



Pengaruh Penambahan Volume Air dalam Cat Akrilik Terhadap Kualitas Warna *Suminagashi* Pada *Scarf Polyester*

Rizki Laillatul Zakiyah^{1*}, Ma'rifatun Nashikhah²

^{1,2} Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Alamat: Jl. Ketintang, Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya, Jawa Timur 60231

Korespondensi penulis: rizki.19017@mhs.unesa.ac.id*

Abstract. *Suminagashi* is a technique for decorating fabric or paper by dropping ink or paint onto the surface of water or a water-gelmixture, then placing the fabric or paper on the liquid so that the color is absorbed. The study aims to examine the effect of increasing water volume in acrylic paint on the color quality of the *suminagashi* technique applied too polyester scraves, specifially in terms of color sharpness and color absorption. Additionally, it investigates the variations in color outcomes across different water-to-point ratios. An experimental method was employed using three paint-to-water ratios 1:1, 1:2, and 1:3. Color quality was evaluated through observations by 30 respondents and analyzed using the Kruskal-Wallis H test with SPSS version 30. The result indicate that the volume of water in the acrylic paint mixture significantly influences color quality. The 1:1 ratio produced the highest color sharpness, while the 1:3 ratio showed the best color absorption. Distinct color differences were observed among the scarves produced with each ratio.

Keywords: Acrylic paint; Color quality; Polyester scarf; *Suminagashi*; Water volume

Abstrak. *Suminagashi* adalah teknik menghias kain atau kertas dengan cara meneteskan cat yang mengambang di atas air atau campuran air dan gel. Kemudian peletakan kain atau kertas di atas cairan tersebut agar zat warna terserap. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penambahan volume air dalam cat akrilik terhadap kualitas warna teknik *suminagashi* pada *scarf* berbahan *polyester*, ditinjau dari aspek ketajaman warna dan daya serap warna. kemudian untuk mengetahui perbedaan warna *suminagashi* pada *scarf*. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan tiga variasi perbandingan cat dan air, yaitu 1:1, 1:2, dan 1:3. Penilaian kualitas warna dilakukan melalui observasi oleh 30 responden dan dianalisis menggunakan uji Kruskal-Wallis H dengan bantuan SPSS 30. Hasil analisis menunjukkan bahwa volume air dalam campuran cat akrilik berpengaruh signifikan terhadap kualitas warna. perbandingan 1:1 memberikan hasil ketajaman warna tertinggi, sementara perbandingan 1:3 menunjukkan daya serap warna terbaik. Terdapat perbedaan warna pada masing-masing perbandingan *scarf*.

Kata kunci: Cat akrilik; Kualitas warna; *Scarf polyester*; *Suminagashi*; Volume air

1. LATAR BELAKANG

Tekstil memiliki peranan penting dalam dunia fashion. Surface design merupakan desain yang berasal dari permukaan kain yang telah ada, sedangkan structure design merupakan desain yang berasal dari struktur penampang yang membentuk tekstil tersebut (Athyra, 2015). *Surface design* adalah motif yang diterapkan dalam sebuah kain sesudah kain itu jadi atau selesai di tenun. Surface design dapat dibuat melalui beberapa metode salah satunya dengan metode marbling. Teknik marbling juga sering dikenal dengan istilah ebru (bahasa turki) dan dalam bahasa jepang disebut *Suminagashi*.

Suminagashi adalah teknik melukis diatas air dengan meneteskan tinta di permukaan air yang menghasilkan pola seperti marmer (Soerjono, 2019). Teknik *Suminagashi* pada mulanya digunakan untuk membuat motif pada kertas atau sampul buku dengan cat minyak,

seiring berjalannya waktu pengaplikasian teknik ini tidak terbatas digunakan pada seni dekorasi pada kertas atau sampul buku. Pada perkembangannya teknik ini mulai diterapkan pada material tekstil, terlihat dari semakin banyak kain ataupun desainer fashion yang menggunakan motif marbling pada hasil karyanya (Hendrawan, 2017:2). Motif dan efek yang ditimbulkan dari teknik Suminagashi unik, abstrak, beragam dan eksklusif karena pada teknik ini motif tidak bisa diulang kembali untuk menghasilkan motif yang sama. Hal inilah yang kemudian dieksplorasi untuk melihat kemungkinan dan potensi baru dari penggunaan teknik pewarnaan pada bahan polyester untuk kemudian dihasilkan sebagai produk busana maupun aksesoris busana yang dapat dikenakan oleh masyarakat.

