

PENILAIAN ESTETIKA *SURFACE DESIGN* DENGAN TEKNIK SUMINAGASHI PADA TEKSTIL RAYON

Nidiya Salmina¹, Vivi Radiona SP², Dewi Suliyanthini³

¹²³Pendidikan Tata Busana, Universitas Negeri Jakarta

E-mail: nidyasalmina2017@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk menilai estetika *surface design* dengan teknik suminagashi pada tekstil rayon. Metode penelitian kuantitatif deskriptif dengan desain pre-experimental, model *one-shot case study*, dan eksperimen membuat 5 produk berupa panel tekstil suminagashi. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner yang diberikan kepada 5 panelis ahli untuk menilai, dengan variabel tunggal yaitu penilaian estetika *surface design* dengan teknik suminagashi pada tekstil rayon, serta indikator berupa unsur desain dan prinsip desain. Penilaian diukur dengan *rating scale*. Indikator unsur desain mendapatkan nilai 3.49 dengan kategori sangat bagus dan presentase 87.25%. Indikator unsur desain berdasarkan sub-indikator garis, arah, bentuk, tekstur, warna dan nilai gelap terang (*value*). Sementara indikator prinsip desain mendapatkan nilai 3.53 dengan kategori sangat bagus dan presentase 88.33%. Indikator prinsip desain berdasarkan sub-indikator prinsip desain harmoni, proporsi dan irama. Hasil keseluruhan akhir yaitu sebesar 3.51 dengan kategori sangat bagus dan presentase 87.55%.

Keyword: *surface design*, suminagashi, tekstil rayon

1. PENDAHULUAN

Pada industri fashion, terdapat dua dasar desain tekstil yaitu *surface design* dan *structure design*. Permukaan tekstil yang telah jadi (selesai ditenun) diperkaya dengan teknik tertentu sehingga menghasilkan corak. Hal itulah yang disebut *surface design* (Marlianti & Handayani, 2017). Salah satu teknik untuk mengaplikasikan *surface design* adalah dengan teknik suminagashi. Teknik suminagashi adalah istilah Jepang yang digunakan oleh seniman, dimana seniman menorehkan pewarna anti-larut di atas air yang telah diberi pengental untuk digambar, dan kemudian corak gambar tersebut ditransfer ke atas kertas (Woolnough 1881; Wolfe 1990) dalam (Hubbe & Bowden, 2009).

Suminagashi yang dibuat dengan teknik manual ini memiliki kelebihan, bahwa tiap motif tidak ada duanya dan tidak bisa diproduksi dengan sama untuk seterusnya. Proses pembuatan suminagashi yang penuh spontanitas, menghasilkan karya seni yang ekspresif, apa adanya, dan tidak berulang (terbatas). Hal ini berkaitan penciptaan pesan kelangkaan (*scarcity message*) antar konsumen yang menimbulkan kesan eksklusif di pasaran. Kesan eksklusif tersebut juga dapat menyebabkan peningkatan harga jual produk. Pemanfaatan kondisi keterbatasan jenis, warna, atau persediaan adalah cara perusahaan agar konsumen mengambil keputusan pembelian akibat efek psikologis. Hal tersebut menyebabkan persaingan antar pembeli dalam mendapatkan ketidakadilan yang timbul akibat *scarcity message* (Barone dan Roy, 2010) dalam (Goetha, 2020).

Mengenai hal-hal di atas, peneliti tertarik untuk meneliti teknik suminagashi. Dalam membuat suminagashi terdapat tantangan karena bahan-bahan asli suminagashi sulit ditemukan, yang disebabkan permasalahan antara waktu

dan tempat dengan sumber daya. Seiring dengan perjalanannya mengarungi pergantian waktu dan negara, alat dan bahan yang digunakan pun menyesuaikan dengan sumber daya di mana teknik suminagashi tersebut dipraktikkan.

