



ORNAMEN BATAK TOBA SEBAGAI INSPIRASI DALAM PENGEMBANGAN DESAIN *SKATEBOARD* DENGAN GAYA *MONOLINE*

TOBA BATAK ORNAMENTS AS INSPIRATION IN THE DEVELOPMENT OF SKATEBOARD DESIGN WITH MONOLINE STYLE

Calvin Fernando Breginta Sitorus¹, Raden Burhan Surya Nata Diningrat²

Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan

Email: calvintodor@gmail.com¹, radenburhan@unimed.ac.id²

Article Info

Article history :

Received : 23-10-2025

Revised : 24-10-2025

Accepted : 26-10-2025

Published : 28-10-2025

Abstract

The Toba Batak ornament (Gorga), which has shifted its function from spiritual to aesthetic, is threatened with being forgotten by the younger generation due to the dominance of popular culture. This research aims to preserve and popularize Gorga by adapting it to contemporary media, namely the skateboard deck, using a minimalist and modern monoline design style. Through stages from exploration to validation, 12 design works were produced and applied to the skateboard decks. Main conclusions: (1) Gorga has the potential to become an inspiration for modern product design. (2) The Monoline style is effective in modernizing Gorga without removing its original character. (3) The resulting designs were very well received by respondents (average score 4.645) and proved to be an engaging means of cultural education for the younger generation. Expert validation (score 4.3) also reinforced the feasibility of this design in bridging traditional philosophical values with contemporary aesthetics.

Keywords: *Toba Batak Ornament, Monoline Design, Skateboard Deck*

Abstrak

Ornamen Batak Toba, yang bergeser fungsi dari spiritual ke estetika, terancam dilupakan oleh generasi muda akibat dominasi budaya populer. Penelitian ini bertujuan melestarikan dan mempopulerkan Gorga dengan mengadaptasinya ke media kontemporer, yaitu papan skateboard, menggunakan gaya desain monoline yang minimalis dan modern. Melalui tahapan eksplorasi hingga validasi, dihasilkan 12 karya desain yang diaplikasikan pada papan skateboard. Kesimpulan utama: (1) Gorga berpotensi menjadi inspirasi desain produk modern. (2) Gaya Monoline efektif memodernisasi Gorga tanpa menghilangkan karakter aslinya. (3) Desain yang dihasilkan diterima sangat baik oleh responden (skor rata-rata 4,645) dan terbukti menjadi sarana edukasi budaya yang menarik bagi generasi muda. Validasi ahli (skor 4,3) juga menguatkan kelayakan desain ini dalam menjembatani nilai filosofis tradisional dengan estetika kontemporer.

Kata Kunci: Ornamen Batak Toba, Desain Monoline, Papan Skateboard

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki banyak sekali motif-motif ornamen dari berbagai suku yang ada. Satu diantaranya adalah suku Batak Toba. Suku Batak Toba adalah satu dari ratusan suku dan bangsa yang ada di tanah air Indonesia, merupakan salah satu suku yang memiliki keragaman karya seni dan budaya, salah satunya adalah ornamen. Ornamen juga merupakan bentuk ekspresi yang kreatif dari manusia zaman dahulu, mereka menggunakan ornamen untuk memberi hiasan pada baju, sebagai motif karya pahat kayu dan pada tembikar serta alat perang dan benda-benda seni lainnya. Gorga merupakan ornamen peninggalan asli dari para leluhurnya suku Batak Toba yang dapat kita



lihat pada rumah-rumah adat, dimana hal ini menyebabkan bagaimana keberadaan peninggalan dari leluhur suku Batak Toba dapat lestari hingga pada saat ini. Gorga dibuat dalam bentuk ukiran dengan cara mengukir atau menoreh menggunakan alat berbahan logam seperti pisau, pahat dan sejenisnya. Ornamen memiliki berbagai macam jenis, menjadi bukti kuat bahwa para leluhur masyarakat suku Batak Toba memiliki tingkat kreativitas cukup mumpuni khususnya pada bidang seni rupa.

