Jurnal Ilmiah Dikdaya, 16 (2) September 2026, 1023-1032
Publisher: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi
ISSN 2088-5857(Print), ISSN 2580-7463 (Online)
DOI: http://dx.doi.org/10.33087/dikdaya.v16i2.944

Pengembangan Motif Songket Berbasis Visualisasi Proses Tradisi *Tabuik* di Pariaman

Rahma Yenti[1], Ilham Zamil[2], Weni Nelmira[3], Vina Oktaviani[4]
Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, Universitas Negeri Padang, Jalan Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang, Sumatra Barat
e-mail: ryenti39@gmail.com[1], ilhamzamil@fpp.unp.ac.id.[2]

Abstract*. This study was motivated by the potential to develop songket weaving motifs as a medium for representing local cultural identity. Currently, songket motifs are dominated by floral and geometric patterns, while visual representations of the Tabuik tradition in Pariaman have yet to be explored. The study aimed to develop songket motif designs based on visualizations of the Tabuik tradition and to assess their validity, practicality, and effectiveness. The research employed a Research and Development approach using the 4D. Data were collected through observation, interviews, documentation, validation by two design experts, and questionnaires completed by 21 weavers from the Padi Sarumpun group. Data were analyzed descriptively using percentages. The resulting design combines a main motif stylized from the overall Tabuik structure, scattered motifs representing ritual stages and Tabuik components, and border motifs combining pucuak rabuang and tapak manggih. The design achieved 93.2% validity, categorized as highly valid, 89% practicality, categorized as highly practical, and 92.4% effectiveness, categorized as highly effective. These results indicate that the design met the assessment criteria applied in this study and may serve as an alternative for enriching songket motifs through the cultural identity of Pariaman.*

Keywords*: songket motif; Tabuik; visualization; validity; development*

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh potensi pengembangan motif tenun songket sebagai media representasi identitas budaya lokal. Motif songket masih didominasi bentuk flora dan geometris, sedangkan visualisasi rangkaian proses tradisi *Tabuik* di Pariaman belum ditemukan. Penelitian bertujuan mengembangkan desain motif songket berbasis visualisasi proses tradisi *Tabuik* serta mengukur validitas, praktikalitas, dan efektivitas desain. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* dengan model 4D. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, validasi dua ahli desain, serta angket kepada 21 pengrajin tenun anggota Padi Sarumpun. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase. Hasil pengembangan berupa desain yang menggabungkan motif utama berupa stilasi *Tabuik* secara keseluruhan, motif tabur yang memvisualisasikan prosesi dan bagian *Tabuik*, serta motif pinggiran berupa *pucuak rabuang* dan *tapak manggih*. Penilaian validitas memperoleh 93,2% dengan kategori sangat valid, praktikalitas 89% dengan kategori sangat praktis, dan efektivitas 92,4% dengan kategori sangat efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa desain memenuhi kriteria penilaian yang digunakan dan berpotensi menjadi alternatif pengayaan motif songket berbasis identitas budaya Pariaman.

Kata kunci: motif songket, *Tabuik*, visualisasi, validitas, pengembangan.

.

PENDAHULUAN

Tenun songket merupakan salah satu produk tekstil tradisional Minangkabau yang memiliki nilai estetika dan mencerminkan identitas budaya masyarakat melalui ragam motif yang menghiasinya. Motif songket tidak hanya berfungsi sebagai unsur dekoratif, tetapi juga mengandung nilai budaya dan karakter yang diwariskan melalui tradisi masyarakat. Zamil (2022) menjelaskan bahwa motif songket Minangkabau berkaitan dengan nilai karakter dan identitas budaya, termasuk melalui pengaruh ragam hias ukiran Rumah Gadang. Sementara itu, penelitian Izzara dan Nelmira (2021) mengidentifikasi 14 motif yang digunakan pada tenun songket di usaha Rino Risal, Kecamatan Koto Tangah, Kota Padang, di antaranya *pucuak rabuang, saik kalamai, buah palo, itiak pulang patang*, dan *bada mudiak*. Keberagaman tersebut memperlihatkan kekayaan visual motif songket Minangkabau yang dapat menjadi landasan bagi pengembangan desain motif dengan tetap mempertimbangkan karakter dan nilai budaya yang melekat pada kain tradisional tersebut (Izzara & Nelmira, 2021; Zamil, 2022)

Kain tenun songket memiliki potensi untuk dimanfaatkan sebagai media pengenalan dan promosi budaya karena unsur visual yang terdapat di dalamnya dapat merepresentasikan identitas serta kekayaan tradisi suatu daerah. Pemanfaatan songket saat ini juga tidak terbatas pada upacara adat, tetapi telah meluas ke berbagai produk dan kebutuhan, seperti suvenir, aksesori, serta perlengkapan lainnya. Zamil et al. (2023) menguraikan perubahan pemanfaatan kain songket Minangkabau dalam berbagai konteks kehidupan masyarakat, termasuk sebagai identitas etnik dalam kegiatan di luar lingkungan budaya asalnya. Hal tersebut memperlihatkan peluang pengembangan songket melalui desain yang mengangkat kekhasan budaya lokal. Dengan demikian, penciptaan motif yang bersumber dari tradisi daerah dapat menjadi salah satu pendekatan untuk memperkaya desain songket sekaligus memperkenalkan identitas budaya melalui produk tekstil (Zamil et al., 2023)