Oleh sebab itu, peneliti memilih untuk meneliti suminagashi dengan bahan alternatif yang mudah didapat dan murah, berupa *shaving foam*. Suminagashi dengan *shaving foam* juga sangat praktis karena hanya butuh satu bahan tersebut bersamaan dengan zat warna sintetis. Tekstil yang dipilih sebagai medium suminagashi adalah rayon yang bersifat higroskopis sehingga lebih mudah menyerap warna dengan baik dan hasilnya indah. Produk akhir penelitian adalah panel-panel tekstil dengan *surface design* suminagashi. Panel tekstil tersebut disesuaikan dengan tren warna dalam Indonesia Trend Forecasting menurut Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, yaitu tren *Essentiality*.

Di akhir penelitian, tekstil suminagashi berbahan alternatif *shaving foam* ini dinilai dari segi estetika. Penilaian estetika berdasarkan unsur dan prinsip desain oleh lima panelis ahli. Selain menambah wawasan dan keterampilan peneliti mengenai teknik suminagashi, penelitian ini juga bertujuan untuk mempermudah aksesibilitas suminagashi bagi masyarakat yang ingin mempelajari ataupun menaikkan harga jual produk melalui suminagashi bahan alternatif. Hasil penelitian ini juga diharapkan menambah wawasan dan inspirasi bagi pelaku *fashion* Indonesia maupun kalangan akademik, sekaligus menambah daya saing pengolahan tekstil.

2. METODOLOGI

Penelitian ini bertujuan untuk membuat produk *surface design* dengan teknik *suminagashi* menggunakan bahan alternatif *shaving foam*, yang kemudian dinilai secara estetika oleh panelis ahli. Bentuk penilaian berdasarkan aspek estetika yaitu unsur dan prinsip desain. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif dengan desain *pre-experimental design* dan model *one-shot case study*. Paradigma *one-shot case study* adalah dimana satu kelompok diberi perlakuan/treatment, dan selanjutnya diobservasi hasilnya dalam bentuk tes akhir. Perlakuan adalah sebagai variabel independen, dan hasil adalah sebagai variabel dependen (Bawala et al., 2017: 60). Adapun pola desain penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 2.1 Desain *One Shot Case Study*

X	O
Menerapkan <i>surface design</i> teknik <i>suminagashi</i> pada tekstil rayon	Penilaian dari segi estetika oleh lima panelis ahli di berbagai bidang

Keterangan:

$X \rightarrow O$

X = *Treatment* (perlakuan)

O = Observasi hasil evaluasi sesudah *treatment*

Skala penilaian yang digunakan pada penelitian ini adalah *rating scale*, dengan 4 interval jawaban sebagai berikut:



Penelitian ini menggunakan subjek penelitian yang terdiri dari 5 panelis ahli pada bidang seni, desain dan tekstil. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner. Sementara

teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu statistik deskriptif. Statistik deskriptif digunakan ketika peneliti ingin menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2013: 147).

3. LANDASAN TEORI

3.1 Penilaian Estetika

Istilah lain dari penilaian adalah asesmen. Arti asesmen menurut Airaisan dalam Nurgiyantoro (2011: 22) yaitu suatu proses pengumpulan, penafsiran, dan sintesis informasi untuk membuat keputusan (Wahyono, 2017: 25).

Menurut Griffin dan Nix (1991) dalam (Haryati, 2007: 15), penilaian adalah suatu pernyataan untuk menjelaskan karakteristik seseorang atau sesuatu berdasarkan sejumlah fakta. Penilaian dapat diartikan juga sebagai kegiatan menafsirkan data hasil pengukuran.

Sementara estetika dalam bahasa asalnya, Yunani, diartikan sebagai persepsi oleh indra, atau perasaan; lebih tepatnya, estetika berasal dari kata benda Yunani *aisthetikos*, berarti peka atau merasa, yang merupakan turunan dari kata kerja *aisthanesthai*, yang mengandung makna untuk mempersepsikan, merasa, atau selera (Costelloe 2013: 1) dalam (Klevan, 2018: 17).

Sejalan dengan teori Alexander Baumgarten (1714: 62) dalam (Klevan, 2018: 17), mengenai medan estetika yang menyediakan sebuah landasan untuk menjelaskan dan membenarkan pertimbangan manusia akan apa yang indah dan tidak indah.