Salah satu aksesoris pelengkap busana adalah scarf. Scarf menurut Genova (2011) merupakan scarf panjang dan tipis yang banyak digunakan dalam busana wanita. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media scarf dikarenakan permukaannya yang luas sehingga dapat terlihat efek pola marmer dan lebih mudah diamati perbedaan warna dan polanya jika dilihat secara kasat mata. Kain polyester dipilih sebagai bahan untuk membuat suminagashi karena beberapa alasan utama, termasuk sifat permukaannya yang halus, ketahanan terhadap air, dan kemampuan menampilkan detail pola cat dengan jelas. Dalam penelitian Widyaningrum (2022) ketahanan luntur pada warna produk hijab suminagashi pada sampel kain polyester satin berada pada kriteria baik, dan campuran polyester dengan kriteria sangat baik. Pola dari teknik ini adalah hasil warna yang mengapung diatas permukaan air biasa atau larutan kental, kemudian dipindahkan ke permukaan penyerap seperti kertas atau kain.

Pewarna suminagashi banyak ragamnya. Cat akrilik merupakan pewarna sintetis yang dapat melekat pada berbagai permukaan. Cat akrilik dipilih karena memiliki sifat lebih cepat kering dan berpelarut minyak (Widyaningrum, 2022:3). Pada umumnya saat membuat suminagashi jumlah warna atau cat yang digunakan tidak dikontrol perbandingannya, Eisenbart (2021) dalam bukunya mengatakan bahwa saat mencampur cat dan air tidak diukur, jika terlalu kental perlu ditambahkan air, campuran harus memiliki konsistensi seperti krim. Soerjono (2019) dalam bukunya mengatakan bahwa campuran cat akrilik dan air dengan perbandingan 1:3 atau 1:2 untuk warna yang lebih pekat. Jadi konsentrasi cat lebih banyak dari air. Konsentrasi cat yang lebih banyak dari air menyebabkan cat turun kedalam air dan sulit mengambang sehingga warna cat tidak menyebar dengan baik.

Peneliti melakukan penelitian pra eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui warna mana yang lebih dekat dengan warna batu marmer tanpa memperhatikan perbandingan cat dan air dengan warna yang digunakan yaitu warna raw umber, titanium white, oxide green, panthalo blue, cerulean blue, yellow, light green dan mars black. Berbagai macam teknik motif

yang digunakan yaitu stone marble, swizzle, gel-git, dan non-pareil. Percobaan dilakukan pada kain polyester dan kain katun yang sebelumnya telah di mordan menggunakan tawas. Hasil menunjukkan bahwa pada bahan polyester terlihat berkilau dan warna yang mendekati pola seperti marmer adalah warna gelap yang dipadukan dengan warna terang seperti burnt seinna (coklat kemerahan), mars black, lemon yellow dan titanium white dan hasil motif yang digunakan yaitu swizzle. Teknik swizzle menggunakan lidi untuk mengaduk cat yang berada di permukaan larutan CMC dan air dengan cara yang bebas, teknik swizzle dapat terlihat seperti striated rock/ agate (Eisenbart, 2021). Bahan katun hasil menunjukkan bahwa hasil warna pada permukaan kain terlihat kusam.

Penelitian yang dilakukan oleh Ichsanti dan Russanti (2018) yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh perbandingan volume cat dan air pada kain duchesse pada produk clutch bag. Penelitian ini menggunakan tepung kanji sebagai pembuat gel/ pengental. Sebelumnya peneliti melakukan pra eksperimen pada kain duchesse dan drill. Hasil yang diperoleh adalah duchesse lebih baik dari drill. Selanjutnya pada hasil penelitian Ichisanti dan Russanti (2018) menyatakan bahwa pada aspek ketajaman warna perbandingan volume cat akrilik dengan air 1:1 menghasilkan ketajaman warna yang sangat baik . Pada daya serap warna perbandingan volume cat akrilik dan air 1:1,5 menghasilkan warna yang sangat baik. Oleh karena itu, pada penelitian ini diperlukan uji coba penelitian untuk menghasilkan produk scarf dengan menggunakan teknik Suminagashi pada tekstur kain yang berbeda yaitu bahan polyester yang melangsai dan lebih tipis dari bahan duchesse menggunakan teknik pewarnaan Suminagashi dengan perbandingan volume cat dan air 1:1, 1:2 dan 1:3 dengan tujuan untuk mengetahui manakah kualitas warna Suminagashi yang paling baik pada produk scarf polyester.

