

Transformasi Motif Songket Palembang ke Desain Scarf Modern sebagai Inovasi Cenderamata Pariwisata

Adelia Safitri¹, Heri Setiawan², Alfitriani³

¹Politeknik Negeri Sriwijaya, adeliasafitrinew3@gmail.com

²Politeknik Negeri Sriwijaya, heri.setiawan@polsri.ac.id

³Politeknik Negeri Sriwijaya, alfitriani@polsri.ac.id

Article Info	ABSTRAK
Article history: Received Agt, 2025 Revision Feb, 2026 Accepted Apr, 2026 Kata Kunci: Scarf Songket Palembang Cenderamata Inovasi Produk Desain Budaya	Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan produk scarf bermotif songket Palembang sebagai cenderamata yang inovatif dan merepresentasikan budaya lokal. Kebutuhan akan cenderamata yang praktis, estetik, dan mampu memperkenalkan kekayaan budaya kepada wisatawan menjadi latar belakang utama penelitian ini. Metode yang digunakan ialah pendekatan deskriptif kualitatif dengan model perancangan ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation</i>). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur di sentra kerajinan Zainal Songket, Palembang. Hasil perancangan menunjukkan bahwa motif Pucuk Rebung dan Bunga Tanjung yang divisualisasikan dalam desain modern mampu menarik minat pasar tanpa menghilangkan nilai filosofisnya. Proses pengembangan produk meliputi analisis motif, eksplorasi desain, digitalisasi visual menggunakan perangkat lunak desain grafis, hingga pembuatan <i>mock-up</i>. Produk akhir dinilai layak sebagai cenderamata khas sekaligus sebagai media pelestarian budaya yang aplikatif dan ekonomis. Inovasi ini memberikan alternatif baru dalam industri cenderamata dan mendorong pengembangan produk kreatif berbasis kearifan lokal. ABSTRACT <i>This study aimed to design and develop a scarf featuring traditional Palembang songket motifs as an innovative and culturally representative souvenir product. The background of the research stemmed from the need for practical, aesthetically pleasing souvenirs that could effectively promote local cultural heritage to a wider audience of tourists. A qualitative descriptive approach was employed, using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) for the design process. Data were collected through observation, interviews, documentation, and literature studies at the Zainal Songket craft center in Palembang. The results showed that motifs such as Pucuk Rebung and Bunga Tanjung, when adapted into modern visual designs, successfully attracted market interest while preserving their traditional philosophical meanings. The design process included motif analysis, visual exploration, digitalization using graphic design software, and the creation of product mock-ups. The final product proved to be a viable cultural souvenir and a practical</i>



and economical means of preserving cultural heritage. This innovation offers a new alternative in the souvenir industry and encourages the development of creative products based on local wisdom.

Penulis Korespondensi :**Heri Setiawan,**

Program studi Usaha Perjalanan Wisata

Politeknik Negeri Sriwijaya

Jalan Srijaya Negara, Bukit Besar, Kota Palembang, Indonesia

Email: heri.setiawan@polsri.ac.id**1. PENDAHULUAN**

Pariwisata dan industri kreatif merupakan dua sektor yang saling berkaitan dalam mendorong pertumbuhan ekonomi dan pelestarian budaya di Indonesia (Hasibuan et al., 2023). Pemerintah Indonesia bahkan menempatkan pariwisata sebagai sektor prioritas pembangunan nasional karena kemampuannya menggerakkan perekonomian lokal dan memperkenalkan warisan budaya kepada dunia (Rohaeni & Ananta, 2024). Salah satu strategi untuk mendukung hal ini adalah melalui penguatan industri kreatif berbasis budaya lokal, terutama dalam bentuk produk cinderamata yang inovatif dan memiliki nilai estetika serta filosofis tinggi (Rahayu et al., 2022). Ada tiga hal pokok yang menjadi dasar ekonomi kreatif, yaitu kreativitas, inovasi, dan penemuan (Talani & Tuli, 2023). Cendera mata identik dengan suatu daerah atau suatu event tertentu, bentuknya bisa mungil, ringkas, dan memiliki nilai artistik (Sulistiawan, 2020). Kota Palembang sebagai ibu kota Provinsi Sumatera Selatan memiliki kekayaan budaya yang khas, terutama dalam bentuk kain tenun songket yang telah menjadi simbol identitas lokal (Iswandi & Prasetya, 2024). Songket Palembang dikenal sebagai warisan budaya tak benda yang sarat nilai filosofi, simbolik, serta estetika tinggi (Mubarat et al., 2022). Namun, perkembangan zaman dan selera pasar modern memunculkan tantangan bagi eksistensi kain tradisional tersebut. Generasi muda dan wisatawan cenderung mencari produk yang lebih praktis dan fungsional, sehingga dibutuhkan pendekatan inovatif agar warisan budaya ini tetap relevan dan diminati (Cahyati et al., 2024).

