

**THE ANCIENT ART OF SUMINAGASHI: Analisis
Eksplorasi Teknik dan Ekspresi Artistik
dalam Seni Media Baru**

Muchammad Rizky Kadafi¹, Ahmad Prasetya Hady²

¹Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Rekayasa, Universitas Paramadina

e-mail : rizky.kadafi@paramadina.ac.id

²Kajian Film, Televisi dan Media, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta

e-mail: prastabejo@gmail.com

ABSTRAK

Teknik *Suminagashi* merupakan teknik pengolahan seni tradisional Jepang yang kembali naik daun di Indonesia dalam beberapa tahun terakhir dan memiliki potensi besar untuk dikembangkan, namun teknik ini belum begitu sepenuhnya dikenal dan belum banyak diterapkan. Pendekatan kualitatif deskriptif dan metode studi kasus eksploratif menjadi pisau bedah untuk mengkaji proses kreatif, adaptasi eksplorasi teknik dan konseptual yang terkandung didalam implementasinya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik eksplorasi terbagi menjadi dua yaitu kontrol terstruktur yang menghasilkan pola berbentuk statis dan dapat di direplikasi secara konsisten dan kontrol tidak terstruktur yang menghasilkan pola berbentuk abstrak yang memungkinkan variasi pola tak terbatas, tidak terduga dan organik. Pada ranah ekspresi artistik, teknik ini sebagai medium *meditative* yang memungkinkan proses penciptaan seni terlibat secara reflektif dan intuitif yang sangat khas serta menjadi metode praktik penciptaan seni yang menyatukan filosofi Zen dengan *impermanence principle* (prinsip ketidaketapan). Penelitian ini menegaskan bahwa eksplorasi ini membuktikan bahwa Suminagashi mampu beradaptasi secara inovatif dalam beragam praktik seni media baru, khususnya dalam *generative art*, seni instalasi, dan desain grafis. Fleksibilitasnya sebagai teknik analog membuka potensi besar untuk kolaborasi dengan media digital, memperluas jangkauan interdisipliner dalam seni lintas medium.

Kata Kunci: Marbling, Seni Media Baru, Suminagashi

ABSTRACT

The Suminagashi technique is a traditional Japanese art method that has recently gained renewed attention in Indonesia and holds significant potential for further development. However, this technique remains relatively unknown and underutilized. A descriptive qualitative approach and an exploratory case study method were employed as analytical tools to examine the creative processes, technical adaptations, and conceptual aspects embedded in its implementation. The findings indicate that the exploration techniques can be categorized into two types: structured control, which produces static patterns that can be replicated consistently, and unstructured control, which generates abstract patterns with limitless, unpredictable, and organic variations. In the realm of artistic expression, this technique serves as a meditative medium that allows the creation process to unfold reflectively and intuitively. It has become a unique method of art-making that merges Zen philosophy with the principle of impermanence. This study affirms that Suminagashi demonstrates a strong capacity for innovative adaptation across various new media art practices, particularly in generative art, installation art, and graphic design. Its flexibility as an analog technique opens up vast potential for collaboration with digital media, thus expanding the interdisciplinary scope of cross-medium artistic practices.

Keywords: Marbling, New Media Art, Suminagashi

PENDAHULUAN

Dewasa ini, praktik seni rupa dan desain kontemporer di Indonesia memiliki semangat serta ketertarikan yang kuat untuk menelusuri teknik-teknik tradisional yang dimana teknik ini sudah diciptakan sebelumnya sebagai sumber ide, gagasan, dan medium untuk ekspresi artistik yang memiliki keterbaruan didalamnya. Saat ini, berbagai karya seni rupa media baru yang dihasilkan sangat bervariasi, dan menawarkan banyak keunikan eksploitasi teknik dan metode pengolahan artistik ekspresi. Terdapat salah satu teknik dan metode pengolahan seni tradisional yang kembali populer dalam beberapa tahun terakhir dan memiliki potensi besar untuk dikembangkan, namun teknik ini masih kurang dikenal dan belum banyak diterapkan di Indonesia. Teknik tersebut dikenal sebagai teknik *marbling, the ancient Japanese technique* yang begitu populer di Jepang dengan sebutan teknik *suminagashi*. Teknik seni tradisional yang khas dan berkembang pada awal abad ke-12, yang tepatnya sejak era Heian (794-1185), terlebih teknik ini diadaptasi oleh pengetahuan kuno dari Tiongkok lebih dari 2.000 tahun yang lalu (Stähl, 2023). Selama era ini, seni, arsitektur, dan patung Jepang mulai sangat dipengaruhi oleh budaya Tiongkok. Sebagai hasil dari tren Tiongkok ini, Suminagashi menjadi bentuk seni yang berbeda (Chambers 1991;13).