Salah satu tradisi budaya yang memiliki kekhasan sejarah, simbol, dan bentuk visual adalah tradisi *Tabuik* di Kota Pariaman, Sumatera Barat. Tradisi ini berkaitan dengan peringatan wafatnya Husain bin Ali di Karbala dan mengalami perkembangan melalui interaksi dengan kebudayaan masyarakat setempat. Asril (2013) membahas keberadaan tradisi *Tabuik* dan Tabot sebagai praktik ritual yang memiliki keterkaitan dengan sejarah Islam Syiah serta mengalami perkembangan dalam lingkungan budaya masyarakat pesisir barat Sumatra. Pelaksanaan tradisi *Tabuik* di Pariaman terdiri atas rangkaian prosesi, mulai dari maambiak tanah, manabang batang pisang, turun panja, maatam, maradai, maarak jari-jari, dan maarak saroban, hingga *Tabuik Naiak Pangkek, Maoyak Tabuik*, dan *Tabuik Tabuang*. Setiap prosesi menghadirkan aktivitas, benda, dan bentuk visual yang memiliki karakteristik tersendiri. Keunikan tersebut menjadikan tradisi *Tabuik* berpotensi menjadi sumber inspirasi dalam pengembangan karya seni dan desain yang merepresentasikan budaya Pariaman (Asril, 2013). Rangkaian prosesi dan bentuk visual tradisi *Tabuik* memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi sumber ide desain motif tenun songket yang merepresentasikan identitas budaya Pariaman. Motif songket yang diamati dalam penelitian ini masih didominasi bentuk flora dan geometris, sedangkan visualisasi rangkaian proses tradisi *Tabuik* di Pariaman belum ditemukan. Kondisi tersebut membuka peluang pengembangan desain motif melalui visualisasi bentuk *Tabuik* secara keseluruhan, prosesi yang menyertainya, serta bagian-bagian yang memiliki ciri visual khas. Pengembangan ini dilakukan melalui stilasi dan penataan unsur visual ke dalam tiga kelompok, yaitu motif utama, motif tabur, dan motif pinggiran, dengan tetap memperhatikan prinsip desain serta karakteristik motif songket. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan desain motif songket berbasis visualisasi proses tradisi *Tabuik* di Pariaman serta mengetahui tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas desain yang dihasilkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D yang terdiri atas *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Model 4D digunakan untuk menata proses pengembangan secara bertahap, mulai dari identifikasi kebutuhan hingga pengujian hasil pengembangan. Penerapan model ini sejalan dengan penggunaannya dalam pengembangan perangkat atau bahan pembelajaran yang melalui tahapan pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebarluasan (Maulida et al., 2023). Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah desain motif songket berbasis visualisasi proses tradisi *Tabuik* di Pariaman.

Tahap *define* dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan pengembangan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi diarahkan pada rangkaian prosesi *Tabuik* di Pariaman serta motif songket yang diamati. Wawancara digunakan untuk memperoleh keterangan tentang proses tradisi, bentuk dan struktur *Tabuik*, serta kemungkinan pengolahan unsur budaya menjadi motif. Dokumentasi digunakan untuk merekam objek visual sebagai

bahan eksplorasi. Tahap *design* meliputi penyusunan konsep, eksplorasi bentuk, stilasi, dan pengaturan komposisi motif. Tahap *develop* mencakup penyusunan desain, diskusi kelompok terarah, validasi oleh ahli desain, revisi, dan uji praktikalitas. Tahap *disseminate* dilakukan secara terbatas melalui pengenalan desain kepada pengrajin dan pengukuran efektivitas.
Subjek uji praktikalitas dan efektivitas adalah 21 pengrajin tenun anggota kelompok Padi Sarumpun di Kabupaten Solok. Validasi dilakukan oleh dua validator ahli desain. Pemilihan responden pengrajin didasarkan pada pengalaman mereka sebagai pengguna yang memahami bentuk motif serta kebutuhan praktis dalam proses penenunan. Penelitian ini tidak menggunakan sampel untuk menggeneralisasikan hasil kepada seluruh pengrajin songket, melainkan untuk memperoleh penilaian terhadap desain yang dikembangkan pada konteks uji terbatas.

Instrumen penelitian meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara, lembar dokumentasi, angket validasi ahli desain, angket praktikalitas, dan angket efektivitas. Validasi desain mencakup lima aspek, yaitu kesesuaian sumber ide, prinsip desain, kualitas stilasi, estetika motif, dan kelayakan teknis. Praktikalitas dinilai berdasarkan kemudahan memahami motif, kemudahan penerapan, efisiensi penggunaan, daya tarik motif, dan manfaat pengembangan motif. Efektivitas dinilai melalui ketercapaian sumber ide, keberhasilan visualisasi, keberhasilan pengembangan motif, ketercapaian identitas budaya, dan ketercapaian tujuan produk.

