Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.01 Desember 2025-Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i1.6475 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Visualisasi Budaya Lokal Melalui Ilustrasi Dua Dimensi *Puti Bungsu Bapakaian Cawek* Koto Nan Gadang

Audria Gustrisia[1], Sahrul N[2], Asril[3], Chintiya Larashati[4]
[1,2,3] Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni, Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Padangpanjang
[4] Program Studi Animasi, Sekolah Vokasi, Universitas Negeri Padang
[1,2,3] Jl. Bahder Johan, Kelurahan Guguk Malintang, Kecamatan Padangpanjang Timur, Kota Padangpanjang, Sumatera Barat, Indonesia, 27118
[4] Jl. Prof.Dr.Hamka, Air Tawar Barat, Kec. Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat, Indonesia, 25171
Email Korespondensi : audriagustrisia@gmail.com[1]
Email : sharief.kirun@gmail.com[2], asrilmuchtar2017@gmail.com[3], chintiyal@unp.ac.id[4]

ABSTRACT

In the midst of modernization, the younger generation's interest in local culture, including Minangkabau traditional clothing, especially in the Koto Nan Gadang area, is decreasing. This condition encourages the need for a creative approach to revive the values and philosophical meanings inherent in Koto Nan Gadang traditional clothing, one of which is through the design of two-dimensional illustrations as a visual medium that is close to today's generation. This study aims to design a two-dimensional illustration of the youngest daughter (unmarried woman) wearing traditional clothing typical of the Koto Nan Gadang area in West Sumatra as a visualization of local culture through digital illustrations. The design method used is the Five Phases of Design Graphic Process method designed by Robin Landa. The method consists of 5 stages, namely orientation, analysis, concept, design, and implementation. Data collection was carried out qualitatively obtained from observations and interviews, as well as from books or archives related to the research object. This design produces a female character wearing traditional clothing typical of Koto Nan Gadang which is visualized in a two-dimensional illustration style, so that it can be a documentation and visual interpretation of traditional clothing of West Sumatra, especially in Koto Nan Gandang. This work not only functions as a medium for art appreciation, but also as an educational tool in introducing the cultural identity of Koto Nan Gadang to a wider audience, especially the younger generation who are familiar with digital media.

Keywords: *Two-Dimensional Illustration, Traditional Clothing, Koto Nan Gadang*

ABSTRAK

Di tengah arus modernisasi, ketertarikan generasi muda terhadap budaya lokal termasuk pakaian adat Minangkabau khususnya di wilayah Koto Nan Gadang semakin berkurang. Kondisi ini mendorong perlunya pendekatan kreatif untuk mengangkat kembali nilai dan makna filosofis yang melekat pada busana tradisional Koto Nan Gadang, salah satunya melalui perancangan ilustrasi dua dimensi sebagai media visual yang dekat dengan generasi masa kini. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ilustrasi dua dimensi *puti bungsu* (wanita yang belum menikah) dengan berpakaian adat khas daerah Koto Nan Gadang di Sumatera Barat sebagai visualisasi budaya lokal melalui ilustrasi digital. Metode perancangan yang digunakan adalah metode *Five Phases of Design Graphic Process* yang dirancang oleh Robin Landa. Metode tersebut terdiri dari 5 tahapan, yaitu *orientation, analysis, concept, design,* dan *implementation*.

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.01 Desember 2025-Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i1.6475 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Pengumpulan data dilakukan secara kualitatif yang diperoleh dari observasi dan wawancara, serta dari buku atau arsip yang terkait dengan objek penelitian. Perancangan ini menghasilkan karakter wanita dengan berpakaian adat khas Koto Nan Gadang yang divisualisasikan dalam gaya ilustrasi dua dimensi, sehingga dapat menjadi dokumentasi dan interpretasi visual terhadap pakaian adat Sumatera Barat, khususnya di Koto Nan Gandang. Karya ini tidak hanya berfungsi sebagai media apresiasi seni, tetapi juga sebagai sarana edukasi dalam memperkenalkan identitas budaya Koto Nan Gadang kepada khalayak luas, terutama generasi muda yang akrab dengan media digital.

Kata Kunci: Ilustrasi Dua Dimensi, Pakaian Adat, Koto Nan Gadang

PENDAHULUAN

Pakaian adat dapat dipahami sebagai suatu pakaian yang digunakan oleh masyarakat di suatu tempat atau daerah untuk melakukan acara tertentu, seperti upacara adat, ritual, penyambutan tamu, dan lain sebagainya (Kurniati et al., 2021:1104). Di Indonesia terdapat banyak pakaian adat karena terdiri dari ribuan suku yang tentunya memiliki adat istiadat yang berbeda-beda (Wiedhella et al., 2024:8296). Salah satu pakaian adat sebagai kekayaan budaya yang menarik untuk diangkat adalah pakaian adat masyarakat Minangkabau, khususnya di Nagari Koto Nan Gadang. Nagari ini terletak di Kecamatan Payakumbuh Utara Kota Payakumbuh.

Pakaian adat Minangkabau memiliki bentuk yang berbeda di setiap daerahnya. Hal ini dikarenakan hasil dari proses akulturasi berbagai budaya yang pernah berpengaruh di Indonesia (Isniah, 2023:3). Unsur-unsur tersebut kemudian disesuaikan dan dimodifikasi berdasarkan karakter dan nilai masyarakat suatu daerah di Minangkabau, sehingga melahirkan bentuk budaya baru yang khas dan mencerminkan identitas masyarakat itu sendiri. Pakaian adat Minangkabau identik dengan *Takuluak*-nya (Akbar et al., 2022:216). *Takuluak* dapat dipahami sebagai kain penutup kepala yang dibentuk sedemikian rupa dan digunakan untuk menutupi rambut sebagai aurat wanita (Nerosti, 2020:85). Sebagai salah satu bagian dari pakaian adat, *takuluak* biasanya dikenakan lengkap beserta atributnya, seperti baju kurung, *sandang* (selendang), *sampiang* (rok), perhiasan, dan kelengkapan lainnya (Efendi, 2023:5). *Takuluak* setiap daerah di Minangkabau memiliki bentuk yang berbeda-beda, termasuk di Nagari Koto Nan Gadang (Nupus et al., 2022:84).

Di Nagari Koto Nan Gadang, *takuluak* dan busana *cawek* tidak hanya berfungsi sebagai pakaian adat, tetapi juga merepresenntasikan nilai filosofis tentang keanggunan, kesopanan, serta identitas perempuan Minangkabau berdasarkan tatanan adat yang berlaku (Imelda, 2020:217). Namun, dalam realitas kehidupan masyarakat saat ini, ketertarikan generasi muda terhadap nilai-nilai budaya lokal cenderung mengalami penurunan akibat dominasi budaya populer global dan perkembangan media modern yang lebih mengedepankan budaya luar (Siburian et al., 2021:33). Kondisi ini berdampak pada semakin

Volume 11 No.01 Desember 2025-Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i1.6475 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

minimnya pemahaman generasi muda terhadap makna dan kekhasan pakaian adat daerah, termasuk pakaian adat perempuan di Nagari Koto Nan Gadang.