2. KAJIAN TEORITIS

Air Tanah

Air tanah adalah air yang bergerak dalam tanah yang terdapat di dalam ruang-ruang antara butir-butir tanah yang membentuk itu dan di dalam retak-retak dari batuan. Yang terdahulu disebut air lapisan tanah dan yang terakhir disebut air celah (*fissure water*). Sumur gali adalah salah satu konstruksi yang paling umum dan banyak digunakan untuk mengambil air tanah bagi masyarakat kecil dan rumah-rumah perorangan sebagai air minum dengan kedalaman 7-10 meter dari permukaan tanah (Gabriel, 2001).

Sebagian air hujan yang mencapai permukaan bumi akan terserap kedalam tanah dan menjadi air tanah, air tersebut akan tersimpan/tertangkap di dalam lapisan batuan yang

mengalami penambahan secara terus menerus oleh alam (Harmayani & Konsumartha, 2007) Air tanah dapat menjadi 3, antara lain:

- a. Air tanah dangkal, yaitu air yang terjadi akibat proses peresapan air permukaan atau air hujan yang secara alami tersaring oleh tanah dan sebagian bakteri, sehingga air tanah menjadi jernih. Air tanah dangkal terdapat pada kedalaman 15 meter dibawah permukaan tanah. Air tanah ini bisa dimanfaatkan sebagai sumber air minum dengan kualitas lumayan baik akan tetapi kuantitas yang tergantung pada musim.
- b. Air tanah dalam, yaitu air tanah yang terdapat pada lapisan kedap air dengan kedalaman 100-300 meter. Kualitas air ini lebih baik daripada air tanah dangkal, sedangkan kuantitas tergantung pada keadaan tanah dan sedikit dipengaruhi oleh perubahan musim.
- c. Mata air, yaitu suatu lokasi dalam tanah yang dapat mengeluarkan pancaran air menuju permukaan bumi, dan keluarnya air tersebut berasal dari akuifer.

Cat Akrilik

Menurut Benski dalam (Handinata, 2019) menjelaskan bahwa sebelum ditemukannya cat akrilik penggunaan cat sintetis diawali oleh seniman mural asal Meksiko yang menggunakan cat tersebut sebagai media mural karena warna yang cerah dan tahan uji.

Cat akrilik dikenal sebagai cat yang cepat kering, permanen dan versatil. Kepopuleran ini diperkuat dengan sifatnya yang mudah beradaptasi menyesuaikan kebutuhan dan ekonomis. Cat akrilik dapat digunakan untuk berbagai medium seperti kanvas, kayu, kertas, airbrush, sablon dan kain. Hampir semua bahan yang tidak berminyak atau tidak rusak dapat dilekati oleh cat akrilik. Tingkat kilau cat akrilik dapat diatur dengan menambahkan gel atau tambahan zat lain seperti medium painting sehingga dapat menghasilkan warna yang kusam (*matte*), agak berkilau (*satin*), dan berkilau (*gloss*).

Warna

Menurut Russell (2011) kriteria warna desain tekstil cetak dapat dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu:

a. Warna

- 1) Hue (Warna Dasar): Hue mengacu pada nama warna spektrum seperti merah, biru hijau biru kehijauan dan lain sebagainya.
- 2) Value (Nilai): Merujuk pada tingkat kecerahan atau kehitaman suatu benda dari hitam hingga putih.

