

ARTCHIVE

Indonesia
Journal of
Visual Art
and Design

ARTCHIVE

Indonesia Journal of Visual Art and Design

Volume 03, No.01, 2022 Hal. 1-69 E-ISSN : 2723-536X

Jurnal *Artchive* merupakan Jurnal Ilmiah Berkala tentang Seni Rupa dan Desain maupun ilmu pengetahuan yang memiliki keterkaitan dengan ranah kajian tersebut, terbit dalam dua kali setahun. Pengelolaan Jurnal *Artchive* berada di dalam lingkup Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Pengarah

Novesar Jamarun

Penanggung Jawab

Yandri

Editor In-Chief

Roza Muliati

Editor

Rosta Minawati, ISI Padangpanjang

Yuniarti Munaf, ISI Padangpanjang

Rustim, ISI Padangpanjang

Muksin, Institut Teknologi Bandung

Mitra Bebestari

Novesar Jamarun, ISI Padangpanjang

Wahyu Tri Atmojo, Universitas Negeri Medan

Budiwirman, Universitas Negeri Padang

I Komang Arba Wirawan, ISI Denpasar

Mikke Susanto, ISI Yogyakarta

Irwandi, ISI Yogyakarta

Heriani, Universitas Terbuka Jakarta

Nuning Damayanti, Institut Teknologi Bandung

Gerzon R Ayawaila, Institut Kesenian Jakarta

Penerjemah

Fadhlul Rahman

Manajer Jurnal

Eva Y.

Saaduddin

Denny Lamona Samra

Desain Grafis

Izan Qomarats

Gambar Sampul

Ibrahim, -

ARTCHIVE

Indonesia Journal of Visual Art and Design

Volume 03, No.01, 2022 Hal. 1-69 E-ISSN : 2723-536X

DAFTAR ISI

Penulis	Judul	Hlm
Andi Febrian Putra, Ahmad Bahrudin, Rahmad Washington, Ferawati	Visualisasi Aksara <i>Incung</i> Kerinci Pada Kriya Kayu	1 - 12
Dwi Ulfa Ramadani	Penerapan Ornamen Nias Teknik Batik Tulis Dengan Pewarnaan Colet Pada Smp Salsa Percut Sei Tuan	13 - 27
Richardvans, Roza Muliati, Benny Kurniadi	Pandemi Di Ruang Publik Dalam <i>Street Photography</i>	28 - 39
Heffi Prastikowati, Yuliarni	Penerapan Teknik <i>Marbling</i> Untuk Perancangan Motif Tekstil Pakaian	40 - 48
Aidil Fadli, Ahmad Bahruddin, Yulimarni	Pakaian Adat <i>Bundo Kandung</i> Padang Magek Sebagai Ide Penciptaan Kriya Kayu	49 - 58
Anggreini Eka Putri, Dini Yanuarmi, Purwo Prihatin, Widdiyanti	Kreasi Motif <i>Carano Kansa</i> Pada Baju <i>Kuruang Basiba</i>	59 - 69

PENERAPAN TEKNIK *MARBLING* UNTUK PERANCANGAN MOTIF TEKSTIL PAKAIAN

Heffi Prastikowati, Yuliarni

Kriya Tekstil, Fakultas Senirupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret
Jl. Ir. Sutami No.36, Ketingan, Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57126
heffihp@student.uns.ac.id