Padahal secara normatif, nilai-nilai budaya lokal termasuk pakaian adat berserta makna filosofisnya, seharusnya dilestarikan dan diwariskan sebagai bagian dari identitas budaya bangsa. Pakaian adat tidak berfungsi sebagai simbol tradisi, tetapi juga sebagai media pembelajaran nilai,, norma, dan jati diri masyarakat. Kesenjangan antara kondisi nyata dan kondisi ideal tersebut menunjukkan adanya urgensi untuk menghadirkan media yang mampu menjembatani pelestarian budaya dengan karakter generasi masa kini. Media visual, salah satunya ilustrasi dua dimensi memiliki potensi besar sebagai sarana komunikasi budaya yang mampu menyampaikan pesan secara estetis, komunikatif, dan mudah dipahami (Hiu, 2025:75).

Ilustrasi sebagai salah satu seni yang berperan penting dalam menyampaikan pesan secara visual melalui bentuk, warna, maupun simbol. Ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap teks saja, tetapi juga sebagai media untuk mengekspresikan gagasan, nilai budaya, serta identitas lokal yang melekat pada suatu masyarakat. Media ilustrasi memungkinkan nilai-nilai budaya disampaikan dengan cara visual yang komunikatif dan artistik. Ilustrasi dapat menjadi jembatan antara generasi muda dengan budaya daerahnya. Ilustrasi yang dihasilkan juga dapat berfungsi sebagai media edukasi, dokumentasi, sekaligus promosi budaya lokal (Muryasari et al., 2025:106).

Meskipun pakaian adat Minangkabau telah banyak dikaji dari sisi sejarah, filosofi, dan nilai budayanya, namun masih minim penelitian yang mengangkat aspek visualisasi atau representasi budaya tersebut melalui media ilustrasi dua dimensi, khususnya yang berfokus pada pakaian adat perempuan di Nagari Koto Nan Gadang. Di tengah perkembangan budaya populer dan arus globalisasi yang menyebabkan berkurangnya minat generasi muda terhadap budaya lokal, media visual seperti ilustrasi memiliki potensi besar sebagai sarana edukatif dan komunikatif yang dapat menarik perhatian masyarakat modern (Putri et al., 2025:86). Kurangnya media visual yang mempresentasikan kekhasan pakaian adat Minangkabau menjadi celah penting yang perlu dijembatani agar nilai-nilai budaya tradisional tetap dapat diwariskan secara relevan dengan konteks masa sekarang.

Berdasarkan hal tersebut, maka rumusan masalah dalam perancangan ini yaitu pertama, Bagaimana proses visualisasi budaya lokal melalui ilustrasi dua dimensi *puti bungsu bapakaian cawek* Koto Nan Gadang, dan Bagaimana Proses Visualisasi Budaya Lokal *Puti Bungsu Bapakaian Cawek* Koto nan Gadang melalui Ilustrasi Dua Dimensi. Kedua, bagaimana penerapan ilustrasi dua dimensi dalalm desain poster. Dua rumusan masalah tersebut menjadi dasar dalam mengkaji bagaimana budaya lokal dapat dihadirkan kembali melalui media ilustrasi yang relevan dengan perkembangan zaman, dan sekaligus tetap mempertahankan pesan dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Melalui

Volume 11 No.01 Desember 2025-Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i1.6475 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

kajian ini, diharapkan ilustrasi yang dihasilkan mampu menjadi sarana edukasi sekaligus representasi visual budaya yang relevan dengan perkembangan media saat ini.

Rencana pemecahan masalah dalam penelitian ini dilakukan melalui pengumpulan data budaya berupa studi literatur, observasi, dokumentasi, dan wawancara dengan narasumber terkait. Selanjutnya data dianalisis untuk merumuskan konsep visual ilustrasi dua dimensi. Konsep tersebut diwujudkan melalui proses ilustrasi digital yang mengintegrasikan unsur visual dan makna filosofis busana adat, sehingga menghasilkan karya ilustrasi yang informatif dan komunikatif. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan ilustrasi dua dimensi yang mampu merepresentasikan pakaian adat perempuan Minangkabau, khususnya Nagari Koto Nan Gadang secara visual dan berfungsi sebagai media edukasi dan pelestarian budaya lokal.

Penelitian ini memiliki kebaruan jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu. Media ilustrasi telah banyak dimanfaatkan sebagai sarana pelestarian budaya lokal. Putra & Faisal (2023:231) mengkaji perancangan buku ilustrasi sebagai upaya pelestarian budaya Minangkabau dengan menitikberatkan pada pengenalan motif dan nilai tradisional. Selanjutnya, Simatupanh et al. (2024:223) mengeksplorasi cerita rakyat yang dikemas dengan media yang lebih modern, yaitu ilustrasi. Berdasarkan hal tersebut, kebaruan dari penelitian ini terletak pada upaya mengangkat kembali nilai-nilai budaya lokal melalui pendekatan visual modern berupa perancangan ilustrasi dua dimensi pakaian adat perempuan di Nagari Koto Nan Gadang. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada aspek estetika busana tradisional, tetapi juga menggabungkannya dengan konsep visual yang komunikatif dan edukatif sehingga mampu menjadi media pelestarian budaya yang menarik bagi generasi muda.

Hasil perancangan diharapkan dapat menjadi inovasi dalam bidang desain ilustrasi budaya yang berfungsi sebagai media dokumentasi dan promosi kearifan lokal, sekaligus menjembatani warisan tradisi dengan perkembangan media kreatif masa kini. Melalui perancangan ilustrasi dua dimensi mengenai pakaian adat di Nagari Koto Nan Gadang, diharapkan tercipta sebuah karya visual yang tidak hanya menampilkan keindahan busana tradisional, tetapi juga mengandung pesan budaya yang kuat. Dengan demikian, ilustrasi tersebut dapat berperan sebagai media edukatif dan komunikatif yang memperkenalkan kekayaan budaya daerah kepada masyarakat luas serta menjadi bagian dari upaya pelestarian budaya lokal di tengah arus modernisasi.

