

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Maka kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini antara lain:

1. Ornamen Batak Toba sebagai inspirasi dalam pengembangan desain *skateboard* dengan gaya *monoline* terbukti menjadi salah satu upaya yang cukup efektif dalam mempopulerkan dan memperkenalkan kembali ornamen tradisional kepada generasi muda. Melalui media yang dekat dengan kehidupan dan gaya hidup anak muda, ornamen Batak Toba dapat tampil lebih relevan, menarik, dan mudah diterima tanpa menghilangkan nilai filosofis yang terkandung di dalamnya. Didukung hasil evaluasi 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.

2. Penerapan desain gaya *monoline* dalam pengembangan desain terbukti efektif dalam menyederhanakan namun tetap mempertahankan kompleksitas garis 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 menarik perhatian, fleksibel, memiliki estetika visual yang dinamis, dan memperoleh apresiasi dari para audiens.

B. Saran

Dalam proses kreatif pengembangan desain, pendalaman dan pengumpulan data sebelum mendesain menjadi langkah yang amat perlu untuk diperhatikan. Berikut beberapa saran dari peneliti tentang bagaimana proses kreatif tetap dapat memunculkan gagasan baru yang lebih inovatif.

1. Hasil karya ini dapat menjadi prototipe dan inspirasi bagi akademisi, desainer muda, dan praktisi industri kreatif Batak Toba untuk terus menggali kekayaan budaya lokal dan mengaplikasikannya ke dalam konteks desain yang modern dan inovatif. Perlu adanya dukungan dari pihak terkait (pemerintah daerah atau komunitas budaya) untuk memproduksi massal dan mempromosikan desain-desain berbasis budaya lokal seperti ini sebagai bagian dari upaya menjaga eksistensi warisan budaya di tengah arus globalisasi.

2. Perlu adanya penelitian lanjutan yang lebih mendalam mengenai respon pasar dan kelayakan komersial dari produk desain berbasis budaya, sehingga karya seni dapat secara berkelanjutan memberikan kontribusi ekonomi dan pelestarian budaya.
3. Penelitian ini terbatas pada pengembangan visual bergaya *monoline* pada papan *skateboard*. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi media aplikasi lain atau menggunakan teknik visual yang berbeda, serta melakukan uji coba pemakaian dalam jangka waktu yang lebih lama untuk menguji ketahanan material desain terhadap gesekan ekstrem saat digunakan dalam berolahraga.
4. Disarankan adanya upaya kolaborasi yang lebih terstruktur dengan *influencer* di bidang olahraga ekstrem atau desain untuk menciptakan kampanye visual yang lebih masif. Hal ini bertujuan agar ornamen Batak Toba tidak hanya berhenti sebagai objek visual di media sosial, tetapi bertransformasi menjadi tren identitas visual yang ikonik di kalangan komunitas subkultur.