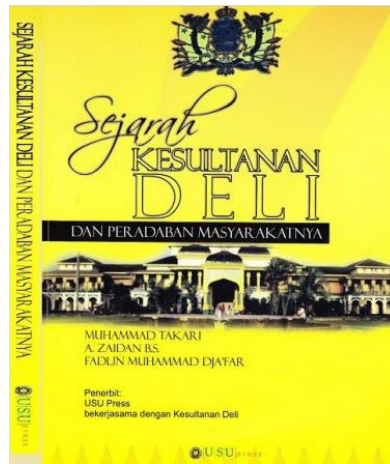


BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

II.1. Studi Literatur

II.1.1. Sejarah Kesultanan Deli dan peradaban masyarakatnya



Gambar 2.1 Buku Sejarah kesultanan Deli⁷

Berdasarkan buku sejarah kesultanan deli yang disusun oleh Muhammad Takari Dkk menjelaskan dari sudut sejarah kesultanan deli adalah hasil kelanjutan dari kerajaan Haru. Kemudian kesultanan ini berkembang mengikuti zaman. Sultan Deli bertugas melindungi dan menaungi masyarakat yang diperintahnya. Rupa Kepemimpinan kesultanan Deli adalah berdasarkan pada kebudayaan Melayu dan diterapkan pada sistem pemerintahan. Kesultanan Deli juga dikenal dengan hasil tembakaunya yang dikenal di internasional peradaban melayu juga menghasilkan ikon ikon budaya.

Penulis mengutip dari buku Sejarah Kesultanan Deli sebagai landasan utama berdirinya kesultanan Deli dan kebudayaan yang telah dibangun pada masa lampau.

⁷Muhamad Takari dkk, Sejarah Kesultanan Deli dan peradaban masyarakat (medan:USU Press,2012).

Banyak juga peninggalan peninggalan Kesultanan Deli yang salah satunya adalah Masjid Al-Osmani.

II.1.2. Representasi Arsitektur Islam di Kawasan pusat Kota Medan

REPRESENTASI ARSITEKTUR ISLAM DI KAWASAN PUSAT KOTA MEDAN (Studi Kasus : Masjid Gang Bengkok dan Masjid Al-Osmani)

Sri Gunana, Marina Dwi Avisha, Uffa Auliyah*
Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sumatera Utara
Gedung J07 Kampus USU Medan 20155
Email : *marinadwiavishaa@gmail.com

ABSTRAK

Masjid Gang Bengkok dan Masjid Al-Osmani merupakan bangunan masjid tua di Kota Medan. Nilai sejarah yang dimiliki kedua bangunan masjid ini sangat besar sehingga kedua bangunan masjid ini dikatakan sebagai ikon bangunan masjid di Kota Medan. Selain dari nilai sejarah dari kedua bangunan masjid tersebut, Gaya Arsitektur bangunan Masjid Lama Gang Bengkok dan Masjid Al-Osmani memiliki penerapan Budaya Melayu yang merupakan kebudayaan asli setempat dengan kebudayaan asing yang meliputi Budaya China, Budaya Arab, Budaya India, dan Spanyol yang menjadikan pusat perhatian yang menarik untuk dikemukakan. Keberadaan Masjid Gang Bengkok dan Masjid Al-Osmani merupakan bukti toleransi antar umat beragama di Medan. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif yang dilakukan dengan cara mengidentifikasi secara deskriptif bagaimana bentuk bagian-bagian bangunan masjid dan ornamen yang terdapat pada kedua bangunan masjid. Data-data yang diperlukan didapatkan melalui observasi, kajian pustaka, dan studi dokumen. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui sejarah bangunan Masjid Gang Bengkok dan Masjid Al-Osmani di Kota Medan dan pengaruh gaya arsitektur Budaya Melayu, Budaya China, Dan Budaya Arab pada Masjid Gang Bengkok dan Masjid Al-Osmani. Dan hasilnya dapat diketahui melalui unsur-unsur arsitekturnya yang melekat dibangunan masjid tersebut yang dapat dijadikan identitas kota.