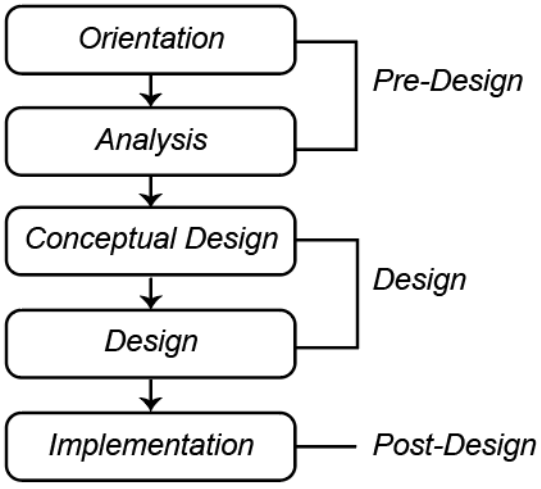
METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam bentuk, makna, dan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam pakaian adat perempuan di Nagari Koto Nan Gadang, khususnya pakaian

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.01 Desember 2025-Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i1.6475 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

takuluak cawek dan kelengkapannya. Pendekatan kualitatif dipahami sebagai suatu pendekatan dalam penelitian yang digunakan untuk meneliti suatu fenomena secara alami dengan data yang diperoleh dari kuesioner, wawancara, beberapa dokumen (Nurhandayani & Fitriani, 2025:313). Pengumpulan data dilakukan dengan observasi terhadap objek penelitian dan wawancara dengan beberapa narasumber untuk mendukung data yang dibutuhkan. Observasi dilakukan dengan mengamati busana khas Nagari Koto Nan Gadang, khususnya pakaian *takuluak cawek* dan kelengkapannya. Sedangkan wawancara dilakukan dengan beberapa narasumber, yaitu Anda Roza Putra selaku Datuak Patiah Baringek dan Titi Pinal selaku Bundo Kanduang Koto Nan Gadang untuk mengetahui busana dan karakter wanita Koto Nan Gadang. Selain itu, data juga diperoleh dari studi literatur seperti buku dan arsip yang relevan dan berkaitan dengan topik yang dibahas, yaitu pakaian adat Koto Nan Gadang.

Data yang diperoleh dianalisis dan dijadikan landasan dalam proses perancangan ilustrasi dua dimensi yang menampilkan keindangan sekaligus nilai filosofis pakaian tradisional perempuan Minangkabau di Nagari Koto Nan Gadang. Unit analisis penelitian ini mencakup bentuk, warna, motof, serta makna simbolik setiap elemen busana dan aksesorisnya yang direpresentasikan kembali melalui ilustrasi sebagai upaya pelestarian budaya lokal. Metode perancangan yang digunakan dalam merancang ilustrasi karakter dua dimensi ini yaitu metode '*Five Phases of The Graphic Design Process*' yang digagas oleh Robin Landa dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions* (Nurhandayani et al., 2024:195). Metode ini dipilih karena memberikan alur kerja yang sistematis dan terstruktur, sehingga mampu mendukung proses perancangan yang berbasis riset dan konsep. Metode tersebut terdiri dari 5 tahapan, yaitu *orientation, analysis, conceptual design, design development,* dan *implementation* (Sujanto et al., 2021:72). Setiap tahapan saling berkaitan dan berperan penting dalam menghasilkan ilustrasi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki dasar konseptual yang kuat. Berikut alur perancangan ilustrasi dua dimensi dapat dilihat pada Bagan 1.



Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.01 Desember 2025-Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i1.6475 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Bagan 1. Alur Perancangan Ilustrasi Dua Dimensi
Sumber: Audria Gustrisia, 2026

Pada tahap *orientation*, perancang melakukan pengumpulan berbagai data yang relevan sebagai landasan awal perancangan ilustrasi karakter dua dimensi (Alim & Chandra, 2023:176). Data yang telah diperoleh kemudian dikaji lebih lanjut pada tahap *analysis* untuk menemukan unsur-unsur utama yang akan divisualisasikan (Cuaca et al., 2023:28). Selanjutnya, pada tahap *conceptual design*, perancang mengolah hasil analisis menjadi gagasan serta konsep visual dengan mengumpulkan referensi pendukung (Afriyani & Senoprabowo, 2025:51). Tahap *design development* berfokus pada proses visualisasi desain, dimulai dari pembuatan sketsa hingga penyusunan desain akhir ilustrasi dua dimensi(Yolanda & Nugroho, 2025:3). Tahap terakhir, yaitu *implementation*, merupakan proses penerapan hasil desain ke dalam media poster edukasi yang digunakan sebagai sarana penyampaian informasi dan pengenalan visual kepada khalayak luas (Mariska et al., 2021:18)

HASIL

Proses Visualisasi Budaya Lokal *Puti Bungsu Bapakaian Cawek* Koto nan Gadang melalui Ilustrasi Dua Dimensi

1. *Orientation* (Orientasi)

Tahap *orientation* merupakan tahap awal yang dilakukan dengan mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan objek penelitian (Sujanto et al., 2021:72). Sebelum merancang ilustrasi dua dimensi diperlukan beberapa informasi yang berkaitan dengan pakaian adat Koto Nan Gadang. Berdasarkan hasil wawancara dengan Anda Roza selaku Datuak Patiah Baringek diperoleh informasi bahwa *takuluak* di Koto Nan Gadang ada beberapa macam. Masing-masing *takuluak* tersebut digunakan berdasarkan status perempuan yang mengenakannya. Dalam hal ini meliputi usia, apakah sudah menikah atau belum, serta sudah punya anak atau sudah berminantu.

Beragam takuluak tersebut tidak hanya digunakan pada saat pernikahan yang paling sering dijumpai, namun acara adat atau *barolek nagori* seperti pengangkatan *Datuak*, *Bundo kanduang* dan *niniak mamak*, hingga jika ada kematian anggota keluarga dan kerabat. Keberadaan *takuluak* di Nagari Koto Nan Gadang sudah digunakan sejak dahulu. Sebagai bentuk ciri khas dan identitas berpakaian orang Minangkabau khusus nagari koto nan gadang. *Takuluak* Koto Nan Gadang merupakan bentuk yang sama dengan *takuluak luhak* 50. Namun pada masa sekarang perempuan di Koto Nan Gadang masih menggunakan *takuluak* dengan masih mempertahankan prinsip yg sudah ada sejak dulu.

Berdasarkan wawancara dengan Titi Pinai selaku Bundo Kanduang Koto Nan Gadang diperoleh bahwa dalam acara pernikahan *takuluak* digunakan oleh keluarga yang mengadakan *alek*, baik dari pihak perempuan maupun laki-laki.

