

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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*. 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 ornamen kini terancam punah karena kurangnya penghayatan minat dari generasi muda untuk mempelajari budaya khususnya ornamen dari suku Batak Toba. Hal ini

dikarenakan generasi muda saat ini lebih banyak terpapar pada budaya populer yang cepat dan menghibur, seperti film, musik, dan media sosial yang hadir sesuai dengan gaya dan era dari generasi muda sekarang, 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.

B. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang penulis dapatkan melalui latar belakang masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya minat generasi muda untuk mempelajari ornamen tradisional Batak Toba, yang disebabkan oleh dominasi budaya luar dan kurangnya upaya konkret untuk melestarikannya, mengakibatkan ornamen lokal ini kurang dikenal dan populer bahkan terancam terlupakan.

2. Minimnya pengembangan desain gaya *monoline*, disebabkan karena terlalu simpelnya desain dengan gaya ini sehingga desain gaya *monoline* kurang memiliki daya tarik.
3. Terbatas nya pengaplikasian dan pengembangan ornamen Batak Toba terhadap media atau benda pakai yang diminati generasi muda, disebabkan generasi muda menganggap pengaplikasian ornamen Batak Toba pada media dan benda pakai tanpa adanya pembaharuan merupakan hal yang monoton dan kuno sehingga mereka menjadi enggan untuk mengenakan benda yang bertemakan budaya lokal didalamnya.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka perlu adanya pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Faktor-faktor penyebab dan dampak langsung dari kurangnya minat generasi muda terhadap ornamen tradisional Batak Toba.
2. Alasan di balik minimnya pengembangan desain gaya *monoline* dan potensi peningkatan daya tariknya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana upaya mengenalkan serta mempopulerkan ornamen Batak Toba yang telah dilakukan berkontribusi terhadap kurangnya minat generasi muda untuk mengenal dan mempelajari ornamen Batak Toba?

2. Bagaimana elemen visual dan estetika dalam desain *monoline* dapat ditingkatkan untuk membuatnya lebih menarik tanpa menghilangkan identitas kesederhanaannya?

E. Tujuan Penciptaan

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penciptaan tersebut sebagai berikut :

1. Mempopulerkan ornamen Batak Toba melalui benda-benda yang berkaitan dengan generasi muda agar mereka dapat mengenal dan mempelajari serta melestarikan ornamen Batak Toba.
2. Membuat perancangan desain dengan pengembangan gaya *monoline* yang di aplikasikan ke media *skateboard* agar menarik perhatian dan apresiasi para audiens.

F. Manfaat penelitian

1. Bagi masyarakat luas diharapkan dapat memperkenalkan serta memberikan wawasan tentang ornamen Batak Toba yang dikemas dengan desain kekinian tanpa mengurangi makna dari ornamen tersebut melalui desain yang ada pada papan *skateboard*.
2. Bagi produsen *skateboard* menjadi ide baru untuk produk-produk *skateboard* yang hendak diproduksi dan dikomersilkan.
3. Bagi desainer atau ilustrator menjadi ide yang segar untuk proses penciptaan karya-karya bertema budaya yang hendak diterapkan ke benda yang dipakai sehari-hari

4. Bagi *skater* atau atlet *skateboard* diharapkan filosofi dari ornamen Batak Toba dapat menambah semangat dan rasa bangga saat menggunakan *skateboard* yang memilikis desain dengan inspirasi dari ornamen Batak Toba.
5. Kontribusi untuk memberikan pengetahuan dan khazanah keilmuan yang bermanfaat bagi akademisi didalam bidang pendidikan seni rupa tentang ornamen Batak Toba sebagai inspirasi dalam pengembangan desain *skateboard* dengan gaya *monoline*.
6. Sebagai referensi dan informasi bagi para peneliti lain yang hendak melakukan penelitian yang berkaitan dengan ornamen Batak Toba sebagai inspirasi dalam pengembangan desain *skateboard* dengan gaya *monoline*.
7. Sebagai media informasi bagi masyarakat dan wisatawan daerah Sumatera Utara dalam upaya mempopulerkan ornamen Batak Toba.