

# EKSPLORASI TEKNIK *SUMINAGASHI* PADA PRODUK FASHION

Dinar Amanda Prof. Dr Biranul Anas

Program Studi Sarjana Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

Email: [dinaramanda.da@gmail.com](mailto:dinaramanda.da@gmail.com) (tuliskan alamat email yang paling aktif digunakan)

**Kata Kunci** : *eksplorasi, produk fashion, olah latar, suminagashi, tekstil*

---

## Abstrak

Tujuan dari tugas akhir ini berawal dari pemikiran mengenai bagaimana nilai dapat ditambahkan ke tekstil sebagai media melalui proses kreatif. Kain dengan corak abstrak dapat dibuat dengan mengolah permukaan bahan. Terinspirasi oleh keindahan dalam abstrak, ditemukan kualitas elemen tak terduga dalam proses *suminagashi*. *Suminagashi* merupakan metode dalam mencetak kertas dari corak yang timbul dari permukaan air. Metode ini telah dipraktekkan sejak berabad-abad yang lalu di Jepang dan merupakan budaya kesenian tradisional. Eksperimen dan eksplorasi yang dilakukan pada tugas akhir ini dilakukan untuk mengembangkan potensi dari teknik *suminagashi* dan melihat sejauh mana teknik ini dapat diaplikasikan pada produk fashion.

## Abstract

*The purpose of this paper is to bring consideration a way where value can be added to textile as a medium through creative process. Abstract-fabric can be achieved by treating the fabric with surface design. Inspired by the beauty in abstract, the author finds a quality of unexpected element in the process of suminagashi. Suminagashi is a method of printing pattern that arise from the surface of the water on a rice paper. This method has been practiced in Japan and is the art of traditional Japanese culture centuries ago. Experimentation and exploration undertaken in this thesis aim to develop the potential of the technique suminagashi and see how far this technique can be applied to fashion products.*

---

## 1. Pendahuluan

Tekstil merupakan media yang berperan dalam kehidupan manusia dan merupakan salah satu kebutuhan primer manusia yang terus berkembang seiring dengan perkembangan jaman. Selama berabad-abad telah terjadi perkembangan didalam pengolahan struktur serta desain tekstil. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan kesempatan kepada para pelaku tekstil untuk dapat bereksplorasi dan mengolah tekstil secara kreatif dan inovatif.

Penggabungan unsur visual pada corak, komposisi warna, serta pengolahan prinsip dasar dalam desain tekstil dilakukan guna menambah nilai estetis dari kain. Pemanfaatan dalam mengolah tekstil oleh teknologi dan ilmu yang baru mendukung pembuatan karya secara kreatif menjadi lebih luas, bebas dan tidak terbatas.

Terinspirasi oleh keindahan tinta cina yang dapat mengalir di atas permukaan air, teknik *Suminagashi* sesuai dengan inspirasi karena memiliki prinsip yang sama, yaitu menitikan tinta ke atas permukaan air sebagai usaha dalam pembuatan corak pada media kertas (*paper marbling*). *Suminagashi* adalah seni tradisional Jepang yang memiliki lebih dari 800 tahun sejarah. Seni ini dahulu dirahasiakan metode pembuatannya hanya untuk anggota keluarga Hiroba, hingga 100 tahun kemudian pada era meiji, metode ini terbuka untuk umum. Terbukanya metode *Suminagashi* kepada khalayak ramai disebabkan oleh penerbitan buku tentang *Suminagashi*, demonstrasi *Suminagashi*, dan pameran *Suminagashi* sebagai seni kerajinan tradisional.

Teknik *Suminagashi* belum populer di Indonesia, dan masih jarang digunakan pada media tekstil. Belum ada yang menggunakan teknik ini dalam mengolah tekstil sebagai usaha menghias kain sebagai produk *fashion*. Padahal, corak dan efek yang dihasilkan *suminagashi* unik dan beragam.

Tekstil yang diolah dengan kreatif dapat menjadikan kain sebagai media dalam berkreasi dan berekspresi. Teknik *suminagashi* digunakan dalam rancangan tekstil guna menambah nilai secara estetis. Hal inilah yang kemudian ditinjau dan di eskplorasi untuk melihat kemungkinan dan potensi baru dari penggunaan bahan dan teknik untuk kemudian dihasilkan sebagai produk yang dapat dipakai oleh masyarakat.