Suminagashi adalah sebuah teknik seni tradisional Jepang yang melibatkan proses melukis diatas permukaan air dengan cara meneteskan tinta/cat ke permukaan air dengan penuh kehatian lalu membuat pola tertentu kemudian mentransfernya ke media penyerap seperti kertas, kain dan medium lainnya (Wolfe,1990). Proses penciptaan karya pada teknik *suminagashi* sangat berfokus kepada penangkapan momentum saat interaksi yang unik pada tinta/cat dengan udara dan gelombang permukaan air yang menciptakan pola diatasnya sehingga hasil yang diciptakan oleh teknik ini hampir tidak mungkin untuk diulang. Pola yang dihasilkan menjadi daya tarik tersendiri karena keunikan dan keindahannya, menyerupai tekstur pada batu marmer. Lalu pola-pola yang dihasilkan pun secara organik, abstrak dan anti replikasi secara identik menjadikannya sesuatu nilai yang ekspresi artistik yang memukau.

Analisis eksplorasi teknis dalam seni media baru dan ekspresi artistik dari *Suminagashi, the ancient Japanese technique* dalam seni media baru menjadi sesuatu yang menarik untuk dikaji karena hasil riset dari Widyaningrum dan Syamwil (2022) menyatakan bahwa teknik *marbling* merupakan salah satu teknik pewarnaan yang memiliki potensi pengembangan yang sangat besar dan belum populer di kalangan masyarakat Indonesia. Teknik *marbling* yang digunakan adalah *Suminagashi*. Teknik ini *Suminagashi* menawarkan pendekatan intuitif dan eksperimental yang begitu khas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana *Suminagashi* sebagai teknik tradisional yang dimaknai ulang dalam praktik seni rupa media baru. Penulis akan berfokus menganalisis dari proses kreatif, eksplorasi teknik, konseptual yang terkandung didalam implementasinya dan adaptasi dalam seni media baru.

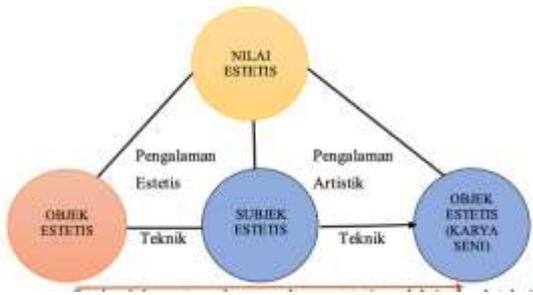
Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap perluasan wacana tentang integrasi teknik tradisional dalam praktik seni kontemporer, khususnya dalam konteks eksplorasi teknik, medium baru dan lintas-disiplin.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan studi kasus eksploratif. Pendekatan ini dirasa tepat dengan pengamatan yang akan dilakukan karena pendekatan kualitatif bersifat empirik dengan sasaran penelitiannya yang berupa beragam fenomena yang terjadi pada masa kini. Data yang dikumpulkan bukan dimaksudkan untuk mendukung atau menolak hipotesis yang telah disusun sebelum penelitian dimulai, tetapi abstraksi disusun sebagai kekhususan yang telah terkumpul dan dikelompokkan bersama lewat proses pengumpulan data yang telah dilaksanakan secara teliti (Miles, Huberman, Saldana,2018).

Pendekatan kualitatif melakukan proses analisis di lapangan studi bersamaan dengan proses pelaksanaan pengumpulan datanya. Pendekatan ini dirasa tepat karena sifat analisisnya yang induktif dan eksploratif, maka data di lapangan merupakan sumber utama bagi penyusunan simpulan (teori) sebagai hasil akhir penelitian.

1. Objek dan subjek penelitian: objek penelitian ini akan berfokus pada karya seni yang menggunakan teknik *Suminagashi, the ancient Japanese technique* pada medium konvensional dan seni media baru. Subjek penelitian seniman yang menerapkan teknik ini dalam karyanya. Baik dari proses kreatif, adaptasi teknis eksplorasi dan konseptual yang terkandung didalam implementasinya



Gambar 1. Bagan Transfer Pengalaman Estetis melalui Sebuah Teknik.

Dalam skema di atas jelas bahwa pola transfer suatu objek estetis diresapi oleh seniman hingga ia merasakan pengalaman estetis, selanjutnya pengalaman estetis itu digunakan sebagai sumber pengalaman artistik melalui sebuah teknik sehingga menghasilkan sebuah objek estetis menjadi karya seni (Junaidi, 2016: 55).

Pengetahuan bawah yang berbentuk inti ilham, gagasan, serta pola pikir membentuk pedoman yang mempengaruhi pengalaman dan ekspresi artistik serta menjadikannya representasi jiwa yang di dalamnya (Kadafi, 2019). Lebih jauh lagi pengalaman ekspresi artistik dari teknik yang dihasilkan secara terus berulang tersebut dapat menghasilkan penciptaan karya seni yang memiliki nilai keharmonisan dan representasi jiwa pencipta yang kuat (Kadafi dan Agustina, 2022).

