

VISUALISASI GARIS TANGAN BIOGRAFI TOKOH SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

Oleh:

Maria Ruthy Hillary Lilipaly

Wiyono, M.Sn

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

ruthylilipalystudio@gmail.com

Jl. Parangtritis No.KM.6, RW.5, Glondong, Panggunharjo, Kec.

Sewon, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta

Garis sering muncul pada tubuh, baik bekas luka atau lipatan pada kulit. Lipatan yang menghasilkan garis paling banyak ditemukan pada telapak tangan. Dua telapak yang sering digunakan dan mempunyai fungsi yang beragam, menimbulkan banyak garis tipis-tipis. Tangan seperti mempunyai peran besar untuk menjalankan aktivitas, dan mempunyai kekuatan yang tidak terduga bagi pemiliknya. Garis di permukaan kulit juga membawa pesan yang menjadi misteri kehidupan dan akan terpecahkan apabila mengetahui arti setiap garis. Hal ini disebut dengan *palmistry*, yang akan membantu manusia mengetahui karakter dan masa depan. Lewat komposisi tangan yang kaya informasi, penggambaran garis tangan akan dibantu dengan cerita-cerita menyenangkan dan menegangkan dari setiap tokoh buku autobiografi. Setiap penulis autobiografi memiliki cerita yang patut didengar, bahwa kenyamanan pada hidup mungkin tidak ditunjukkan pada setiap manusia, namun kisah-kisah tersebut menjadi pemicu semangat bagi setiap pembaca. Studi pustaka menjadi acuan dan aspek fundamental bagi penulis untuk menghasilkan karya yang sangat subjektif dan bersifat empati dari penulis. Hasil dari proses pengerjaan karya seni ini tidak untuk menunjukkan kebenaran garis tangan pada setiap lukisan, melainkan menjadi sebuah kajian proses melukis yang sangat meditatif dengan cara membaca buku tokoh-tokoh yang ceritanya patut untuk diketahui.

Kata Kunci: palmistry, garis tangan biografi, seni lukis, video art

Lines often appear on the body, either as scars or folds in the skin. The creases that produce the most lines are found on the palms. Two palms that are often used and have various functions, give rise to many fine lines. Hands seem to have a big role in carrying out activities, and have unexpected powers for their owners. The lines on the surface of the skin also carry messages that are the mysteries of life and will be solved if you know the meaning of each line. This is called palmistry, which will help humans know their character and future. Through the composition of the hand which is rich in information, the outline will be assisted by the fun and suspenseful stories of each character in the autobiography. Every autobiography writer has a story that deserves to be heard,

that comfort in life may not be aimed at every human being, but these stories are a trigger for every reader. Literature studies become a reference and a fundamental aspect for the author to produce a very subjective and empathetic work from the author.

The result of the process of making this work of art is not to show the correctness of the hand lines in each painting, but rather to become a very meditative study of the painting process by reading books of characters whose stories are worth knowing.

Keywords: *palmistry, handwriting, biography, painting, video art*

A. Pendahuluan

Bangun dari tidur siang yang tidak pernah terjadwalkan, penulis berkeinginan untuk melanjutkan tugas lukis yang tidak kunjung selesai. Ketika menghadap cermin, serta melihat garis-garis pada lengan dan wajahnya, penulis pun mengasumsikan bahwa dirinya usai tidur siang dengan nyenyak. Penulis mengambil pakaian lukisnya, lebih tepatnya hanya mengganti celana yang sudah penuh goresan cat. Ketika hendak memakai celana, penulis menemukan *stretch mark* pada paha, komposisi garis pada tubuh yang paling tidak disukai oleh perempuan.

Sesampainya di studio, penulis hanya duduk memandangi kanvas putih bersih yang siap untuk dilukis. Penulis selalu mempunyai prinsip untuk memulai proses berkarya dari hal terdekatnya. Kemudian terlihat luka garis pada lengan yang tidak pernah disadari dapat dari mana. Mungkin memang kebiasaan perempuan untuk melihat berapa tahi lalat yang ada di tubuhnya, luka garis yang tidak teridentifikasi, lebam tanpa sebab yang pasti, sampai kulit yang semakin menggelap karena terbakar teriknya matahari di Sewon. Dari mengamati ditemukan banyak garis pada tubuhnya, dari garis yang hadir pada setiap lipatan di permukaan kulit, sampai garis yang hadir seperti urat-urat tipis pada wajah. Garis yang muncul pada permukaan tangan menjadi pengetahuan baru bagi penulis yaitu bahwa garis mempunyai arti unik. Arti unik secara selintas menjadi sebuah pertanyaan bagi penulis. Sekejap arti unik

tersebut menjadi ilham untuk memulai proses berkarya seni lukis. Pada awalnya, penulis - hanya menggambar garis tangan apa adanya, tanpa memikirkan arti setiap garis. Pengalaman yang disadari tersebut memicu penulis untuk mempresentasikan garis tangan pada penciptaan karya seni lukis.