Jenis kain yang beredar di pasar kini sudah sangat beragam, namun kebanyakan kain yang beredar merupakan hasil manufaktur dan tidak memiliki banyak corak yang spesifik dengan pengolahan yang khusus. Padahal dengan pengolahan yang tepat, sebuah kain akan memiliki estetika lebih dan tampak tidak monoton. Tekstil sebagai unsur utama dalam berpakaian dapat memiliki karakteristik yang dapat dikembangkan menjadi lebih unik. Beragamnya jenis dan karakteristik tekstil yang ada menjadi potensi besar untuk dilakukan olahan guna menambah keindahan pada permukaan kain.

Teknik *suminagashi* masih belum banyak terdengar di Indonesia. Seni kuno dari Jepang ini dapat menghasilkan motif yang menarik seperti *marbling* namun dengan alur yang ringan layaknya tinta cina yang diteteskan ke permukaan air. *Suminagashi* dapat menghasilkan unsur warna dan motif yang tidak terduga dan menampilkan alur indah yang dapat dikembangkan. Teknik ini umum terdengar sebagai metode dalam *paper marbling*, namun jarang dipakai dalam menghias kain sebagai media yang dapat dikenakan masyarakat.

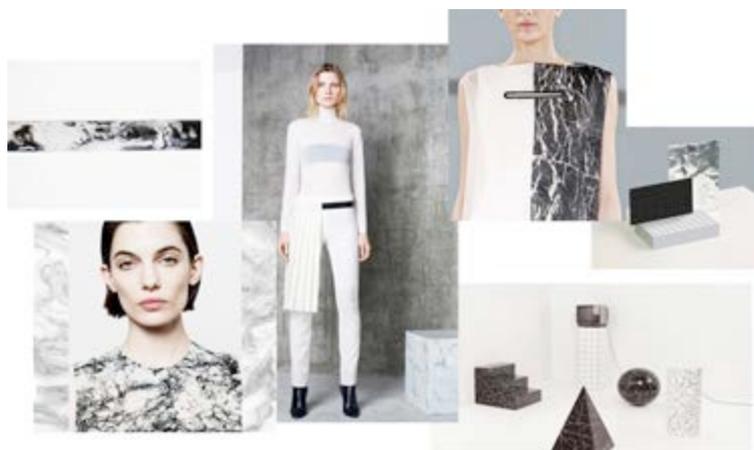
Salah satu tujuan dari pembuatan Tugas Akhir ini, selain menambah wawasan, juga memperkenalkan teknik ini kepada masyarakat sehingga diharapkan dapat menjadi inspirasi maupun alternatif baru sebagai teknik mencetak motif pada kain. Teknik *suminagashi* diharapkan dapat menjadi prinsip dasar yang dapat dikembangkan sebagai cara mengolah sebuah media.

## 2. Proses Studi Kreatif

Dalam pembuatan sebuah karya, perancangan sangat dibutuhkan demi kelanjutan proses produksi. Suatu perancangan juga membutuhkan keselarasan akan tema, material atau bahan yang akan digunakan serta warna yang dirasa akan membuat produk yang dibuat semakin maksimal sehingga sebuah karya dapat sesuai dengan konsep yang telah direncanakan.

Hasil akhir dari karya ini adalah produk *fashion* berupa busana wanita siap pakai. Dengan pemaduan hasil motif yang telah dilakukan, maka dibuat perancangan dengan penempatan motif yang berbeda sesuai dengan bentuk pakaian. pemilihan untuk membuat pakaian siap pakai wanita dikarenakan agar karya ini dapat memiliki fungsi sebagai pakaian yang dapat dikenakan oleh manusia. Fungsi sebagai pakaian ini selain berfungsi untuk digunakan sehari-hari, namun juga tubuh manusia dapat menjadi alat komunikasi yang secara tidak langsung diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi pemakai, maupun masyarakat.

Tema yang diangkat dalam pembuatan karya ini adalah "*patchwork*" yang dalam busana diartikan sebagai gabungan dari perpaduan kain yang berbeda pada satu rancangan baju. Pada karya ini dipilih perpaduan dari warna monokrom agar produk dapat tetap dipakai dalam jangka waktu yang lama. Tema ini diangkat untuk memfokuskan perancangan baik dalam siluet, pola serta bentuk akhir yang nantinya akan diaplikasikan sebagai produk *fashion*. Judul karya untuk hasil akhir produk ini adalah "*Monochromatic Juxtaposition*" yang dipilih agar konsumen dapat dengan mudah menangkap maksud dari pembuatan karya ini.