2. Posisi dan posisi peneliti: pendekatan kualitatif yang dilakukan dengan *Participant Observation* atau observasi berperan. peneliti memposisikan diri berada di dalam (*emic*) dan menggunakan strategi terlibat.
3. Teknik pengumpulan data terdiri dari:
 - Studi literatur dan visual: proses ini mengumpulkan dokumentasi visual dan arsip digital terkait praktik teknik *Suminagashi*.
 - Wawancara mendalam: proses ini dilakukan pada seniman/desainer selama periode dua hingga tiga pertemuan.
 - Observasi dan eksplorasi studio desain: penulis pada tahap ini berkunjung dua hingga tiga kali ke studio seniman yang menerapkan proses kreatif dan penggunaan teknik *suminagashi* untuk mendalami dalam praktik penciptaan karyanya.

Teknik analisis data

- Reduksi Data: pada proses ini penulis memfokuskan analisis melalui proses seleksi, fokus, penyederhanaan, dan abstraksi dari berbagai informasi yang tercatat dalam catatan lapangan. Proses ini sudah dimulai sebelum pengumpulan data dilakukan di lapangan. Ini berarti

bahwa reduksi data sudah dimulai ketika peneliti membuat keputusan, memilih kasus, merumuskan pertanyaan penelitian yang berfokus pada aspek tertentu, menyusun kerangka konseptual, dan menetapkan metode pengumpulan data yang akan digunakan (Miles, Huberman, Saldana, 2018).

- Di sepanjang proses pengumpulan data, proses reduksi data dilaksanakan dengan menyusun ringkasan isi catatan lapangan. Peneliti membuat ringkasan tersebut melalui pengkodean, memfokuskan tema, dan menetapkan batasan masalah. Pengurangan ini dilakukan secara terus-menerus oleh peneliti hingga laporan akhir penelitian disiapkan. Interpretasi visual: penulis memfokuskan analisis hasil karya dari karya seni/desain menggunakan *Suminagashi, the ancient Japanese technique* dengan fokus analisis adaptasi eksplorasi teknis, konseptual yang terkandung di dalam implementasinya.
- Keabsahan data: penulis memfokuskan kajian ini dengan mengevaluasi pengkodean, daftar coding, dan kumpulan catatan pengamatan untuk memastikan validitas data akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Ancient Art of Suminagashi*

Suminagashi secara harfiah adalah "tinta yang mengambang di atas air" adalah sebuah teknik seni kuno yang berasal dari Jepang. Teknik ini menghasilkan pola-pola yang abstrak, unik dan membentuk seperti permukaan batu marmer. *Suminagashi* bukan sekadar teknik dekoratif, sebuah implementasi cerminan nilai-nilai budaya dan spiritual Jepang.

Dalam karyanya berjudul "*The Art of Marbled Paper*" (Miura 1991) tidak sekadar mencatat detail teknik kuno ini dengan lugas, namun juga menawarkannya dari sudut pandang yang puitis dan penuh makna. Ia menegaskan bahwa penciptaan karya dari teknik *suminagashi* lebih dari sekadar soal mahir atau terampil, tetapi juga tentang melatih rasa, ketabahan, dan kedamaian batin. Lewat tahapan membuat *suminagashi*, seorang seniman belajar menyatukan diri dengan irama alami air dan tinta, membiarkan corak terbentuk dengan sendirinya, dan menghargai tiap karya sebagai wujud ungkapan yang unik dan spontan.

Dalam pendekatan kontemporer terhadap seni *suminagashi*, seniman menggunakan alat, bahan dan proses yang merujuk pada Maksimovic (2024) sebagai referensi yang menawarkan cara yang praktis, dan mudah diakses bagi siapa saja yang ingin mencoba teknik ini. Fokus seniman dengan eksplorasi visual dan eksperimen warna untuk menghasilkan pola/motif yang kuat dan penuh makna serta bagaimana pengaruh teknik ini terhadap ekspresi artistik sangat membantu seniman menggali pemaknaan yang lebih mendalam dan luas.

Alat dalam teknik *suminagashi* sangat sederhana yang menyesuaikan kebutuhan seniman namun tetap mampu menghasilkan penciptaan yang estetis. Alat yang digunakan

adalah loyang datar yang sudah dimodifikasi, sebagai tempat penampung air dan larutan. Dalam proses implementasi cat/tinta ke permukaan air dapat menggunakan pipet atau penetes. Alat ini nantinya berfungsi membantu menjatuhkan tetesan cat/air dengan akurat dan terkontrol. Setelah cat/air mengapung pada permukaan air, pola dapat dibentuk menggunakan jarum dan stik bambu runcing. Penulis mengamati seniman melakukan eksplorasi dengan membuat pola spiral, gelombang abstrak dan bentuk-bentuk tertentu dengan penuh kontrol. ((Catatan pengamatan pertama, minggu, 3 Mei 2025).

Dasar utama dari semua proses dalam teknik Suminagashi adalah air bersih, yang digunakan untuk mencampur larutan pengapung. Bahan larutannya dapat menggunakan carrageenan atau sering kita sebut dengan gelatin dari rumput laut atau tepung jagung yang dimasak (Laxmita, Widhiastuti, & Pratama, 2025). Bahan ini menghasilkan tekstur kental yang nantinya membuat cat mengapung dan dapat menyebar diatas permukaan airnya. Untuk pewarnaannya dapat menggunakan cat akrilik karena cat ini mudah ditemukan dan memiliki sifat yang mudah menyebar diatas permukaan sizing. Sifat kertas yang dibutuhkan adalah kertas tanpa lapis atau dapat menggunakan kertas Tyvek.