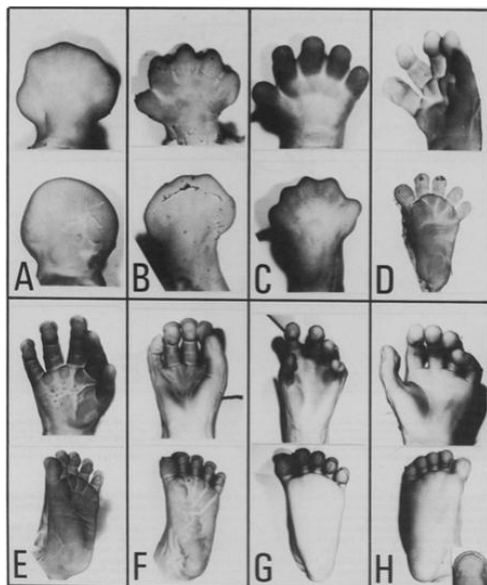
Keinginan penulis untuk menemukan arti semakin kuat. Penulis mencari bagaimana asal datangnya garis tangan terlebih dahulu. Penulis menemukan referensi dalam pencariannya, ditulis dalam penelitian oleh Sumiko Kimura dan Tadashi Kitagawa (1986: 191-197) tentang perkembangan telapak tangan pada embrio, ditemukan bahwa pembentukan garis pada tangan terjadi pada minggu ke-14 kehamilan, pembentukan garis tangan ini disebut *palm print palmar flexion crease*. Penelitian dalam bidang teknologi dan perkembangan AI (*Artificial Intelligence*) sering menyebutkan *palm print* mempunyai keunikan untuk mengetahui identitas seseorang.

Pada jurnal yang berjudul, *A Comparative Study of Palmprint Recognition Algorithm* oleh David Zhang, Wangmeng Zuo dan Feng Yue (2012:37) dikatakan:

Creases, also referred to as palm lines, include principal lines and wrinkles which are obvious structural human features adopted for use in palmprint identification. The principal lines and some main wrinkles are formed several months

after conception, and the other wrinkles are formed as the consequence of both genetic effects and various postnatal factors. The complex patterns of creases carry rich information for personal authentication.

Palm print terdiri dari garis, titik tekstur dan *minuative*. *Palmar flexion creases* pada permukaan tangan dapat dikelompokkan menjadi 3 bagian yaitu, *distal transvere (heart line)*, *radical transvere (life line)*, dan *proximal transvere (head line)* (Liao, S., Jain, A. K., & Li, 2012) Perkembangan dalam penelitian mencatat tidak sedikit yang meneliti garis tangan yang berhubungan dengan *down syndrome* yakni terjadi saat mengandung, sehingga dapat merusak pertumbuhan janin.



Gambar 1

Penelitian oleh Sumiko Kimura dan Tadashi Kitagawa, perkembangan janin pada usia 6 sampai 13 minggu. (Sumber: (Kimura, S., & Kitagawa, 1986)

Makna garis tangan menjadi metode meramal untuk mengetahui masa depan dan karakter seseorang. Garis tangan yang sudah terbentuk dari janin membangkitkan kesadaran bahwa hidup sudah diatur sejak dalam kandungan dan menjadi sebuah misteri yang dapat dipecahkan dengan mempelajari arti-arti garis tangan.

Misteri yang selanjutnya dipecahkan adalah bagaimana penulis dapat membuat garis tangan menjadi karya seni. Penulis tidak hanya menunjukkan ketertarikannya

pada garis tangan dalam proses penciptaan karya, namun juga memaknai kisah kehidupan manusia. Ketertarikan ini muncul ketika keinginan untuk membayangkan bentuk garis tangan manusia tanpa melihat telapak tangan asli. Tentu kisah kehidupan manusia menjadi peran penting dan inspirasi dalam meraba garis tangan yang akan dilukis. Setiap manusia yang memiliki kejadian dan kisah hidup yang unik dapat menjadi sumber inspirasi untuk membayangkan garis tangannya sesuai dengan landasan teori yang sudah ada.