Data angket menggunakan skala penilaian lima tingkat dan dianalisis secara deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase. Persentase diperoleh dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor maksimal, kemudian dikalikan 100%. Hasil persentase ditafsirkan berdasarkan kategori yang digunakan dalam instrumen penelitian. Untuk validitas dan praktikalitas, rentang 81–100% dikategorikan sangat valid atau sangat praktis. Untuk efektivitas, rentang 81–100% dikategorikan sangat efektif, sedangkan rentang di bawahnya ditafsirkan sesuai kriteria yang telah ditetapkan dalam penelitian. Penafsiran hasil dibatasi pada indikator dan responden yang terlibat.

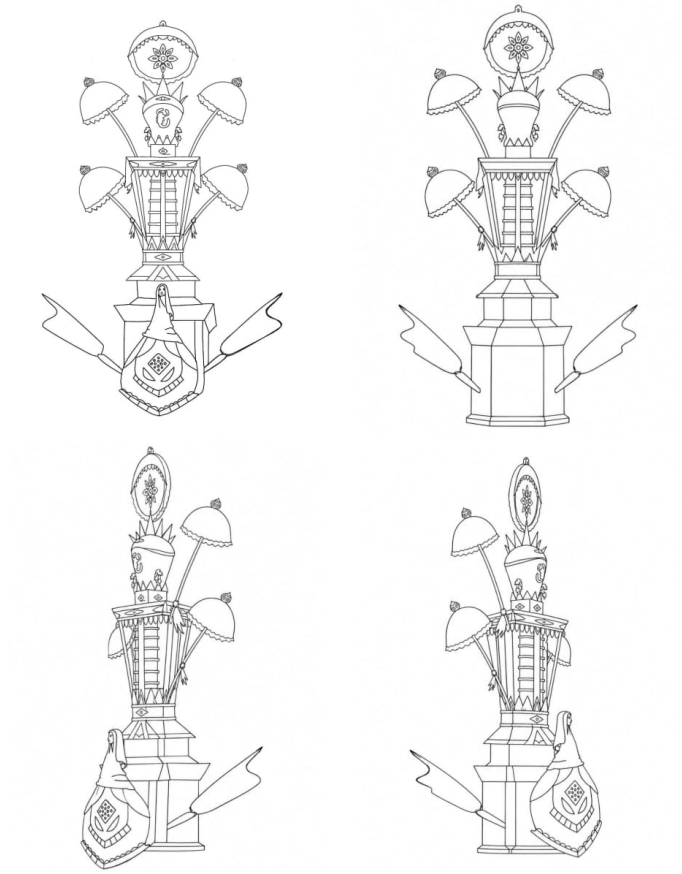
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan memperlihatkan bahwa proses tradisi *Tabuik* dapat diterjemahkan ke dalam desain motif songket melalui pemilihan unsur visual, penyederhanaan bentuk, dan penyusunan komposisi. Produk dikembangkan dalam tiga struktur yang saling melengkapi, yaitu motif utama, motif pinggiran, dan motif tabur. Struktur ini memungkinkan bentuk *Tabuik* tetap menjadi pusat perhatian, sementara motif tabur memperluas narasi visual dengan mengambil unsur dari prosesi dan bagian-bagian *Tabuik*.

Pada tahap *define*, hasil observasi terhadap tradisi *Tabuik* dan motif songket menjadi dasar penentuan arah desain. Pengamatan terhadap tradisi dilakukan untuk memahami bentuk, struktur visual, gerak, warna, simbol, serta benda yang berkaitan dengan prosesi. Peneliti juga mengamati kain songket untuk melihat kecenderungan bentuk dan komposisi motif yang digunakan. Temuan bahwa motif yang diamati didominasi bentuk flora dan geometris memberikan konteks bagi pengembangan alternatif motif berbasis prosesi budaya. Namun, temuan tersebut tidak dimaksudkan untuk menyimpulkan bahwa seluruh motif songket di Sumatera Barat memiliki pola yang sama.

Tahap *design* dimulai dengan penyusunan konsep. Motif utama dikembangkan melalui stilasi bentuk *Tabuik* secara keseluruhan dan ditempatkan sebagai pusat visual. Untuk memahami struktur objek, bentuk *Tabuik* diamati dari beberapa sudut pandang, yaitu depan, belakang, samping kiri, dan samping kanan. Keterangan narasumber mengenai struktur *Tabuik* yang terdiri atas pangkek bawah dan pangkek ateh membantu peneliti mengenali bagian-bagian penting sebelum melakukan penyederhanaan. Pendekatan tersebut menjaga agar stilasi tidak

semata-mata menjadi penyederhanaan dekoratif, tetapi tetap berangkat dari pengamatan terhadap objek.