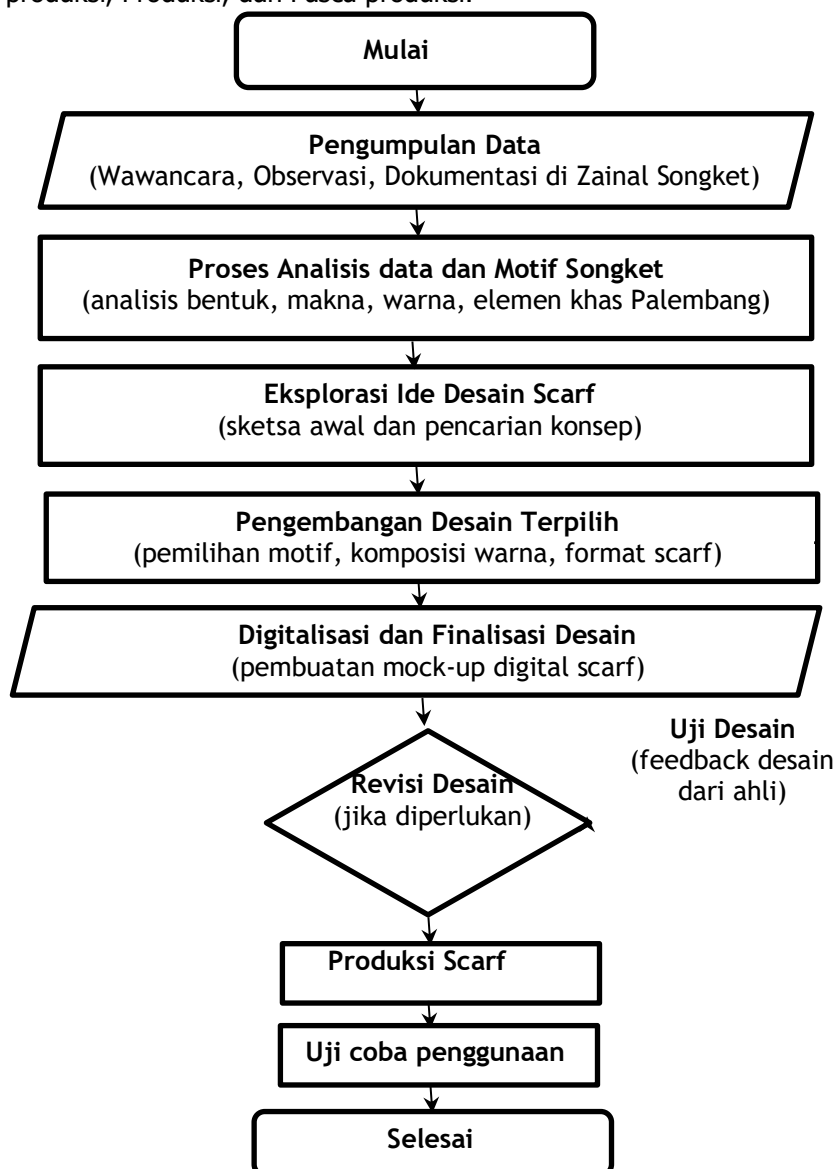
Penelitian dan pengembangan mengenai scarf untuk menciptakan desain dan produk baru sudah banyak dilakukan sebelumnya. Suharmoto dan Widyastuti (2022) membuat teknik penggambaran doodle pada Batik Lukis untuk scarf. Anggraeni (2020) membuat scarf dengan motif floral, Suliastuti (2023) melakukan adaptasi gambar fauna pada scarf, sementara Wijaya (2024) memodifikasi Hanbok dengan Kain Songket Motif Nampun Perak. Namun, eksplorasi terhadap songket Palembang dalam konteks desain produk cinderamata modern masih tergolong terbatas. Padahal, transformasi bentuk produk seperti scarf dapat menjadi solusi untuk menghadirkan warisan budaya ke dalam format yang lebih fleksibel dan sesuai dengan tren gaya hidup masa kini (Suliastuti & Destiarmand, 2023). Scarf sebagai produk mode yang ringan, praktis, dan digemari lintas usia, memiliki potensi besar menjadi media promosi budaya yang efektif sekaligus bernilai ekonomi.