Membaca kehidupan manusia lewat buku biografi atau autobiografi menjadi metode untuk menafsirkan kisah hidup yang sifatnya subjektif dari penulis. Tokoh pada buku *genre* tersebut menceritakan kisah masa lampaunya, dimana sebagian dari penulis sudah ada yang meninggal. Hal yang paling menarik dalam membaca buku jenis ini adalah pola pikir, lingkungan sekitar penulis, serta keputusan-keputusan yang tokoh autobiografi ambil dalam menjalani hidup. Berdasarkan teori garis tangan, tangan kiri dan tangan kanan adalah dua konteks yang berbeda, tangan kiri adalah pemberian nasib dari Tuhan dan tangan kanan adalah garis yang terbentuk dari keputusan-keputusan hidup atas kemauan sendiri (Beleta, 2019:17). Hal ini diartikan, manusia mempunyai hak untuk memilih cara hidupnya, sebab “nasib” yang diberikan oleh Tuhan dapat berubah seiring berjalannya waktu.

Pada proses pencarian referensi dan pembentukan ide, muncul beberapa pertanyaan yang menjadi persoalan tentang penyampaian makna garis tangan ketika dihubungkan dengan cerita yang hadir di buku autobiografi, yaitu sebagai berikut:

1. Apa pemaknaan terhadap garis tangan dalam konsep penciptaan karya?
2. Bagaimana interpretasi kehidupan manusia lewat buku biografi atau autobiografi tersebut dapat ditafsirkan lewat makna garis tangan?

B. Konsep Penciptaan Teori dan metode

1. Teori Garis Tangan

Secara umum, garis adalah salah

satu elemen visual yang paling dasar, namun garis yang dimaksud dan dipilih oleh penulis dalam Karya adalah garis tangan pada telapak manusia. Susunan garis tangan sudah ada sejak manusia dalam kandungan dan dapat berubah seiring kehidupan berjalan. Sejarah garis tangan berasal dari India, kemudian pengetahuan ini diadaptasi oleh Cina, Yunani, dan Persia (Greenway, 2019: 13-14). Keempat negara tersebut menjadi awal dari praktik *chirology*—nama lain dari garis tangan. Setiap melihat permukaan telapak tangan, garis-garis yang terbentuk dalam bidang tangan dapat memberikan informasi karakter dan takdir manusia. Sebagian ahli *chirology* menganggap, menyentuh tangan manusia dapat membawa getaran pada *clairvoyance* sehingga terbentuknya *psychometry* (Greenway, 2019: 16). Selain pembahasan metafisik, pada tahun 1874, Sir Charles Bell menemukan bahwa otak terkoneksi dengan saraf tangan, terutama sel-sel pada ujung jari dan garis pada tangan. Selain itu, sampai sekarang polisi di seluruh dunia memakai ujung jari dan ibu jari untuk mengidentifikasi kriminal (Cheiro, 2003: 13-14) Hal ini menunjukkan bahwa tangan mempunyai keunggulan untuk mengidentifikasi manusia, terlepas dari kaitannya tentang metafisik atau bersinggungan dengan takdir.

Terdapat tiga garis penting dan tidak bisa berubah pada telapak tangan, yaitu *head line*, *life line* dan *heart line*. Ketiga garis mempunyai perannya yang berbeda-beda, namun saling dikaitkan untuk membaca kejadian-kejadian dalam hidup. Garis *head line* menjabarkan cara pemilik tangan berpikir dan keadaan mental, garis *life line* menjabarkan kesehatan dan umur, serta garis *heart line* menjabarkan kondisi emosi, percintaan dan ambisi (Greenway, 2019: 86-106).

Garis tangan tidak berdiri sendiri, namun didukung oleh letak garis dalam telapak tangan. Artinya, setiap bagian atau area telapak tangan mempunyai nama dan setiap garis yang hadir di dalamnya membentuk sebuah makna yang beragam. Lebih dari itu, garis-garis yang hilang dan muncul beriringan dengan kejadian-kejadian hidup, menunjang makna dalam

garis tangan.

Setelah melakukan pengamatan, didapat dua kesimpulan, yaitu garis tangan lebih mengkaji karakter-karakter manusia yakni karakter tersebut dibentuk dan dibantu oleh perjalanan hidup pemilik tangan. Setiap manusia juga mempunyai garis yang berbeda, meskipun beberapa manusia mempunyai garis yang mirip atau bahkan sama. Apabila dihubungkan dengan garis tangan pada elemen seni rupa, Dharsono Sony Kartika menjelaskan mengenai simbol yang dihasilkan oleh garis.