Gambar 1. Sketsa Bentuk *Tabuik* dari Empat Sudut Pandang
Sumber: Hasil pengembangan peneliti (2026).

Sketsa dikembangkan menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*, kemudian diolah menjadi pola berpetak atau pola kristik dengan bantuan *Pic2Pat.com*. Pola berpetak dipakai sebagai acuan visual untuk memperjelas susunan bentuk dan membantu proses pemindahan motif. Pengolahan tersebut merupakan bagian dari penyajian desain, bukan pengujian terhadap kain songket jadi. Hal ini penting karena batas produk penelitian berada pada desain motif, meskipun bentuknya disusun agar dapat dipahami sebagai acuan bagi pengrajin.

Motif pinggiran menggunakan kombinasi *pucuak rabuang* dan *tapak manggih* dengan merujuk pada susunan yang ditemukan pada kain songket. Kedua motif tersebut berfungsi membingkai komposisi, bukan menjadi unsur utama dalam narasi *Tabuik*. Pemakaiannya mempertahankan hubungan dengan konvensi visual songket yang telah dikenal, sementara kebaruan penelitian ditempatkan terutama pada motif utama dan motif tabur. Pemisahan fungsi ini membantu menjaga keseimbangan antara unsur yang berakar pada tradisi songket dan unsur yang dikembangkan dari tradisi *Tabuik*.

Motif tabur dirancang melalui stilasi unsur visual dari beberapa prosesi dan bagian *Tabuik*. Unsur yang dikembangkan mencakup dulang dan bungkusan tanah pada maambiak tanah, batang pisang, panja atau jari-jari, daraga yang berkaitan dengan maatam, unsur yang berkaitan dengan maradai dan maarak saroban, serta bagian *Tabuik* berupa payung, *Bungo Salapan*, kalajengking, dan kupu-kupu. Tidak setiap prosesi diterjemahkan sebagai adegan lengkap. Sebagian diwakili melalui benda atau bagian visual yang memiliki hubungan dengan tahapan tersebut, sehingga motif tetap ringkas dan sesuai untuk komposisi tekstil.

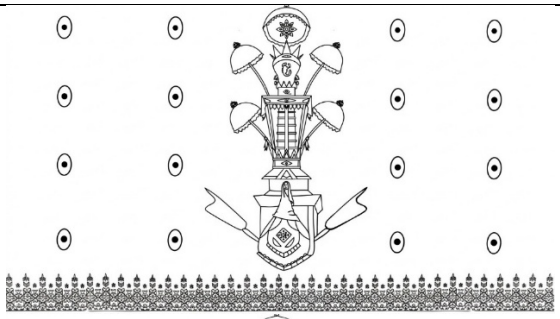
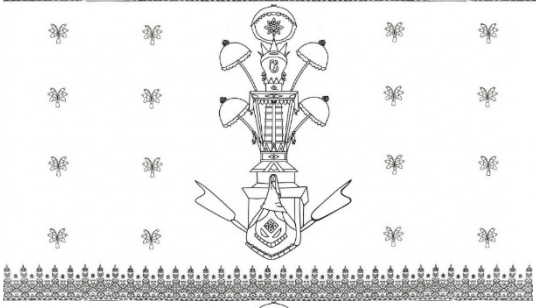
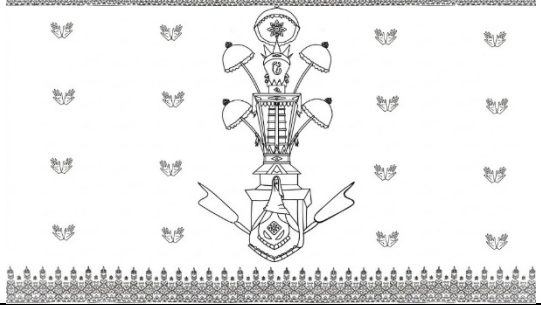
Proses stilasi dilakukan dengan mempertahankan ciri bentuk yang dianggap penting, kemudian menyederhanakan detail agar dapat diterapkan sebagai unsur dekoratif. Strategi ini