Volume 11 No.01 Desember 2025-Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i1.6475 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Takuluak yang dianggap paling meriah dari yang lain adalah *takuluak Cawek* dan kelengkapannya. *Takuluak* ini dalam acara *baralek* (pernikahan) digunakan untuk arak-arakan *marapulai* ke rumah *anak daro*. *Takuluak* tersebut digunakan oleh perempuan yang masih usia muda dan belum menikah atau perempuan yang baru menikah (belum punya anak). Kelengkapan dari pakaian tersebut sebenarnya cukup banyak jika dilihat dari dukuah (kalung) dan golang (gelang) yang beragam. Penggunaan perhiasan yang banyak tersebut bisa disesuaikan dengan kemampuan atau kesanggupan dari orang yang mengenakannya. Namun, yang terpenting yaitu adanya perhiasan seperti kalung dan gelang. Selain digunakan untuk arak arakan, *takuluak* ini juga banyak digunakan oleh perempuan, yang disesuaikan dengan status dan kedudukannya yaitu *Puti Bungsu* (perempuan muda yg blm menikah) atau perempuan yang baru menikah pada acara *barolek nagari* seperti pengangkatan *Datuak* dan *Bundo kanduang*.

2. *Analysis* (Analisis)

Tahap *analysis* dilakukan dengan menganalisis data yang telah diperolehpada tahap sebelumnya, yaitu tahap *orientation* (Julian & Hananto, 2018:8). Pada tahap ini, seluruh data yang telah dikumpulkan kemudian ditelaah untuk mengetahui unsur-unsur visual, makna simbolik, serta fungsi sosial yang terkandung dalam pakaian adat tersebut. Dari hasil analisis diperoleh kesimpulan bahwa *takuluak cawek* merupakan jenis yang paling sering digunakan pada acara besar seperti *baralek* untuk arak-arakan marapulai ke rumah anak daro, bisa juga untuk pakaian *mananti* tamu saat pernikahan. Busana ini dikenakan oleh perempuan muda yang belum menikah maupun yang baru menikah dan belum memiliki anak. Selain bentuk *takuluak*, unsur lain seperti *baju kurung*, *dukuah* (kalung), dan *golang* (gelang) juga memiliki makna yang mempertegas kedudukan dan keanggunan pemakainya. Penggunaan warna, motif, serta perhiasan dipilih tidak hanya untuk mempercantik tampilan, tetapi juga menunjukkan kemampuan ekonomi serta status sosial keluarga yang mengadakan acara adat tersebut.

3. *Concept* (Konsep)

Karya ilustrasi dua dimensi yang dihasilkan menggambarkan sosok perempuan Koto Nan Gadang yang mengenakan pakaian adat lengkap dengan *takuluak cawek* sebagai elemen utama. Ilustrasi ini disusun dengan komposisi tegak lurus untuk menampilkan keanggunan serta kewibawaan perempuan Minangkabau. Posisi tubuh tegap dengan pandangan lurus ke depan menggambarkan karakter perempuan yang kuat, berwibawa, dan penuh rasa percaya diri, sesuai dengan peran penting perempuan dalam struktur sosial Minangkabau sebagai *Bundo Kanduang*.

Warna yang digunakan pada busana didominasi oleh merah tua dan emas. Warna merah melambangkan semangat, keberanian, serta kekuatan perempuan dalam menjaga martabat keluarga dan adat, sedangkan warna emas mencerminkan kemuliaan, kemakmuran, dan kebangsawanan. Kombinasi

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.01 Desember 2025-Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i1.6475 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

keduanya menegaskan kesan mewah dan sakral yang identik dengan busana adat Minangkabau. Detail warna ini diimbangi dengan aksen hitam dan cokelat gelap pada bagian latar, yang berfungsi menonjolkan figur utama agar tampak lebih fokus dan harmonis secara visual.

Elemen *takuluak cawek* menjadi pusat perhatian dalam ilustrasi. Bentuknya yang lebar dengan lipatan menyerupai tanduk kerbau bukan hanya aspek estetika, tetapi juga simbol filosofi masyarakat Koto Nan Gadang yang menjunjung tinggi prinsip keseimbangan, kebijaksanaan, serta penghormatan terhadap alam dan leluhur. Takuluak ini dikenakan oleh perempuan muda yang belum menikah atau yang baru menikah dan belum memiliki anak. Hal tersebut divisualisasikan dengan ekspresi lembut dan anggun, mencerminkan masa muda yang penuh harapan dan tanggung jawab terhadap tradisi.

Selain *takuluak*, atribut lain seperti *baju kurung*, *dukuah* (kalung), dan *golang* (gelang) turut ditampilkan untuk memperkaya nilai visual dan makna budaya. Perhiasan yang beragam menunjukkan kedudukan sosial dan ekonomi keluarga, sekaligus menegaskan bahwa keindahan dalam budaya Minangkabau bukan hanya soal penampilan, tetapi juga tentang nilai, martabat, dan kehormatan. Detail atribut pakaian adat Koto Nan Gadang digambarkan dengan teknik digital halus untuk memperlihatkan tekstur kain, memberikan kesan realistis tanpa kehilangan sentuhan artistik. Untuk mewujudkan konsep desain tersebut, maka dibutuhkan beberapa referensi sebagai acuan visualisasi yang tertuang dalam tabel berikut.

Tabel 1. Referensi Visualisasi

Atribut	Keterangan
	Pakaian adat *Lambak Ompek*
	*Takuluak Cawek*

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.01 Desember 2025-Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i1.6475 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

	*Sandang Simburan* atau *Salendang Balapak*
	Baju Kurung Basiba
	*Lambak Ompek* berupa sarung berminsia (berbis) benang emas 4 tingkat.

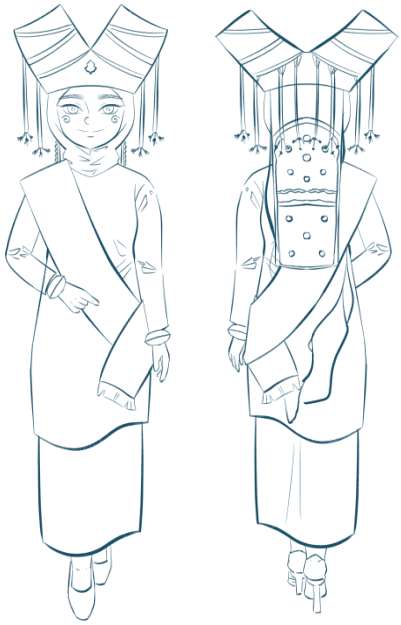
Sumber: (Zubaidah, 2011) https://nasbahrygallery1.blogspot.com/2011/10/pakaian-adat-lambak-ampek.html

Dari referensi gambar tersebut, perancangan ilustrasi dua dimensi disusun dengan mengacu pada unsur visual busana adat Koto Nan Gadang. Unsur tersebut meliputi bentuk pakaian, motif, warna, serta aksesoris pendukung lainnya. Referensi ini berperan sebagai pedoman dalam proses visualisasi nantinya agar desain yang dihasilkan memiliki kesesuaian dengan karakter budaya Koto Nan Gadang. Hal ini membantu memperkuat penyampaian nilai-nilai dan makna filosofis yang terkandung dalam pakaian adat Koto Nan Gadang secara visual dan komunikatof.