Kata kunci : masjid Gang Bengkok, masjid Al-Osmani, identitas kota

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Menurut John Hartley (2004) dalam bukunya yang berjudul *Communications. Cultural and*

arsitektur yang memiliki pendekatan konsep Islam dikatakan sebagai arsitektur Islami. Salah satu karya arsitektur Islami yaitu Masjid.

Masjid merupakan suatu bangunan yang bukan sekedar tempat bersujud, persucian, tempat

Gambar 2.2 Jurnal Representasi arsitektur Islam di Kawasan pusat Kota Medan⁸

Berdasarkan kutipan dari jurnal Reprerentasi arsitektur Islam di Kawasan pusat Kota Medan yang ditulis oleh Sri Gunana Dkk menjelaskan tentang Masjid Al-Osmani merupakan masjid tertua di Kota Medan. Masjid Al-Osmani dibangun pada tahun 1854 dengan luas bangunan 16 x 16 oleh Sultan Deli ke 7, yakni Sultan Osman Perkasa Alam, Masjid Al-Osmani Dibangun menggunakan kayu pilihan. Gaya arsitektur di bangunan Masjid Al-Osmani Kota medan terdapat beberapa kebudayaan asing dan melayu yang meliputi Budaya China, Arab, India, dan

⁸ Sri gunana dkk, representasi arsitektur islam di Kawasan pusat kota medan (2012).

Spanyol. Arsitektur yang melekat dibangunan masjid Al-Osmani dapat dijadikan identitas kota.

Penulis mengutip jurnal representasi arsitektur islam di Kawasan pusat Kota Medan sebagai landasan sejarah berdirinya Masjid Al-Osmani dan juga keunikan arsitektur Masjid yang memadukan kebudayaan dari negara lain dan kebudayaan Melayu Deli.

II.1.3. Prototipe permainan edukatif 3D *Puzzle* rumah *Gadang Rajo Babandiang*

PROTOTYPE PERMAINAN EDUKATIF 3D PUZZLE RUMAH GADANG RAJO BABANDIANG

Fariko Edwardi¹

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Indraprasta PGRI
Correspondence author: Fariko Edwardi, farikoedwardi@gmail.com, Bekasi, and Indonesia

Abstrak. 3D puzzle merupakan kategori permainan teka-teki mengasah pikiran berbentuk bongkar pasang, yang menggunakan elemen-elemen menjadi struktur bangunan tiga dimensi. Cukup banyak 3D puzzle yang menjadikan sebagai media pembelajaran bagi penggunanya, akan tetapi sangat sedikit permainan 3D puzzle ini muncul dipasaran tentang bangunan rumah adat, apalagi yang memiliki tingkat intelegensi untuk menyusun elemen puzzle yang dapat menyampaikan keterangan struktur, fungsi dan makna. Sesuatu permasalahan yang terjadi pada masyarakat modern Minangkabau saat ini, terhadap perubahan bentuk dan tidak sesuai lagi dari fungsi, dan makna sebenarnya, akan berakibat citra arsitektur dari rumah adat (*Rumah Gadang*) Minangkabau yang muncul seolah sudah cukup terwakili oleh satu atau beberapa elemen dari *Rumah Gadang*, seperti atap gonjongnya saja. Kekhawatiran ini dapat secara tidak langsung masyarakat Minangkabau mulai mengubur jati diri arsitekturalnya. Metode analisis perancangan berbasis riset dengan menggunakan data primer berupa temuan fenomena yang terjadi saat ini, dan sekunder sebagai data tambahan untuk memperkuat data primer seperti sumber kajian tertulis dan sumber karya sebagai referensi permainan edukatif. Oleh karena itu, *Rumah Gadang* sebagai sumber ide penciptaan untuk merancang berupa prototipe 3D puzzle bertujuan memberikan pengetahuan dan edukasi tentang nilai dan makna yang terdapat pada *Rumah Gadang* sebagai lambang kebesaran suku masyarakat Minangkabau.

