digunakan memiliki kriteria khusus, yaitu kertas dengan ketebalan 300 gsm, agar dapat menampung kadar air dalam cat dan tidak terlalu bergelombang. Untuk menjaga konsistensi antara tahap cetakan pertama dan kedua pada setiap karyanya.
3. Teknik penyajiannya seperti karya *Paper Cut* yaitu seni memotong kertas dan disusun sedemikian rupa untuk membentuk objek menjadi tiga dimensi ataupun objek dua dimensi menjadi seolah tiga dimensi. Pada karya penulis teknik ini sekiranya dapat menciptakan ilusi keruangan dari lapisan gambar-gambar yang berjarak, sehingga menjadi seperti diorama yang menarik meski penulis menghadirkannya pada format didalam bingkai.
4. Untuk dapat menyajikan karya seperti *Paper Cut*, penulis harus membuat desain “frame dalam” yang dapat menyatukan potongan kertas-kertas berisi objek visual menjadi kesatuan komposisi. Secara keseluruhan tampak visual ini disebut dengan *form*. Jarak antar lapisan yang diperkirakan oleh penulis sekitar 2 – 2,5 cm, dan pada setiap karya terdiri dari 3 lapisan kertas. “Frame dalam” terbuat dari kertas karton atau sejenisnya, yang memiliki ketebalan 2 mm agar kuat secara konstruksi.

5. Bingkai luar atau pigura yang digunakan berbahan kayu tanpa varnish dan memiliki kaca. Kedalaman ruang didalam pigura sekitar 4 – 5 cm agar “frame dalam” bisa masuk. Jarak antara tepi gambar dengan sisi dalam pigura adalah 7 cm di setiap sisinya, pembagiannya sebagai berikut, pas porto memiliki lebar 5 cm, dan jarak lebar dari pas porto ke tepi gambar adalah 2 cm.

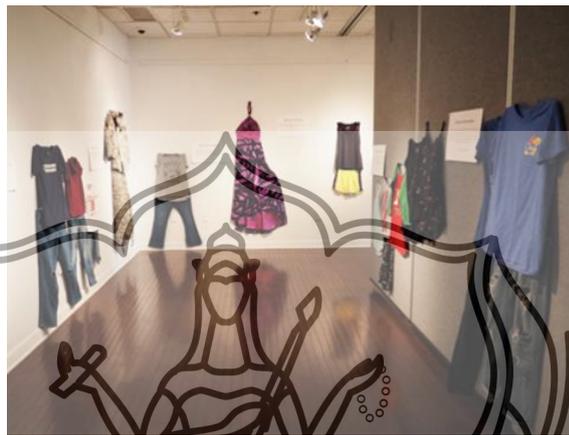
D. Distingsi / Perbedaan Karya

Setiap seniman memiliki proses kreatifnya masing-masing, tahapan yang umum dilakukan dalam membuat karya seni dapat berkolaborasi dengan tahapan di luar seni itu sendiri, yang mana menciptakan beragam variasi dan hasil yang berbeda. Hasil yang sama dapat ditempuh dengan cara yang sangat berbeda, begitu juga tahapan yang sama tetap dapat menunjukkan hasil yang berbeda. Jadi semua itu tergantung pada kepekaan rasa, kerangka berpikir dan kreatifitas ide seniman. Tema yang sama dapat dieksekusi dengan teknik atau media yang berbeda, begitu juga sebaliknya, teknik sama, namun tema berbeda. Karya ciptaan penulis bersinggungan dengan karya-karya seniman berikut ini, namun terdapat beberapa perbedaan didalamnya, penjelasannya sebagai berikut ;

1. Jen Brockman

Seniman pertama dengan tema karya yang cukup dekat dengan penulis adalah Jen Brockman, Direktur dari Pusat Pendidikan dan Pencegahan Serangan Seksual di Universitas Kansas. Pakaian para penyintas kejahatan seksual dijadikan sebagai instalasi dan dipajang pada ruang galeri, pakaian tersebut adalah yang dikenakan

oleh korban saat mengalami kejahatan seksual tersebut. Terdapat juga pakaian anak-anak. Pada setiap karya diletakkan puisi yang dapat men-transfer memori kepedihan yang dialami korban kepada setiap audiens yang membacanya. Karya ini dipamerkan pada ruang galeri di tahun 2017.