Penelitian ini dilakukan di Zainal Songket, salah satu sentra kerajinan songket ternama di Palembang yang juga menjadi destinasi wisata budaya. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada perannya yang strategis dalam menjaga dan memperkenalkan songket kepada masyarakat lokal dan wisatawan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan metode perancangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), guna menghasilkan produk scarf bermotif songket yang tidak hanya memiliki daya tarik visual, tetapi juga mampu merepresentasikan nilai budaya secara mendalam. Adapun sumber data yang didapatkan dalam penelitian ini melalui tahapan Observasi, teknik ini memungkinkan peneliti untuk mengamati dan mencatat apa yang mereka lihat dalam situasi sebenarnya, tanpa campur tangan atau perubahan dari pihak peneliti (Ramdona et al., 2025). Wawancara, yaitu metode

pengumpulan data melalui tanya jawab langsung untuk memperoleh informasi mendalam terkait topik penelitian (Nurhayaty, 2022). Dokumentasi, yaitu metode pengumpulan data melalui buku, arsip, atau dokumen yang mendukung kebutuhan penelitian (Sandi et al., 2024). Nilai kebaruan dari penelitian ini terletak pada pengembangan desain scarf motif songket Palembang dengan pendekatan modern tanpa menghilangkan filosofi motif aslinya, serta menjadikannya sebagai bagian dari strategi diversifikasi produk cinderamata. Inovasi ini diharapkan dapat memperkuat posisi songket sebagai bagian dari identitas budaya lokal yang relevan dan kompetitif dalam industri pariwisata.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif, Arioen et al., (2023) menyatakan bahwa penelitian apapun yang tidak menggunakan prosedur statistik disebut kualitatif. Model perancangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) (Rini et al., 2021) serta didukung dengan tahapan Pra produksi, Produksi, dan Pasca produksi.



Gambar 1. Alur Perancangan
Source: Olahan penulis, (2025)

3. HASIL DAN DISKUSI

3.1. Proses Perancangan Berdasarkan Model ADDIE

Penelitian ini menggunakan pendekatan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) untuk merancang produk scarf motif songket Palembang sebagai cinderamata inovatif. Setiap tahap dalam model ini berperan penting dalam membentuk hasil akhir yang fungsional, estetik, dan sesuai dengan nilai budaya.

Tabel 1. Ringkasan hasil tahapan ADDIE

Tahap	Kegiatan utama	Hasil
<i>Analysis</i> (Analisis)	Studi motif dan kebutuhan pasar	Basis konsep desain
<i>Design</i> (Desain)	Sketsa dan Storyboard	Struktur visual scarf
<i>Development</i> (Pengembangan)	Digitalisasi dan pemilihan warna	Komposisi motif dan warna final
<i>Implementation</i> (Implementasi)	Penerapan ke mock-up	Desain pertama scarf
<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	Evaluasi bersama ahli desain	Desain akhir siap produksi

Source: Olahan penulis, (2025)

3.2. Analisis (Analisis)

Penelitian ini dilakukan dengan melakukan analisis pada tahap awal, analisis dilakukan dengan mengidentifikasi masalah menggunakan 5W+1H. Unsur 5W+1H dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan situasi dan kejadian dalam penelitian (Ismail & Setiafindari, 2023). Adapun analisis 5W+1H dalam perancangan ini sebagai berikut:

1. What (Seperti apa perancangannya?)

Penelitian ini merancang scarf bermotif songket Palembang dengan memadukan unsur tradisional dan desain modern. Produk tetap mempertahankan nilai estetika dan filosofi motif songket, namun dibuat lebih praktis dan fungsional sesuai tren masa kini.