Keywords: Minangkabau, 3D puzzle, permainan edukatif, revitalisasi

Gambar 2.3 Jurnal Prototipe permainan edukatif 3D *puzzle* Rumah gadang *rajo babandiang*⁹

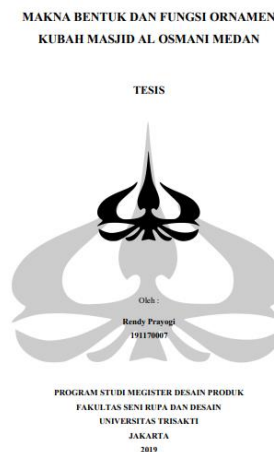
Berdasarkan Kutipan Jurnal Prototipe permainan edukatif 3D *puzzle* Rumah Gadang rajo babandiang yang ditulis oleh Fariko Edwardi menyatakan bahwa 3D *Puzzle* merupakan permainan teka teki mengasah pikiran dengan bentuk bongkar pasang, yang menggunakan elemen elemen menjadi struktur bangunan tiga

⁹ Fariko edwardi, Prototipe permainan edukatif 3D *puzzle* rumah gadang *rajo babandiang* (2020).

dimensi. Cukup banyak 3D *puzzle* yang menjadikan sebagai media pembelajaran, tetapi sangat sedikit 3D *puzzle* yang mengangkat kebudayaan lokal salah satunya adalah bangunan adat yang memiliki tingkat intelegensi untuk Menyusun elemen *puzzle* dan dapat menyampaikan keterangan struktur, fungsi dan makna. Dalam Masalah ini penulis mengangkat objek Rumah Gadang bertujuan memberikan pengetahuan dan edukasi tentang nilai dan makna.

Penulis mengutip jurnal Prototipe permainan edukatif 3D *puzzle* rumah gadang *Rajo Babandi* sebagai konsep dalam pembuatan karya yaitu mengangkat kebudayaan lokal dan dijadikan permainan edukatif kepada masyarakat.

II.1.4. Makna Bentuk dan Fungsi Ornamen Kubah Masjid Al-Osmani Medan



Gambar 2.4 Tesis Makna Bentuk dan Fungsi Ornamen Kubah Masjid Al-Osmani Medan¹⁰

Berdasarkan tesis Makna Bentuk dan Fungsi Ornamen Kubah Masjid Al-Osmani Medan yang ditulis oleh Rendy Prayogi menyatakan bahwa Masjid Al-Osmani Medan kaya akan ornamen yang memadukan budaya Timur Tengah, Spanyol,

¹⁰ Rendy Prayogi, Makna Bentuk dan Fungsi Ornamen Kubah Masjid Al-Osmani Medan (2019).

India, China, dan Melayu Deli. Penelitian yang mengangkat khusus pada bagian kubah masjid Al-Osmani yang bernilai estetika. Bentuk Dari Kubah Masjid Al-Osmani Kota Medan berbentuk segi delapan dan sedikit menjorok keluar. Terdapat 5 buah ornamen yang ada pada bagian kubah di bagian luar maupun dalam Masjid Al-Osmani Kota Medan berfungsi untuk memperindah tampilan kubah.

Penulis mengutip Tesis Makna bentuk dan fungsi Ornamen Kubah Masjid Al-Osmani Medan sebagai landasan dalam penggambaran bentuk Masjid, dalam Tesis ini penulis banyak mendapatkan gambaran ornamen yang lebih detail dan beserta fungsi. Dalam Tesis ini dijelaskan secara gamblang budaya yang berada di Masjid Al-Osmani Kota Medan.

II.1.5. Peranan Desain Kemasan dalam Dunia pemasaran

PERANAN DESAIN KEMASAN DALAM DUNIA PEMASARAN

Christine Suharto Cenadi
Dosen Jurusan Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni dan Desain - Universitas Kristen Petra

ABSTRAK

Kemasan merupakan "pemicu" karena fungsinya langsung berhadapan dengan konsumen. Dengan demikian, kemasan harus dapat memberikan impresi spontan yang mempengaruhi tindakan positif konsumen di tempat penjualan. Dengan situasi persaingan yang semakin tajam, estetika merupakan suatu nilai tambah yang dapat berfungsi sebagai "perangkap emosional" yang sangat ampuh untuk menjaring konsumen. Tulisan ini akan membahas tentang bagaimana desain kemasan dapat memaksimalkan daya jual suatu produk dalam pasar.