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.01 Desember 2025-Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i1.6475 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

4. *Design* (Desain)

Setelah dilakukan riset untuk mendapatkan data mengenai pakaian adat Koto Nan Gadang, maka selanjutnya dilakukan visualisasi desain. Tahap visualisasi desain dalam perancangan ilustrasi dua dimensi meliputi sketsa dan digitalisasi karakter. Sketsa ini berfungsi sebagai rancangan dasar untuk menentukan komposisi, proporsi tubuh, serta penempatan setiap elemen busana adat seperti *baju kurung*, *takuluak*, dan aksesoris pelengkapnya. Pada tahap ini, dilakukan beberapa kali penyempurnaan untuk menyesuaikan bentuk *takuluak* agar sesuai dengan hasil dokumentasi dan wawancara masyarakat Koto Nan Gadang. Detail lipatan *takuluak*, posisi tangan, dan ekspresi wajah digambar dengan cermat untuk menggambarkan karakter perempuan Koto Nan Gadang yang anggun dan berwibawa. Sketsa karakter dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Sketsa Karakter
Sumber: Audria Gustrisia, 2026

Tahap selanjutnya yaitu digitalisasi karakter sebagai proses mengubah hasil sketsa manual menjadi ilustrasi digital menggunakan perangkat lunak desain grafis. Garis luar sketsa diolah ulang menggunakan teknik *pen tool* untuk menghasilkan garis yang bersih dan presisi. Pewarnaan dilakukan dengan pendekatan realistik menggunakan palet warna yang diambil dari referensi busana asli untuk memperkuat kesan tradisional dan kemewahan pakaian adat tersebut. Hasil digitalisasi karakter dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.01 Desember 2025-Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i1.6475 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung



Gambar 2. Digitalisasi Karakter
Sumber: Audria Gustrisia, 2026

Berdasarkan visualisasi karakter pada Gambar 2 tersebut, dapat dilihat bahwa perancangan ilustrasi menampilkan detail pakaian dan aksesoris adat Koto Nan Gadang secara menyeluruh, baik tampak depan maupun tampak belakang. Setiap elemen busana digambarkan dengan garis yang rapi dan pewarnaan realistis yang mengacu pada referensi pakaian adat aslinya, sehingga mampu menegaskan kesan tradisional serta kemewahan. Visualisasi ini tidak hanya berfungsi sebagai representasi estetis, tetapi juga mencerminkan makna simbolis yang berkaitan dengan nilai budaya dan status sosial perempuan Koto Nan Gadang. Untuk memahami lebih jauh, berikut penjabaran atribut pakaian adat Koto Nan Gadang dan maknanya. Untuk lebih jelas lihat tabel 2.

Tabel 2. Elemen Pakaian Adat Koto Nan Gadang dan Maknanya

Atribut	Keterangan dan Makna
	***Dukuah Koban Ketek* dan *Godang*** *Dukuah* merupakan perhiasan berupa kalung yang menjadi salah satu bagian dari busana adat Minangkabau. Dukuah melambangkan bahwa perempuan Minangkabau senantiasa hidup dalam lingkaran kebenaran, sebagaimana bentuk dukuah yang melingkar di leher. Jenis dukuah koban tersusun dari ukuran kecil hingga besar. Di balik simbolnya, dukuah mengandung makna bahwa perempuan Minangkabau memikul peran dan tanggung jawab besar, khususnya dalam mendidik serta membentuk

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.01 Desember 2025-Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i1.6475 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

	generasi yang lebih baik dan berkualitas di masa depan.
	***Dukuah Lobek*** Dukuah dipahami sebagai simbol bahwa seorang perempuan senantiasa berada dalam jalur yang benar, sebagaimana bentuknya yang melingkar di leher. Lingkaran tersebut juga menyiratkan keteguhan hati dan prinsip yang kuat, bahwa ia tidak mudah goyah selama berada pada nilai-nilai yang dianggap benar.
	***Takuluak Baikek Cawek*** *Takuluak baikek* merupakan penutup kepala tradisional yang menyerupai bentuk tanduk kerbau. Penutup kepala ini biasanya dibuat dari kain *cawek*, *cindai kuniang*, *takuluak goba*, *talokuang putiah*, atau kain *batiak*. Ciri khasnya adalah bentuk tanduk yang tidak runcing. Secara simbolis, *Takuluak baikek* mencerminkan keanggunan perempuan Minangkabau yang tegas, berpendirian kuat, dan tidak mudah diremehkan. Ujung tanduk yang tumpul melambangkan sifat berani, ramah, serta tidak suka menyakiti perasaan orang lain. Panjang tanduk kiri dan kanan yang seimbang menggambarkan keseimbangan dalam sikap dan kehidupan. Sementara itu, bentuk tanduk kerbau sendiri menjadi perlambang kekuatan hati, keteguhan, serta semangat pantang menyerah dalam mewujudkan harapan dan cita-cita yang baik.
	***Golang Godang*** Golang Godang merupakan gelang berukuran besar yang dikenakan di kedua pergelangan tangan bersama jenis gelang lainnya seperti gelang ular, kunci maniak, rago-rago, dan uang dukhat. Awalnya gelang ini terbuat dari emas, namun kini sering dibuat dari kuningan atau loyang berlapis emas tanpa mengurangi keindahannya. Secara simbolis, Golang Godang menggambarkan beratnya tanggung jawab perempuan Minangkabau sebagai pewaris dan penjaga *pusaka tinggi* yang harus dimanfaatkan untuk kesejahteraan seluruh kaum, baik perempuan maupun laki-laki. Ukurannya yang besar melambangkan kewaspadaan dalam mengelola harta dan sumber daya alam agar tidak disalahgunakan, serta sebagai pengingat untuk hidup hemat dan berhati-hati dalam bertindak. Bentuknya yang longgar namun tidak melebihi telapak tangan menandakan bahwa perempuan hendaknya tidak berkeinginan berlebihan di luar batas kemampuan dan nalar sehat. Selain itu, makna yang tersirat juga menekankan pentingnya hidup sesuai aturan adat, agama, dan negara, serta menjaga keseimbangan antara kepentingan diri dan kepentingan bersama di bawah bimbingan para *niniak mamak*.