Proses pencetakan atau transfer pola yang sudah dibuat dipermukaan air ke kertas dapat berjalan dengan optimal, kertas Tyvek tadi dapat dilapisi dahulu permukaannya dengan menggunakan larutan alum atau tawas. Hal ini digunakan agar warna menempel dengan baik dan tidak luntur serta terkelupas saat dikeringkan. (Catatan pengamatan pertama, minggu, 3 Mei 2025).

2. Eksplorasi teknik dalam praktik studio:

a. Teknik mencampur warna dipermukaan air (Color Mix Floating)

Berdasarkan analisis yang dilakukan penulis melalui data pengamatan dan reduksi terhadap kode-kode, penulis mendapatkan temuan teknik mencampur warna dipermukaan air dan menamakan sebagai (Color Mix Floating). Cuplikan catatan pengamatan ini membuktikan bagaimana teknik mencampur warna dipermukaan air.

Setelah itu pria mengambil sebuah kuas dan kuas itu dimasukan kedalam gelas plastik yang berisi cairan berwarna kuning, mencelupkan ujung kuas yang berbulu ke cairan berwarna tersebut. Cairan berwarna kuning yang menempel pada bulu kuas tersebut dibubuhkan ke atas permukaan air berupa titik dengan ukuran titik besar. Terlihat titik cairan kuning tersebut menjadi mengapung dan melebar hampir pada seluruh permukaan air. Lalu pria membersihkan bulu kuas dengan kain hingga tak nampak cairan kuning itu lagi, selanjutnya mencelupkan kembali bulu kuas tersebut ke dalam gelas plastik dengan cairan berwarna orange, dan mulai membubuhkan kembali bulu kuas ke permukaan air, tepat

pada tengah cairan kuning yang menyebar tadi. Terlihat titik dengan ukuran kecil terbentuk dan cairan orange melebar setengah dari permukaan cairan kuning. Lalu pria membersihkan bulu kuas dengan kain hingga tak nampak cairan orange. Kembali mencelupkan bulu kuas kedalam gelas plastik dengan cairan berwarna biru langit didalamnya dan membubuhkan bulu kuas tersebut ke permukaan air, tepat pada tengah cairan orange. Terlihat titik cairan berwarna biru langit menyebar pada setengah permukaan cairan orange. Ketiga cairan itu menyatu dengan sisi terluar berwarna kuning, sisi dalam berwarna orange, dan sisi terdalam berwarna biru langit. (Catatan pengamatan ketiga, minggu, 18 Mei 2025).

Pada cuplikan pengamatan diatas dijelaskan cairan berwarna yang dibubuhkan keatas permukaan air sebanyak tiga kali dan tiga cairan berwarna berbeda. Pada pembubuhan bulu kuas dengan cairan berwarna pertama pada tengah permukaan air berupa titik dengan ukuran titik besar, lalu cairan berwarna tersebut mengapung di permukaan air.

Pembubuhan cairan berwarna kedua tepat pada titik tengah permukaan cairan berwarna pertama yang mengapung dipermukaan air dengan membuat ukuran titik kecil, lalu cairan berwarna kedua mengapung dan melebar setengah dari cairan berwarna pertama.



Gambar 2. Hasil Teknik Marbling Motif Abstrak Pada Pengamatan Kedua (dokumentasi penulis 2025)

Pembubuhan cairan berwarna ketiga tepat pada titik tengah permukaan cairan berwarna kedua tepat pada titik tengah permukaan cairan dengan membuat titik kecil, lalu cairan ketiga mengapung dan melebar setengah dari cairan berwarna kedua. Ketiga cairan ini menyatu dengan sisi terluar cairan berwarna pertama,

sisi dalam cairan berwarna kedua, dan sisi terdalam cairan berwarna ketiga.



Gambar 3. Hasil Teknik Marbling Motif Abstrak Pada Pengamatan Kedua (dokumentasi penulis 2025)

Hasil dari eksplorasi teknik yang dilakukan oleh seniman memperlihatkan kesinkronan dengan riset dari McNair, Jensen, dan Landel (2024) yang menjelaskan ketika perubahan batas ruang (konfinemen) dapat secara langsung mengubah pola visual dalam system fluida mempengaruhi perpindahan zat aktif dipermukaan air yang digerakkan oleh gaya Marangoni.

b. Teknik mengendalikan cat dipermukaan air (*Floating Marble*)

Berdasarkan analisis yang dilakukan penulis melalui data pengamatan dan reduksi terhadap kode-kode, penulis mendapatkan temuan teknik mengendalikan cat dipermukaan air pada teknik *suminagashi*. Cuplikan catatan pengamatan dibawah ini membuktikan bagaimana teknik mengendalikan cat dipermukaan air.