Dalam membangun kesan estetis pada suatu objek, dibutuhkan aspek-aspek estetika yang disebut sebagai unsur dan

prinsip desain. Hal tersebut dikemukakan oleh Dharsono (2014: 12) bahwasanya nilai estetika dalam desain diperlukan prinsip dan azas desain (Creativany et al., 2020: 66). Menurut (Sumaryati et al., 2013: 22-71) unsur desain dibagi menjadi garis, bidang, bentuk, ukuran, tekstur, warna, nilai gelap-terang dan arah.

1. Garis

Garis didefinisikan sebagai penghubung antar dua titik Menurut (Sumaryati et al., 2013: 22) Garis lurus mempunyai sifat kaku dan memberi kesan kokoh, sungguh-sungguh dan keras, sementara garis lengkung memberi kesan luwes, kadang-kadang bersifat riang dan gembira.

2. Arah

Arah garis ada 3 arah yaitu garis horizontal, vertikal, dan diagonal (Sumaryati et al., 2013: 23). Arah memiliki manfaat sebagai tujuan untuk merancang benda dengan tujuan tertentu.

3. Bentuk

Menurut (Sumaryati et al., 2013: 29) bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (*shape*). Bentuk terdiri dari empat yaitu bentuk naturalis atau bentuk organik, bentuk geometris, bentuk dekoratif dan bentuk abstrak. Pada penelitian ini suminagashi menerapkan bentuk abstrak.

4. Ukuran

Setiap benda mempunyai ukuran, dan masing-masing ukuran tersebut berbeda-beda tergantung pada tujuannya, dan besar kecilnya suatu benda erat hubungannya dengan ruang yang akan menempatnya (Sumaryati et al., 2013: 39). Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain mesti diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan.

5. Tekstur

Tekstur adalah bentuk permukaan yang diciptakan oleh garis, pola berulang, efek dan objek dengan tujuan menyerupai untuk mempengaruhi visual ataupun sebagai wujud permukaan sentuh (Sumaryati et al., 2013: 41). Tekstur dibedakan menjadi dua, yaitu tekstur nyata dan tekstur semu.

6. Warna

Secara fisik, warna dapat diartikan sebagai sifat cahaya yang terpancar. Secara psikologis, warna adalah bagian dari pengalaman indra penglihatan (Sumaryati et al., 2013: 46). Prang mengelompokkan warna menjadi lima bagian, yakni warna primer, sekunder, intermedier, tertier, dan kuartier (Sumaryati et al., 2013:47-55).

7. Nilai Gelap Terang (*Value*)

Penglihatan mata akan adanya nada gelap-terang pada warna dari sebuah benda disebut sebagai value (baca: velyu). Nilai gelap terang timbul karena terdapat cahaya alami maupun buatan yang menerpa benda tersebut (Sumaryati et al., 2013: 64).

Sementara prinsip desain menurut (Sumaryati et al., 2013: 98), diantaranya adalah proporsi (kesebandingan), keseimbangan (*balance*), irama (*rhythm*), pusat perhatian dan harmoni (*kesatuan*).

1. Harmoni

Dalam prinsip kesatuan, meski terdapat macam-macam unsur desain, yang berbeda, bagian-bagian itu tetap terlihat menyatu (Sumaryati et al., 2013: 94).

2. Proporsi

Proporsi atau kesebandingan adalah perbandingan antara bagian-bagian atau bagian dengan keseluruhan (Sumaryati et al., 2013: 79). Proporsi adalah bagaimana kita melihat bagian-bagian terpisah dari sebuah keseluruhan.

3. Keseimbangan

Keseimbangan adalah suatu kesan terhadap dua unsur atau lebih dalam penyusunannya memberi kesan atau dapat dirasakan adanya suatu keseimbangan/stabil (Sumaryati et al., 2013: 83). Terdapat keseimbangan simetri dan asimetri

4. Irama
Menurut (Sumaryati et al., 2013: 85), yang dimaksud irama ialah pergerakan mata yang dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian ke bagian lain, tanpa melompat. Irama membuat mata bergerak secara lembut/terarah, tidak melompat pada saat memandang suatu busana.
5. Pusat Perhatian
Pusat perhatian adalah sebuah bagian dalam busana yang lebih menarik dibanding bagian-bagian lain. Pusat perhatian ini untuk mengarahkan mata pada bagian yang paling menarik dari si pemakai (Sumaryati et al., 2013: 92).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan penilaian estetika adalah proses pengumpulan, penafsiran, dan sintesis informasi dari respon panca indra yang bersifat subjektif dan dinamis, berupa pernyataan mengenai indah atau tidaknya suatu objek.