- 3) Saturation (Kejenuhan): tingkat warna dari tidak jenuh (abu-abu) hingga jenuh (warna cerah)
- 4) Chroma (Kekuatan Warna): Chroma menggambarkan seberapa jenuh atau seberapa pucat suatu warna. kekuatan warna dapat diukur dari seberapa dekat dan jauh sebuah warna pada pigmen aslinya. Chroma dapat menggambarkan intensitas atau kekuatan suatu warna
- 5) Harmony (Keserasian): Keserasian warna yang digunakan, seperti kontras, analog dan triad.

b. Memilih Palet Warna Suminagashi

Menurut Eisenbart (2021) memilih palet warna untuk pola *suminagashi* menggunakan konsep untuk memandu dalam memilih warna yang harmonis, pola marbling bermula dari warna hitam. Warna hitam menggarisbawahi warna lain terlihat menonjol. Tanpa warna hitam pola *suminagashi* mungkin terlihat pucat atau pastel. Dominasi warna hangat dan dingin dapat memperkaya warna pada *suminagashi*.

Suminagashi

a. Pengertian *Suminagashi*

Dalam tradisi kerajinan jepang, terdapat teknik yang disebut “Suminagashi” (Hendrawan, 2017:3) . “sumi“ yang berarti tinta, sedangkan “nagashi” yang berarti mengambang, jadi pola yang dibentuk oleh tinta mengambang. Suminagashi merupakan seni yang berasal dari teknik Jepang kuno untuk menciptakan karya seni bernilai tinggi dengan cara melukis diatas air, seperti tinta mengambang yang akan menghasilkan motif menyerupai marmer (Soerjono, 2019). Pada umumnya setelah tinta ditetaskan di permukaan dan membentuk motif kemudian motif tersebut akan dipindahkan/ dicetak di kertas dengan cara meletakkan kertas di atas permukaan air yang telah diberi tinta.

Berdasarkan uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa teknik sumingahsi adalah suatu kegiatan yang terencana untuk membuat motif dengan cara meneteskan tinta diatas permukaan air yang akan mengambang dan membentuk suatu motif yang kemudian dipindahkan melalui media kertas.

b. Motif Suminagashi

Eisenbart (2021) menyebutkan ada beberapa motif dan cara membuat motif *suminagashi*, yaitu:

1) *Stone Marble*

Pembuatan motif ini merupakan *basic* pembuatan *suminagashi*. biasanya menggunakan warna yang membumi seperti coklat, abu-abu, hijau, kuning dan lainnya. Cara membuatnya pertama dengan meneteskan beberapa warna kedalam permukaan air bak secara acak. Kemudian warna cat lain diteteskan secara acak diatas permukaan air untuk membentuk motif seperti urat. dan langkah terakhir dengan mencipratkan secara acak cat dengan lidi yang ujungnya diberi ijuk untuk membuat pola akhir.

2) *Swizzle*

Teknik *swizzle* ini dibuat dengan cara meneteskan cat secara acak atau teratur (tidak diharuskan jenuh menutupi seluruh permukaan air) kemudian diaduk secara perlahan menggunakan stick atau lidi untuk mengaduk cat dengan cara bebas. Bila dibuat menggunakan warna-warna batu (tanah) teknik *swizzle* yang dapat terlihat seperti batu bergaris atau seperti *agate*. Untuk mencoba teknik ini dengan meneteskan cat dapat dimulai dari warna hitam. Stik atau lidi dapat dipegang secara vertikal atau sedikit miring.

3) *Gel-git*

Motif *gel-git* dibuat dengan cara mencipratkan warna-warna cat secara acak sampai permukaan air tertutup cat seluruhnya sampai jenuh. Kemudian warna yang mengambang diatas permukaan air ditarik menggunakan lidi atau sisir khusus dari kiri ke kanan.

4) *Non Pareil*

Motif *non pareil* dibuat dengan cara mencipratkan warna-warna cat secara acak sampai permukaan air tertutup cat seluruhnya sampai jenuh pertama motif akan dibuat seperti buat seperti *gel-git* dengan sisir bergigi renggang.