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.01 Desember 2025-Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i1.6475 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

	***Sungkuk Mato Batabuah*** *Sungkuk Mato Batabuah* merupakan hiasan kepala berwarna keemasan yang berkilau layaknya bintang di langit, melambangkan harapan dan cita-cita yang tinggi bagi perempuan Minangkabau. Kilau keemasannya menggambarkan kemuliaan dan kejernihan hati, sementara rona hijau melambangkan ketenangan, kedamaian, serta keseimbangan batin. Hiasan ini menjadi simbol agar perempuan selalu menjadikan ilmu, budi pekerti, dan perilaku yang baik sebagai perhiasan diri dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, maknanya mengandung pesan untuk menjauhi pertikaian dan menjaga keharmonisan dalam hubungan sosial, dengan menumbuhkan sifat sabar, tawakal, dan keyakinan bahwa segala rezeki serta kemuliaan berasal dari Allah Ta'ala yang Maha Kaya.
	**Baju *Kuruang Basiba*** Baju Kurung *Basiba* merupakan pakaian adat perempuan Koto Nan Gadang yang mencerminkan nilai kesopanan, kebijaksanaan, dan kehormatan diri. Ciri khas baju ini terletak pada potongannya yang longgar dengan tambahan kain di sisi kanan dan kiri (*siba*), yang membuatnya tidak ketat dan nyaman dipakai. Kelonggaran tersebut melambangkan sifat perempuan Minang yang rendah hati, tidak sombong, serta pandai menjaga diri dan rahasia. Model baju ini menggambarkan karakter perempuan yang *pamurah*, penyayang, arif, dan bijaksana, sesuai dengan pepatah adat "*adat basandi syarak, syarak basandi Kitabullah*." Bentuknya yang tertutup juga menunjukkan ajaran agar perempuan menjaga kehormatan dan martabatnya. Secara filosofis, Baju Kurung Basiba menjadi simbol perempuan Minangkabau yang beradab, beretika, serta menjunjung tinggi nilai-nilai kesopanan dalam kehidupan bermasyarakat.
	***Lambak Ompek*** Lambak Ompek adalah kain sarung tradisional yang menjadi bagian dari pakaian adat. Kain ini, yang juga disebut kodek, dibuat menggunakan tenun tangan dan dihiasi dengan empat buah *minsia* atau *bis* berwarna emas maupun perak yang tersusun sejajar di bagian bawah sarung. Di antara hiasan *minsia* tersebut terdapat garis pemisah (*bis*) berwarna merah, biru atau hitam, serta kuning yang masing-masing melambangkan warna dari *Luak Nan Tigo*. Keberadaan empat *minsia* pada *Lambak Ompek* memiliki makna simbolis, yaitu mengingatkan para gadis dan ibu muda agar memahami, menghayati, serta mengamalkan ajaran "*Sagalo Ampek*" dalam adat Minangkabau, yang jumlahnya diperkirakan mencapai kurang lebih 55 jenis pengetahuan adat.

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.01 Desember 2025-Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i1.6475 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

 	***Salendang Balapak*** *Salendang Balapak* merupakan kain adat berupa selendang tenun tradisional (*balapak*) yang digunakan bersama Lambak Ompek. Selendang ini dikenakan di bahu kanan dan diselempangkan ke arah rusuk kiri, dengan ujung belakang menutupi bagian depan. Secara simbolis, *salendang balapak* melambangkan tanggung jawab seorang perempuan Minangkabau sebagai calon *Limpapeh Rumah Nan Gadang* dalam menjaga, membimbing, dan memperhatikan anak cucunya di masa kini maupun mendatang. Selain itu, selendang ini juga bermakna bahwa perempuan Minangkabau senantiasa berada dalam naungan dan perlindungan kaum laki-lakinya, para mamak, dan tungganai yang bertanggung jawab untuk menjaga serta tidak menelantarkan mereka.
	Talokuang Sitin Kawek *Talokuang* dipasang pada bagian belakang kepala dan terurai hingga mencapai batas pinggang. Penutup kepala ini kemudian dihimpit menggunakan *sandang* yang diselempangkan, serta diperkuat dengan *sungkuk mato* sebagai penjepit terakhir. Jika hanya sebagian *talokuang* yang dijepit oleh sandang, hal itu menandakan bahwa perempuan yang mengenakan pakaian adat tersebut telah menikah. Sebaliknya, apabila seluruh bagian *talokuang sitin kawek* dijepit dengan sandang, berarti pemakainya masih gadis dan dapat dipinang sesuai dengan ketentuan adat dan syarat yang berlaku.

Sumber: (Misnah & Damardas, 2013:13)

Perancangan ilustrasi dua dimensi pakaian adat Koto Nan Gadang menghasilkan karya visual yang tidak hanya menampilkan keindahan estetika busana tradisional, tetapi juga merepresentasikan nilai-nilai budaya dan filosofi yang terkandung di dalamnya. Melalui proses riset, sketsa, digitalisasi, hingga implementasi, karya ini menjadi bentuk dokumentasi visual yang mampu

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.01 Desember 2025-Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i1.6475 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

memperkenalkan identitas dan kekayaan budaya masyarakat Koto Nan Gadang kepada khalayak luas. Selain sebagai media apresiasi terhadap warisan lokal, ilustrasi ini juga berperan sebagai upaya pelestarian budaya di tengah perkembangan media kreatif modern. Dengan demikian, hasil perancangan ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi generasi muda untuk terus menghargai dan mengembangkan budaya daerah melalui pendekatan desain kontemporer.

5. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan proses penerapan hasil rancangan desain ke dalam media yang telah ditentukan. Sebagai tahap akhir dari keseluruhan proses perancangan, bagian ini tidak lagi melibatkan revisi atau penyempurnaan desain. Dalam perancangan ilustrasi dua dimensi pakaian adat Koto Nan Gadang, perancang tidak menciptakan media baru, melainkan menerapkan hasil visualisasi desain ke dalam bentuk *mockup* poster. Media poster ini dipilih sebagai sarana utama untuk memperkenalkan dan mempromosikan keindahan serta makna simbolik pakaian adat Koto Nan Gadang kepada masyarakat luas.