Selanjutnya pria mengambil sebuah bambu berdiameter 2,5mm dengan panjang 20cm, lalu terlihat dengan perlahan menyentuh pada sisi-sisi terluar yaitu cairan berwarna hitam lalu menarik cairan kedalam berkali-kali mengenai cairan berwarna hijau secara garis lengkung tidak beraturan. Lalu dengan perlahan menyentuh sisi dalam yaitu cairan berwarna hijau lalu menarik cairan keluar berkali-kali secara garis lengkung tidak beraturan. Dan nampak cairan hitam dan hijau menyatu dan sebuah motif terbentuk dari hasil tarikan cairan berwarna tadi. Bentuk motif ini abstrak dengan garis-garis lengkung tidak beraturan. (Catatan pengamatan kedua, minggu, 11 Mei 2025).



Gambar 4. Hasil Teknik Marbling Motif Bunga. Pada Pengamatan Ketiga (dokumentasi penulis 2025)

Pada cuplikan catatan pengamatan kedua terlihat bagaimana teknik *suminagashi* dilakukan. Dimulai dengan perlahan menyentuh sisi terluar cairan berwarna lalu menarik cairan kearah sisi dalam cairan berwarna lain dengan garis lengkung tak beraturan. Lalu sebaliknya dilakukan kembali menarik sisi dalam cairan kearah sisi luar dengan pola tidak beraturan yang sama. Hasil dari tarikan ini membuat pola motif abstrak.

Selanjutnya pria mengambil sebuah tusuk sate, lalu terlihat dengan perlahan menyentuh sisi bawah cairan berwarna biru langit yang ada pada bak, dan menarik cairan dari bawah melengkung ke atas mengarah ke kiri, dan menarik cairan kembali dengan melengkung ke atas kiri tepat pada bagian lengkungan pertama, lalu menarik cairan kembali dari sisi bawah cairan biru langit melengkung ke atas mengarah ke kanan, dan menarik sedikit cairan dari sisi bawah melengkung ke atas kanan dibawah lengkungan ketiga. Dan nampak cairan orange dan biru menyatu dan sebuah motif terbentuk dari hasil empat tarikan cairan berwarna tadi. Bentuk motif ini menyerupai sebuah bunga. (Catatan pengamatan ketiga, minggu, 18 Mei 202).



Gambar 5. Hasil Teknik Marbling Motif Bunga Pada Pengamatan ketiga (dokumentasi penulis 2025)

Pada cuplikan catatan pengamatan terakhir terlihat teknik *suminagashi* yang lebih rumit. Dimulai dengan perlahan menyentuh sisi cairan terdalam lalu menarik cairan berwarna secara lengkung ke atas mengarah kekiri, lalu menarik cairan berwarna kembali dari bawah secara lengkung ke sisi kiri atas lengkungan pertama, selanjutnya menarik cairan berwarna dari bawah secara melengkung ke sisi kanan dan menarik cairan sedikit secara lengkung sampai di bawah garis lengkung ketiga. Hasil dari tarikan ini membuat pola motif sebuah bunga.

Temuan hasil pengamatan terhadap eksplosi teknik *Suminagashi* ini berkaitan erat dengan studi tipologi seni *Suminagashi*, Abedian Jelodar (2025) yang menekankan bahwa setiap teknik penciptaan pola memiliki karakteristik kontrol dan ekspresi visual yang berbeda. Teknik seperti *combing* menawarkan tingkat pengendalian pola yang tinggi, memungkinkan seniman menghasilkan motif yang terstruktur, sistematis dan dapat direplikasi secara konsisten.

Sebaliknya, yakni metode dripping atau meneteskan secara acak, berulang dan membentuk pola-pola tertentu yang abstrak memungkinkan variasi pola yang terbatas, tidak terduga bentuknya dan organik. Perbedaan eksplorasi teknik keduanya dalam proses kreatif dan ekspresi artistik *Suminagashi* dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan intensi artistic dan filosofis penciptanya.

3. Nilai ekspresi artistik dan filosofis karya

Hasil dari wawancara terhadap seniman menunjukkan bahwa ia menggunakan teknik *Suminagashi* sebagai representasi dari ketidaktetapan dan ketenangan. Teknik ini sebagai medium *meditative* yang memungkinkan proses penciptaan seni terlibat secara reflektif dan intuitif, sejalan dengan nilai-nilai filosofi Jepang. Lebih jauh lagi *Suminagashi, the ancient Japanese technique* yang sangat khas dan menjadi metode praktik penciptaan seni yang menyatukan filosofi Zen dan *impermanence principle* (prinsip ketidaktetapan).

Proses penciptaan karya yang bermula dari gerakan tinta yang mengalir mengikuti permukaan air menciptakan sebuah proses berpikir kreatif yang meditatif dan penuh kontemplasi didalamnya. Seniman/desainer yang melakukan proses kreatif ini tidak dapat sepenuhnya dikontrol, dimana seniman/desainer harus melakukannya penuh dengan keterbukaan dan kesadaran terhadap hasil pola akhirnya. Pencipta tidak bisa memaksakan pola tertentu, tetapi dengan keterbukaan mengikuti aliran permukaan air dan gerak tinta. Hal ini seperti dalam meditasi Zen, pikiran yang hadir di alam bawah sadar kita yang tidak bisa dipaksakan, tetapi kita perlu masuk untuk mengamati dan menyadarinya.