Kata kunci: kemasan, desain kemasan, pasar, pemasaran

ABSTRACT

Packaging becomes a striker because its function directly encounters with customers. Hence, packaging must be able to give spontaneous impression to influence customer's positive actions in the market. In the cruel competition situation, aesthetics becomes an additional point that also functions as a powerful "emotional trap" to attract customers. This paper will discuss about how packaging design can maximize a product selling power in the market.

Keywords: packing, packing design, market, marketing

Gambar 2.5 Jurnal peranan desain kemasan dalam dunia pemasaran¹¹

Berdasarkan jurnal peranan desain kemasan dalam dunia pemasaran yang ditulis oleh Christine Suharto Cenadi menyatakan bahwa desain kemasan

¹¹ Christine Suharto Cenadi, peranan desain kemasan dalam dunia pemasaran (2004)

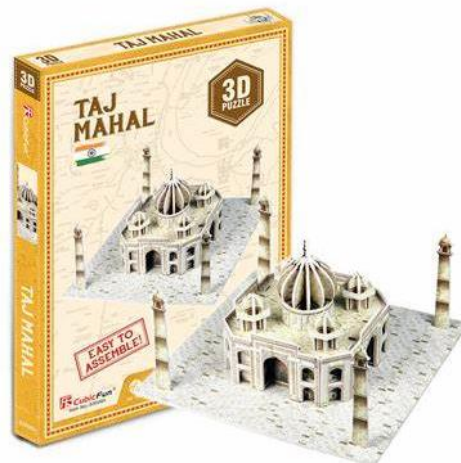
merupakan elemen yang tidak dapat dipisahkan dari sebuah produk. Desain kemasan menunjukkan bahwa kemasan dapat berpengaruh mengangkat citra dari sebuah perusahaan dan menciptakan kesetiaan pada konsumen terhadap produk.

Untuk membuat desain kemasan yang baik kemasan haruslah sederhana, fungsional dan membuat respons emosional positif yang secara tidak langsung “berkata”, “Belilah saya.”. Sebuah desain kemasan yang bagus memberikan sebuah nilai tambah terhadap produk yang di kemasnya.

Penulis mengutip jurnal peranan desain kemasan dalam dunia pemasaran sebagai landasan untuk membuat kemasan produk memiliki nilai jual lebih. Hal hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan kemasan dan menjadi ciri khas dalam suatu produk.

II.2. Tinjauan Karya

II.2.1. 3D Puzzle Cubic fun



Gambar 2.6 3D Puzzle Taj mahal
(sumber : 3D puzzle taj mahal - Bing images, diakses pada 29 maret 2021)

Cubic Fun terkenal sama bahannya yang terbuat dari *EPS-Foam*. Terbuat dari bahan seperti senyawa busa dan kertas. *Cubic Fun* juga dikenal dengan desain ikon-ikon bangunan megah di dunia. *Cubic fun* terbuat dari bahan *EPS-Foam* perakitan harus dilakukan dengan jeli agar tidak mengakibatkan patahan pada *piece*. Selain itu berat masa hasil dari *puzzle* ini sangat ringan¹².

Penulis mengambil *Cubic fun* sebagai konsep pembuatan karya dan pola dasar *puzzle* yang akan dibuat untuk 3D *puzzle* Masjid Al-Osmani Kota Medan.