Garis bukan saja hanya sebagai garis, tetapi kadang sebagai simbol emosi yang diungkapkan lewat garis, atau lebih tepat disebut goresan. Goresan atau garis yang dibuat oleh seorang seniman akan memberikan kesan psikologis yang berada pada setiap garis yang dihadirkan (Dharsono, 2017: 37)

Pada teori garis tangan, atau lebih dikenal *palmistry*, mempunyai praktik yang sama dalam memahami garis atau goresan. Fungsi dari makna garis tangan untuk mengetahui kondisi psikologi dan fisik pemilik tangan, sejalan dengan fungsi goresan sebagai unsur seni rupa, yaitu memberikan kesan psikologis. Perbedaan definisi garis keduanya hanya di mana garis itu muncul dan digunakan, yaitu pada kanvas atau telapak tangan.

Elemen-elemen dari *palmistry*

Pada sub-bab ini akan dijelaskan mengenai beberapa *mounts*, garis tangan yang umum ditemukan dan simbol-simbol unik lainnya. Penjelasan tentang awal dan akhir garis, serta kaitannya garis dan *mounts* sesuai dengan lokasinya, akan dijelaskan pada bab empat yang disesuaikan dengan tokoh autobiografi yang sudah dibaca.

a. *Mount of jupiter*

Mount of jupiter terletak di bawah jari telunjuk. Begitu pun jari telunjuk juga diberi nama Jupiter. *Mount* ini mempresentasikan sisi ambisius pada pemilik tangan dan sifat kepemimpinan (Narayan, 2011:72)

b. *Mount of saturn*

Mount of saturn terletak di bawah jari tengah, dan jari tengah juga disebut saturn. *Mount* ini mempresentasikan keberuntungan karena *fate line* berhenti

pada *mount* ini, selain itu menjelaskan perspektif pemilik tangan yang berhubungan dengan meditasi, kegelisahan, dan lain-lain (Narayan, 2011: 165).

c. *Mount of sun atau apollo*

Mount of sun atau *apollo* adalah *mount* yang selalu menunjukkan bakat, kesuksesan dan reputasi. *Mount* ini terletak di bawah pada jari manis. Pemilik tangan yang memiliki *mount* ini dengan sangat jelas mempunyai potensi untuk menjadi seniman sukses dan terkenal (Narayan, 2011: 175).

d. *Head Line*

Menurut *palmist*, *head line* harus terlihat jelas dan kuat pada telapak tangan. *Head line* mengungkapkan kondisi mental, ekonomi, karir, hobi dan bagaimana pemilik tangan dapat menjaga kondisi mentalnya (Greenway, 2019: 105).

e. *Life line*

Garis ini mengungkapkan kecelakaan-kecelakaan yang terjadi pada masa hidupnya, aspek kesehatan, bahkan umur. Semakin dalam dan panjang garis *life line*, maka pemilik tangan akan mempunyai hidup yang sehat sampai tua (Greenway, 2019: 96-97).

f. *Heart line*

Pemilik tangan akan menjadi sukses dan terkenal dalam kehidupannya, apabila mempunyai garis *heart line* yang jelas, dalam, kemerahan dan sempurna (Narayan, 2011: 272). Selain itu, dapat menunjukkan keadaan emosional pemilik tangan (Greenway, 2019: 120).

g. *Segitiga*

Segitiga dibentuk oleh tiga garis yang bersatu. Keberadaan segitiga pada telapak tangan mempunyai banyak sekali makna, namun, pada umumnya segitiga mempunyai makna yang bagus bagi pemilik tangan. Contoh, apabila segitiga muncul pada tengah telapak tangan atau pada *mars mount* maka pemilik tangan akan sangat beruntung dan memiliki sifat yang progresif. Ketika pemilik tangan adalah manusia yang mandiri, tanda ini mempunyai makna talenta, keberuntungan dan warisan. Meskipun begitu, tanda memiliki arti yang berbeda apabila muncul di bawah *head line*, yaitu pemilik tangan akan mengalami, sedang mengalami, akan mengalami

belunggu dalam pekerjaan atau hubungan yang buruk (Narayan, 2011: 297-298).

h. *Jaring*

Tanda jaring pada semua area telapak tangan tidak menandakan hal yang baik. Contoh, apabila jaring muncul pada *mount jupiter*, maka pemilik tangan jahat dan egois. Selain itu, apabila muncul pada *saturn mount*, maka pemilik tangan memiliki kebiasaan buruk (Narayan, 2011: 315-316).