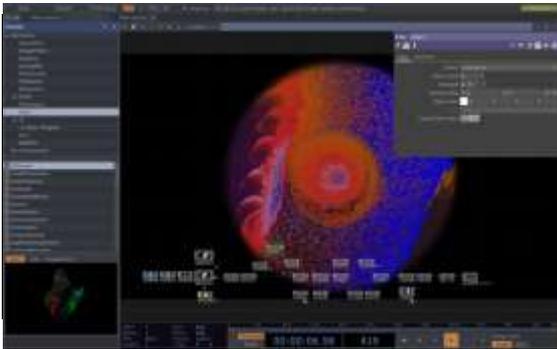
Sebuah proses kreatif yang mengajarkan seniman/desainer arti dari kebebasan egoism dan rancangan yang kaku, karena setiap hasil penciptaan teknik *Suminagashi* adalah sebuah cipta karya yang selalu memiliki keunikan, kekhasan tersendiri dan pola-pola yang tidak dapat diulang secara spesifik sama. Pola-pola tinta/cat yang terbentuk di atas permukaan air akan segera berubah bentuk akibat getaran kecil atau sedikit hembusan angin, mengajarkan kepada seniman/desainer tentang keindahan dalam ketidakkekalan dan pentingnya menerima perubahan Wang, Y. (2025). *Suminagashi* secara luas menginterpretasikan gagasan bahwa segala sesuatu di dunia ini hanya bersifat sementara dan terus berubah.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Costa dan Cunha (2025), ditemukan bahwa penerapan bahan yang berkelanjutan dalam teknik *Suminagashi* tidak hanya mendukung praktik *Suminagashi* yang ramah lingkungan, tetapi juga memperkuat sisi ekspresif dan filosofis dari proses kreatif itu sendiri. Nilai ekspresi seni bukan hanya terletak pada apa yang ada dalam karya, tetapi juga pada peranan penggunaan material yang menjadi elemen penting dalam makna karya. Dalam hal ini, memilih bahan berkelanjutan bukan sekadar pilihan teknis, melainkan juga sebuah pernyataan tentang nilai bahwa proses penciptaan seni bisa sejalan dengan kepedulian ekologis dan spiritual. Bahan yang bersahabat dengan lingkungan menguatkan ide bahwa keindahan dapat muncul dari keseimbangan antara manusia, alam, dan proses yang tidak sepenuhnya bisa dikontrol, sejalan dengan sifat teknik *Suminagashi* yang

mengungkapkan ketidakpastian dan kebebasan dalam berkarya.

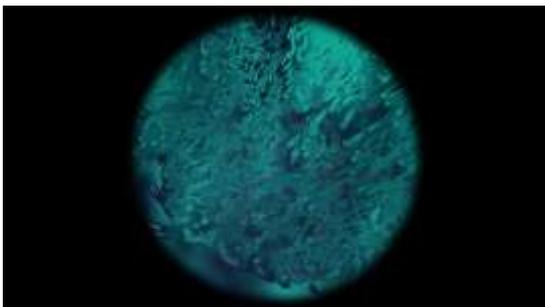
menghadirkan pengalaman visual baru untuk penikmat karyanya.

4. Adaptasi dalam Desain dan Seni Media Baru



Gambar 6. Proses Penciptaan Pola Suminagashi pada Karya Generative art. (dokumentasi penulis 2024)

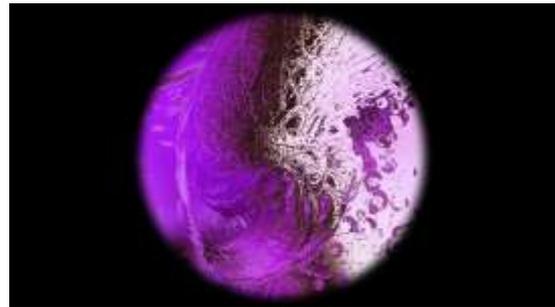
Penciptaan karya yang menggunakan Suminagashi, *the ancient Japanese technique* oleh seniman dan desainer lebih mengarahkan ke media ekspresi baru untuk menciptakan pola-pola karya yang eksploratif dan visual yang unik.



Gambar 7. Pola Suminagashi pada Karya Generative Art. (dokumentasi penulis 2024)

Teknik *Suminagashi* memungkinkan seniman dapat lebih terbuka untuk bereksperimen dengan penggunaan prinsip-prinsip seni rupa dan desain, untuk menciptakan visual karya akhir yang tidak terduga. Medium yang digunakan sangat variatif hingga mengkombinasikan asas dasar teknik Suminagashi dengan medium baru seperti pada seni instalasi.