Gambar 1. Karya Jen Brockman, "What Where You Wearing?" 2017. (sumber : Google)

Karya instalasi Jen Brockman menunjukkan bahwa siapapun bisa menjadi korban kejahatan seksual, baik laki-laki atau perempuan, orang dewasa dan anak. Stigma masyarakat bahwa orang yang menjadi korban kejahatan seksual adalah karena kesalahannya sendiri berpakaian minim dan mengundang hasrat hendaknya terbantahkan pada karya ini. Tidak ada faktor tunggal yang melatarbelakangi tindak kejahatan seksual menimpa seseorang.

Persamaan antara karya penulis dengan karya Jen Brockman ini adalah pada tema kejahatannya, secara tidak langsung karya ini mengutarakan bahwa pola pikir dan mental pelaku yang menjadi faktor dominan tindakan tersebut. Hal ini seperti yang ingin disampaikan oleh penulis lewat karyanya, dimana anak-anak tidak seharusnya menjadi korban saat mengenakan pakaian apapun, terlebih lagi

anak belum banyak memahami dampak dari tindakan yang dilakukannya termasuk memilih cara berpakaian. Anak tidak bisa disalahkan atas kejahatan yang menyimpannya.

Perbedaan karya sangat terlihat dari segi teknik ataupun media secara keseluruhan, Jen Brockman menggunakan media yang pernah bersinggungan langsung dengan fenomena tersebut, benda nyata yang menjadi saksi bisu kekejaman penjahat seksual, beberapa masih terdapat jejak kejadian dan menyimpan memori kelam pemakainya, semua itu bercerita langsung kepada audiens. Penulis menceritakan fenomena ini menggunakan media gambar di kertas lewat proses imajinasinya pribadi, maka dari itu karyanya mengandung fantasi, monster yang diciptakan seperti yang muncul pada cerita-cerita rakyat. Narasi yang diciptakan oleh penulis adalah refleksi dari fenomena yang sebenarnya.

2. Aurora Santika Pangastuti

Aurora Santika adalah seniman muda wanita Indonesia yang pernah mengangkat tema "*Kekerasan Seksual Terhadap Anak Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis*" dan digelar sebuah pameran tugas akhir penciptaan seni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun 2018.



Gambar 2. Aurora Santika dan karyanya, “An Escaper’s Saviour (Happy Land Part I)”, 2018. (sumber : Instagram)

Pada pameran tugas akhir dalam rangka penyelesaian studi sarjana seninya, Aurora menampilkan 20 karya seni lukis dengan medium kanvas dan cat akrilik. Kasus kekerasan seksual terhadap anak yang marak terjadi memunculkan rasa empati dan kepedulian dalam dirinya untuk turut melawan hal tersebut dengan karya. Karyanya bersifat ilustratif untuk kepentingan menghubungkan tiga poin penting dalam gagasan yang ingin disampaikan, yaitu dampak yang dialami anak pasca menjadi korban, seperti berpotensi menjadi korban untuk kedua kali atau seterusnya pada kasus yang berbeda, potensi korban menjadi pelaku di kemudian hari, dan terjerumus pada konsumsi alkohol, narkoba, dan sejenisnya.

Metode dalam mengungkapkan gagasannya adalah dengan menciptakan bentuk hewan yang antropomorphik, yaitu memadukan postur tubuh manusia dengan karakter fisik hewan yang tampil sebagai objek utama dan pendukung pada setiap karya. Pada proses kreatifnya, terdapat beberapa hewan yang dipilih sebagai simbolisasi, yaitu ular sebagai simbol sesuatu yang jahat, kelinci sebagai simbol pelaku kejahatan seksual, merpati sebagai simbol pelindung anak dan rasa aman,

sedangkan gagak sebagai simbol bahaya, dan burung hantu sebagai simbol kebangkitan atau pulihnya kondisi fisik dan mental anak pasca menjadi korban serta harapan hidup kedepannya (Pangastuti, A.S: 2018 : 9-12). Metafornya terlihat dalam bentuk tindakan dan interaksi antara anak dengan hewan antropomorfic tersebut. Hal itu merupakan upaya untuk menggambarkan kekerasan seksual terhadap anak tidak secara vulgar. Konsep keruangan hadir dari perbedaan intensitas kepekatan warna antara objek yang jauh dengan yang dekat.