3.2 Surface Design

Surface design dalam tekstil merujuk pada gambar, pola, atau elemen dekoratif yang ditempatkan di atas permukaan tekstil (Steed & Stevenson, 2020: 74). Sejalan dengan pendapat dari Shannon (2016) menyebutkan bahwa *surface design* dapat didefinisikan sebagai desain di atas permukaan suatu karya, dengan maksud untuk memperindah atau memperkaya permukaan karya tersebut demi meningkatkan tampilan visual dan fungsionalnya (Ayda & Astuti, 2020: 63).

Disimpulkan yang dimaksud dengan *surface design* adalah pemberian gambar, pola, atau elemen dekoratif di

atas permukaan suatu karya (yang telah jadi) dengan tujuan memperindah tampilan visualnya.

3.3 Teknik Suminagashi

Menurut Jacob (1988: 7-14) dalam Salam (2016: 166), teknik dipahami sebagai metode prosedur (dengan mengacu pada rincian praktis dan formal) atau juga cara dalam menggunakan keterampilan dasar, baik mengenai pembuatan karya seni maupun pelaksanaan operasi ilmiah atau mekanik. Arti lain teknik adalah segala metode atau cara penyelenggaraan sesuatu.

Secara harfiah, *suminagashi* terdiri dari dua aksara Jepang yaitu *sumi* dan *nagashi*. ‘*Sumi*’ berarti tinta dan ‘*nagashi*’ yang artinya mengambang. *Suminagashi* bisa diartikan secara gamblang sebagai tinta yang mengambang. (Hendrawan, 2017: 3). Menurut Woolnough (1881) dan Wolfe (1990), teknik *suminagashi* adalah istilah Jepang yang digunakan oleh seniman, dimana seniman menorehkan pewarna anti-larut di atas air yang telah diberi pengental untuk digambar, dan kemudian corak gambar tersebut ditrasfer ke atas kertas (Hubbe & Bowden, 2009: 1779).

Dapat disimpulkan yang dimaksud dengan teknik *suminagashi* adalah cara maupun sarana dalam mengerjakan seni lukis dengan cara menorehkan tinta mengambang di atas suatu medium hingga mencapai motif sesuai keinginan menurut komposisi tertentu untuk kemudian dipindahkan ke medium lain.

3.4 Tekstil Rayon

Tekstil diartikan sebagai bahan yang berasal dari serat kemudian diolah menjadi benang atau kain sebagai bahan untuk pembuatan busana dan berbagai produk kerajinan lainnya (Winarti et al., 2013: 1). Sementara menurut

Kolanjikombil (2018: 1429), tekstil diartikan sebagai kain yang telah ditenun. Tekstil diartikan juga sebagai barang yang dihasilkan dari serat alam ataupun buatan dan dibuat dengan cara ditenun, dianyam, dirajut, dikepang, dan diikat. Sejalan dengan teori dari Brown (2010: 92), tekstil didefinisikan sebagai hasil dari kumpulan serat dan/atau benang yang memiliki perbedaan ketebalan dan kekuatannya hingga memberikan sebuah kesatuan yang lekat.

Menurut Kauffman (1993: 887) rayon adalah istilah umum untuk bahan tekstil non-alam yang tersusun dari zat tanaman yang telah direkonstruksi, diregenerasi, dan dipurifikasi. Rayon disebut serat semi-sintesis karena rantai polimernya telah disediakan alam dan hanya dimodifikasi dan didegradasi sebagian selama proses pembuatannya, sehingga tidak dapat digolongkan sebagai serat sintetis atau serat alam yang sesungguhnya.

Sejalan dengan teori dari Brown (2010: 174), rayon dijelaskan sebagai serat buatan yang tersusun dari regenerasi selulosa, yang asalnya diambil dari bubur kayu, serat kapas, atau zat tanaman lainnya.