Scarf

Scarf menurut Genova (2011) merupakan scarf panjang dan tipis yang banyak digunakan dalam busana wanita. Scarf diikatkan di leher dengan berbagai cara, digantung di saku jas atau mantel, diikatkan atau disematkan pada gaun atau hanya dikalungkan di lengan seperti selendang. Scarf menurut Poespo (2009:262) atau di indonesia sering pula disebut *syal*, yang awalnya dari bahasa Belanda disebut *sjaal* adalah sepotong bahan berbentuk segi empat atau segi empat panjang, dipakai di sekitar pundak, secara longgar dililitkan di depan dan atas

dada. Scarf sendiri merupakan bagian dari pelengkap busana agar busana terlihat semakin modis.

Kain Polyester

Menurut Widyaningrum (2022 :16) Jenis kain yang biasa digunakan dalam pembuatan hijab segi empat antara lain kain dari serat kapas, diantaranya adalah kain mori, kain campuran serat kapas diantaranya kain saten (serat kapas dan polyester) dan kain santung (serat kapas dan serat rayon), kain dari serat protein binatang seperti kain sutra dan wol, dan kain yang berasal dari serat sintetis diantaranya kain poliamida.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah metode observasi. Responden diberi angket berupa checklist (v) yang sesuai pada kolom jawaban. Menurut Sugiyono (2013:224) teknik pengumpulan data adalah langkah strategis dalam sebuah penelitian karena penelitian dilakukan untuk mendapatkan data. Teknik analisis data dalam penelitian ini

Dalam penelitian ini observasi dilakukan untuk mengetahui apakah penambahan air pada cat akrilik dapat berpengaruh pada kualitas warna *Suminagashi scarf polyester*. adalah analisis statistik Kruskal-Wallis H. Kruskal-Wallis H adalah metode non-parametrik yang digunakan untuk membandingkan distribusi data dari tiga atau lebih kelompok independen sebagai alternatif uji Anova parametrik ketika tidak memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Ketajaman Warna

Data yang diperoleh dari 30 responden dari pengaruh hasil penelitian penambahan volume air pada cat akrilik terhadap kualitas warna *suminagashi* pada *scarf polyester* ditinjau dari ketajaman warna dan daya serap warna dengan skala penilaian 1-4 untuk masing-masing aspek (1= tidak baik, 4 = sangat baik) adalah sebagai berikut:

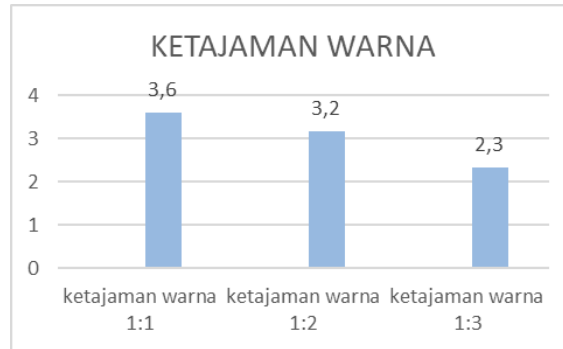


Diagram diatas menunjukan bahwa mean ketajaman warna, tampak bahwa mean ketajaman warna tertinggi adalah ketajaman warna dengan perbandingan cat akrilik dan air 1:1 yaitu sebesar 3,6 dengan kriteria (sangat baik). Berada di urutan kedua ketajaman warna dengan perbandingan cat akrilik dan air 1:2 yaitu sebesar 3,2 dengan kriteria (baik). Berada di urutan ketiga ketajaman warna dengan perbandingan cat akrilik dan air 1:3 yaitu sebesar 2,3 dengan kriteria (cukup baik).

Ranks			
	Perlakuan	N	Mean Rank
Ketajaman Warna	1:1	30	69.58
	1:2	30	50.45
	1:3	30	16.47
	Total	90	

Diketahui mean rank Kruskal-Wallis H pada ketajaman warna 1:1 yaitu 69.58, mean rank ketajaman warna 1:2 yaitu 50.45, dan mean rank ketajaman warna 1:3 yaitu 16.47 menunjukan bahwa ada perbedaan antara ketiga perbandingan. Maka dari itu, mean rank diasumsikan sementara bahwa terdapat pengaruh volume air dan cat akrilik terhadap kualitas ketajaman warna pada scarf. Selanjutnya untuk melihat terdapat pengaruh atau tidak maka di lihatlah tabel dari tes statistik uji kruskal-wallis H sebagai berikut:

Test Statistics ^{a,b}	
	Ketajaman Warna
Kruskal-Wallis H	65.748
df	2
Asymp. Sig.	.000

a. Kruskal Wallis Test

b. Grouping Variable:
Perlakuan

Diketahui statistik uji Kruskal-Wallis H bernilai 65.748 dengan nilai signifikansi 0.000. Nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi ($\alpha = 0.05$) maka diambil keputusan H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan ketajaman warna antara perlakuan dengan perbandingan cat dan air 1:1, 1:2, 1:3.

