

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Indonesia memiliki kekayaan sejarah yang tak lepas dari peradaban dan banyak sekali peninggalan bersejarah yang memiliki nilai *historis*, budaya, ilmu pengetahuan dan seni. Salah satu bukti sejarah itu adanya bangunan-bangunan bersejarah yang menjadi saksi bisu sejarah. Menurut Putu Rumawan Silain bangunan bersejarah adalah setiap bentuk fisik konstruksi yang memiliki nilai-nilai bermakna yang dapat dipertanggung jawabkan dari sudut waktu, gaya, keindahan, manfaat, kasus, dan keunikan¹. Indonesia mempunyai banyak bangunan bersejarah seperti Borobudur di Magelang Jawa Tengah, Candi Prambanan di Kota Yogyakarta, Lawang Sewu di Semarang, Istana Maimun di Medan dan banyak lagi Lainnya.

Kota Medan merupakan salah satu kota terbesar ke 3 di Indonesia yang merupakan masyarakat *multikulturalisme* yang memiliki ragam budaya, etnis dan kepercayaan. Masyarakat kota medan yang mayoritasnya adalah suku melayu dan menganut ajaran agama islam. Sikap *multikulturalisme*. masyarakat kota medan tercermin juga pada kebudayaan fisik kota melalui bangunan bersejarah di kota medan. Kota medan yang dahulunya adalah kerajaan deli sejak abad ke 17 masehi pertengahan abad ke 20 masehi. Wilayah kerajaan deli meliputi Kota Medan, Langkat, Suku piring, Buluh Cina, dan negara kecil di bagian pesisir timur sumatera. Kekuasaan tertinggi kerajaan deli berada di tangan sultan, sultan tidak

¹ Putu ramawan silain, metode konservasi Indonesia prosedur pemugaran bangunan bersejarah (2015), P.2.

hanya berfungsi sebagai kepala pemerintah, tetapi juga sebagai kepala urusan agama islam dan juga kepala adat suku melayu².

Banyak bangunan bersejarah yang ada di Kota Medan seperti Istana Maimun, Masjid Al-Mashun dan *Tjong A Fie Mansion* yang menjadi ikonik Kota Medan namun banyak masyarakat yang belum mengetahui Salah satu bangunan bersejarah yang dibangun di masa Kerajaan Deli adalah Masjid Al-Osmani yang terletak pada jalan Yos Sudarso KM 17,5 kelurahan Pekan Labuhan, Kecamatan Medan Labuhan. Masjid pertama dan tertua ini dibangun oleh Sultan deli ke 7 yakni Sultan Osman Mahmud Perkasa Alam pada tahun 1854 dengan luas bangunan 16x16 meter didirikan dengan bahan kayu pilihan. Masjid Al-Osmani memiliki gaya *arsitektur* perpaduan antara budaya China, Timur Tengah, India, Spanyol dan Melayu. Didirikannya Masjid Al-Osmani dengan maksud mengumpulkan umat islam dan suku melayu sebagai tempat pertemuannya sultan dengan rakyat. Masjid Al-Osmani dulunya berada tepat di depan Istana kesultanan Deli di Labuhan.



Gambar 1.1 Masjid Al-Osmani Kota Medan³

² Muhamad Takari dkk, Sejarah Kesultanan Deli dan peradaban masyarakat (medan:USU Press,2012),hal.69-70.

³ Dokumentasi Pribadi Peneliti (2021)

Masjid Al-Osmani mengalami renovasi pada masa Sultan Mahmud Perkasa Alam yang menjadi Sultan Deli ke 8 dan merupakan anak dari Sultan Osman Mahmud Perkasa. Renovasi Masjid Al-Osmani dimulai pada tahun 1870 sampai tahun 1872. Ukuran masjid Al-Osmani diperluas menjadi 26x26 meter tanpa menghilangkan bentuk arsitektur aslinya. Masjid yang memiliki perpaduan *arsitektur* antara budaya China, Timur Tengah, India, Spanyol dan Melayu diantaranya pada pintu masjid dengan ornamen China, kubah masjid mengikuti gaya india, Lengkungan pada atap dan pintu mihrab bernuansa Timur Tengah, ukiran dan relief bangunan bernuansa Spanyol, dan nuansa melayu pada ornamen dan warna⁴ yang bernilai estetis. Masjid Al-Osmani dapat menampung 1.000 orang dan pada 2016 lalu ditetapkan menjadi salah satu situs cagar budaya kota medan.

Kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap Masjid Al-Osmani yang menjadi bangunan masjid pertama kesultanan deli khususnya masyarakat Sumatera Utara, masyarakat berpendapat bahwa masjid pertama kesultanan deli adalah Masjid raya Al-mashun yang terletak di jalan Sisingamangaraja Medan kota tepat di kompleks Istana Maimun. Menjadi tantangan untuk masyarakat yang serba modern ini untuk menjaga identitas atau ikon daerah tersebut. Untuk menjaga warisan budaya harus ada edukasi lebih kepada masyarakat agar mau ikut serta menjaga situs sejarah tersebut dan dapat menjadikan sebagai salah satu tempat berkunjung wisatawan. Melihat besarnya potensi yang ada pada Masjid Al-Osmani dan melihat berkembangnya aspek desain bangunan dan seni di Indonesia dapat menjadikan

⁴ Sri gunana dkk, representase arsitektur islam di Kawasan pusat kota medan (2012), hal.320.

edukasi dalam mengenal bangunan Masjid Al-Osmani. Penulis memberikan solusi dalam bentuk 3D *puzzle*. 3D *puzzle* digunakan sebagai *media interaktif* untuk mengedukasi masyarakat mengenal Masjid Al-Osmani Kota Medan sambil bermain.