ABSTRAK

Teknik *marbling* atau *ebru* merupakan teknik menghias kertas dari Turki yang memiliki prinsip pembentukan motif dengan memainkan pewarna yang mengambang di permukaan suatu cairan. Saat ini beberapa seniman telah mengalihkan material transfer *marbling* dari kertas ke produk lainnya seperti pada produk tekstil atau kain. Teknik *marbling* merupakan salah satu teknik pemberian motif pada tekstil yang ramah lingkungan karena menggunakan cat akrilik yang telah diberi sedikit air yang akan langsung terserap ke permukaan kain dan tidak meninggalkan limbah. Latar belakang perancangan ini didorong oleh belum banyaknya kalangan masyarakat yang mengenal teknik *marbling* untuk membuat motif pada tekstil pakaian, sedangkan peluang untuk mengembangkan produk menggunakan teknik *marbling* pada tekstil pakaian sangat besar. Tulisan ini bertujuan untuk menjelaskan perancangan tekstil untuk pakaian dengan teknik *marbling*. Metode yang digunakan dalam perancangan karya seni ini menggunakan teori dari Gustami, teori penciptaan ini terdiri dari tiga tahap-enam langkah penciptaan seni kriya. *Pertama*, tahap eksplorasi atau mengumpulkan sumber ide dan referensi yang diperlukan sebagai solusi dari perancangan karya. *Kedua*, tahap perancangan atau merancang karya dan memvisualkan ke dalam enam desain. *Ketiga*, tahap perwujudan yakni mewujudkan dua sketsa alternatif menjadi karya. Hasil karya *marbling* dengan bahan kain katun *dobby* yang memiliki warna yang baik dan ketahanan luntur yang baik.

Kata Kunci: teknik *marbling*; motif; tekstil

ABSTRACT

The *marbling* or *ebru* technique is a paper decorating technique from Turki which has the principle of forming motifs by playing dyes that float on the surface of a liquid. Currently, several artists have shifted the transfer of *marbling* material from paper to other products such as textile or fabric products. The *marbling* technique is one of the techniques for giving motifs to textiles that is environmentally friendly because it uses acrylic paint that has been given a little water which will be directly absorbed into the surface of the fabric and leave no waste. The background of this design is driven by the Indonesian people who are not yet familiar with the *marbling* technique to make motifs on clothing textiles. The opportunity to develop products using *marbling* techniques in clothing textiles is very large. Currently, the development of clothing textiles is very rapid, including through the development of techniques because clothing textiles are one of the basic human needs. Seeing the opportunities and constraints of applying the *marbling* technique for clothing, through this final project, the author designs textiles for clothing using the *marbling* technique. The method used in designing this artwork uses Gustami's theory, this creation theory consists of three stages-six steps of craft art creation. The first is the exploration stage (collecting sources of ideas and references needed as a solution to the design of the work), second, the design stage (designing the work and visualizing it into 6 designs), and third, the embodiment stage (turning 2 alternative sketches into works). *Marbling* textile on cotton *dobby* fabric which has good color and good fastness.

Keywords: *marbling* technique; motive; textile

PENDAHULUAN

Teknik *marbling* merupakan suatu cara dalam membentuk motif dari pewarna yang mengambang di atas air. Teknik *marbling* juga dikenal dengan nama *ebru* yang berarti ombak atau gelombang di atas kertas, lahir di kota Bukhara di wilayah Turkistan. Di Eropa, *ebru* dikenal sebagai 'kertas Turki'. Penyebaran selanjutnya, seni *marbling* berkembang dari wilayah ke wilayah, yakni Spanyol, Italia, Perancis serta Eropa. Istilah *marbling* lebih dipopulerkan oleh orang-orang Eropa yang pertama kali melihat contoh hasil karyanya berupa motif yang sangat mirip dengan motif yang ada pada batu marmer atau *marble stone* (Hendrawan, 2017: 3).

Di Asia, penyebaran teknik *marbling* hingga ke wilayah India, Cina, dan Jepang. Teknik ini di Jepang lebih dikenal dengan istilah *suminagashi*. Perbedaan *Ebru* dan *suminagashi* ada pada medium yang digunakan. *Ebru* dalam penerapannya menggunakan gel campuran senyawa kimia tertentu, sedangkan *suminagashi* hanya menggunakan medium air (<https://www.cocreate.id/articles/teknik-marbling-pada-scarf-lokalogue/>).