Penerapan Ilustrasi Dua Dimensi dalalm Desain Poster

Poster ilustrasi dua dimensi *Bapakaian Takuluak Baikek Cawek* menampilkan karakter *puti bungsu* berpakaian adat Koto Nan Gadang sebagai fokus utama visual. Ilustrasi ditampilkan dalam dua tampilan, yaitu tampak depan dan tampak belakang, untuk memberikan informasi visual yang lebih lengkap mengenai bentuk busana, tata letak aksesoris, serta detail *takuluak* dan *cawek*. Penempatan karakter secara simetris di bagian tengah poster menciptakan keseimbangan visual dan memudahkan audiens dalam memahami objek utama yang disampaikan. Penerapan warna pada poster mengacu pada warna dominan busana adat, seperti merah, emas, dan cokelat, yang tidak hanya memperkuat identitas budaya Minangkabau, tetapi juga menciptakan kesan elegan dan berwibawa. Latar belakang dibuat sederhana dengan gradasi warna yang lembut agar tidak mengalihkan perhatian dari ilustrasi utama. Tipografi judul ditempatkan di bagian atas poster dengan ukuran dan warna kontras, sehingga mampu menarik perhatian sekaligus memperjelas tema budaya yang diangkat.

Selain itu, informasi pendukung disajikan dalam bentuk ikon visual di bagian bawah poster yang menjelaskan elemen busana dan aksesoris secara ringkas dan informatif. Pendekatan ini membantu audiens memahami setiap atribut pakaian adat tanpa memerlukan teks yang terlalu panjang. Secara keseluruhan, penerapan ilustrasi dua dimensi dalam desain poster ini mampu menyampaikan pesan budaya Koto Nan Gadang secara komunikatif dan informatif, serta berfungsi sebagai media edukasi visual yang relevan dan mudah dipahami oleh masyarakat, khususnya generasi muda. Desain poster dapat dilihat pada gambar 3 berikut.

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.01 Desember 2025-Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i1.6475 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung



Gambar 3. Desain Poster
Sumber: Audria Gustrisia, 2026

DISKUSI

Perancangan ilustrasi dua dimensi pakaian adat Koto Nan Gadang berhasil memvisualisasikan kembali kekayaan budaya Minangkabau melalui pendekatan desain yang terstruktur. Informasi mengenai variasi takuluak dan penggunaannya berdasarkan status sosial perempuan menjadi dasar utama dalam merumuskan karakter visual yang autentik. Hasil ilustrasi tidak hanya menampilkan bentuk pakaian secara estetis, tetapi juga memuat makna simbolik yang melekat pada tiap elemen busana adat tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ilustrasi dua dimensi *puti bungsu* berpakaian *cawek* Koto Nan Gadang mampu berfungsi sebagai representasi visual budaya lokal yang komunikatif dan informatif. Temuan ini sejalan dengan pendekatan teori desain komunikasi visual yang menekankan bahwa visual tidak hanya berperan sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai media penyampai pesan dan makna budaya. Penerapan unsur visual seperti garis, warna, bentuk, dan komposisi dalam ilustrasi terbukti mampu memperjelas identitas budaya serta memperkuat pesan simbolik yang terkandung dalam busana adat, sehingga audiens dapat memahami informasi budaya secara lebih mudah dan

Volume 11 No.01 Desember 2025-Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i1.6475 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

menarik.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, hasil penelitian ini menunjukkan konsistensi dengan temuan Putra dan Faisal (2023) yang menyatakan bahwa ilustrasi berperan efektif sebagai media pelestarian budaya Minangkabau melalui penyajian visual yang edukatif. Namun, penelitian ini memperluas kajian tersebut dengan menghadirkan fokus yang lebih spesifik pada karakter perempuan Minangkabau berdasarkan status sosial adat, yaitu *puti bungsu*, serta busana *cawek* Koto Nan Gadang. Selain itu, temuan penelitian ini juga sejalan dengan Simatupang et al. (2024) yang menegaskan bahwa visualisasi budaya melalui media digital mampu memperkuat daya tarik dan pemahaman audiens terhadap nilai-nilai tradisi, meskipun konteks budaya dan objek kajian yang diangkat berbeda.

Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa ilustrasi dua dimensi memiliki potensi besar sebagai media edukasi dan pelestarian budaya lokal, khususnya bagi generasi muda yang lebih akrab dengan media visual. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu desain komunikasi visual dengan menegaskan pentingnya integrasi riset budaya dalam proses penciptaan visual. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi bagi perancang, pendidik, maupun peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media visual berbasis budaya lokal, baik dalam bentuk poster, buku ilustrasi, maupun media digital lainnya. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa pendekatan desain berbasis budaya mampu menghasilkan karya visual yang tidak hanya menarik secara estetis, tetapi juga bermakna dan berkontribusi pada pelestarian warisan budaya.

SIMPULAN

Perancangan ilustrasi dua dimensi pakaian adat Koto Nan Gadang menghasilkan visualisasi yang mampu menggambarkan kembali identitas budaya Minangkabau secara lebih mudah dipahami dan relevan dengan kebutuhan media modern. Melalui proses riset lapangan, dokumentasi, dan wawancara, diperoleh pemahaman yang mendalam mengenai variasi takuluak beserta aturan penggunaannya berdasarkan status sosial perempuan. Temuan ini menjadi dasar dalam merumuskan ilustrasi yang tidak hanya akurat secara bentuk, tetapi juga mengandung nilai-nilai yang melekat pada busana adat tersebut. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk menghadirkan representasi visual yang informatif, estetis, dan berfungsi sebagai media pelestarian budaya dapat tercapai.

Sebagai tindak lanjut dari penelitian ini, diperlukan pengembangan media yang lebih luas agar ilustrasi pakaian adat Koto Nan Gadang dapat dimanfaatkan dalam berbagai konteks edukatif maupun promosi budaya, seperti buku pengetahuan budaya, materi pembelajaran sekolah, pameran digital, atau konten interaktif di media sosial. Penelitian serupa juga dapat dilanjutkan dengan mengkaji lebih banyak jenis pakaian adat Minangkabau di nagari lain, sehingga

Volume 11 No.01 Desember 2025-Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i1.6475 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

diperoleh dokumentasi visual yang lebih komprehensif. Selain itu, kolaborasi dengan tokoh adat dan komunitas kreatif lokal sangat dianjurkan untuk memastikan ketepatan budaya serta memperkuat keberlanjutan pelestarian tradisi melalui media visual.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Nagari Koto Nan Gadang dan seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penyelesaian penelitian ini. Dukungan dan bimbingan yang diberikan tersebut sangat membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian dengan baik. Peneliti juga mengapresiasi tokoh masyarakat yang telah memberikan informasi serta wawasan terkait budaya dan pakaian adat setempat. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi bagi pengembang serta pelestari budaya lokal di masa mendatang.