Terdapat beberapa perbedaan antara karya Aurora Santika dengan karya ciptaan penulis. Dari segi tema, memang ada persamaan sudut pandang psikologis dalam melihat fenomena pedofilia, namun dalam metode pencarian data oleh penulis, orang atau lembaga yang dijadikan narasumber beserta pertanyaan-pertanyaan yang muncul pun belum tentu sama dengan seniman referensi. Adanya perbedaan dari hal tersebut menghasilkan *insight* dan interpretasi yang berbeda pula dan berpengaruh pada proses kreatif masing-masing seniman dalam memilih metafor dan simbol.

Perbedaan dari segi teknik, Aurora menggunakan media cat akrilik pada kanvas dan sepenuhnya menggunakan kuas, sedangkan penulis menggunakan teknik cukil pada seni grafis dalam membentuk objek visual. Penggunaan kontur hitam pembentuk bidang dan volume gelap terang pada arsiran cukil oleh penulis menciptakan karakter drawing yang membedakan visual secara keseluruhan. Pada aspek metafor yang dipilih, monster ciptaan penulis mengambil karakter tubuh hewan yang memiliki kemampuan tertentu sebagai senjata untuk memangsa ataupun bentuk pertahanan diri, misalnya buntut kalajengking yang mengandung

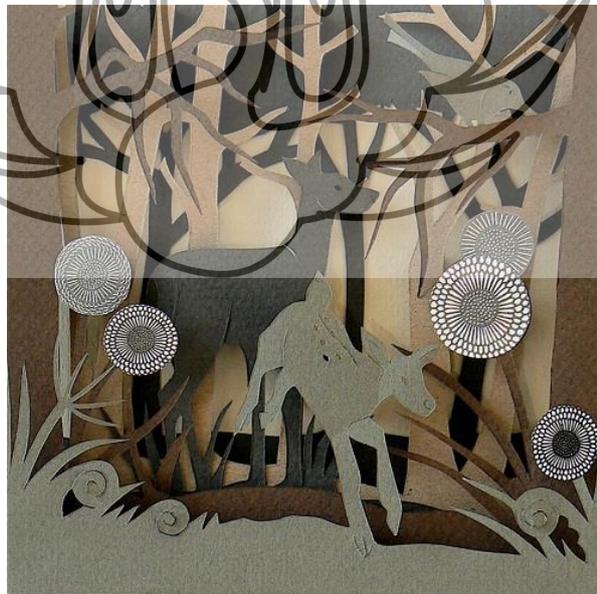
racun, kulit bunglon yang dapat berubah warna sesuai kondisi sekitar untuk kamuflase sekaligus pertahanan diri, dsb. Pada aspek penyajian juga berbeda, bila Aurora menghadirkan ilusi keruangan dari perbedaan intensitas kepekatan warna, penulis ingin menyajikan karya seni grafis dalam bentuk *Paper Cut* dalam bingkai, yaitu eksplorasi yang dilakukan pada media kertasnya seperti memotong dan digabungkan kembali dalam komposisi berdasarkan perspektif jauh-dekatnya suatu objek yang dipandang mata, sehingga seolah menimbulkan efek keruangan dari jarak antar lapisan gambar.

3. Helen Musselwhite

Helen Musselwhite adalah seorang desainer grafis dan ilustrator yang berasal dari Inggris. Helen fokus berkarya dengan *Paper Cut*, mengolah kertas menjadi patung dan objek dua dimensi yang seolah tiga dimensi. Secara visual ciri khas karyanya bersifat dekoratif, baik karya patung kertasnya maupun karya dua dimensi didalam bingkai yang tersusun dari empat lapisan kertas yang sudah dipotong membentuk objek-objek visual. Tiap lapisan kertas memiliki warna maupun tekstur yang berbeda. Helen juga berkarya untuk keperluan komersil, beberapa brand terkenal seperti restoran cepat saji, produsen telepon genggam, coklat, dan kacamata sudah menjadi kliennya. Seniman ini yang penulis rasa ada kemiripan secara visual dengan karya yang akan penulis ciptakan. Persamaan antara karya penulis dengan Helen terletak pada konsep penyajian karya, yaitu lapisan-lapisan kertas yang sudah dipotong mengikuti bentuk objek visual dan disusun

secara berjarak menjadi kesatuan karya. Media yang digunakan juga berupa kertas dan format penyajian didalam bingkai.