2. Who (Siapa yang terlibat?)

Perancangan melibatkan pengrajin Zainal Songket yang memberikan wawasan tentang motif, mitra usaha cinderamata, jasa jahit dan digital printing, serta peneliti sebagai perancang utama yang mengintegrasikan riset budaya dan desain.

3. When (Kapan dilakukan?)

Proses dimulai dari riset motif dan literatur, dilanjutkan dengan desain, evaluasi bersama ahli, dan produksi akhir. Seluruh tahapan dilakukan secara bertahap dari Maret hingga Juni 2025.

4. Where (Dimana dibuat?)

Riset dilakukan di Zainal Songket, Palembang, sebagai pusat warisan songket. Produksi dilakukan di konveksi lokal dengan teknik digital printing untuk menjaga ketajaman motif.

5. Why (Mengapa dibuat?)

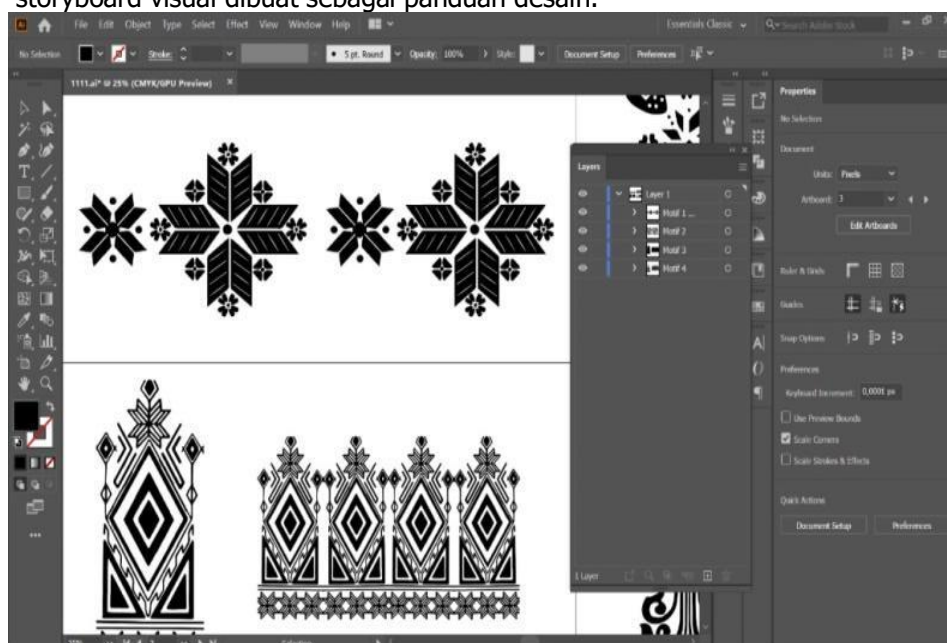
Produk ini dibuat untuk melestarikan budaya lokal, memperkuat daya saing songket di pasar modern, serta membuka peluang ekonomi bagi pengrajin dan UMKM berbasis budaya.

6. How (Bagaimana perancangannya?)

Proses meliputi riset motif, adaptasi desain ke format scarf, digitalisasi visual, uji coba dan evaluasi, serta produksi akhir melalui kolaborasi dengan penyedia jasa printing dan penjahit.

3.3. *Design (Desain)*

Desain awal dikembangkan menggunakan motif *Pucuk Rebung* dan *Bunga Tanjung* yang memiliki nilai filosofis. Warna dominan yang dipilih adalah emas dan maroon untuk mencerminkan kemewahan dan keindahan. Sketsa awal serta storyboard visual dibuat sebagai panduan desain.



Gambar 2. Gambaran umum desain

Source: Olahan penulis, (2025)

3.4. *Development (Pengembangan)*

Pada tahap ini dilakukan digitalisasi motif menggunakan software desain grafis (Canva & Adobe Illustrator), penyesuaian ukuran scarf, pemilihan bahan kain (cradenza), dan pembuatan mock-up digital produk.