2. Buku biografi dan autobiografi

Biografi dan autobiografi membantu penulis dalam mewujudkan Karya yang berjudul *Visualisasi Garis Tangan dalam Penciptaan Seni Lukis*. Peran keduanya menjadi alat bagi penulis untuk memilih cerita manusia yang menarik untuk divisualisasikan.

Melalui buku biografi dan autobiografi yang sudah dibaca ditangkap beberapa hal yang dapat dimaknai dalam teori *palmistry*, yaitu masa kecil, keluarga, cinta, karir, kejadian yang merubah hidup, pernyataan diri, dan pengambilan sikap dalam menghadapi pilihan hidup. Menanggapi beberapa hal di atas menjadi acuan yang sifatnya personal oleh penulis sebagai pembaca. Selain itu, tidak ada batasan dalam pemilihan biografi atau autobiografi yang masih hidup atau sudah meninggal. Pendapat penulis terhadap sikap dan karakter individu dalam memaknai menjadi peran penting dalam proses Karya.

3. Teori dalam pembuatan *video art*

Berawal dari ide untuk menggabungkan media lukis dan film, dimana teknik tersebut umum dikenal sebagai *abstract cinema*. Tujuan awal adalah membuka kemungkinan lain untuk memperluas bahasa visual dan interpretasi garis tangan.

Selain memperluas bahasa visual, penulis menemukan teknik *abstract cinema* pada proses pembelajaran Intermedia di ISI Yogyakarta, yang menimbulkan rasa penasaran untuk memperdalam seni rupa dan video dalam waktu bersamaan. *Abstract cinema* mempunyai jejak yang minim pada sejarah sinema, ditulis dalam jurnal *Abstract Cinema and Aesthetic Utopia in the Interwar Period* oleh Rusu C (RUSU, 2015)54-57), seniman

abstrak mengambil langkah besar untuk memperluas bahasa sinema dan abstrak sendiri dengan menghadirkan radikalisme dengan gaya retorika *avant garde*. *Abstract cinema* muncul ketika film dari Hans Richter pada tahun 1921, selanjutnya pada tahun 1923 panggung abstrak karya El Lissitzky di Berlin. Kedua contoh karya ini menunjukkan pada abad ke-20, seni abstrak sudah mempengaruhi banyak bidang kesenian. Film abstrak pada dunia sinema mempunyai dua cara penyampaian visual, salah satunya adalah bentuk-bentuk geometris animasi yang bergerak sejalan dengan dinamika komposisi musik. Lebih dari itu, visual semakin berkembang seiring pembuat film melakukan berbagai eksperimen, salah satunya perkembangan visual dengan teknik *painting in motion*.

Selaras dengan paragraf di awal, ada keinginan memperluas bahasa visual lewat sinema, dengan teknik *painting in motion*. Aspek lain yang dapat membantu untuk memperdalam makna garis tangan pada manusia adalah dengan cara membuat puisi atau naratif yang mencerminkan pandangan penulis tentang garis tangan. Naratif yang dibangun dalam video bertujuan untuk merespon dan merefleksikan buku-buku autobiografi yang telah dibaca. Hal tersebut menyangkut dengan kepribadian tokoh autobiografi dan keadaan yang dialaminya, sehingga pemikiran-pemikiran subjektif tersebut terangkum dalam satu *video art* utuh.

C. Konsep Penciptaan

1. Metode Dalam Perwujudan Seni lukis Seni Lukis

a. Membaca buku biografi atau autobiografi

Tanpa membaca buku, penulis tidak akan dapat mempunyai ide untuk membuat karya. Mencari buku yang tepat dan menarik untuk dikaji menjadi tugas utama dalam proses berkarya. Sering kali, tidak ditemukan buku biografi yang menceritakan kisah tokoh utama dalam buku tersebut secara apa adanya.

Kisah hidup yang rumit dan penuh tantangan memberikan ketertarikan penulis untuk membayangkan garis

tangannya. Oleh karena itu, dalam proses membaca, penulis sudah mengetahui latar belakang penulis tersebut, sehingga dapat langsung meraba bagaimana garis tangan terbentuk.

b. Membuat sketsa digital

Ada dua alasan membuat sketsa secara digital, di antaranya yaitu mengirit waktu dan kesediaan warna yang tidak terbatas. Sering kali, penulis membaca sambil menggambar sketsa agar tidak memakan waktu yang lama. Namun untuk menghindari kesalahan pemilihan garis, dibuat tabel yang terdiri dari definisi garis dan sketsa yang bersangkutan.

c. Menyiapkan kanvas dan pewarnaan

Kanvas disiapkan dan memulai sapuan kuas pertama. Sering sekali pewarnaan dan goresan kuas sedikit berbeda dengan yang ada di sketsa. Hal ini disebabkan oleh konsiderasi bidang asli pada kanvas. Awalnya penulis memberikan pewarnaan dasar pertama berwarna putih pada kanvas sebagai *background* pada lukisan. Kanvas dilapisi dengan menggunakan plamir sebanyak dua sampai tiga kali.