Berdasarkan penyebaran teknik *marbling* ini, terdapat tiga jenis teknik, yakni Turkish, Japanese, dan European (Heng, 2019). Ketiga jenis ini memiliki perbedaan dan keunikan masing-masing. Teknik *marbling* yang berasal dari Turkish menampilkan objek yang jelas, seperti hewan, tumbuhan, dan lainnya. teknik *marbling* yang berasal dari Jepang bercorak abstrak dengan

perbedaan dalam proses pembuatannya. Pembuatannya dengan cara membuat lingkaran yang dicelupkan warna ke media air ± 30 hingga 50 kali, selanjutnya ditiup sampai membentuk sebuah corak atau motif. Teknik *marbling* yang berasal dari European umumnya bercorak abstrak. Corak atau motif yang sangat digemari adalah zig zag. Mengenai teknik pembuatannya lebih bebas, tidak terikat aturan tertentu.

Beberapa seniman saat ini telah melakukan berbagai terobosan, yakni mengalihkan material transfer *marbling* dari kertas ke media lainnya dalam beragam bentuk produk, seperti pada kain, tas kulit, dan lainnya. Perkembangan media transfer untuk teknik *marbling* merupakan suatu peluang yang baik dalam dunia fashion. Beragam karya fashion ditampilkan dengan memanfaatkan teknik *marbling*. Ini menjadi tantangan sekaligus peluang tersendiri bagi para seniman. Keindahan motif dan efek *marbling* dari hasil teknik ini memiliki daya tarik tersendiri di mata pecinta fashion.

Mauer - Mathison menjelaskan dalam buku bahwa teknik *marbling* dikelompokkan atas dua, yaitu *marbling* tradisional dan *marbling* alternatif (dalam Hendrawan, 2017: 5-6). Teknik *marbling* tradisional menggunakan metode dan bahan yang hampir sama dengan ramuan aslinya sejak zaman dahulu. Teknik *marbling* alternatif merupakan teknik yang mengalami perkembangan dan penyesuaian dalam hal bahan maupun proses pengerjaan. Penerapan teknik *marbling* ini menyesuaikan kondisi lingkungan yang ada, contohnya

bahan dan peralatan yang diperlukan. Teknik marbling alternatif lebih banyak dikembangkan, karena tidak terikat dengan bahan dan metode seperti yang ada pada teknik marbling *tradisional*. Hal ini disebabkan beberapa bahan-bahan serta peralatan ataupun metode yang ada sebelumnya belum tentu tersedia di wilayah para seniman dalam berolah seni.

Di Indonesia belum banyak yang mengenal teknik *marbling*, terutama dalam pembuatan motif pada pakaian. Produk-produk dengan pewarnaan *marbling* belum banyak ditemukan di pasaran, pada even-even tertentu seperti pameran dapat menemukan produk dengan teknik *marbling* (Widyaningrum, 2020: 1). Teknik marbling ini juga belum banyak diajarkan di dunia pendidikan, sehingga perkembangan teknik *marbling* ini di Indonesia belum sepesat di negara asalnya, seperti Turki dan Persia. Salah satu penyebabnya adalah karena masyarakat Indonesia lebih familiar terhadap teknik pewarnaan manual, seperti ikat celup, pewarnaan *naphthol*, jumputan, *eco print*, dan sebagainya. Dengan demikian, teknik *marbling* ini berpeluang untuk diperkenalkan dan dikembangkan di Indonesia. Meskipun dalam penerapannya sebagai motif pada pakaian memiliki tingkat kesulitan tersendiri, namun hasil yang diperoleh sangat artistik.