Awalnya gorga diciptakan berdasarkan bentuk-bentuk alam, meliputi hewan dan tumbuhan, serta terdiri dari tiga warna yang ikonik, yakni merah, hitam, dan putih. Pada fungsi spiritualnya warna-warna tersebut memiliki kekuatan magis. Yang berfungsi sebagai pelindung dan pengusir dari setan serta roh-roh jahat. Ornamen Batak Toba sudah mengalami perubahan atau pergeseran fungsi dari masa dulu hingga masa sekarang. Di masa dulu gorga memiliki fungsi sebagai nilai spiritual bertujuan guna melindungi rumah dari segala gangguan setan dan niat-niat jahat. Namun semakin berkembangnya zaman, sesuai perkembangannya fungsi gorga dari fungsi spiritual yang berlandaskan nilai magis ke arah fungsi keindahan atau estetika. Jadi dizaman sekarang gorga memiliki dua fungsi antara lain, fungsi spiritual dan fungsi keindahan. Berkembangnya zaman menyebabkan gorga dibuat tidaklah semata-mata berkenaan dengan fungsi lama, terjadinya pergeseran hanyalah bertujuan agar ornamen tersebut tetap lestari, namun tetap disertai oleh fungsi lama hingga masa kini. Gorga kerap kali di terapkan untuk memenuhi konsep keindahan dari bangunan tempat tinggal hingga perkantoran bahkan gedung pemerintahan guna memerintah dan memberikan sentuhan karakter dan kesan tradisional. Juga sudah mulai diterapkan pada benda pakai seperti perabotan hingga busana, dan sebagainya untuk menambah nilai keindahan dan meningkatkan nilai jual dikarenakan kesan tradisionalnya. Proses penerapan ornamen Batak Toba pada objek-objek bangunan hingga ke benda yang digunakan sehari-hari, tidak lepas dari tahapan pembuatan desain terlebih dahulu. Desain adalah rancangan dari hasil pemikiran seseorang untuk upaya merealisasikan suatu ide maupun gagasannya. Desain tersebut dibentuk oleh hasil pemikiran yang divisualisasikan kedalam sebuah bentuk gambar. Desain juga kerap kali berkaitan dengan gaya atau teknik desain tertentu. Satu diantaranya adalah gaya atau teknik *monoline*.

Teknik *monoline* adalah teknik desain yang mengutamakan penggunaan line atau garis yang dominan pada proses pembuatannya. Desain dengan teknik *monoline* lebih bergerak kepada desain yang minimalis, yang lebih memanfaatkan garis batas atau garis luar dan membiarkan bagian dalam nya tetap kosong. Desain ini menggunakan *stroke* atau *line* dengan ketebalan tertentu dan beragam pada proses pembuatannya. Teknik *monoline* membuat desain atau ilustrasi menjadi tetap artistik tanpa harus menghilangkan kesederhanaannya. Desain dengan teknik *monoline* juga cukup digemari oleh para pegiat gambar ilustrasi hingga komunitas-komunitas kegiatan anak muda, misalnya komunitas *skateboard*. Ketika diakui menjadi salah satu cabang olahraga dan dijadikan olimpiade baru, ketenaran *Skateboard* mejadi semakin meningkat. Menjamurnya industri *Skateboard* menjadi salah satu bukti kepopuleran *Skateboard*. Misalnya dengan meningkatnya toko *skate* yang memudahkan bagi anak anak muda untuk mendapatkan *skateboard* miliknya. Dengan demikian, keadaan ini difasilitasi oleh beberapa media seperti *game*, *film*, musik dan video, *merchandise* menjadi memberikan kesempatan bagi *skateboard* untuk lebih dikenal oleh masyarakat luas. *Skateboard* juga tidak bisa dipisahkan dengan desain misalnya, desain grafis pada *parts* atau bagian-bagian dari *skateboard* tersebut antara lain, pada papan *skateboard*, *wheels* atau roda *skateboard*, *griptape* atau alas diatas papan *skateboard* yang memiliki bentuk permukaan



mirip dengan kertas pasir yang berguna untuk alas berpijak agar tidak licin, hingga pakaian-pakaian para *skater* (para pemain *skateboard*) yang kerap kali memiliki desain dan gambar-gambar ilustrasi diatasnya, bahkan mereka sudah memiliki gaya yang identik dan khas.