Gambar 2.1 Image Board 1 "*Monochromatic Juxtaposition*"



Gambar 2.2 Image Board 2 “Monochromatic Juxtaposition”

Suatu perancangan juga membutuhkan keselarasan akan tema, material atau bahan yang akan digunakan serta warna yang dirasa akan membuat produk yang dibuat semakin maksimal sehingga sebuah karya dapat sesuai dengan konsep yang telah direncanakan. Dalam proses perancangan, sketsa yang telah dibuat meliputi proses manual dan digital dengan software *Adobe Photoshop* untuk membantu komposisi penempatan motif dan warna kain dalam rancangan baju.

Berikut adalah sketsa terpilih yang akan diaplikasikan menjadi karya produk akhir dalam penelitian ini:



Gambar 2.3 Sketsa produk akhir terpilih

### 3. Hasil Studi dan Pembahasan

Karya tugas akhir ini terinspirasi dari bentuk abstrak dari tinta yang mengalir bebas diatas air. Bentuk *fluid* dan tidak terduga dari proses yang didapat pada proses *suminagashi* memberi kesan meditatif. Proses pencetakan *suminagashi* juga merupakan langkah menangkap momen yang tercipta pada tinta yang dipengaruhi udara dan gelombang air sehingga hasil yang didapat hampir mustahil dapat diulang/direpetisi. Motif yang tidak terduga inilah yang kemudian menjadi daya tarik pada keunikan karya. Pada proses produksi terdapat tahapan-tahapan yang dilakukan yakni, proses pencetakan motif, proses pemotongan pola, proses penyablonan dengan *cutting sticker*, dan proses dengan teknik jahit.

Berdasarkan hasil eksplorasi yang telah dilakukan, terdapat cetakan dan hasil yang berbeda-beda pada setiap kain. Pada akhirnya, dipilih material dan warna yang sesuai dengan konsep. Berikut hasil eksplorasi yang menjadi acuan dalam produksi akhir karya.



**Gambar 3.1** Hasil Eksplorasi dengan kain *duchess*

Material yang digunakan dalam proses pembuatan karya ini adalah *satin bridal* dan kulit imitasi. Pemilihan material tersebut telah ditentukan melalui tahap penelitian terlebih dahulu. Bahan terpilih berupa *satin bridal* dan kulit yang digunakan karena dirasa memiliki karakteristik yang dapat diolah lebih lanjut sehingga secara visual sesuai dengan konsep karya.

Dalam proses produksi diperlukan rancangan produk yang akan dibuat. Hal ini bertujuan agar produk yang dibuat sesuai dengan tema dan konsep awal yang telah direncanakan. Hasil produk pada karya ini merupakan 5 tampilan busana dengan aplikasi motif geometris. Rancangan yang dibuat mengacu pada *image board* yang telah dibuat, dan disesuaikan dengan target market yang telah dipilih. Setelah rancangan dan hasil eksplorasi telah dipilih, maka tahap terakhir adalah eksekusi dari semua perancangan yang telah dibuat, yaitu proses produksi.

Berikut hasil produk akhir dari aplikasi motif *suminagashi* pada produk *fashion*:



**Gambar 3.2** Hasil Karya 1



Gambar 3.3 Hasil Karya 2



Gambar 3.4 Hasil Karya 3



Gambar 3.5 Hasil Karya 4



Gambar 3.6 Hasil Karya 5

#### 4. Penutup / Kesimpulan

Setelah dilakukan proses eksplorasi dengan penggunaan teknik *suminagashi*, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Dalam proses eksplorasi, telah diterapkan beberapa pengolahan teknik dengan mengenali karakteristik material sebelumnya
2. Teknik *suminagashi* menghasilkan motif-motif yang tidak terduga sehingga tidak dapat diulang untuk mendapatkan motif yang sama untuk kedua kalinya.
3. Warna dan motif lebih baik terserap jika berada pada ranah wadah yang sempit serta media yang kaku (seperti kertas atau kayu) dan dapat mengapung secara stabil karena pigmen akan terserap sempurna jika media yang dicetak tidak mudah goyang.
4. Hasil akhir dari teknik *suminagashi* bergantung pada material seperti jenis kain dan karakteristiknya. Teknik ini akan berhasil jika menggunakan kain yang teksturnya kaku dan memiliki tingkat penyerapan yang tinggi serta cocok dengan jenis pewarna tertentu.
5. Secara garis besar, pada proses eksplorasi sampai dengan proses produksi memiliki beberapa kendala dan hambatan, seperti hasil akhir dari motif yang tercetak lebih banyak yang tidak berhasil di banding yang berhasil. Hal ini dikarenakan proses *suminagashi* membutuhkan kestabilan yang tinggi dalam prosesnya, dan bekerja pada media kain yang mudah lecek, kusut, atau licin sering tidak berhasil. Namun semua kendala cukup dapat diatasi.