Adapun kendala tersebut di antaranya; pertama, bahan pengental yang tepat. Bahan pengental pada proses pembuatan *marbling* di Persia atau Turki, menggunakan larutan dari getah/*gum tragacanth*. Getah *tragacanth*

merupakan getah dari tanaman berduri yang disebut gaven. Tanaman gaven ini tumbuh secara alami di wilayah Persia dan Turki. Bahan ini sulit ditemukan di Indonesia. Selain itu, dalam menyiapkan larutan getah *tragacanth* itu menjadi permasalahan yang serius. Kedua, bahan cat pembentuk motif yang belum banyak dijumpai di Indonesia, terutama bahan yang aman di kulit. Para seniman pada zaman dahulu menggunakan tinta tradisional. Zat warna itu sulit terdegradasi karena struktur aromatikanya yang kompleks dan dapat menyebabkan alergi, dermatitis, iritasi, dan bahkan kanker pada manusia (Warde dan Sekar, 2014: 1203). Ketiga, pembuatan pakaian biasanya membutuhkan bahan minimal dua meter kain, dengan menggunakan teknik *marbling*, panjangnya kain tersebut menyulitkan dalam proses pencetakan motif. Kendalanya pada saat proses pengangkatan kain dari proses transfer motif harus dilakukan secara bersamaan dan membutuhkan tempat yang luas dan tidak bisa dilakukan seorang diri.

Beberapa hal yang menjadi prinsip dasar dari bahan yang digunakan untuk teknik *marbling* ini, yaitu bahan pertama, harus memiliki sifat lebih kental agar tidak mudah saat melakukan proses pembuatan motif sehingga bahan-bahan tidak saling tercampur menjadi satu. Bahan berikutnya harus bersifat lebih cair agar saat proses pembuatan motif dapat dibuat dengan mudah di atas cairan yang lebih kental.

Penulisan ini berupaya untuk mengamati bahan pakaian yang

cocok dan bahan pencampuran dalam menerapkan teknik *marbling*. Eksperimen yang dilakukan berkaitan dengan menemukan bahan untuk pakaian yang cocok dan bahan campuran yang baik. Potensi dari penerapan teknik ini pada pakaian diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas dalam menemukan motif-motif baru.

Bahan yang digunakan untuk gel pada eksperimen yang dilakukan adalah cat akrilik yang biasa untuk cat sablon dan adonan tepung kanji. Adonan tepung kanji harus diatur kekentalannya pada saat proses memasaknya. Tingkat kekentalannya harus pas, tidak terlalu kental dan tidak terlalu cair agar cat pigmen yang akan dibentuk menjadi motif *marbling* mudah dibuat di atas permukaan adonan tepung kanji tersebut. Proses pengental tapioka umumnya dibuat dengan melarutkan 1 kg tapioka ke dalam sepuluh liter air. (Rasjid Djufri, dkk. 1976: 231). Kedua bahan ini dipilih karena memiliki dua prinsip dasar bahan yang harus dimiliki untuk membuat *marbling*, sangat mudah ditemukan dan harganya pun relatif terjangkau. *Marbling* yang dibuat dengan adonan kanji ini sedikit sulit untuk mengatur kekentalannya, semakin lama adonan kanji akan berubah menjadi sangat cair. Oleh sebab itu, media yang digunakan adalah larutan bubuk *carboxymethyl cellulose* (CMC) yang lebih mudah untuk mengatur kekentalannya dan cat lebih mudah dibentuk untuk menjadi motif. Adapun motif yang dimunculkan berupa motif abstrak.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan eksperimen pada beberapa bahan yang digunakan untuk pakaian. Penerapan metode kualitatif ini bertujuan untuk mengumpulkan data dari hasil eksperimen. Dengan demikian, dapat diketahui bahan pakaian mana saja yang cocok dan baik untuk digunakan teknik *marbling*. Pemilihan bahan yang nyaman digunakan untuk pakaian, dapat menyerap cat *marble*, dan mudah untuk dicuci, serta tidak mengurangi kualitas warna maupun bahan saat di-*marbling* menjadi hal utama yang harus diperhatikan. Selain itu, eksperimen dilakukan untuk menemukan bahan yang cocok sebagai gel dalam pembentukan motif dengan teknik *marbling*.