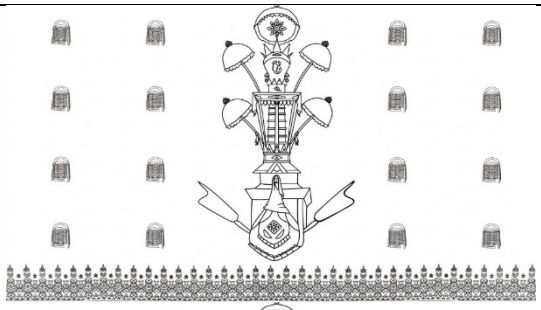
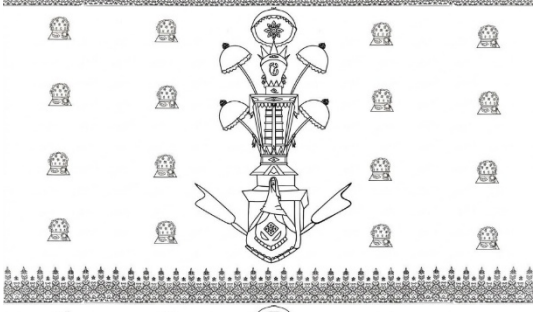
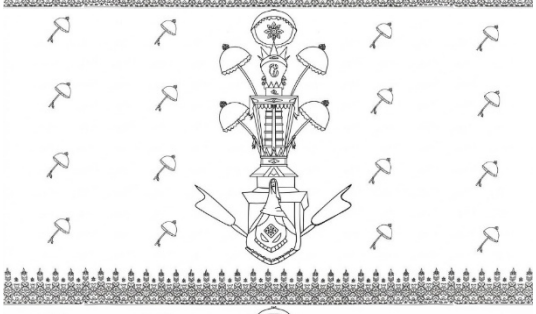
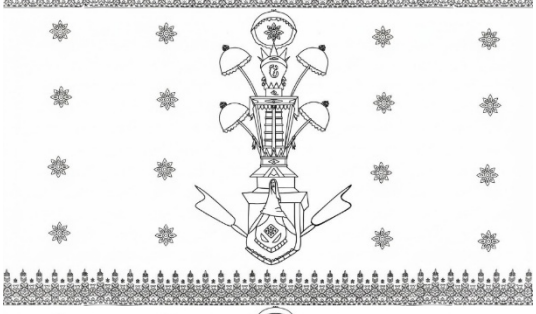
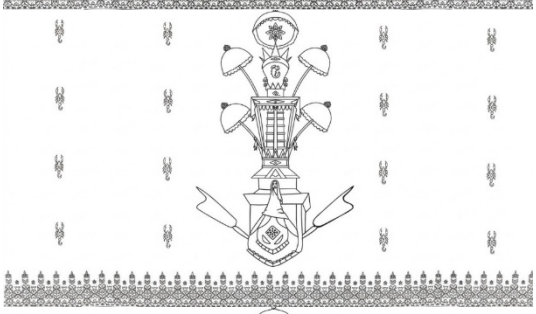
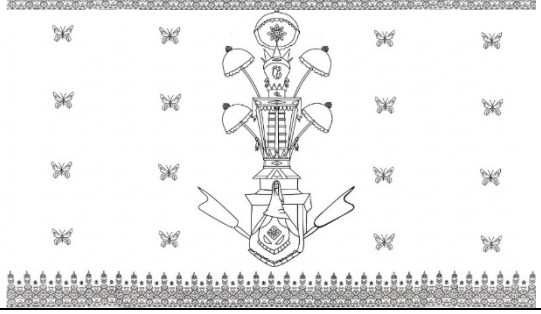
menjadi penting karena proses tradisi bersifat dinamis, sedangkan motif tekstil membutuhkan bentuk yang relatif stabil dan dapat diulang. Dengan demikian, visualisasi dalam penelitian ini bukan salinan dokumenter dari prosesi, melainkan interpretasi visual yang mempertimbangkan keterkenalan sumber ide dan kebutuhan komposisi.

Komposisi akhir menyatukan tiga kelompok motif. Motif utama menjadi titik perhatian, motif tabur berfungsi memperkaya isi visual, sedangkan motif pinggiran membentuk batas komposisi. Penataan tersebut mempertimbangkan kesatuan, keseimbangan, irama, proporsi, dan harmoni. Hubungan antarunsur tidak hanya ditentukan oleh bentuk masing-masing motif, tetapi juga oleh jarak, ukuran relatif, dan posisi di dalam bidang desain. Susunan ini menjadi salah satu hasil penting karena pengembangan motif tidak berhenti pada penciptaan objek tunggal, tetapi menyusun objek-objek tersebut ke dalam rancangan yang utuh.

Seluruh sembilan desain motif yang dikembangkan mencakup motif utama, motif tabur, dan motif pinggiran. Motif utama menampilkan stilasi bentuk *Tabuik*, motif tabur memvisualisasikan rangkaian prosesi dan bagian-bagian *Tabuik*, sedangkan motif pinggiran memadukan motif pucuak rabuang dan tapak manggih. Kesembilan desain tersebut memperlihatkan keragaman pengolahan bentuk serta kesatuan komposisi sebagai hasil pengembangan motif songket berbasis visualisasi proses tradisi *Tabuik* di Pariaman.