Li, Jiang, dan Wen (2025) menekankan bahwa integrasi antara *Computer-Aided Design* dan teknik manual/konvensional memungkinkan penciptaan karya seni media baru yang lebih presisi, interaktif, dan multisensorik. Penciptaan instalasi dengan medium *generative art* yang dihiasi dengan pola *Suminagashi* untuk menciptakan hasil akhir yang lebih kompleks, interaktif dan



Gambar 8. Pola Suminagashi pada Karya Generative Art. (dokumentasi penulis 2024)



Gambar 9. Pola Suminagashi pada Karya Installation Art Berbasis Audio Visual(dokumentasi penulis 2024)

Transformasi seni tradisional melalui teknologi digital memungkinkan tidak hanya pelestarian, tetapi juga penciptaan bentuk-bentuk ekspresi baru yang memperluas makna dan jangkauan estetika karya seni tersebut” (Kizilaslan & Kozlu, 2024). Dalam konteks ini, seni *Suminagashi* dapat diadaptasi menjadi bentuk visual simetris digital, integrasi dengan media interaktif, atau pameran berbasis sensorik yang tetap mempertahankan nilai historis dan filosofisnya.

Riset ini memperluas potensi teknik tradisional seperti *Suminagashi* ke dalam kerangka desain media baru, sejajar dengan pendekatan WETform (Wu et al., 2025) dalam ranah *Human Computer Interaction*, yang memperlakukan air sebagai subjek dan medium aktif dalam proses penciptaan bentuk, pola, makna, dan pengalaman ekspresi artistik. Penggabungan kedua hal ini dapat membuka

potensi *water based art expression* dalam seni media baru yang estetis, interaktif dan berkelanjutan.



Gambar 10. Pola Suminagashi pada Karya Graphic Design (dokumentasi penulis 2024).

Penerapan teknik *suminagashi* dalam desain grafis dapat diimplementasikan sebagai elemen utama dalam identitas visual kemasan, poster hingga pada penciptaan pola *visual post card design*. Hal ini dapat menciptakan ekspresi artistik dan emosional yang tidak dapat diciptakan dengan teknik konvensional digital. Pola-pola ini memperkuat seorang *graphic designer/illustrator* memanfaatkan metode yang unik dalam memperkuat narasi visual dalam teknik penciptaan desain *book cover, zine* ataupun sebagai pembentuk pola dan elemen dasar sebuah logo yang memiliki nilai eksploratif dan penuh kebebasan.



Gambar 11. Pola Suminagashi pada Karya Post Card (dokumentasi penulis 2024).

PENUTUP

Penelitian ini mengkaji eksplorasi teknik *Suminagashi* yang pada temuannya berhasil merepresentasikan bagaimana metode tradisional dapat dikolaborasikan secara inovatif pada seni dan desain kontemporer. Dengan pendekatan kualitatif deskriptif dengan studi kasus eksploratif. Penelitian ini menemukan bahwa *Suminagashi* bukan sekadar teknik visual, melainkan juga sebuah medium artistik yang menawarkan potensi besar dalam ekspresi intuitif, eksperimental, dan konseptual.

Teknik ini menciptakan kualitas visual yang unik, spontanitas dan originalitas serta mengandung nilai filosofi yang kuat seperti filosofi Zen dan *impermanence principle* (prinsip ketidakketetapan) serta keselarasan dengan alam yang berkelanjutan. Hal ini menunjukkan bagaimana bukan hanya aspek estetika saja, melainkan teknik ini memiliki nilai filosofis dan ekspresi artistik yang bernilai dan berdampak bagi pencipta dan penikmat karyanya.

Pada temuan eksplorasi penggunaan teknik *Suminagashi*, terdapat adanya perbedaan teknik antara mencampur warna pada permukaan air dengan mencampur warna diluar air, yaitu pada pencampuran warna di permukaan air, likuiditas dari zat cair sangat mempengaruhi karakter penyebaran cat pada permukaan air. Mengendalikan cat yang diteteskan ke permukaan air tidak sepenuhnya bisa dikendalikan seperti mengendalikan cat saat melukis pada media kanvas, dilakukan kontrol khusus untuk mencapai bentuk motif yang akan dicapai.

Bentuk motif yang dihasilkan pada teknik marbling sulit dicapai dengan hasil yang sama pada setiap pembentukannya. Bentuk motif yang akan dicapai akan mempengaruhi metode mencampur warna pada permukaan air, metode pembubuhan cat pada permukaan air dan mengendalikan cat tersebut.

Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa pada proses kreatif, teknik *Suminagashi* dapat beradaptasi secara fleksibel dalam seni media baru termasuk *generative art, installation art, dan graphic design*. Adaptasi tersebut tidak hanya memperluas ruang lingkup eksplorasi teknik dan ekspresi artistik, tetapi juga menciptakan dialog baru antara seni tradisional dan inovasi dalam ranah seni media baru. Pada akhirnya, proses kreatif dalam eksplorasi teknik *Suminagashi* ini menyiratkan begitu banyak peluang besar untuk pembaruan metode, medium ataupun rancangan bentuk visual baru.

Dengan demikian, *Suminagashi* terbukti mampu menjadi jembatan konseptual dan teknis antara masa lalu dan masa kini dalam praktik seni lintas-disiplin. Penelitian ini menyimpulkan bahwa revitalisasi teknik tradisional seperti *Suminagashi* berperan penting dalam mendorong keberlanjutan budaya melalui praktik seni kontemporer.