Tahapan penelitian yang dilakukan adalah: 1) Pengumpulan data dan observasi lapangan melalui studi literatur mengenai pemanfaatan dan eksperimentasi teknik *marbling* pada material tekstil, terutama untuk pakaian. Data-data yang ada cukup bisa dipelajari lebih dalam lagi untuk menemukan bahan pengental dan bahan pewarna *marbling* yang tepat dan mudah ditemukan di Indonesia; 2) Penyusunan tahapan kegiatan sebelum melakukan kegiatan; 3) Membuat desain motif yang dapat digunakan sebagai acuan; 4) Pengolahan material dengan menggunakan beragam material tekstil untuk pakaian melalui kegiatan eksperimen; 5) Menganalisa hasil eksperimen bahan dan desain motif, serta memilih hasil eksperimen yang akan dijadikan karya; 6) Proses

pembuatan karya; dan 7) *Finishing* karya.

PEMBAHASAN

1. Ide Penciptaan

Motif *marbling* merupakan motif yang eksklusif karena tidak bisa dibuat secara massal dan hanya sekali saja. Komposisi yang sama adalah kunci untuk meminimalisir perbedaan motif yang signifikan. Panjang kain yang dibutuhkan untuk membuat selembar pakaian menjadi salah satu permasalahan yang cukup menyulitkan dalam pembuatan motif *marbling*, namun dengan membaginya menjadi masing-masing panjangnya satu meter bisa menjadi solusi untuk memudahkan dalam membuat motif *marbling* untuk tekstil pakaian.

Motif *marbling* ini sulit untuk membuat desain rancangannya, sehingga dibuat dengan desain acuan menggunakan motif yang sudah ada sebelumnya. Motif dibuat dengan teknik yang sama, namun memiliki hasil yang tidak sama persis karena motif *marbling* ini dibuat *handmade* dan bergantung pada goresan yang dilakukan pada bahan pewarnanya. Ini menjadi salah satu kekhasan dari teknik *marbling*.

Berikut beberapa motif yang dibuat untuk menjadi desain acuan.



Motif Spiral



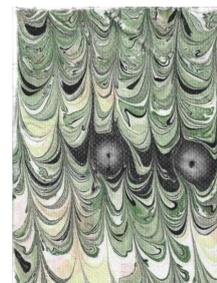
Motif plume



Chevron Mosaïque



Chevron Plume



Chevron Searah

Berdasarkan hasil eksperimen material untuk pakaian, maka dipilih kain *dobby*. Bahan ini kualitasnya cukup baik digunakan untuk teknik *marbling*, mudah menyerap cat maupun gel yang digunakan dalam teknik *marbling*. Untuk motif yang digunakan dipilih motif spiral, plume, dan chevron mosaïque.

2. Proses Pembuatan *Marbling*

Adapun langkah-langkah pembuatan *marbling* sebagai berikut.

- a. Pencucian kain Kain dicuci terlebih dahulu sebelum digunakan. Tujuannya untuk mengangkat kotoran atau debu yang menempel pada kain atau terbebas dari zat-zat yang dapat menghalangi penetrasi zat warna terhadap serat-serat kain, sehingga penyerapan warna pada serat-serat kain dapat berlangsung dengan baik.
- b. Pembuatan gel.
- c. Bahan dalam pembuatan gel adalah tepung tapioka dan CMC. Pembuatan gel dilakukan dengan cara menaburkan tepung tapioka ke dalam air mendidik dan diaduk hingga mengental. Pengadukan yang dilakukan terus menerus bertujuan agar tidak terjadi pengumpalan yang dapat mengganggu proses *marbling*. Oleh karena tepung tapioka lama-lama mencair, maka dicampur dengan CMC. Gel yang telah jadi dimasukkan dalam wadah penampungan.
- d. Menaburkan zat warna ke atas gel.
- e. Mencampur bahan pewarna.
- f. Bahan pewarna yang digunakan adalah cat akrilik dan pigmen untuk sablon. Bahan pewarna ini dicampurkan dengan air, yang selanjutnya dituangkan ke atas gel.
- g. Pembentukan motif *marbling* dengan menggunakan sumpit.
- h. Pewarna yang telah tertuang di atas gel dibentuk dengan menggerakkan sumpit menjadi motif sesuai dengan desain.
- i. Kain di bentangkan dan di letakkan di atas gel yang telah bermotif.
- j. Setelah motif terbentuk, maka kain yang telah dibersihkan dibentangkan dan diletakkan di atas gel bermotif.
- k. Diamkan kain selama tiga menit, pastikan seluruh bagian kain menempel pada gel. Tujuannya agar motif yang terdapat pada gel menempel dengan baik dan rata pada kain.
- l. Kain diangkat dan dibersihkan dari sisa-sisa gel yang menempel.
- m. Kain dibiarkan kering.
- n. Mencuci kain dengan detergen.
- o. Jemur kain hingga kering.
- p. Kain siap dijadikan produk pakaian.