Pada tahap selanjutnya, seluruh bidang kanvas dilukis dengan warna dasar yang sudah ditentukan pada sketsa digital sebanyak dua sampai tiga kali.

Pada tahap ini, mulai dilukis bidang-bidang yang menggambarkan komposisi *mount* pada tangan. Pelapisan warna yang dipilih dilakukan sebanyak dua sampai tiga kali untuk menciptakan warna yang lebih cerah. Penulis juga memakai kesempatan pada proses perwujudan ini untuk eksplorasi pencampuran warna. Setelah itu, mulai memberikan garis sesuai dengan komposisi yang sudah ada sesuai dengan sketsa digital.

Pada tahap terakhir, diberikan warna-warna tambahan yang tidak ada di sketsa digital. Kejadian ini sering terjadi, sebab bidang pada sketsa digital dan kanvas sangat berbeda dan mempunyai kemungkinan untuk ada perubahan. Setelahnya, penulis menambahkan *varnish* untuk melindungi lukisan.

2. Metode dalam perwujudan *video art*

a. Pengambilan video tahap awal

Proses pengambilan video dilakukan sore hari ketika sinar matahari memasuki kamar, sehingga dapat menghasilkan

bayangan tangan di depan tembok. Pengambilan video hanya satu sampai dua menit saja. Pergerakan tangan juga menjadi bahan pertimbangan dalam pengambilan video. Tangan tidak boleh bergerak berlebihan karena akan sangat berpengaruh pada proses pembagian *frame* di *photoshop*.

Proses pengambilan video juga mempertimbangkan ketajaman bayangan yang dihasilkan. Warna yang dihasilkan diperkirakan dengan muatan cahaya yang ditangkap oleh kamera. Hal ini dipertimbangkan dalam proses cetak fotokopi setiap *frames* yang akan diolah.

b. Pengeditan video pada *Photoshop*

Peran *Photoshop* penting disini, sebab akan membagi video menjadi ribuan *frame*. Pembagian ini yang pada akhirnya dipikirkan oleh penulis untuk memilih adegan, atau bagian video yang pas untuk diolah menjadi karya. Tentunya karena keterbatasan waktu, tidak semua *frame* dipakai. *Frame* yang paling banyak digunakan adalah sekitar lebih dari 60 *frame*, yang hanya menghasilkan 3 detik video tanpa *Looping*. Setelah *frame* dipilih, diedit sedikit untuk kontras dan *brightness* agar menghasilkan *print fotocopy* yang tepat dan jelas yaitu tidak terlalu terang dan gambar masih kelihatan jelas.

c. Tahap pewarnaan manual

Setelah semua *frame* dicetak, dilakukan pewarnaan *frame* dengan menggunakan cat akrilik dan merusak kertas dengan cara membolongi atau merobek beberapa *frame* yang hanya diperlukan.

d. Tahap *scanning*, proses edit digital dan penyatuan *sequence* pada *Final Cut Pro*

Setelah melakukan pewarnaan manual, penulis melakukan proses *scanning* yakni memindahkan *frames* tersebut untuk diolah di kembali di *Photoshop* dengan ukuran *ratio* yang sudah ditentukan yaitu 1080x1080 pixel. Proses pada penggunaan *software* ini menentukan gerakan dinamika video yang lancar namun kasar sesuai dengan keinginan penulis. Tidak sampai disitu saja, selanjutnya digabungkan video yang sudah diolah oleh *Photoshop* pada *Final Cut Pro*, yakni menyambungkan *sequence* (kumpulan video) tersebut untuk menyatukan karya sehingga menjadi video

utuh.

D. Tinjauan Karya

a. Karya 1

Sebuah buku berjudul *A Child Called It*, kisah seorang anak sekolah yang dianiaya oleh ibunya sendiri tanpa alasan yang jelas. Ibu Dave Pelzer adalah seorang pecandu alkohol. Sering kali ketika ibunya sedang dalam pengaruh minuman keras, Dave merasa terancam. Hal yang paling menyakitkan adalah ketika Dave dipaksa untuk minum cairan amoniak, makan muntahannya sendiri sampai menusuknya di perut. Semua kejadian ini disaksikan oleh kedua saudara kandungnya sendiri, bahkan ayahnya. Namun tidak ada yang berani untuk melarang atau mencegah Ibu Pelzer.