Budaya Batak Toba, yang dulunya kaya dengan tradisi seperti ulos dan musik, kini terancam punah karena kurangnya penghayatan minat dari generasi muda untuk mempelajari budaya khususnya ornamen dari suku Batak Toba. Generasi muda saat ini lebih terpapar pada budaya populer yang cepat dan menghibur, seperti film, musik, dan media sosial, sehingga mereka cenderung kurang tertarik pada seni dan budaya tradisional. Selain itu, kesempatan untuk belajar dan terlibat dalam kegiatan seni tradisional secara praktis dan menyenangkan sangat terbatas, ditambah dengan kurangnya platform untuk mengekspresikan seni tradisional dengan cara yang relevan dan modern. Tanpa adanya minat yang mendalam, banyak warisan budaya yang berharga berisiko terlupakan atau punah, yang dapat mengancam keberlangsungan seni budaya tradisional. Penggabungan antara elemen budaya lokal Indonesia dan olahraga serta gaya hidup barat ini tidak lepas dari upaya mempopulerkan ornamen dari suku Batak Toba dengan pendekatan melalui media *skateboard*. Hal tersebutlah yang menjadi latar belakang pengembangan desain monoline pada papan *skateboard*. Dengan ornamen Batak Toba sebagai inspirasi didalamnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis dari penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji produk tersebut. R&D pada industri merupakan ujung tombak dari suatu industri dalam menghasilkan produk-produk baru yang dibutuhkan oleh pasar (Sugiyono, 2023, p. 297). Pada penelitian ini peneliti akan melakukan observasi terhadap sampel yang sudah dikumpulkan. Maka peneliti dapat mengembangkan atau menciptakan desain *monoline* dengan ornamen Batak Toba sebagai inspirasi dan papan *skateboard* sebagai medianya. Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data dari studi literatur, mengkaji produk yang telah ada, membuat rancangan sebagai upaya mengembangkan dan menyempurnakan produk yang telah ada. Sehingga menjadi solusi yang paling tepat untuk menyelesaikan permasalahan yang ditemukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari penelitian yang dilakukan, penulis menghasilkan 12 karya pengembangan desain dengan gaya *monoline* yang terinspirasi dari ornamen Batak Toba pada media *skateboard* yang berukuran panjang 81,28 cm dan lebar 20,95 cm. Adapun 12 karya tersebut merupakan hasil kombinasi dari 18 ornamen Batak Toba yang ada antara lain: *Gorga Sitompi*, *Gorga Dalihan na Tolu*, *Gorga Desa na Ualu*, *Gorga Simeol-eol*, *Gorga Simeol-eol Marsioloan*, *Gorga Sitagan*, *Gorga Hoda-hoda*, *Gorga Simarogung-ogung*, *Gorga Iran-iran*, *Gorga Hariara Sundung i Langit*, *Gorga Simataniari*, *Gorga Jenggar/Jorngom*, *Gorga Gajah Dompok*, *Gorga Ulu Paung*, *Gorga Singa-singa*, *Gorga Boraspati*, *Gorga Adop-adop*, *Gorga Ipon-ipon*. Berikut pembahasan hasil karya Ornamen Batak Toba Sebagai Inspirasi dalam Pengembangan Desain *Skateboard* dengan Gaya *Monoline*:



1. Karya Desain I



Gambar 1. *Habinsar ni Mataniari*

Sumber : (Calvin F B Sitorus)

Judul : *Habinsar ni Mataniari*

Gaya : *Monoline*

Ukuran : 81,28 x 20,95 cm

Aplikasi : *Procreate*

Media : Papan *Skateboard*

Deskripsi Karya: *Habinsar ni Mataniari* yang berarti terbitnya matahari, karya ini terinspirasi dari perpaduan harmonis antara dua ornamen khas Batak Toba, *Gorga Simataniari* dan *Gorga Dalihan Na Tolu*. Layaknya matahari yang terbit, karya ini menyiratkan harapan agar kita dapat menjadi penerang bagi diri sendiri dan keluarga. Dengan berpegang teguh pada nilai-nilai *Dalihan Na Tolu* yaitu saling berbuat baik, menghormati, dan menjaga satu sama lain kita akan mampu menyebarkan kebaikan dan menjadi cahaya positif di lingkungan sosial.