Berdasarkan teori-teori di atas, dapat disimpulkan tekstil rayon adalah kain yang telah ditenun yang berasal dari serat selulosa, dimana rantai polimernya telah dimodifikasi dan didegradasi sebagian selama proses pembuatannya, sehingga derajat polimerisasinya lebih rendah.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Suminagashi pada penelitian ini dibuat menggunakan bahan alternatif yang murah dan mudah ditemukan yaitu *shaving foam* pada tekstil rayon. Teknik suminagashi dengan *shaving foam* ini membutuhkan tiga bahan saja yaitu air, shaving foam itu sendiri, serta zat warna.

Pada teknik suminagashi tradisional dibutuhkan pengental media lukis yaitu Gum Traganacant (zaman dahulu) atau karagenan dan pencegah warna tercampur yaitu Empedu (zaman dulu) atau *marbling gall*. Dengan *shaving foam*, kedua bahan tersebut dapat dieliminasi karena sifat dari *shaving foam* yang kental dan dapat menampung serta mentransfer zat warna. Meskipun, teknik suminagashi dengan bahan alternatif ini memiliki kelemahan dan kelebihan sendiri, serta tidak dapat menggantikan teknik tradisional aslinya.

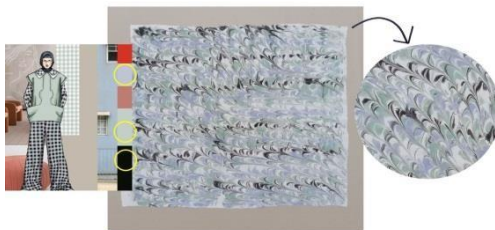
Salah satu temuan dari peneliti yang dapat mempengaruhi hasil motif suminagashi secara garis besar adalah dari segi perbandingan zat warna dengan pelarut. Perbandingan zat warna dengan pelarut yaitu sekitar 1:3 atau 2.5:7.5 gr. Apabila zat warna terlalu cair, maka akan sulit menempel di permukaan tekstil. Apabila terlalu kental, maka hasil tekstur tekstil menjadi kaku dan kurang indah. Kelemahan dari teknik suminagashi adalah bahwa teknik ini lebih tepat diaplikasikan pada permukaan yang tidak luas. Selain itu, motif suminagashi tidak bisa dibuat sama persis dalam jumlah banyak.

Motif suminagashi dasarnya merupakan tetesan warna yang dikenal dengan sebutan *freeform pattern*, untuk kemudian motif tersebut dapat digoyangkan (*swizzle*) atau dimainkan dengan alat bantu. Terdapat 3 motif dasar yang dapat dikembangkan menggunakan alat bantu, yaitu adalah motif Gel-git, Nonpareil dan Chevron. Pada penelitian ini menggunakan motif Gel-git dan Nonpareil serta satu motif *French Curl* yang merupakan turunan dari Nonpareil. Motif Gel-git merupakan motif yang hasilnya membentuk pasang-surut (*tides*), atau disebut juga motif maju mundur yang membentuk silang secara diagonal/zig-zag. Motif Nonpareil hasilnya merupakan motif melengkung seperti bulan sabit yang berulang (memiliki perulangan

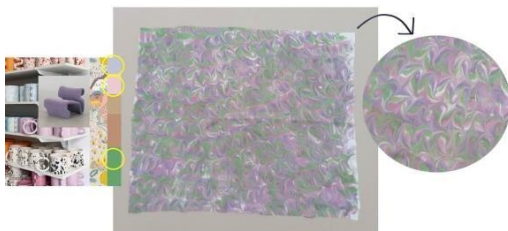
warna) akibat hasil sisiran (sehingga disebut motif sisir/comb pattern). Sementara motif *French Curl* adalah motif yang hasilnya membentuk motif spiral/siput/pusaran air yang semakin kecil ke pusatnya. Selama membuat suminagashi, arah tarikan oleh alat bantu mempengaruhi hasil motif suminagashi sehingga motif suminagashi dapat diprediksi. Meski begitu, motif suminagashi tetap tidak bisa sama persis.