Berikut saran-saran yang didapat setelah melakukan eksplorasi dan eksperimen, sebagai pesan dan harapan dalam pengembangan teknik ini di masa depan:

1. Proses eksplorasi yang dilakukan akan lebih optimal apabila didukung oleh keterampilan dan ketersediaan waktu dan fasilitas yang memadai.
2. Eksperimen pada bahan material, serta cara pengerjaan yang dapat memiliki peluang untuk mendapat hasil yang sempurna masih harus dilakukan pengembangan dan pencarian alternatif.
3. Pembuatan motif-motif baru dengan teknik yang baru ada baiknya apabila terus dilakukan, karena adanya kejenuhan dengan teknik yang telah ada dan sering digunakan serta selain itu untuk mengenal lebih luas budaya lain agar menambah wawasan di bidang tekstil.
4. Teknik *suminagashi* dapat diperkenalkan kepada masyarakat sebagai alternatif baru dalam pembuatan produk tekstil dengan memberikan pemahaman baru tentang teknik tekstil.
5. Dari proses ini terbukti bahwa teknik yang tidak biasa digunakan dalam dunia tekstil menyimpan berbagai potensi yang dapat diolah lebih lanjut. Hendaknya proses pengeksplorasian dan pengaplikasian terhadap produk-produk tersebut diperdalam sehingga dapat menghasilkan suatu alternatif baru dalam mengolah tekstil dan membuat produk fashion.

#### Ucapan Terima Kasih

Penulis menyadari bahwa pelaksanaan tugas akhir ini tidak akan berjalan sebagaimana mestinya tanpa melibatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sejak awal masa perkuliahan hingga pada pelaksanaan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada: Bapak Prof. Dr. Biranul Anas Zaman selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam pelaksanaan tugas akhir ini; Bapak Drs. Ahmad Haldani, M.Sn, selaku koordinator pelaksanaan Tugas Akhir yang juga telah membimbing penulis dan seluruh dosen dan pihak yang membimbing dan membantu selama pembuatan karya ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih sangat banyak kekurangan yang pada penelitian ini. Oleh karena itu penulis mengundang pembaca untuk memberikan kritik dan saran yang bersifat membangun. Penulis mengucapkan terima kasih, semoga penelitian ini dapat memberi inspirasi maupun wawasan yang bermanfaat.

#### Daftar Pustaka

1. Morris, Desmond, 1997. *Manwalking: Fielding Guide to Human Behavior*, 6. Inc. Publisher, New York.
2. Lurie, Alison, 1992. *The Language of Fashion*, 5. London Bloomsbury.
3. Rouse, Elizabeth, 1989. *Understanding Fashion, Clothing Culture and Communication*, 18. Oxford.

4. Barnard, Malcolm, 2007. Fashion sebagai Alat Komunikasi. Jelasutra, Jogjakarta.
5. Nordholt, Schulte Henks, 1997. *Outward Appearance: Dressing State and Society in Indonesia*. Australia.
6. Chambers, Ann. 1991. *Suminagashi: The Japanese Art of Marbling*. Thames & Hudson.
7. Segami, Amy Lee, *What is suminagashi?*, 2003 (<http://segami.smugmug.com/> diakses pada 15 September 2013).
8. Anonim, *Simple Suminagashi*, 2013 (<http://cdn.dickblick.com/lessonplans/simple->, diakses pada 15 September 2013).
9. Anonim, 2010 ([suminagashi-monoprints/simple-suminagashi-monoprints-boku-undo-suminagashi.pdf](http://suminagashi-monoprints/simple-suminagashi-monoprints-boku-undo-suminagashi.pdf), diunduh pada 15 September 2013).
10. Fitrihana, Noor, *Pengetahuan Tekstil*, 2008 (<http://batikyogya.wordpress.com/2008/08/21/pengetahuan-teksstil/>, diakses pada 15 September 2013)
11. Kuroda, Takaji, *Suminagashi, Suimonga, Majirozome*, 2011 (<http://www5e.biglobe.ne.jp>, diakses 20 September 2013)
12. Anonim, (<http://www.marblersapprentice.com/Suminagashipage.htm>, diakses pada 20 September 2013)
13. Anonim, ([http://en.wikipedia.org/wiki/Paper\\_marbling](http://en.wikipedia.org/wiki/Paper_marbling), diakses pada 20 September 2013)