Daya Serap Warna

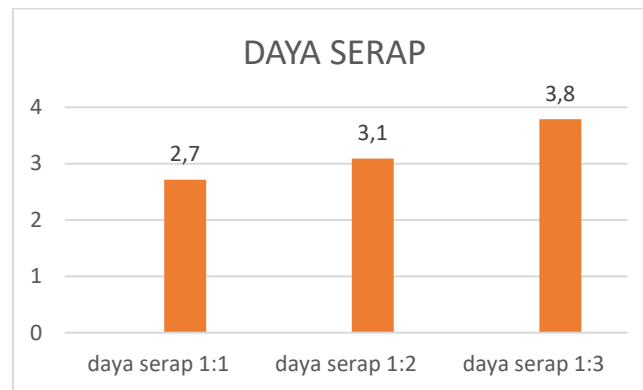


Diagram tersebut menunjukkan bahwa mean daya serap warna, tampak bahwa mean daya serap warna tertinggi adalah daya serap warna dengan perbandingan cat akrilik dan air 1:3 yaitu sebesar 3,8 dengan kriteria (sangat baik). Berada di urutan kedua daya serap warna dengan perbandingan cat akrilik dan air 1:2 yaitu sebesar 3,1 dengan kriteria (baik). Berada di urutan ketiga daya serap warna dengan perbandingan cat akrilik dan air 1:3 yaitu sebesar 2,7 dengan kriteria (baik).

Ranks			
	Perlakuan	N	Mean Rank
Daya Serap Warna	1:1	30	23.33
	1:2	30	40.25
	1:3	30	72.92
	Total	90	

Diketahui mean rank Kruskal- Wallis H pada daya serap warna 1:1 yaitu 23.33, mean rank daya serap warna 1:2 yaitu 40.25, dan mean rank ketajaman warna 1:3 yaitu 72.92 menunjukkan bahwa ada perbedaan antara ketiga perbandingan. Diasumsikan sementara bahwa terdapat pengaruh volume air dan cat akrilik terhadap kualitas ketajaman warna pada scarf ditinjau dari aspek daya serap warna.

Test Statistics ^{a,b}	
	Daya Serap Warna
Kruskal-Wallis H	58.002
df	2
Asymp. Sig.	.000

a. Kruskal Wallis Test

b. Grouping Variable:
Perlakuan

Diketahui statistik uji Kruskal-Wallis H bernilai 58.002 dengan nilai signifikansi 0.000. Nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi ($\alpha = 0.05$) maka diambil keputusan H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan daya serap warna antar perlakuan dengan perbandingan cat dan penambahan volume air pada cat akrilik 1:1, 1:2, 1:3.