Gambar 4.1 Desain 1 (Gel-git)



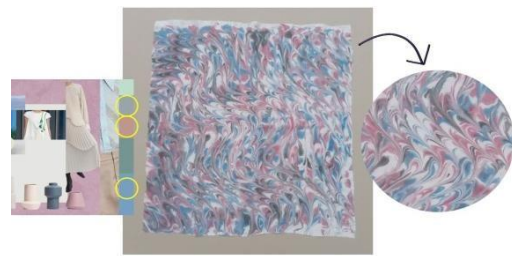
Gambar 4.2 Desain 2 (Nonpareil)



Gambar 4.3 Desain 3 (Gel-git)

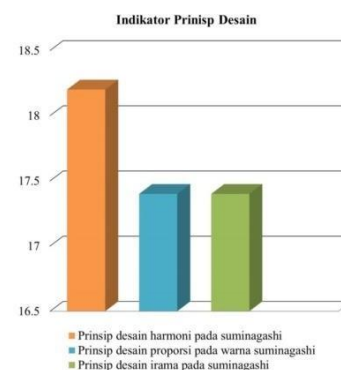


Gambar 4.4 Desain 4 (*French Curl*)



Gambar 4.5 Desain 5 (Nonpareil)

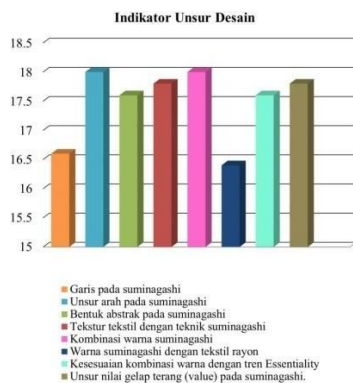
Diantara kelima desain, desain 4 merupakan hasil *surface design* dengan teknik suminagashi yang mendapatkan total skor paling tinggi dan paling bagus sesuai dengan penilaian estetika berdasarkan indikator unsur dan prinsip desain, sebesar 18,79 atau sebesar 22%. Skor tertinggi kedua setelah desain 4 merupakan desain 5 yang mendapatkan total skor kedua indikator sebesar 17.58 atau sebanyak 20%. Selanjutnya, desain 1 mendapatkan total skor sebesar 17.025 atau sebanyak 20%. Dibawahnya ada desain 2 dengan total skor sebesar 16.85 atau sebanyak 19%. Sementara itu, desain 3 mendapatkan total skor paling rendah pada penilaian estetika dibandingkan keempat desain lainnya, sebesar 16,71 atau sebanyak 19%.



Gambar 4.6 Diagram nilai estetika indikator prinsip desain

Penilaian berdasarkan indikator prinsip desain mendapatkan nilai sebesar 3.51 atau 88.33% dengan keterangan sangat bagus. Sub indikator prinsip desain

harmoni mendapat skor 18 dengan keterangan sangat bagus. artinya, unsur-unsur desain yang terdapat pada motif suminagashi terlihat selaras. Sub indikator prinsip desain proporsi pada warna suminagashi dan prinsip desain irama pada suminagashi mendapatkan skor yang sama yaitu 17.4 dengan keterangan sangat bagus. Hal tersebut menjelaskan bahwa perbandingan warna pada motif suminagashi memiliki proporsi yang bagus. Sehingga, meski perbedaan warna menimbulkan efek pemisahan bagian pada motif suminagashi, penempatan bagian-bagian warna tersebut indah dilihat. Sementara, prinsip desain irama pada suminagashi telah dinilai bagus karena tepat dengan motif suminagashi yang berbarik-barik dan repetitif, sehingga menciptakan pergerakan mata dari satu bagian ke bagian lain, tanpa melompat.



Gambar 4.7 Diagram nilai estetika indikator unsur desain

Selanjutnya, untuk indikator unsur desain mendapatkan nilai 3.49 atau 87.25% dengan keterangan sangat bagus. Sub indikator unsur arah dan kombinasi warna pada suminagashi, mendapat skor 18 dengan keterangan sangat bagus. Nilai tersebut menjelaskan bahwa garis lengkung maupun lurus dengan arah vertikal, horizontal dan diagonal yang terdapat pada motif suminagashi dinilai indah. Kombinasi warna yang digunakan

pada suminagashi menggunakan kombinasi warna primer (desain 1, 4 dan 5), kombinasi analogus (desain 2) dan kombinasi split komplementer (desain 3) juga dinilai indah secara estetika.