2. Karya Desain II



Gambar 2. *Somba*

Sumber : (Calvin F B Sitorus)



Judul : *Somba*

Gaya : *Monoline*

Ukuran : 81,28 x 20,95 cm

Aplikasi : *Procreate*

Media : Papan *Skateboard*

Deskripsi Karya: *Somba* adalah kata dalam bahasa Batak yang berarti sembah, hormat, dan puja. Karya ini adalah perpaduan tiga ornamen Batak Toba: *Gorga Hariara Sundung i Langit dan Gorga Desa Na Ualu* serta *Gorga Ipon-ipon*. Penggabungan ketiga ornamen ini menciptakan makna yang kuat, bahwa sejauh apa pun kita melangkah dan ke mana pun arah yang kita tuju, kita harus selalu melibatkan Tuhan, senantiasa menyembah, dan memuja nama-Nya. Karya ini adalah pengingat bahwa perjalanan hidup yang selaras dan aman hanya bisa terwujud jika kita selalu berada di bawah lindungan Sang Pencipta.

3. Karya Desain III



Gambar 3. *Nauli Basa*

Sumber : (Calvin F B Sitorus)

Judul : *Nauli Basa*

Gaya : *Monoline*

Ukuran: 81,28 x 20,95 cm

Aplikasi : *Procreate*

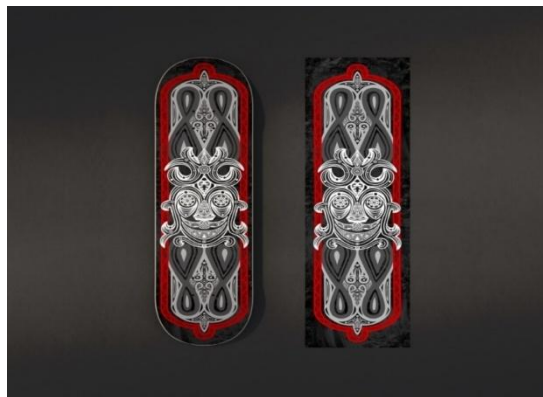
Media : Papan *Skateboard*

Deskripsi Karya: *Nauli Basa* memiliki arti cantik dan murah hati, kata ini merujuk kepada wanita cantik dan berhati mulia yaitu ibu. Karya ini terinspirasi dari kombinasi beberapa ornamen Batak Toba yaitu, *Gorga Adop-adop* dan *Gorga Simarogung-ogung* serta terdapat juga potongan dari



Gorga Simeol-eol Marsioloan yang berbentuk menyerupai segitiga, dan *Gorga Ipon*. Secara kesatuan karya ini memiliki makna bahwa meski suda kaya, makmur dan mapan sekalipun kita harus tetap menghormati, menyayangi dan memmbahagiakan ibu sumber kehidupan bagi kita. Juga kita harus berbagi kebahagiaan dan kegembiraan yang kita peroleh kepada sesama manusia, mencerminkan sifat murah hati ibu.

4. Karya Desain IV



Gambar 4. *Manjujung Habonaron*

Sumber : (Calvin F B Sitorus)

Judul : *Manjujung Habonaron*

Gaya : *Monoline*

Ukuran : 81,28 x 20,95 cm

Aplikasi : *Procreate*

Media : Papan *Skateboard*

Deskripsi Karya: *Manjujung Habonaron* berarti menjunjung kebenaran dalam bahasa Indonesia. Perpaduan antara *Gorga Gajah Dompok* dengan *Gorga Sitompi* serta *Gorga Ipon-ipon* yang menjadikannya satu komposisi yang dinamis. Secara keseluruhan karya ini menceritakan sebuah makna sosial bahwa didalam kehidupan bermasyarakat kita harus selalu tegak lurus menyuarakan dan membela sesuatu yang benar dan saling bahu membahu, bergotong royong juga saling menghormati antar sesama umat manusia agar tidak terjadi perpecahan.



5. Karya Desain V



Gambar 5. *Uluan*

Sumber : (Calvin F B Sitorus)

Judul : *Uluan*

Gaya : *Monoline*

Ukuran : 81,28 x 20,95 cm

Aplikasi : *Procreate*

Media : Papan *Skateboard*

Deskripsi Karya : *Uluan* adalah kata dalam bahasa Batak yang berarti pemimpin. Karya ini merefleksikan makna tersebut melalui penggabungan dua ornamen Batak Toba, yaitu *Gorga Hoda-hoda* dan *Gorga Ipon-ipon*. Secara keseluruhan, karya ini mengandung sebuah harapan besar agar kelak kita mampu menjadi seorang pemimpin yang sejati. Pemimpin yang tidak hanya dihormati, tetapi juga menerapkan nilai-nilai luhur kepemimpinan dalam setiap aspek kehidupan, baik untuk diri sendiri maupun untuk masyarakat luas.