Perbedaan antara karya penulis dengan Helen terletak pada beberapa unsur visual dan tema yang diangkat. Penggunaan teknik cukil kayu dan handcolouring pada karya penulis menghasilkan visual yang sangat berbeda dengan karya Helen yang warnanya berasal dari warna kertas, gradasi warna pada objek di karya penulis diciptakan dengan sapuan kuas, sedangkan pada karya Helen gradasi tercipta karena perbedaan warna kertas. sekiranya dari perbedaan teknik tersebut akan menghasilkan pengalaman estetis yang juga berbeda saat melihatnya. Secara tema, ketertarikan Helen lebih kepada menggambarkan objek-objek dari alam dengan gaya dekoratif, sedangkan penulis mengangkat tema kejahatan pedofilia dengan gaya komik bergenre aksi dan figur-figur monsternya.



Gambar 3. Karya Helen Musselwhite (Sumber : Google.com)

Penggambaran figur monster dalam bidang seni rupa sudah sering dilakukan. Banyak ditemui pada karya-karya yang beraliran Pop Surrealis. Tokohnya seperti Greg Simkins dan Mark Ryden, dengan penggambaran monster imajinatifnya memiliki ciri khas warna yang lembut dan sapuan kuas yang halus. Penulis juga berupaya untuk menciptakan desain bentuk dan warna monster yang memiliki ciri khas sendiri, dengan inspirasi awal dari bentuk siluman Jepang (*Yokai*) dan siluman dari Indonesia seperti Genderuwo, Orang Bati, dsb dimana terdapat beberapa persamaan bentuk, meski berasal dari dua negara yang berbeda. Hal-hal yang bersifat temuan selama proses pengumpulan data oleh penulis juga dapat ditransformasi menjadi ide kebentukan monsternya.

Pada seni rupa kontemporer, terdapat beberapa seniman wanita yang mengangkat isu kesetaraan gender, kejahatan seksual terhadap wanita, dan tema sejenisnya dengan beragam bidang seni atau medianya, namun masalah kejahatan pedofilia sangat minim mendapat perhatian seniman untuk diekspresikan menjadi karya seni rupa murni. Dapat dikatakan penciptaan seni ini belum pernah dilakukan sebelumnya, yaitu mengangkat tema pedofilia ke dalam karya seni grafis dan konsep penyajiannya seperti karya *Paper Cut* di dalam bingkai.

E. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan

- a. Penciptaan ini sebagai media untuk menyalurkan ekspresi pribadi penulis dalam menggambarkan perilaku pedofilia sebagai monster yang jahat, sadis, dan kejam terhadap anak-anak sebagai korbannya kedalam karya dua dimensi.

- b. Untuk dapat merepresentasikan realitas mengenai pedofilia dari pandangan penulis dan segala hal terkait hasil penelitian dan pengamatan penulis terhadap fenomena pedofilia dimaknai lalu diolah menjadi sumber ide pada setiap karya. Diwujudkan melalui pemilihan objek-objek visual yang bersifat metafora.
- c. Untuk dapat menggambarkan fenomena pedofilia dengan memakai idiom figuratif dan gaya komik fantasi, sebagai referensi yang paling kuat membentuk selera penulis dalam berkarya rupa. Pada sisi lain, pertimbangan bahwa tema yang diangkat berisikan figur-figur tokoh berperan aktif dan pasif, ada interaksi antar keduanya yang tidak mudah digambarkan secara langsung, sehingga dibutuhkan metafor sebagai representasi objek visual.
- d. Untuk menciptakan karya seni grafis non konvensional, dengan ber-ekplorasi pada aspek penyajian yang berbeda dari seni grafis pada umumnya. Teknik cukil kayu pada seni grafis dipilih karena memudahkan penulis dalam mempertimbangkan tebal tipisnya garis, atau kontur objek visual. Pada sisi lain, cukil kayu identik dengan karya yang berisikan nilai-nilai humanisme.