Sementara sub indikator tekstur tekstil dan unsur nilai gelap terang (value) menempatkan nilai tertinggi kedua dengan skor 17.8 dan keterangan sangat bagus. Tekstur pada tekstil suminagashi dinilai indah karena lembut dan tidak kaku, kecuali untuk desain 3 yang teksturnya lebih kaku dibanding desain lainnya. Tingkat cerah dan gelap pada permukaan motif suminagashi dinilai bagus. Meski begitu, nilai gelap terang (value) terpengaruh oleh cahaya. Sehingga, dinilai lebih indah apabila dilihat di dalam ruangan dibandingkan dengan cahaya alami (matahari).

Selanjutnya, sub indikator bentuk abstrak pada suminagashi dan kesesuaian kombinasi warna dengan tren Essentiality mendapatkan skor 17.6. Bentuk abstrak dinilai indah sesuai dengan konsep suminagashi yang dibuat dengan teknik spontan (tidak terencana), sehingga menghasilkan lekuk yang tidak terduga. Sementara kombinasi warna yang digunakan berbeda tiap desainnya, namun tetap mengikuti konsep tren *Essentiality*.

Kemudian, sub indikator garis pada suminagashi mendapatkan skor 16.6 dengan keterangan sangat bagus. Penerapan garis lurus dan lengkung pada motif suminagashi dinilai indah. Terakhir, sub indikator warna suminagashi dengan tekstil rayon mendapatkan skor yang terendah yaitu 16.4. Meski warna putih dari tekstil rayon dinilai indah jika dipadukan dengan kombinasi zat warna, namun masih dinilai kurang maksimal karena ada yang terlihat agak kusam.

Dalam melakukan penelitian, peneliti menemukan beberapa kelemahan, diantaranya:

1. Apabila warna yang ditetaskan di atas *shaving foam* terlalu banyak mengandung pelarut (air) atau pigmen

putih, maka warna tersebut tidak akan menempel pada tekstil setelah tekstil ditempelkan. Perbandingan standar pada zat warna dengan pelarut pada penelitian ini adalah sekitar 1:3 atau sebanyak 2.5:7.5 gr.

2. Hasil warna suminagashi pada tekstil sedikit lebih tua/gelap dibandingkan dengan campuran zat warna sebelum zat warna tersebut diaplikasikan di atas tekstil dengan suminagashi.
3. Suminagashi lebih cocok digunakan untuk permukaan yang tidak terlalu luas, kira-kira 1 meter kain saja dan motif yang dihasilkan tidak akan sama percis.
4. Suminagashi dengan *shaving foam* ini terbatas pada tekstil yang memiliki sifat higroskopis tinggi saja.

5. KESIMPULAN

Penelitian ini berfokus dalam mendapatkan data penilaian estetika surface design dengan teknik suminagashi pada tekstil rayon dari 5 panelis ahli untuk menjawab rumusan masalah. Data penelitian didapatkan dari panelis ahli yang diberi kuesioner yang berkaitan dengan estetika pada surface design dengan teknik suminagashi pada tekstil rayon. Indikator yang digunakan berdasarkan teori estetika Dharsono yaitu bahwasanya nilai estetika dalam desain dibutuhkan unsur dan prinsip desain. Sub indikator unsur desain terdiri dari unsur garis, arah, bentuk, tekstur, warna, dan nilai gelap terang (*value*). Sementara sub indikator prinsip desain yang digunakan yaitu prinsip desain harmoni, proporsi, dan irama.

Kelebihan dari produk suminagashi ini adalah peneliti menggunakan bahan alternatif yang murah dan mudah ditemukan yaitu berupa *shaving foam*. Dengan *shaving foam*, pengental dan marbling gall dapat

dieliminasi karena sifat dari *shaving foam* yang kental dan dapat menampung serta mentransfer zat warna. Teknik suminagashi dengan *shaving foam* ini membutuhkan tiga bahan saja yaitu air, *shaving foam* itu sendiri, serta zat warna.