Pembahasan

1. Dapat dilihat perbedaan warna pada *scarf* dari ketajaman warna yang menghasilkan warna paling tajam adalah perlakuan 1:1. Perlakuan 1:1 dengan keterangan cat akrilik 30 ml dan air 30 ml. Dikatakan tajam karena cat dan air memiliki perbandingan yang sama. Hasil jadi *scarf* ditinjau pada daya serap warna perbandingan 1:1 memiliki kekurangan yaitu cat tidak dapat menempel dengan baik. Pada perlakuan 1:1 warna warna yang dihasilkan pekat, pola marbling yang terbentuk memiliki batas yang tegas dan jelas terlihat tajam antar warna. pada perlakuan 1:2 memberikan hasil yang baik antar warna-warna yang dihasilkan. Pada perlakuan 1:3 menghasilkan efek yang sangat berbeda. Warna-warna cenderung terlihat lembut dan pastel.
2. Volume air dalam cat yang terlihat dari perlakuan 1:1 memberikan warna yang lebih tajam, perlakuan 1:2 memberikan keseimbangan yang terbaik antara ketajaman dan daya serap, dan perlakuan 1:3 menghasilkan warna yang lebih lembut dengan tingkat penyebaran cat lebih luas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi dan analisis data pada eksperimen tentang pengaruh perbedaan volume air dalam campuran cat akrilik terhadap kualitas warna teknik suminagashi pada scarf polyester, dapat disimpulkan bahwa perbandingan antara cat dan air memengaruhi ketajaman serta daya serap warna. Campuran dengan perbandingan 1:1 menghasilkan warna yang paling tajam, tetapi memiliki daya serap yang kurang baik. Perbandingan 1:2 menunjukkan ketajaman warna yang baik dan daya serap yang cukup baik, meskipun masih terdapat tantangan dalam meratakan penyerapan warna. Sementara itu, perbandingan 1:3 menghasilkan warna yang lebih pucat dan lembut, tetapi menunjukkan daya serap terbaik pada kain scarf polyester. Perbedaan ketajaman dan karakter warna ini dapat diamati secara visual pada hasil pewarnaan scarf, yang menunjukkan bahwa variasi volume air dalam campuran cat akrilik memberikan hasil warna yang berbeda pada teknik suminagashi.

Saran

Saran yang dapat disimpulkan yaitu:

1. Dalam eksperimen *suminagashi*, penting untuk menjaga kondisi air dan larutan CMC agar tidak terlalu lama pada permukaan air. Karena cat akrilik dapat pecah jika terlalu lama berada di permukaan air.

2. Penelitian ini menunjukkan kualitas warna tanpa ada uji pencucian. Oleh karena itu disarankan untuk melakukan uji cuci untuk mengetahui kualitas ketajaman warna.

DAFTAR REFERENSI

- Athyra, F. (2015). Pengaplikasian teknik origami pada busana ready to wear. *Jurnal e-Proceeding of Art & Design*, 2, 815–817. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/4716/4666>
- Eisenbart, R. (2021). *The art of paint marbling: Tips, techniques, and step-by-step instructions for creating colorful marbled art on paper*. Walter Foster Publishing.
- Gabriel, J. F. (2001). *Fisika lingkungan*. Penerbit Hipokrates.
- Genova, A. (2011). *Accessory design*. Bloomsbury Publishing.
- Hadinata, O. G. Q. (2019). Pengaruh komposisi cat akrilik dan binder sablon terhadap kualitas tahan luntur warna dan kekakuan dalam pembuatan motif cosplay pada kain katun, satin dan drill [Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta]. <https://eprints.uny.ac.id/65926/>
- Harmayani, K. D., & Konsukartha, I. G. M. (2007). Pencemaran air tanah akibat pembuangan limbah domestik di lingkungan kumuh: Studi kasus Banjar Ubung Sari, Kelurahan Ubung. *Jurnal Permukiman Natak*, 5(2), 62–108. <https://jurnal.harianregional.com/natak/id-3037>
- Hendrawan, A. (2017). Pergeseran teknik dan material marbling pada tekstil sebagai konsekuensi dari perkembangan dan inovasi. *Panggung*, 27(1), 1–14. <https://doi.org/10.26742/panggung.v27i1.228>
- Ichsanti, S., & Russanti, I. (2018). Pengaruh perbandingan volume cat akrilik dan air terhadap hasil jadi marbling pada bahan Duchesse. *Jurnal Online Tata Busana*, 7(2), 120–124. <https://doi.org/10.26740/jurnal-online-tatabusana.v7i2.24878>
- Poespo, G. (2009). *A–Z istilah fashion*. Gramedia.
- Russell, A. (2011). *Fundamentals of printed textile design* (Edisi ke-0). AVA Publishing.
- Soerjono, I. (2019). *Suminagashi: Teknik melukis motif marmer di kain*. Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Widyaningrum, A., & Syamwil, R. (2022). Analisis kualitas Suminagashi pada kain poliester satin, campuran poliester, dan crepe. *TEKNOBUGA: Jurnal Teknologi Busana dan Boga*, 10(1), 54–60. <http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/46349>