2. Manfaat Penciptaan

- a. Untuk diri penulis, penciptaan karya ini bermanfaat sebagai penyaluran energi dan emosi terhadap perilaku pedofilia, melalui proses mewujudkan karya secara keseluruhan. Pada sisi lain, juga meningkatkan kreatifitas dalam mengeksplorasi media karya seni, mengolah kreatifitas dalam mentransformasikan perilaku pedofilia ke bentuk-bentuk monster. Melatih

kreatifitas dalam mengolah komposisi objek secara visual, dan menciptakan ilusi keruangan yang menarik secara keseluruhan.

- b. Sebagai karya yang mutakhir merekam realitas pedofilia di kehidupan masyarakat. Menandakan suatu zaman dimana pedofilia itu masih menjadi masalah yang belum terselesaikan, sekaligus menunjukkan eksistensi dan posisi penulis sebagai individu yang menolak tindakan pedofilia.
- c. Untuk masyarakat umum, karya-karya ciptaan penulis diharapkan dapat membangkitkan pengalaman estetis, pengalaman akan kemenarikan, tidak hanya keindahan saja, hal-hal yang menyedihkan dan menyeramkan dapat menjadi menarik lewat pengolahan unsur-unsur visual pada karya seni rupa.
- d. Untuk dunia ilmu pengetahuan khususnya dunia seni rupa, diharapkan penelitian artistik dalam penciptaan seni ini dapat memberikan kontribusi baru dari segi hubungan tema dan teknik yang dikerjakan, dan temuan-temuan dalam hal metodenya.
- e. Untuk Lembaga Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, diharapkan tugas akhir penciptaan karya ini dapat memberikan sumbangsih baik tenaga dan pemikiran kreatif yang bernilai estetik dari segi karya maupun sistemik dari segi penulisan. Karena hal tersebut merupakan tanda keberhasilan dari proses pembelajaran selama menempuh studi jenjang magister.

F. Makna Judul

Judul yang diambil atau dipilih oleh penulis adalah “*Monster Sebagai Metafor Kejahatan Pedofilia Dalam Visualisasi Seni Grafis*”., untuk selanjutnya penulis ingin menjelaskan makna judul itu agar sesuai dengan apa yang dimaksud oleh penulis.

1. Monster

Monster adalah makhluk yang keberadaannya dipercaya sebagian orang lewat cerita rakyat, mitos setempat, legenda, dan horror fiksi. Kata monster mengacu pada suatu makhluk sangat berbeda dari makhluk hidup pada umumnya, berbeda secara wujud ilmiah atau dihasilkan oleh rekayasa genetik, juga digunakan untuk menggambarkan karakter yang jahat, sadis, tidak peduli, cenderung merugikan yang lain (Pratama, 2008 : 2).

2. Metafor

Metafor adalah mengungkapkan sesuatu hal dengan meminjam dari hal yang lain, berdasarkan kesamaan atau perbandingannya, misal sifatnya dan fungsinya (Sugiharto, 1996 : 109).

3. Kejahatan

Kejahatan adalah tindakan melawan nilai dan norma yang telah disahkan oleh hukum tertulis (“Kejahatan”. KBBI Daring, 2021. Web. 17 Des 2021.).

4. Pedofilia

Pedofilia adalah ketertarikan secara seksual seorang dewasa terhadap anak-anak yang berusia pra-pubertas. (Yuwono, 2015 : 44).

5. Visualisasi

Visualisasi adalah pengungkapan suatu pemikiran, gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar ataupun tulisan (“Visualisasi”. KBBI Daring, 2021. Web. 17 Des 2021.).

6. Seni Grafis

Mochtar Apin (dalam Tanama, 2020: 61) mendefinisikan seni cetak grafis sebagai suatu penciptaan karya seni rupa yang menggunakan kayu, plat logam, atau silkscreen yang sudah digarap oleh seniman sedemikian rupa kemudian diberi tinta dan dipertemukan dengan kertas.

Makna dari keseluruhan judul adalah kejahatan perilaku pedofilia yang melihat anak dibawah umur sebagai objek seksual itu diubah menjadi wujud monster menyeramkan dengan bentuk yang tidak lazim sebagai pengungkapan perasaan dan gagasan lewat bentuk gambar dan tulisan pada penciptaan karya penulis. Monster dengan badan besar yang akan digambarkan adalah refleksi penulis akan pelaku kejahatan seksual yang terlihat lebih memiliki dominasi terhadap anak. Bentuk-bentuk monster yang tidak lazim dituangkan melalui teknik seni grafis dan menggunakan media kertas.