Saran untuk peneliti dikemudian hari yang akan mengkaji tentang topik serupa dapat

mengambil sample subjek penelitian seniman, studio seni yang lebih banyak dan beragam lagi. Agar lebih mendapatkan hasil yang optimal dan data yang bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abedian Jelodar, Z. (2025). *Typology of the Methods of Creating Patterns in Marbling Art. Negareh Journal*. https://negareh.shahed.ac.ir/article_4762_en.html?lang=en
- Chambers, Anne. (1991). *Suminagashi: The Japanese Art of Marbling, a practical guide*. Thames & Hudson Ltd. UK <https://cir.nii.ac.jp/crid/1130282269416207744>
- Costa, C., & Cunha, J. (2025). *Study of Sustainable Thickeners for the Development of the Marbling Technique in Textiles*. In FL_Fashion & Sustainability International Conference (pp. 249-262). Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-80991-0_23
- Junaedi, Deni. (2017). *Estetika: Jalinan Subjek, Objek, dan Nilai*. ArtCiv. Yogyakarta <https://books.google.co.id/books?id=reFwEAAAQBAJ&pg=PP1&ots=KWd3rWpBsV&dq=Estetika%3A%20Jalinan%20Subjek%2C%20Objek%2C%20dan%20Nilai&pg=PP1#v=onepage&q=Estetika:%20Jalinan%20Subjek,%20Objek,%20dan%20Nilai&f=false>
- Kadafi, M. R., & Agustina, R. (2022). *Kajian Tradisi Membangun Rumah Adat Kampung Bena, Flores*. DESKOVI: Art and Design Journal, 5(2), 161-167. <https://doi.org/10.51804/deskovi.v5i2.2002>
- Kadaf, M. R. (2019). *Bentuk Arsitektur Interior Rumah Adat Kampung Bena, Kabupaten Ngada, Provinsi Nusa Tenggara Timur*. (Doctoral dissertation, ISI Yogyakarta). <http://digilib.isi.ac.id/4112/>
- Kizilaslan, N., & Kozlu, D. (2024) *Reflections of Technology and Digitalization on Traditional Turkish Arts*. Medeniyet Sanat Dergisi, 10(2), 227-250. <https://dergipark.org.tr/en/pub/medeniyetsanat/issue/88100/1609494>
- Laxmita, N. A., Nursruwening, Y., Widyandini, W., Kautsar, A. R. R., & Sari, N. I. (2024). *Pelatihan Pembuatan Ornamen Dekoratif Suminagashi pada Media Kain Bagi Gabungan Organisasi Wanita di Banyumas*. PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 4(1), 189-197. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v4i1.2840>
- Li, W., Jiang, J., & Wen, Z. (2025). *Practice of Computer Aided Design and Multimodal Integration in New Media Art*. Computer-Aided Design and Applications Journal. <https://doi.org/10.14733/cadaps.2025.S3.215-229>
- Maksimovic, Natascha. (2024). *Paper Marbling: Learn in a Weekend, experiment with the colorful modern aesthetic of this versatile craft*. Skittledog. UK https://books.google.co.id/books/about/Paper_Marbling.html?id=g5NnHQAACAAJ&redir_esc=y
- Mcnair, R., Jensen, O. E., & Landel, J. R. (2024). *Confinement-induced drift in Marangoni-driven transport of surfactant: a Lagrangian perspective*. Journal of Fluid Mechanics, 986, A5. <https://doi.org/10.1017/jfm.2024.334>
- Miles, Matthew B. Huberman, A. Michael Saldana, Johnny. (2018). *Qualitative Data Analysis a Methods Sourcebook: 4th edition*. SAGE Publications, Inc. USA <https://collegepublishing.sagepub.com/products/qualitative-data-analysis-4-246128>
- Miura, E. (1991). *The Art of Marbled Paper: Marbled Patterns and How to Make Them*. Kodansha International. USA <https://cir.nii.ac.jp/crid/1130282269883127936>
- Ståhl, Irma Schlaucher. (2023). *Distorted imitations*. Konstfack. University of Arts, Crafts and Design. Sweden <https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1773535&dswid=3507>
- Wang, Y. (2025). *The Blue Below Still Breathes*. Masters Theses. Department of Printmaking of the Rhode Island School of Design, Providence Rhode <https://digitalcommons.risd.edu/mastersthesis/1495/>
- 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. <https://doi.org/10.15294/teknobuga.v10i1.26346>
- Wolfe, R. J. (1990). *Marbled paper: its history, techniques, and patterns: with special reference to the relationship of marbling to bookbinding in Europe and the western world*. University of Pennsylvania Press.
- Wu, K. J., Kaimoto, H., Mansion, M., & Kakehi, Y. (2025). *WETform: A Multimodal Water Experience Testbed with Surface Manipulation*. In Proceedings of the Extended Abstracts of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (pp.1-6). <https://doi.org/10.1145/3706599.3721193>