Tabel 1. Hasil desain

Nama Desain	Hasil Desain	Keterangan
Motif Dulang		Merupakan hasil desain dari prosesi pertama *Tabuik* yaitu *maambiak tanah*
Motif *Batang* Pisang		Merupakan hasil desain dari prosesi *manabang batang pisang*
Motif Jari-jari		Merupakan hasil desain dari prosesi turun *panja* dan *maarak* jari-jari

Motif *Daraga*		Merupakan hasil desain dari prosesi *maatam* yang merupakan replika dari makamnya husain
Motif *Maarak* Saroban		Merupakan hasil desain dari prosesi *maradai* dan *maarak* saroban
Motif Payung		Merupakan hasil desain dari prosesi *Tabuik Naiak Pangkek, Maoyak Tabuik*, dan *Tabuik Tabuang*, merupakan bagian-bagian *Tabuik*
Motif *Bungo Salapan*		Merupakan hasil desain dari prosesi *Tabuik Naiak Pangkek, Maoyak Tabuik*, dan *Tabuik Tabuang*, merupakan bagian-bagian *Tabuik*
Motif Kaljengking		Merupakan hasil desain dari prosesi *Tabuik Naiak Pangkek, Maoyak Tabuik*, dan *Tabuik Tabuang*, merupakan bagian-bagian *Tabuik*
Motif Kupu-kupu		Merupakan hasil desain dari prosesi *Tabuik Naiak Pangkek, Maoyak Tabuik*, dan *Tabuik Tabuang*, merupakan bagian-bagian *Tabuik*

Tahap *develop* dilakukan melalui penyempurnaan desain, diskusi kelompok terarah, validasi ahli desain, revisi, dan uji praktikalitas. Validasi melibatkan dua ahli desain dengan instrumen yang mencakup lima aspek. Hasil penilaian dirangkum pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil validasi ahli desain

Aspek penilaian	Persentase	Kategori
Kesesuaian sumber ide	98%	Sangat valid
Prinsip desain	91%	Sangat valid
Kualitas stilasi	94%	Sangat valid
Estetika motif	96%	Sangat valid
Kelayakan teknis	87%	Sangat valid
Rata-rata	93,2%	Sangat valid

Berdasarkan Tabel 1, desain memperoleh nilai rata-rata validitas sebesar 93,2% dan termasuk kategori sangat valid. Aspek kesesuaian sumber ide memperoleh persentase tertinggi, yaitu 98%, diikuti estetika motif sebesar 96% dan kualitas stilasi sebesar 94%. Hasil ini menunjukkan bahwa validator menilai hubungan antara desain dan sumber ide *Tabuik* dapat dikenali, sedangkan pengolahan bentuk serta daya tarik visual dinilai sangat baik berdasarkan indikator instrumen. Kelayakan teknis memperoleh nilai 87%, terendah di antara lima aspek, tetapi tetap berada pada kategori sangat valid. Nilai tersebut mengingatkan bahwa keterbacaan visual dan kemungkinan penerapan teknis merupakan pertimbangan yang berbeda dan perlu sama-sama diperhatikan.

Masukan validator digunakan untuk menyempurnakan sejumlah unsur, termasuk motif tabur *maambiak tanah, batang pisang, daraga, maarak* saroban, serta susunan komposisi. Revisi merupakan bagian penting dari pengembangan karena penilaian ahli tidak hanya dipakai untuk memberi label kelayakan, tetapi juga untuk mengidentifikasi bagian desain yang perlu diperjelas. Proses ini sejalan dengan karakter penelitian pengembangan yang menempatkan evaluasi dan revisi sebagai penghubung antara rancangan awal dan produk yang lebih matang. Setelah revisi, uji praktikalitas dilaksanakan kepada 21 pengrajin tenun anggota Padi Sarumpun. Pengujian ini berfokus pada kemudahan desain dipahami dan digunakan sebagai acuan, bukan pada penilaian kain songket hasil produksi. Hasil uji praktikalitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil uji praktikalitas desain motif

Aspek penilaian	Persentase	Kategori
Kemudahan memahami motif	89%	Sangat praktis
Kemudahan penerapan	86%	Sangat praktis
Efisiensi penggunaan	88%	Sangat praktis
Daya tarik motif	91%	Sangat praktis
Manfaat pengembangan motif	93%	Sangat praktis
Rata-rata	89%	Sangat praktis

Tabel 2 menunjukkan rata-rata praktikalitas sebesar 89% dengan kategori sangat praktis. Aspek manfaat pengembangan motif memperoleh nilai tertinggi, yaitu 93%, disusul daya tarik motif sebesar 91%. Temuan ini mengindikasikan bahwa responden menilai desain tersebut memiliki manfaat sebagai alternatif sumber ide dan daya tarik visual yang baik. Kemudahan penerapan memperoleh 86%, nilai terendah di antara aspek yang diukur. Walaupun masih termasuk sangat praktis, hasil ini menunjukkan bahwa rincian bentuk, ukuran, atau susunan pola tetap perlu dipertimbangkan apabila desain kelak digunakan sebagai acuan kerja oleh penenun.

Penilaian praktikalitas perlu dibaca sesuai batas penelitian. Persentase yang tinggi menunjukkan respons positif pengrajin terhadap desain berdasarkan butir angket, tetapi tidak dengan sendirinya membuktikan efisiensi waktu, biaya, atau keberhasilan produksi kain. Penelitian ini tidak melakukan pengukuran produksi kain songket sebagai produk akhir. Oleh

karena itu, istilah praktis merujuk pada penilaian pengguna terhadap desain motif dan indikator yang tercantum pada instrumen.