3. Hasil Teknik *Marbling*

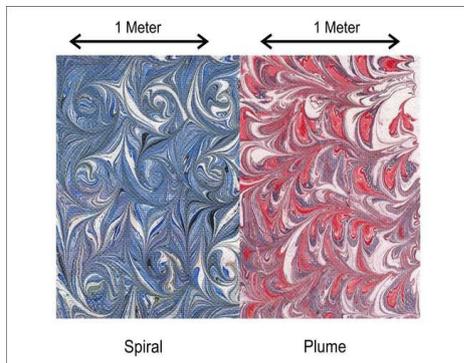
Berdasarkan hasil studi dan eksperimen yang telah dilakukan, didapatkan dua rancangan yang dapat divisualisasikan sebagai karya. Terdapat empat motif *marbling* yang akan digabungkan dengan harmoni. Kain *marbling* dapat dikombinasikan dengan motif yang berbeda agar kain yang divisualisasikan lebih berwarna, bernada, dan bervariasi.

Motif *marbling* divisualisasikan dalam wujud pakaian. Teknik *marbling* yang digunakan dibuat dengan menggunakan pewarna cat akrilik dan bahan katun doobby. Detail menarik dan kombinasi

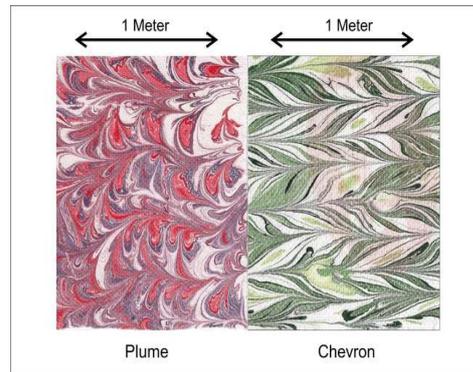
dalam satu komposisi yang membentuk suatu motif yang harmoni dan bernilai artistik.

Pada perancangan ini, ada dua karya yang diwujudkan dengan menggunakan kain dobby. Masing-masing desain dibuat dalam dua lembar kain berukuran masing-masing 100 cm x 110 cm, dengan komposisi yang harmonis. Dinamika desain motif *marbling* diperoleh dari paduan jenis teknik yang berbeda, namun kesatuannya digarap melalui pendekatan warna-warna yang sama. Warna-warna tersebut berada dalam kedua kain dalam setiap desainnya, namun pembedanya adalah konsentrasi warnanya. Berikut dua desain hasil eksperimen teknik *marbling* pada kain katun dobby.

Desain 1. Marplume



Desain 2. Chevrlume



Kedua hasil eksperimen di atas menunjukkan bahwa teknik *marbling* yang digunakan adalah teknik *marbling* alternatif. Penerapan teknik ini menyesuaikan dengan potensi yang ada di lingkungan, sehingga tidak terikat seperti teknik *marbling* tradisional. Hasil eksperimen juga membuka peluang untuk desain acuan dikembangkan menjadi beberapa desain. Pengembangan desain ini dapat juga menghasilkan desain-desain baru yang berasal dari desain sebelumnya. Dengan demikian, pakaian yang dibuat lebih beragam dan variatif dari aspek motif yang digunakan.