3.5. *Implementation (Implementasi)*

Setelah melalui tahap eksplorasi dan pengembangan motif, langkah selanjutnya adalah implementasi desain scarf. Proses ini mencakup penyusunan seluruh elemen visual ke dalam satu komposisi utuh yang merepresentasikan konsep perpaduan antara nilai tradisional dan sentuhan modern. Pada tahapan ini, dihasilkan sebuah desain awal yang dibuat oleh penulis sebagai bentuk nyata dari hasil perancangan yang telah dilakukan.



Gambar 3. Desain pertama

Source: Olahan penulis, (2025)

3.6. *Evaluation (Evaluasi)*

Prototipe scarf dievaluasi bersama pengrajin dan ahli desain dari Zainal Songket. Berdasarkan masukan, dilakukan revisi komposisi warna dan penyesuaian tata letak motif hingga diperoleh desain akhir yang siap produksi.



Gambar 4. Desain akhir
Source: Olahan penulis, (2025)

3.7. *Pra Produksi*

Setelah melalui tahapan perancangan menggunakan model ADDIE, proses dilanjutkan ke tahap pra produksi. Pada tahap ini, desain pertama yang telah dibuat melalui proses digitalisasi dievaluasi ulang bersama desainer Zainal Songket. Beberapa masukan terkait ukuran, keseimbangan komposisi motif, dan pemilihan warna diterima untuk menyempurnakan hasil akhir. Hasil dari tahap ini adalah desain scarf final yang siap dicetak.

3.8. *Produksi*

Memasuki tahap produksi, desain akhir dicetak menggunakan teknik digital printing pada kain cradenza yang dipilih karena karakteristiknya yang ringan, jatuh, dan nyaman digunakan. Proses ini dilakukan di konveksi lokal yang memiliki mesin printing berstandar tinggi untuk menjaga kualitas visual motif. Setelah dicetak, kain scarf dijahit sesuai ukuran yang telah ditentukan (125 cm x 30 cm), kemudian dikemas sebagai produk siap pakai.



Gambar 5. Hasil jadi produk
Source: Olahan penulis, (2025)

3.9. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi dilakukan dengan menguji produk kepada beberapa responden, baik wisatawan maupun masyarakat umum. Pengujian ini bertujuan untuk melihat respons terhadap aspek kenyamanan, nilai estetika, dan daya tarik desain. Hasil tanggapan pengguna menjadi indikator awal bahwa scarf ini tidak hanya layak sebagai cinderamata khas, tetapi juga memiliki potensi pasar yang menjanjikan, terutama di segmen oleh-oleh budaya yang praktis dan modern.



Gambar 7. Penggunaan Scarf
Source: Dokumentasi penulis, (2025)



Gambar 8. Penggunaan Scarf
Source: Dokumentasi penulis, (2025)

4. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil merancang scarf motif songket Palembang sebagai cinderamata yang inovatif dan representatif terhadap budaya lokal. Proses perancangan yang dilakukan melalui model ADDIE menghasilkan produk scarf dengan motif *Pucuk Rebung* dan *Bunga Tanjung* yang dikemas secara modern tanpa menghilangkan makna filosofisnya. Desain akhir yang dicetak menggunakan teknik digital printing terbukti menarik secara visual dan mendapat respons positif dari calon pengguna.

Scarf ini tidak hanya layak dijadikan sebagai produk cinderamata khas, tetapi juga memiliki potensi besar untuk dikembangkan dalam bentuk produk turunan lainnya. Hasil penelitian ini dapat diterapkan lebih lanjut oleh pelaku UMKM, desainer lokal, maupun industri kreatif untuk menghadirkan produk budaya yang adaptif, aplikatif, dan bernilai ekonomi tinggi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini didukung sebagian oleh Zainal Songket Palembang sebagai mitra kolaboratif dalam pengumpulan data dan eksplorasi motif tradisional. Kami mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan di Politeknik Negeri Sriwijaya, khususnya Program Studi Usaha Perjalanan Wisata, yang telah memberikan wawasan, arahan, dan keahlian yang sangat membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.