DAFTAR SUMBER

Afriyani, W. E., & Senoprabowo, A. (2025). Characters Design of Public Service Advertisement Posters to Increase Interest in Learning Javanese for Elementary School Children in Kendal Regency. *Wacana : Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajaran*, *9*(1), 47–61. https://doi.org/10.29407/jbsp.v9i1.5

Akbar, T., Imelda, D., Prameswari, N. S., & Putri, S. M. (2022). Pengaruh Nilai Islam pada Visual Pakaian Pengantin Adat Minangkabau Koto Gadang. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, *8*(02), 215–230. https://doi.org/10.33633/andharupa.v8i02.5268

Alim, B., & Chandra, E. (2023). Rebranding Umkm Mentai Melalui Perancangan Identitas Visual. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, *12*(1), 174–181. https://doi.org/10.24114/gr.v12i1.43106

Cuaca, M. A., Warjoyo, J. G., & Darmo, B. (2023). Perancangan Ulang Identitas Visual Sebuah Usaha Elektronik Rumah Tangga. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, *12*(1), 26–32. https://doi.org/10.24114/gr.v12i1.43358

Efendi, F. (2023). *Pakaian Adat Bundo Kanduang dan Pangulu di Nagari Koto Nan Gadang Payakumbuh*. Penerbit Fahmi Karya.

Hiu, J. J. E. (2025). Buku Ilustrasi “Acaraki Journey” sebagai Upaya Revitalisasi Budaya Jamu. *VisART: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, *03*(01), 72–88. https://doi.org/10.61930/visart.v3i1.1142

Imelda, D. (2020). Fungsi dan Makna Simbolik Tingkuluak Koto Nan Gadang Payakumbuh. *Jurnal Studi Budaya Nusantara*, *14*(1), 17–33.

Isniah. (2023). AKULTURASI ISLAM DAN HUKUM ADAT MINANGKABAU. *Al-Adyan: Jurnal Studi Lintas Agama*, *18*(1), 1–24.

Julian, R., & Hananto, B. A. (2018). Perancangan Ilustrasi Buku “The Naked Traveler, Across the Indonesian Archipelago.” *JSRW (Jurnal Senirupa Warna)*, *6*(1), 7–15. https://doi.org/10.36806/jsrw.v6i1.22

Volume 11 No.01 Desember 2025-Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i1.6475 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Kurniati, A., Kudus, I., Marwah, M., & Hartati, H. (2021). Pembelajaran Kearifan Lokal Pakaian Adat Suku Buton bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 1101–1112. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.737

Mariska, A., Mukmin, T. M., & Susilo, G. (2021). Perancangan Buku Interaktif untuk Membina Hubungan di Antara Pasangan Usia 19-25 Tahun. *Rupaka*, *4*(1), 16–24. https://journal.untar.ac.id/index.php/Rupaka/article/view/16841

Misnah, & Damardas. (2013). *Pakaian Adat Minangkabau di Payokumbuah (Luak Limo Puluah)*.

Muryasari, D., Wicaksono, N. F. A., & Reza, M. (2025). Ilustrasi Edukatif sebagai Media Internalisasi Nilai Cerita Rakyat Sultan Domas dari Lampung dalam Pembelajaran Seni Budaya. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA IV Kualitas Sumberdaya Manusia*, *3*, 104–119.

Nerosti. (2020). The Creative Industry Based on the Customary and Cultural Tourism: Art Performance Activities through Bina Nagari in Gurun Panjang, Pesisir Selatan. *Journal of Urban Society's Arts*, *7*(2), 83–93. https://doi.org/10.24821/jousa.v7i2.4504

Nupus, O. V., Armiati, A., & Arnawa, I. M. (2022). Hypothetical Learning Trajectory Design of Sinus Rules Based on PBL with Ethnomathematics of Minangkabau Culture. *Jurnal Gantang*, *7*(1), 83–90. https://doi.org/10.31629/jg.v7i1.4474

Nurhandayani, E. F., Asril, & Zam, R. (2024). Perancangan Logo "Batar Fun" sebagai Identitas Visual dalam Board Game Matematika. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, *13*(01), 193–200. https://doi.org/https://doi.org/10.24114/gr.v13i01.58802

Nurhandayani, E. F., & Fitriani, D. (2025). Analisis Makna Dan Tanda Pada Desain Logo Galeri Sulaman Pinjaik Patah. *Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, *10*(2), 311–321. https://doi.org/10.36982/jsdb.v10i2.5394

Putra, F. A., & Faisal, D. (2023). Buku Ilustrasi Tenun Pandai Sikek Untuk Melestarikan Budaya Minangkabau Fajar Afif Putra. *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum*, *1*(4), 230–242. https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v1i4.415

Putri, A. G., Widya, A., & Panamuan, F. B. (2025). Dampak Globalisasi Terhadap Kebudayaan Lokal pada Era Modernisasi. *Jurnal Pendidikan Sosial Indonesia*, *2*(3), 85–101.

Siburian, B. P., Nurhasanah, L., & Fitriana, J. A. (2021). Pengaruh Globalisasi terhadap Minat Generasi Muda dalam Melestarikan Kesenian Tradisional Indonesia. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, *10*(2), 31–39. https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/glbctz

Simatupang, P. G., Budiaprilliana, L., & Ruta, I. M. (2024). Eksplorasi Visual Cerita Rakyat Palembang "Legenda Pulau Kemaro" Dalam Karya Seni Digital. *CITAKARA: Jurnal Penciptaan Dan Pengkajian Seni Murni*, *4*(2), 222–228.

Sujanto, A. M. N., Agatha, F., Calvin, L., Alfandri, T., & Hananto, B. A. (2021). Perancangan Poster dan Kalender Sebagai Bentuk Implementasi Display Type Malangka Berdasarkan Studi Vernakular Tana Toraja. *De-Lite: Journal of Visual Communication Design Study & Practice*, *1*(2), 69–76. https://doi.org/10.37312/de-

Volume 11 No.01 Desember 2025-Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i1.6475 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

lite.v1i2.4789

Wiedhella, Z. A., Ayuswantana, A. C., & Widyasari, W. (2024). Perancangan Visual Karakter Mainan Boneka Fashion Sebagai Media Edukasi Pakaian Adat Suku Jawa untuk Anak Usia Prasekolah. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *4*(3), 8295–8308. https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0APerancangan

Yolanda, W. A., & Nugroho, J. A. (2025). Perancangan Media Promosi Berupa Banner Menu untuk Minuman Kesehatan. *Kohesi: Jurnal Multidisiplin Saintek*, *9*(12), 1–10.

Zubaidah. (2011). *Pakaian Adat Lambak Ampek*. Nasbahrygallery1. https://nasbahrygallery1.blogspot.com/2011/10/pakaian-adat-lambak-ampek.html

Informan:

Anda Roza Putra (57), Datuak Patiah Baringek, Mantan Ketua KAN Koto Nan Gadang, Payakumbuh.

Titi Pinal (57), Bundo Kanduang Koto Nan Gadang, Payakumbuh.