SIMPULAN

Hasil eksperimen dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut. Pertama, data yang terkumpul mengenai *marbling* dapat membantu

dalam mengamati perkembangan teknik *marbling* di Indonesia. Selain itu juga dapat membantu dalam memahami karakteristik bahan, peralatan serta proses yang dilakukan. Kedua, Penggunaan bahan katun dobby memenuhi kriteria bahan yang cocok digunakan untuk pakaian seperti yang dijelaskan di atas. Ketiga, teknik pewarnaan *marbling* untuk pakaian dapat diterapkan pada kain katun dobby dengan hasil kualitas motif yang baik, memiliki tekstur kain yang indah dan ketahanan luntur warna yang dihasilkan baik. Keempat, kain dengan motif *marbling* tidak bisa dibuat secara massal dengan motif yang sama persis, karena merupakan motif yang dibuat secara *handmade*. Bisa dibuat dengan teknik dan motif yang sama, namun hasilnya tidak bisa sama persis. Kelima, Untuk tekstil pakaian, diperlukan minimal dua meter kain. Kain dengan panjang dua meter tentu akan memerlukan tempat yang luas dan akan sulit saat proses mentransfer motif. Solusinya adalah dengan membagi menjadi masing-masing satu meter untuk mempermudah dalam proses mentransfer motif.

Teknik *marbling* sangat bagus untuk dikembangkan, baik untuk karya seni ataupun untuk industri, terutama dalam bidang fashion. Fashion memiliki peminat tersendiri, terutama pakaian. Peluang usaha karya-karya dengan teknik *marbling* ini sangat terbuka lebar. Tidak hanya terfokus pada material kain, tetapi juga dapat dikembangkan pada material ataupun bentuk produk lainnya.

KEPUSTAKAAN

- Amanda, D. dan B, Anas. 2013. *Eksplorasi Teknik Suminagashi Pada Produk Fashion*. Jurnal Sarjana Seni Rupadan Desain.(1): 1-8.
- Amelia, Fachrida I, Urip Wahyuningsih. 2020. *Pengaruh Jenis Kain Terhadap Hasil Jadi Marbling*. E-Journal Vol 09 No 1. Hlm 8-14.
- Chambers, Ann. 1991. *Suminagashi: The Japanese Art of Marbling*. Thames & Hudson.
- Gustami, SP., "Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis", Program Pascasarjana S2 Penciptaan Dan Pengkajian Seni ISI Yogyakarta, 2004.
- Hendrawan, Aldi. 2017. *Pergeseran Teknik dan Material Marbling pada Tekstil sebagai Konsekuensi dari Perkembangandan Inovasi*. Vol.27 Nomor 1. Hlm 1-14.
- Jenius Co.Create. 2018. "Penerapan Teknik Marbling Pada Scarf". <https://www.cocreate.id/articles/teknik-marbling-pada-scarf-lokalogue/>. Diakses pada 14 Juli 2022 14:53.
- Mauer – Mathison, Diane. 1999. *The Ultimate Marbling Handbook: A Guide to Basic and Advanced Techniques for Marbling Paper and Fabric*. Watson-Guptill Publications.
- Miranti, Cynthia dan Takene. 2019. *Pembuatan dan karakterisasi carboxymethyl cellulose (CMC) dari limbah tandan kosong kelapa sawit (Elaeis guineensis Jack) melalui proses karboksimetilasi*.
- Soerjono, Ira. 2019. *Suminagashi*

Teknika melukis Motif Marmer di Kain. Gramedia Pustaka Utama.

Suasmiati, R. 2017. "Estetika Teknik Marbling Dan Drawing Dalam Karya Seni Lukis Semi Abstrak". *Jurnal Art, Design, Art Education And Culture Studies (JADECS)* Vol. 2 Nomor 1. Hlm. 47-62.

Widyaningrum, Afifah. 2020. "Analisis Kualitas Suminagashi Pada Kain Polister Satin, Campuran Polister, dan Crepe". Skripsi. Semarang: Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.