6. Karya Desain VI



Gambar 6. *Panarang*

Sumber : (Calvin F B Sitorus)



Judul : *Panarang*

Gaya : *Monoline*

Ukuran : 81,28 x 20,95 cm

Aplikasi : *Procreate*

Media : Papan *Skateboard*

Deskripsi Karya : *Panarang* adalah kata dalam bahasa Batak yang berarti penangkal atau pelindung. Karya ini adalah perpaduan dua *gorga* (ukiran) Batak Toba, yaitu *Gorga Jenggar* dan *Gorga Iran-iran*. Penggabungan kedua *gorga* ini menciptakan pesan untuk menjadi penangkal dari segala keburukan, kita harus memulainya dari diri sendiri. Dengan memiliki perilaku, sikap, dan hati yang bersih terhadap semua makhluk hidup, kita akan dilindungi dan dijauhkan dari segala jenis gangguan atau niat jahat. Artinya, perlindungan sejati bukan hanya datang dari kekuatan luar, tetapi juga dari kebaikan yang kita tanam di dalam diri.

7. Karya Desain VII



Gambar 7. *Borgot*

Sumber : (Calvin F B Sitorus)

Judul : *Borgot*

Gaya : *Monoline*

Ukuran : 81,28 x 20,95 cm

Aplikasi : *Procreate*

Media : Papan *Skateboard*

Deskripsi Karya : *Borgot* dalam Bahasa Indonesia memiliki arti perangkap. Terinspirasi dari *Gorga Ulu Paung*, *Gorga Silintong* dan *Gorga Ipon-ipon* sehingga secara keseluruhan karya ini memiliki makna sebagai penjaga diri dan kerabat kita dari segala jenis gangguan guna-guna, setan, dan dari berbagai hal-hal buruk.



KESIMPULAN

Karya desain yang terinspirasi dari ornamen Batak Toba dengan mengembangkan desain *monoline* pada papan *skateboard*, bertujuan untuk mempopulerkan, mengapresiasi, memperbaharui, meningkatkan rasa cinta kepada ornamen khas Batak Toba yang mulai terlupakan karena tergerus oleh arus perubahan dan perkembangan zaman, terutama pada kaum-kaum generasi muda.

Pada proses nnya penelitian ini cukup menarik dan kompleks. Pengembangan desain ini melalui tahap eksplorasi, improvisasi, serta visualisasi dan validasi, lewat pengembangan gaya desain *monoline* dan modifikasi bentuk asli dari ornamen Batak Toba yang ditampilkan secara estetis dengan komposisi dan warna kontras yang menarik, karya desain ini tidak semata-mata hanya menawarkan visual dengan gaya yang kekinian. Tetapi juga sebagai bukti terbukanya budaya terhadap perkembangan zaman tanpa harus menghilangkan nilai-nilai filosofis yang terkandung didalamnya. Juga sebagai sumber edukatif untuk meningkatkan daya apresiasi, rasa cinta, serta upaya mempopulerkan dan melestarikan budaya atau ornamen tradisional Batak Toba untuk kita wariskan kepada generasi selanjutnya. Penelitian pengembangan desain ini, menghasilkan 12 karya desain yang diaplikasikan pada papan *skateboard*, adapun judul-judul dari 12 karya tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Habinsar ni Mataniari*
2. *Somba*
3. *Nauli Basa*
4. *Manjung Habonaron*
5. *Uluan*
6. *Panarang*
7. *Borgot*

Maka kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini antara lain:

1. Ornamen Batak Toba (*Gorga*) terbukti memiliki potensi dan kekayaan visual yang memadai untuk dikembangkan menjadi inspirasi desain produk modern. Perpaduan antara nilai budaya tradisional dengan media kontemporer (*skateboard*) berhasil menciptakan karya yang relevan dan menarik bagi audiens, khususnya generasi muda.
2. Penerapan desain gaya *Monoline* dalam pengembangan desain terbukti efektif dalam menyederhanakan dan memodernisasi bentuk ornamen Batak Toba tanpa menghilangkan karakter aslinya. Pengembangan desain dengan gaya *monoline* mampu menghadirkan nuansa yang sesuai dengan ornamen suku Batak Toba, menjadikannya mudah dicerna, fleksibel, dan memiliki estetika visual yang dinamis.
3. Hasil evaluasi responden menunjukkan bahwa karya desain ini memiliki peran ganda, yaitu sebagai produk seni fungsional dan sebagai sarana edukasi budaya. Responden menyatakan bahwa desain visual ini membuat mereka ingin mempelajari ornamen Batak Toba dan mendukung pendekatan ini sebagai upaya yang efektif untuk mengenalkan ornamen kepada generasi muda serta melestarikan budaya Batak. Secara keseluruhan, pendekatan



pengembangan desain ini diterima dengan sangat baik oleh responden, dengan total rata-rata skor 4,645, yang menunjukkan nilai kategori baik, dalam harmoni, kebaruan, dan daya tarik visual dari perpaduan budaya yang diciptakan. Selain itu, untuk menguatkan validitas hasil desain, peneliti juga menghadirkan seorang ahli sebagai validator untuk menilai kualitas dan kelayakan produk yang dirancang. Berdasarkan penilaian dari ahli tersebut, rancangan desain memperoleh skor rata-rata sebesar 4,3 yang termasuk dalam kategori baik. Penilaian ini memperkuat bahwa desain tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga telah memenuhi standar yang sesuai dari sudut pandang profesional dalam bidang desain dan budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ace. (2006). *Speed & light: Indonesian skateboarding*. Jakarta, Indonesia: Gagas Media.
- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain komunikasi visual: Dasar-dasar panduan untuk pemula*. Bandung, Indonesia: Nuansa Cendekia.
- Artosa, O. A. (2022). *Skateboard, subculture, and industry: A study about young skate*. Dimensia.
- Dre, A. (2018, Januari 21). *Wonderskateboarding*. Tips memilih skateboard deck yang tepat. <https://www.wonderskateboarding.com/2018/01/tips-memilih-skateboard-deck-yang-tepat.html>
- Kartono, G., Sugito, & Kurnia, A. C. (2020). *Seni rupa dan kriya Batak Toba*. Medan, Indonesia: Penerbit FBS Unimed Press.
- Kusrianto, A. (2009). *Pengantar desain komunikasi visual*. Yogyakarta, Indonesia: Adi.
- Laksono, Y. T., & Islam, M. A. (2020). Penerapan design thinking dengan menggunakan gaya desain monoline pada perancangan logo D'Papo Surabaya. *Jurnal Barik*.
- Marpaung, R. D., Laksono, S. H., & Oktafiana, B. (2023). Eksploratif desain dengan teknik monoline pada transformasi tapak resort pantai di Pulau Noko Gili Bawean. *Tekstur*.
- Nugraha, A. P. (2020). *Identifikasi tingkat kepuasan fasilitas pada Skatepark Pasopati* [Repository ITENAS]. ITENAS Repository.
- O'Connor, P. (2020). *Skateboarding and religion*. Hong Kong: Springer Nature Switzerland AG.
- Paul, C. (2008). *Digital art: Revised and expanded edition*. London, UK: Thames & Hudson.
- Rhenega, D. (2014). *Pemanfaatan tokoh legendaris barat sebagai ilustrasi dalam perancangan desain papan skate Disease Skateboard* [Artikel ilmiah]. eprints.uny.ac.id.
- Saragi, D. (2017). *Jenis motif & nilai filosofis ornamen tradisional Sumatera Utara*. Yogyakarta, Indonesia: Thafa Media Yogyakarta.
- Sherin, A. (2012). *Design elements, color fundamentals: A graphic style manual for understanding how color affects design*. Rockport Publishers.
- Siahaan, N. (1964). *Sedjarah kebudayaan Batak*.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian dan pengembangan*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Wiki. (2019, Januari 26). *SkateDeluxe*. Everything about skateboard decks. <https://www.skatedeluxe.com/blog/en/wiki/skateboarding/skateboard-wiki/decks/>