5. REFERENSI

- Arioen, R., Hi Ahmaludin, M., JunaidiSE MM Ir Indriyani, Sa. M., & Wisnaningsih, Ms. S. (2023). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Penerbit Cv.Eureka Media Aksara*. 1–83. eurekaediaaksara@gmail.com
- Cahyati, I. D., Devella, S., & Yohannes. (2024). Pengenalan Motif Songket Palembang Menggunakan Convolutional Neural Network dengan Arsitektur ResNet-50. *Jurnal Algoritme*, 5(1), 78–87. <https://doi.org/10.35957/algoritme.xxxx>
- Hasibuan, I. M., Mutthaqin, S., Erianto, R., & Harahap, I. (2023). Kontribusi Sektor Pariwisata

- Terhadap Perekonomian Nasional. *Urnal Masharif Al-Syariah: Jurnal Ekonomi Dan Perbankan Syariah*, 8(2), 1200–1217.
- Ismail, N., & Setiafindari, W. (2023). Usulan Perbaikan Kualitas Pada Sarung Tangan Golf Lotus Menggunakan Metode Statistical Quality Control Dan 5W+1H. *Jurnal Ilmiah Teknik Mesin, Elektro Dan Komputer*, 3(2), 215–228. <https://doi.org/10.51903/juritek.v3i2.1714>
- Iswandi, H., & Prasetya, D. (2024). Jurnal Desain Komunikasi Kreatif Penerapan Stilasi pada Motif Kain Tenun Blongsong Palembang. *Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 6(1), 59–65. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v4i2.1>
- Mubarat, H., Saaduddin, S., & Ihaq, M. (2022). Implementasi Ragam Hias Songket Palembang Pada Ruang Publik Sebagai Representasi Estetik Budaya Lokal Palembang. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 11(2), 529. <https://doi.org/10.24114/gr.v11i2.39818>
- Nurhayaty, M. (2022). Strategi Mix Marketing (Product, Price, Place, Promotion, Eople, Process, Physical Evidence) 7P Di Pd Rasa Galendo Kabupaten Ciamis. *Jurnal Media Teknologi*, 8(2), 119–127. <https://doi.org/10.25157/jmt.v8i2.2669>
- Rahayu, S., Diatmika, I. P. G., & Haryadi, W. (2022). Analisis Potensi Wisata Kuliner Dalam Mendukung Perekonomian Umkm Pesisir Saliper Ate Di Kabupaten Sumbawa. *Jurnal Riset Kajian Teknologi Dan Lingkungan*, 5(1), 01–08. <https://doi.org/10.58406/jrktl.v5i1.954>
- Ramdoni, S., Junista, silivia S., & Gunawan, A. (2025). *Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara dan Kuesioner*. 3(1), 39–47.
- Rini, D. R., Hidayat, I. K., & Novica, D. R. (2021). Pengembangan Souvenir Berbasis Augmented Reality pada Tempat Wisata Kampung Tridi Malang. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(4), 492–504. <https://doi.org/10.17977/um064v1i42021p492-504>
- Rohaeni, A. J., & Ananta K P, D. (2024). Inovasi Produk Suvenir Destinasi Wisata Kearifan Lokal Sebagai Peluang Usaha Masyarakat Adat. *Panggung*, 34(3), 448–466. <https://doi.org/10.26742/panggung.v34i3.3563>
- Sandi, A., Nasir, M., Azmin, N., Lasalewo, T., Hariana, & Lantowa, J. (2024). Pengembangan Inovasi Desain Kain Tenun Sebagai Produk Ekonomi Kreatif Unggulan Pengrajin Tenun Desa Ranggo. *Jurnal PenKomi: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi*, 4(1), 1–17.
- Sulastuti, I., & Destiarmand, A. H. (2023). Adaptasi Visual Motif Gambar Fauna pada Produk Scarf Hijab Modis Brand Alzena Kids Moslem. *Serat Rupa Journal of Design*, 7(2), 91–108. <https://doi.org/10.28932/srjd.v7i2.6252>
- Sulistiawan, A. H. (2020). *Redesain Pusat Cendera Mata Di Kawasan Wisata Budaya Citra Niaga Samarinda Dengan Pendekatan Regionalisme*. 1–251.
- Talani, N. S., & Tuli, M. (2023). Pengembangan Potensi Ekonomi Kreatif Desa Pesisir Melalui Pelatihan Pembuatan Cenderamata. *Jurnal Abdimas*, 132–141.