Gambar 2: Karya 1

Ruthy Lilipaly, *He is Not an It*, 2020 Cat akrilik dan minyak pada kanvas, 90x80 cm (sumber: dokumentasi penulis)

Pada lukisan ini, ada dua kepribadian yang mempunyai perbedaan sangat signifikan. Kekerasan Ibu Pelzer menjadi awal cerita dari kekuatan Dave untuk selalu bertahan hidup. Garis tangan pada perspektif ibu, terdapat tanda silang pada *mount of mars* yaitu manusia yang berpotensi menjadi pembunuh. *Head line* yang patah menandakan kondisi mental yang buruk dan memiliki jaring pada *mount of venus* menandakan manusia yang tidak bermoral. Sebaliknya, kepribadian ibunya yang sangat kejam sangat

mempengaruhi interpretasi garis tangan Dave, yaitu terdapat titik hitam pada *sun line* yang menandakan rintangan dalam kemajuan individu. Selain itu, apabila ada tanda *island* pada *jupiter mount* menandakan kurangnya kepercayaan diri dan meragukan dirinya.

Ibunya yang sangat kejam sangat mempengaruhi interpretasi garis tangan Dave, yaitu terdapat titik hitam pada *sun line* yang menandakan rintangan dalam kemajuan individu. Selain itu, apabila ada tanda *island* pada *jupiter mount* menandakan kurangnya kepercayaan diri dan meragukan dirinya.

b. Karya 2



Gambar 3 Karya 2:

Ruthy Lilipaly, *Crazy Rich Family*, 2020

Cat akrilik pada kanvas, 90x80 cm (sumber: dokumentasi penulis)

North of Crazy: A Memoir adalah buku tentang kumpulan memori milik Neltje, seorang pelukis abstrak ekspresionis dari Amerika. Neltje lahir dari keluarga pengusaha sukses dan kaya raya. Lukisan ini dimulai ketika penulis membaca kisah Neltje menjadi korban pelecehan seksual oleh kerabat keluarganya sendiri. Pada saat itu, Neltje tidak paham bahwa apa yang diperbuat oleh kerabat tersebut adalah pelecehan seksual yang pada akhirnya menghantui dirinya. Selama Neltje bertumbuh dan menghabiskan waktu di Oyster Bay, Long Island, ia tinggal bersama ayah yang kecanduan alkohol dan seorang Ibu yang hanya

memikirkan adik laki-lakinya. Neltje selalu merasa terkekang dan tidak bisa mengungkapkan pendapatnya tentang ketidaksetaraan yang ia alami selama di rumah. Pada akhirnya, Neltje yang mempunyai marga Doubleday King berusaha untuk melepaskan nama Ayahnya dan hidup menjadi pelukis serta dikenal sebagai *philantropist*.

Lukisan yang menggambarkan garis tangan Neltje berfokus pada pengalaman buruknya ketika masih tinggal bersama keluarganya di Long Island. *Mars Mount* sebagai bagian dari telapak tangan yang banyak dilewati oleh garis dan tanda. Tanda silang pada bagian mars menandakan pemilik tangan merasa terkurung terhadap penganiayaan yang terjadi di keluarganya. *Head line* yang berbentuk rantai, menandakan Neltje mengalami gangguan mental setelah mengalami pelecehan seksual. *Saturn* dan *neptune mount* yang muncul, memiliki warna yang sangat kuat, dan juga terdapat tanda silang menandakan pemilik tangan memiliki kekhawatiran yang berlebihan selama sebagian masa kecilnya. Beberapa garis yang muncul dan bercabang pada *mercury mount* menandakan Neltje memiliki kehidupan pernikahan yang tidak berujung mulus. Namun, setelah Neltje menemukan kebahagiaan ketika hidup tanpa membawa nama keluarganya, ia kini hidup lebih sederhana menjadi seniman abstrak ekspresionisme.

Ibunya yang sangat kejam sangat mempengaruhi interpretasi garis tangan Dave, yaitu terdapat titik hitam pada *sun line* yang menandakan rintangan dalam kemajuan individu. Selain itu, apabila ada tanda *island* pada *jupiter mount* menandakan kurangnya kepercayaan diri dan meragukan dirinya.