Pada penelitian ini menggunakan motif Gel-git dan Nonpareil serta satu motif *French Curl*. Hasil data pada desain 4 merupakan hasil surface design dengan teknik suminagashi yang mendapatkan total skor paling tinggi, sebesar 18,79 atau sebanyak 22%. Skor tertinggi kedua setelah desain 4 merupakan desain 5 yang mendapatkan total skor kedua indikator sebesar 17.58 atau sebanyak 20%. Selanjutnya, desain 1 mendapatkan total skor sebesar 17.025 atau sebanyak 20%. Di bawahnya ada desain 2 dengan total skor sebesar 16.85 atau sebanyak 19%. Sementara itu, desain 3 mendapatkan total skor paling rendah pada penilaian estetika dibandingkan keempat desain lainnya, sebesar 16,71 atau sebanyak 19%.

Hasil pengambilan data penilaian estetika surface design dengan teknik suminagashi pada tekstil rayon, memperoleh kategori sangat bagus dengan hasil nilai keseluruhan sebesar 3.51 atau sebesar 87.55%.

Penilaian estetika berdasarkan indikator unsur desain untuk kelima desain, mendapatkan nilai 3.49 atau sebesar 87.25%, dengan kategori sangat bagus juga.

Pada penilaian estetika berdasarkan indikator prinsip desain untuk kelima desain mendapatkan nilai tertinggi 3.51 atau sebesar 88.33%, dengan kategori sangat bagus.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayda, P. N., & Astuti. (2020). Pembuatan Surface Design pada Busana Ready to Wear dengan Teknik Sashiko. *TEKNOBUGA*, 8(1), 62–69.

- Bawala, A., Lolombulan, J . H., & Kumesan, S. L. (2017). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS). *Jurnal Sains, Matematika, & Edukasi (JSME) FMIPA Unima*, 5(1), 60.
- Brown, M. (2010). *A Comprehensive Dictionary of Textile*. Chandigarh: Abhistek Publications.
- Creativany, M. A., Udayana, A. A. G. B., & Remawa, A. A. G. R. (2020). Kajian Estetika, Fungsi Dan Makna Logo Sukla Satyagraha Di Denpasar. *Seni Rupa Dan Desain*, 24, 64–72.
- Goetha, S. (2020). Analisis Pengaruh Scarcity Message Terhadap Pembelian Impulsif dan Kaitannya dengan Kompetisi Konsumen Ritel di Kota Kupang Analysis. *Jurnal Inspirasi Ekonomi*, 2(2), 33–47.
- Haryati, M. (2007). *Model dan Teknik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Hendrawan, A. (2017). Pergeseran Teknik dan Material Marbling pada Tekstil sebagai Konsekuensi dari Perkembangan dan Inovasi. *Panggung*, 27(1), 1–14.
- Hubbe, M, & Bowden, C. (2009). Handmade Paper: A Review of Its History, Craft, & Science. *BioResources*, 4(4), 1779.
- Kauffman, G, B. (1993). Rayon: The First Semi-synthetic Fiber Product. *Journal of Chemical Education*, 70(11), 887.
- Kolanjikombil, M. (2018). *Encyclopaedic Dictionary of Textile Terms (4th ed)*. New Delhi: Woodhead Publishing India Pvt. Ltd.
- Klevan, A. (2018). *Aesthetic Evaluation and Film*. Manchester: Manchester University Press.
- Marlianti, M., & Handayani, W. (2017). Klasifikasi Teknik Stitching Sulaman Sebagai Surface Design Tekstil. *ATRAT*, 5(3), 1–10.
- Salam, A. (2016). *Sastra Negara Dan Perubahan Sosial*. Yogyakarta: Pusat Studi Kebudayaan UGM.
- Steed, J., & Stevenson, I. (2020). *Sourcing Ideas For Textile Design: Researching Colour, Surface, Texture, And Pattern (2nd ed)*. London: Bloomsbury Publishing Plc
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumaryati, C., Hestiworo, & Winarti. (2013). *Dasar desain II*. KEMENDIKBUD.
- Winarti, Masyhariati, L., & Sumaryati, C. (2013). *Tekstil II*. KEMENDIKBUD.