Tahap *disseminate* dilaksanakan secara terbatas melalui pengenalan desain kepada pengrajin, kemudian dilanjutkan dengan pengisian angket efektivitas. Pengujian ini diarahkan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pengembangan berdasarkan lima aspek penilaian. Hasilnya disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil uji efektivitas desain motif

Aspek penilaian	Persentase	Kategori
Ketercapaian sumber ide	90%	Sangat efektif
Keberhasilan visualisasi	93%	Sangat efektif
Keberhasilan pengembangan motif	93%	Sangat efektif
Ketercapaian identitas budaya	97%	Sangat efektif
Ketercapaian tujuan produk	89%	Sangat efektif
Rata-rata	92,4%	Sangat efektif

Hasil uji efektivitas memperoleh rata-rata 92,4% dengan kategori sangat efektif. Aspek ketercapaian identitas budaya mencapai 97%, menjadi nilai tertinggi pada pengujian ini. Hasil tersebut menunjukkan bahwa responden menilai desain memiliki hubungan yang kuat dengan identitas budaya *Tabuik* di Pariaman. Aspek keberhasilan visualisasi dan keberhasilan pengembangan motif masing-masing memperoleh 93%, yang memperlihatkan bahwa unsur prosesi dan bagian *Tabuik* dinilai berhasil diterjemahkan ke dalam rancangan motif.

Sementara itu, aspek ketercapaian sumber ide memperoleh 90% dan ketercapaian tujuan produk 89%. Kedua aspek ini tetap berada dalam kategori sangat efektif, tetapi persentasenya relatif lebih rendah dibandingkan ketercapaian identitas budaya. Perbedaan ini dapat menjadi pertimbangan untuk pengembangan selanjutnya, terutama dalam memperjelas keterkaitan beberapa motif tabur dengan tahapan prosesi tertentu serta memastikan bahwa susunan keseluruhan desain mudah dipahami oleh pengguna. Penafsiran tersebut merupakan pembacaan terhadap pola nilai angket, bukan bukti mengenai penyebab tunggal dari perbedaan skor.

Jika dibaca bersama, hasil validitas, praktikalitas, dan efektivitas menunjukkan kecenderungan yang konsisten. Desain dinilai sangat valid oleh ahli, sangat praktis oleh pengrajin, dan sangat efektif berdasarkan indikator ketercapaian tujuan. Meskipun demikian, ketiga ukuran tersebut memiliki fokus yang berbeda. Validitas berkaitan dengan kelayakan desain menurut ahli, praktikalitas menggambarkan penilaian pengguna terhadap kemudahan dan manfaat desain, sedangkan efektivitas menunjukkan ketercapaian indikator yang diukur. Ketiganya tidak boleh dipertukarkan atau ditafsirkan sebagai bukti bahwa produk kain songket telah diuji secara menyeluruh.

Temuan penelitian ini memperluas kemungkinan sumber inspirasi motif songket melalui pemanfaatan rangkaian prosesi budaya, bukan hanya objek alam atau bentuk geometris. Penelitian terdahulu mengenai desain motif songket Minangkabau memberi konteks bahwa motif dirancang melalui pengolahan bentuk yang berhubungan dengan karakter budaya (Izzara & Nelmira, 2021; Zamil et al., 2023). Kontribusi penelitian ini terletak pada cara prosesi *Tabuik* diurai menjadi sejumlah elemen visual, lalu disusun ke dalam tiga struktur motif. Dengan begitu, narasi budaya tidak harus digambarkan sebagai satu adegan penuh, tetapi dapat direpresentasikan melalui kombinasi objek, simbol, dan struktur visual.

Kebaruan tersebut tetap memiliki batas. Desain merupakan hasil interpretasi visual terhadap tradisi yang diamati, sehingga tidak dapat menggantikan penjelasan sejarah maupun makna budaya *Tabuik* secara lengkap. Unsur motif yang disederhanakan juga perlu dibaca bersama konteks sumber idenya agar tidak kehilangan hubungan dengan prosesi yang direpresentasikan. Selain itu, karena uji dilakukan secara terbatas pada anggota satu kelompok