Puzzle diambil dari bahasa Inggris yang berarti membingungkan, *puzzle* sebuah permainan yang memiliki masalah untuk diselesaikan dengan tujuan mendapatkan pola atau bentuk dari susunan asli. Menurut *English Oxford Living Dictionaries* (2017). *Puzzle* berarti permainan yang mempunyai aturan–aturan tertentu yang harus diselesaikan dengan kesabaran dan ketelitian Menurut Kim (2006). *Puzzle* pertama kali dibuat oleh John Spilsbury seorang yang ali membuat peta *puzzle* ini disebut *jigsaw puzzle*. *Jigsaw puzzle* tercipta gambaran peta dengan bahan lembaran kayu yang dibuat berkeping-keping berpedoman dengan batas garis negaranya. Sampai kini *puzzle* mampu mengikuti perkembangan zaman. Ada banyak Mesin dalam pembuatan *puzzle* Seperti mesin *jigsaw*, dan mesin yang memakai sinar laser untuk membuat bentuk potongan *puzzle*⁵.

Semakin berkembangnya zaman banyak juga bermunculan jenis *puzzle* baru seperti *puzzle labirin*, *logic puzzle rubic cube* dan juga 3d *puzzle*. Manfaat bermain *puzzle*, Menurut penelitian *Universitas Of Exeter*: kebiasaan bermain *puzzle* membuat performa *kognitif* (fungsi otak) lebih baik, ada 9 aspek seperti: Perhatian, Logika, Hingga daya ingat. semakin sering dilakukan, otak pun kian terasah. *Puzzle*

⁵ Sejarah munculnya *jigsaw puzzle*, <http://www.puzzlehistory.com/>, diakses 1 April 2021

juga menjaga Kesehatan otak, mengurangi resiko *demensia* (hilang Ingatan), kemampuan *visual* meningkat, memperbaiki *mood*, dan meningkatkan skor IQ⁶.

Penulis memiliki gagasan ide untuk membawa kegiatan ini menjadi Skripsi Karya bagi setiap mahasiswa/I Universitas Potensi Utama Fakultas Seni dan Desain Program Studi Desain Komunikasi Visual. Dengan ini penulis mendeskripsikan judul skripsi “**Mengenal Masjid Al-Osmani Kota Medan melalui 3D Puzzle**” Menggunakan Tema Kesultanan Deli. Dengan adanya kegiatan Skripsi Karya ini penulis dapat memberikan informasi yang berguna untuk masyarakat dan generasi muda mendatang. Media informasi ini bukan hanya untuk masyarakat Kota Medan saja namun untuk semua masyarakat Indonesia. Dengan harapan masyarakat kedepannya dapat memahami perihal Bangunan bersejarah yang ada di Sumatera Utara.

I.3. Rumusan dan Batasan Masalah

I.3.1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dikemukakan Rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Bentuk *arsitektur* pada Masjid Al-Osmani Kota Medan?
2. Bagaimana Warna yang menjadi ciri khas Masjid Al-Osmani Kota Medan?
3. Bagaimana latar belakang dan *history* Masjid Al-Osmani Kota Medan?

⁶ Dr anandika pratiwi “*Bukan sekedar permainan anak-anak, Puzzle adalah Pereda stress yang efektif* “
[https://www\(dot\)sehatq\(dot\)com/artikel/bukan-sekadar-permainan-anak-anak-puzzle-adalah-pereda-stres-yang-efektif,diakses_pada_28_maret_2021,_2.19](https://www(dot)sehatq(dot)com/artikel/bukan-sekadar-permainan-anak-anak-puzzle-adalah-pereda-stres-yang-efektif,diakses_pada_28_maret_2021,_2.19)).

I.3.2. Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah dalam perancangan *3D puzzle* Masjid Al-Osmani Kota Medan adalah mengangkat *arsitektur* dan sejarah Masjid Al-Osmani Kota Medan dengan media *3D Puzzle*. Target sasaran untuk memainkan *3D puzzle* ini mulai dari anak-anak usia 9 tahun hingga dewasa.

I.4. Tujuan dan Manfaat

I.4.1. Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui sejarah dari Masjid Al-Osmani Kota Medan Sebagai Masjid Pertama Melayu Deli.
2. Meningkatkan wisatawan lokal maupun asing untuk berkunjung ke masjid Al-Osmani Kota Medan.
3. Mengedukasi masyarakat bahwa Masjid Al-Osmani sebagai cerminan Masyarakat Medan yang *Multi* etnik.
4. Mengenal *arsitektur* Masjid Al-Osmani Kota Medan dengan permainan *puzzle*.

I.4.2. Manfaat

Adapun manfaat penulisan ini adalah:

1. Masyarakat mengenal Masjid Al-Osmani Kota Medan sebagai Masjid pertama Melayu Deli.
2. Menjadikan Masjid Al-Osmani Kota Medan sebagai tempat wisata yang sarat akan nilai budaya.

3. Meningkatkan pendapatan masyarakat di daerah melalui wisatawan yang berkunjung.
4. Menjadikan *Merchandise* khas Masjid Al-Osmani Kota Medan.