II.2.2. Maket Bangunan



Gambar 2.7 Maket Bangunan Masjid
(sumber : maket masjid - Bing images, diakses pada 29 maret 2021)

Maket merupakan replika bangunan yang dibuat berbentuk 3D atau tiga dimensi dengan *scala* yang lebih kecil dari bangunan asli bertujuan untuk menyederhanakan penggambaran hasil rancangan baik berupa rancangan *eksterior*, *interior*, dan struktur. Maket dapat digunakan untuk media publisitas dan pengenalan *arsitektur*,

¹² Jenis jenis cubicfun <https://donalddedet.com/2015/01/01/jenis-jenis-3d-puzzle/>diakses pada 1 April 2021.

dan maket juga bisa mempelajari bentuk ilmu ukur sehingga cocok untuk media edukasi materi geografi ataupun mata pelajaran lainnya¹³.

Penulis mengambil *maket bangunan* sebagai representasi ukuran yang akan dibuat untuk 3D *puzzle* Masjid Al-Osmani Kota Medan.

II.2.3. Lego



Gambar 2.8 *Lego Masjid*
(sumber : *lego masjid - Bing images*, diakses pada 29 maret 2021)

Lego merupakan mainan yang berbentuk bata dengan tonjolan lingkaran di atasnya dan lubang persegi empat di bawahnya. Desain bata dirancang untuk mendapatkan susunan bentuk satu sama lain dan tidak terlalu rekat sehingga dapat dibongkar Kembali. Mainan ini tidak hanya siap pakai, tetapi mainan membutuhkan sistem yang membuat meningkatkan kreativitas dan imajinasi¹⁴.

¹³ Apa itu maket, <https://www.pengadaan.web.id/2020/10/apa-itu-maket-dan-cara-membuatnya.html> diakses pada 1 april 2021

¹⁴ Sejarah lego, <https://www.kompasiana.com/hattaaa0240/5fa1b33d8ede48118404b242/sejarah-lego?page=2>, diakses pada 1 april 2021

Penulis mengambil *Lego* sebagai pacuan Konsep Penyusunan untuk 3D *puzzle* Masjid Al-Osmani Kota Medan.

II.2.4. *Paper Craft*



Gambar 2.9 *Paper craft* Masjid
(sumber : *paper craft masjid* - Bing images, diakses pada 29 maret 2021)

Paper craft adalah seni kerajinan tangan dengan media kertas yang berbentuk 3 dimensi. *Paper craft* adalah pengembangan dari Kertas Origami biasanya objek-objek yang dibuat *Paper craft* bisa menyerupai bentuk aslinya dibandingkan dengan Origami. banyak objek yang bisa dibuat oleh *Paper craft* seperti manusia, bangunan, kendaraan, binatang, dll. *Paper craft* dahulu bernama 3D *Paper craft*, kemudian disebut *paper craft* saja sama seperti pengertian¹⁵.

Penulis mengambil *Paper Craft* sebagai bahan dasar yang terbuat dari kertas untuk 3D *puzzle* Masjid Al-Osmani Kota Medan.

¹⁵ Pengertian papercraft, <https://rekreartive.com/pengertian-papercraft/>, diakses 1 April 2021

II.2.5. 3D Printing



Gambar 2.10 3D printing Masjid
(sumber : 3D printer masjid - Bing images, diakses pada 29 maret 2021)

3D Printing merupakan proses dari *additive manufacturing* dengan menambahkan bahan material. Mesin 3D printer adalah alat pencetak objek tiga dimensi dari *file digital*. Pembuatan objek cetak 3D didapat menggunakan proses aditif. Dalam proses penambahan aditif, sebuah objek dilakukan dengan menggabungkan lapisan sedikit demi sedikit secara teratur sampai objek berbentuk sesuai dengan keinginan. proses pembuatan 3D printing dimulai dengan membuat model objek 3D. Kita dapat membuatnya sendiri melalui aplikasi 3D scanner atau dengan *software* desain 3D atau mengunduhnya dari Internet¹⁶.

Penulis mengambil 3D printing sebagai pacuan warna yang akan dibuat untuk 3D puzzle Masjid Al-Osmani Kota Medan.

¹⁶ Pengertian mesin 3d printer, <https://www.centralab-jogja.com/pengertian-mesin-3d-printer/> diakses 1 april 2021