pengrajin, hasilnya belum dapat digeneralisasikan kepada seluruh pengrajin songket. Penelitian lanjutan dapat menguji keterbacaan motif pada kelompok penenun yang lebih beragam dan mengkaji penerapannya pada proses produksi kain secara langsung.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan desain motif songket berbasis visualisasi proses tradisi *Tabuik* di Pariaman melalui model pengembangan 4D. Desain terdiri atas motif utama berupa stilasi *Tabuik* secara keseluruhan, motif tabur yang mengangkat unsur prosesi dan bagian-bagian *Tabuik*, serta motif pinggiran yang memadukan *pucuak rabuang* dan *tapak manggih*. Hasil validasi oleh dua ahli desain memperoleh rata-rata 93,2% dengan kategori sangat valid, uji praktikalitas kepada 21 pengrajin memperoleh 89% dengan kategori sangat praktis, dan uji efektivitas memperoleh 92,4% dengan kategori sangat efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa desain memenuhi kriteria penilaian yang digunakan dalam penelitian ini. Karena ruang lingkup produk terbatas pada desain motif, hasil tersebut belum dapat dimaknai sebagai bukti keberhasilan produksi kain songket. Pengembangan berikutnya disarankan menguji penerapan desain pada proses penenunan secara langsung serta melibatkan pengguna dari sentra songket yang lebih beragam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada donatur penelitian, dosen pembimbing, validator ahli desain, narasumber tradisi *Tabuik*, serta anggota kelompok Tenun Padi Sarumpun yang telah membantu proses pengumpulan data, validasi, dan pengujian desain dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Asril. (2013). Perayaan *Tabuik* dan Tabot: Jejak ritual keagamaan Islam Syi'ah di pesisir Barat Sumatra. Panggung, 23(3). https://doi.org/10.26742/panggung.v23i3.144

Budiwirman, & Syafwandi. (2019). Hermeneutika Songket sebagai Pakaian Adat dalam Perspektif Budaya Minangkabau. Gorga: *Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 1–9. https://doi.org/10.24114/gr.v8i1.12502

Dalmeda, M. A., & Elian, N. (2016). Makna tradisi *Tabuik* oleh masyarakat Kota Pariaman (Studi deskriptif interaksionisme simbolik). Jurnal Antropologi: Isu-Isu Sosial Budaya, 18(2), 135–150. https://doi.org/10.25077/jantro.v18.n2.p135-150.2

Izzara, W. A., & Nelmira, W. (2021). Desain motif tenun songket Minangkabau di Usaha Rino Risal Kecamatan Koto Tangah Kota Padang. Gorga: Jurnal Seni Rupa, 10(2), 423–431. https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.25928

Lathifah, Z., Aryati, Y., Nelmira, W., & Zamil, I. (2026). Pengembangan e-modul mendesain motif digital busana berbasis Adobe Photoshop untuk produk teaching factory siswa kelas XI Tata Busana SMKN 2 Bukittinggi. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. https://doi.org/10.23969/jp.v11i03.61995

Maulida, L., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2023). Model Four-D sebagai implementasi untuk pengembangan bahan ajar elektronik modul mata kuliah K3. Jurnal Pendidikan West Science, 1(7), 433–440.

Muchtar, A. (2014). Sejarah *Tabuik*. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pariaman.

Navis, A. A. (2015). *Alam Takambang Jadi Guru: Adat dan Kebudayaan Minangkabau*. Jakarta: Grafiti Pers.

Nazir, M. (2014). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Oktaviani, V., Husni, R., Aze, H. A. Y., & Zamil, I. (2024). Team Assisted Individualization upaya meningkatkan keterampilan praktek mahasiswa pada mata kuliah dasar teknologi

busana. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9(4), 2645–2654. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2748

Rahman, A., & Zuwardi. (2022). Tradisi Ba*Tabuik* : Pergulatan Antara Nilai Religius dengan Komodifikasi Pariwisata dalam Masyarakat Pariaman di Sumatera Barat. *Kontekstualita*, 37(2), 139–150

Ramadhani, S. A., & Nelmira, W. (2023). Transformasi motif burung merak pada produk bordir kebaya Pila Kebaya di Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota. Gorga: Jurnal Seni Rupa, 12(1), 56–62. https://doi.org/10.24114/gr.v12i1.40041

Riduwan. (2015). Skala pengukuran variabel-variabel penelitian. Alfabeta.

Sugiyono. (2019). Metode penelitian dan pengembangan (Research and *Develop*ment/R&D). Alfabeta.

Suryadi. (2020). Tradisi *Tabuik* sebagai Identitas Budaya Pariaman. Jurnal *Kajian Budaya,* 12(1), 45–53.

Uchino, M. (2008). *Symbolic meanings in traditional songket textiles*. Southeast Asian Studies Journal.

Wahyuni, R. (2025). *Tabuik*: Warisan budaya takbenda dari Pariaman. Qualia: Jurnal Ilmiah Edukasi Seni Rupa dan Budaya Visual, 5(1), 69–76. https://doi.org/10.21009/qualia.51.08

Wardani, L. S. (2024). Interpretasi Visual Motif Songket Kombinasi Biota Laut dan Tari Tradisional Remo Trisnawati Situbondo. Arty: Jurnal *Seni Rupa*, 13(1).

Zamil, I. (2022). Honest characters in Minangkabau songket motifs. LANGGAM: International Journal of Social Science Education, Art and Culture, 1(1), 17–25. https://doi.org/10.24036/langgam.v1i01.5

Zamil, I., Ezriani, E., Efi, A., & Budiwirman, B. (2023). An analysis of women, education and Minangkabau songket. Jurnal Pendidikan dan Keluarga, 15(2), 50–57. https://doi.org/10.24036/jpk/vol15-iss02/1153