Gambar 4 Karya 3

Ruthy Lilipaly, *The Future is Here*, 2021

Video Art, 1920x1080 HD (sumber: dokumentasi penulis)

c. Karya *Video Art*

Proses kreatif penulis ditutup oleh *video art* yang membicarakan perspektif penulis terhadap setiap buku yang dibaca. Prosa yang ditulis dalam teknik *stop motion* menjadi tanggapan penulis tentang kepribadian tokoh autobiografi yang tidak menjadikannya manusia, kisah hidup yang seakan- akan sudah menjadi takdir, serta masa depan yang tidak seharusnya diprediksi oleh garis tangan karena berakhir tragis. Penulis menganggap, menjalani hidup apa adanya tanpa mengetahui masa depan dan mencari tahu tentang kepribadian diri sendiri lewat peristiwa yang dijalani dengan sangat natural adalah kunci dari ketenangan hidup.

Penulis menyimpulkan, tangan memiliki kekuatan yang sangat besar sehingga menentukan bagaimana manusia mati dan hidup pada setiap garisnya. Kekuatan yang sangat besar dapat membawa karakter baik dan buruk pada pemilik tangan, serta membawa malapetaka. Lebih dari itu, penulis juga menyesali beberapa tokoh autobiografi yang tidak semestinya mengalami kehidupan yang sengsara, dan menganggap, apabila semua sudah *tertulis* dalam telapak tangan, hal tersebut menjadi sebuah ketidakadilan pada hidup. Sebab, setiap manusia tidak pantas untuk berlarut dalam kesedihan sepanjang hidupnya.

E. Kesimpulan

Penulis mempunyai keyakinan, proses kreatif dalam melukis tidak hanya dimulai dari memindahkan ide dari pikiran sampai ke kanvas. Segala aktivitas sebelum memindahkan ide pada kanvas yang dilakukan adalah proses kreatif yang harus dihargai dan dirayakan. Selama perjalanan menjalin Karya, terdapat beberapa hal yang menjadi pertanyaan dan pernyataan, salah satunya adalah “mengapa manusia harus mati atau hidup seperti itu?”.

Pertanyaan tersebut muncul setelah memilah dan memilih buku autobiografi untuk dibaca. Studi pustaka menjadi acuan dan aspek fundamental bagi penulis untuk menghasilkan karya yang sangat subjektif dan bersifat empati dari penulis. Mengintip kehidupan tokoh dunia, atau orang biasa lewat tulisan yang meninggalkan jejak cerita yang bermakna bagi siapa pun yang membacanya, adalah metode yang memberikan pencerahan untuk diri sendiri. Beberapa kisah, hanya membahas kejadian kelam dalam hidup, namun tidak sedikit yang menemukan penyelesaian dan menjadi semangat bagi pembacanya. Kisah mereka patut didengar, namun bukan berarti patut dicontoh, melainkan sebagai kaca mata lain yang memperlihatkan kehidupan yang tampak mustahil untuk dijalani.

Hasil dari proses pengerjaan karya ini tidak untuk menunjukkan kebenaran garis tangan pada setiap lukisan, melainkan menjadi sebuah kajian proses melukis yang sangat meditatif dengan cara membaca buku tokoh- tokoh yang ceritanya patut untuk diketahui. Lebih dari itu, Karya ini masih banyak kekurangan dan tidak berusaha untuk meraih kesempurnaan. Melainkan, sebagai sebuah pembelajaran tentang sejuta pandangan hidup dimana pengalaman mereka tidak dialami oleh banyak manusia.

F. Kepustakaan

- Beleta, G. (2019). *The Journey of Life, Out of Your Hand*. Hampton Roads Publishing Company, Inc.
- Cheiro. (2003). *Palmistry For All*. Kessinger Publishing.
- Dharsono, K. S. (2017). *Seni Rupa Modern*. Rekayasa Sains.
- Kimura, S., & Kitagawa, T. (1986). Embryological development of human palmar, plantar, and digital flexion creases. *The Anatomical Record*, 216(2), 191–197.
- Liao, S., Jain, A. K., & Li, S. Z. (2012). Partial face recognition: Alignment-free approach. *IEEE Transactions on Pattern Analysis and Machine Intelligence*, 35(5), 1193–1205.
- Narayan, S. D. (2011). *Practical Palmistry*.

VS Publishers.

RUSU, C. (2015). Abstract Cinema and
Aesthetic Utopia in Interwar Period.
Caietele Echinox, 53–64.

Zhang, David, Wangmeng Zuo, and F. Y.
(2012). A comparative study of
palmprint recognition algorithms. *ACM
Computing Surveys (CSUR)*, 44(1), 1–37.