

BAB IV

DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN KARYA.

IV.1 Deskripsi Karya

IV.1.1 Media Utama

Media utama dalam pembuatan 3D *puzzle* adalah *PVC Foam* dengan Panjang 45 cm dan lebar 42 cm dan dikemas kedalam *packaging*. Didalam kemasan terdapat informasi cara bermain dan pemasangan 3D *puzzle*. Adapun beberapa tampilan dari 3D *puzzle* Masjid AL-Osmani yang telah dirangkai menjadi *miniatur* Masjid Al-Osmani sebagai berikut.



Gambar 4.1 3D *puzzle* Masjid Al-Osmani depan⁶²

⁶² Dokumentasi Pribadi (2021)



Gambar 4.2 3D puzzle Masjid Al-Osmani depan⁶³



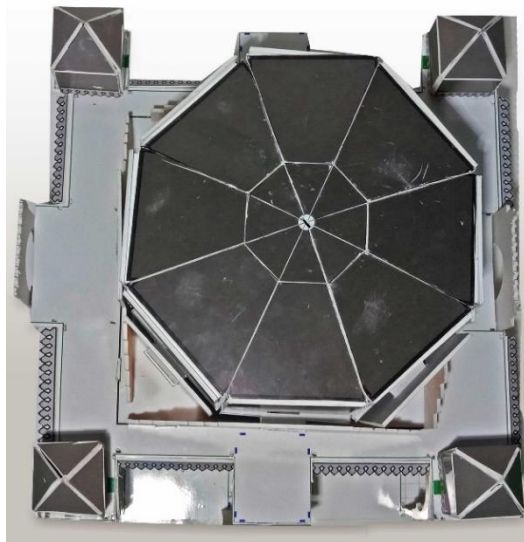
Gambar 4.3 3D puzzle Masjid Al-Osmani samping kanan⁶⁴

⁶³ Dokumentasi Pribadi (2021)

⁶⁴ Dokumentasi Pribadi (2021)



Gambar 4.4 3D *puzzle* Masjid Al-Osmani belakang⁶⁵



Gambar 4.5 3D *puzzle* Masjid Al-Osmani atas⁶⁶

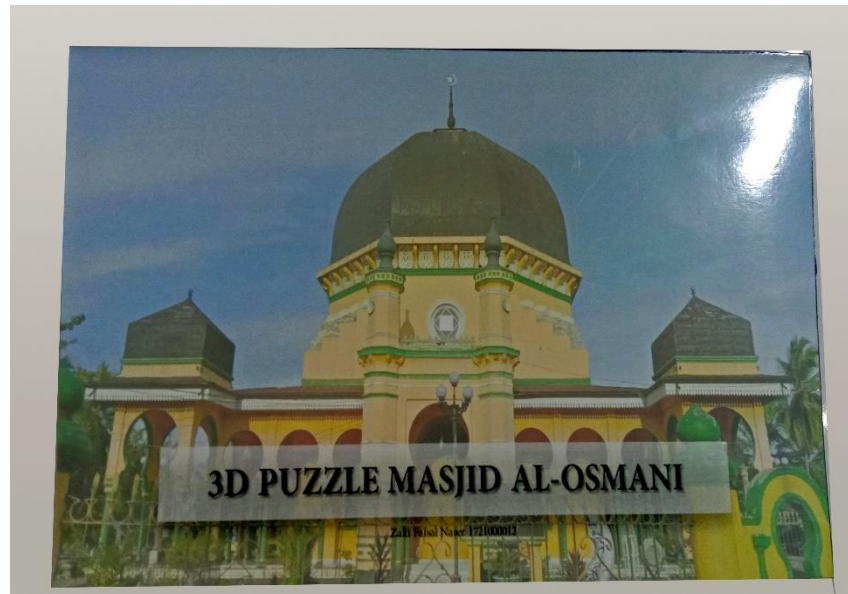
Pada papan *puzzle* terdapat lubang untuk dimasukan pola dudukan *puzzle*. Setiap lubang memiliki pola tiang yang berbeda. Dalam memainkan 3D *puzzle* ini diperlukan kecermatan dalam berpikir dan kesabaran dalam penyusunannya.

⁶⁵ Dokumentasi Pribadi (2021)

⁶⁶ Dokumentasi Pribadi (2021)

IV.1.2 Media Pendukung

A. Buku Panduan Karya



Gambar 4.6 Buku Panduan karya 3D *puzzle* Masjid Al-Osmani atas⁶⁷

Buku panduan karya berisikan penjelasan-penjelasan pembuatan 3D *puzzle*. Dimulai dari latar belakang masalah, *brainstorming*, konsep, pemilihan tema, alternatif desain, penggunaan *font*, warna dan tahap

Ukuran : A5 (14,85 x 21 cm)

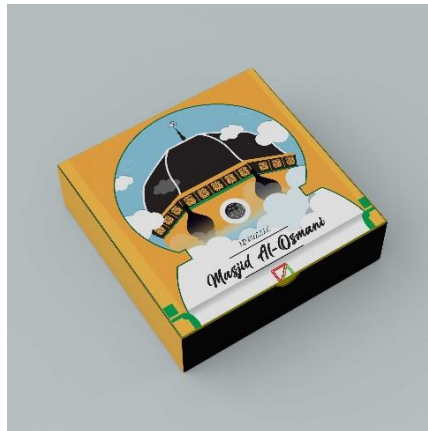
Bahan : *Konstruk* 150gr

Tipografi : *Rio Grande*

Software : *Power Point*

⁶⁷ Dokumentasi Pribadi (2021)

B. Packaging Produk



Gambar 4.7 Packaging 3D puzzle Masjid Al-Osmani Depan⁶⁸



Gambar 4.8 Packaging 3D puzzle Masjid Al-Osmani Belakang⁶⁹

Packaging yang digunakan pada 3D *puzzle* ini menggunakan kertas *duplex* dengan ukuran Panjang 45 cm dan lebar 42 cm didepan sampul terdapat gambar kubah dan tiang Masjid Al-Osmani dan logo dari *brand* 3D *puzzle*. Pada bagian belakang terdapat pengenalan sejarah dan ciri khas yang ada pada Masjid Al-Osmani.

⁶⁸ Dokumentasi Pribadi (2021)

⁶⁹ Dokumentasi Pribadi (2021)

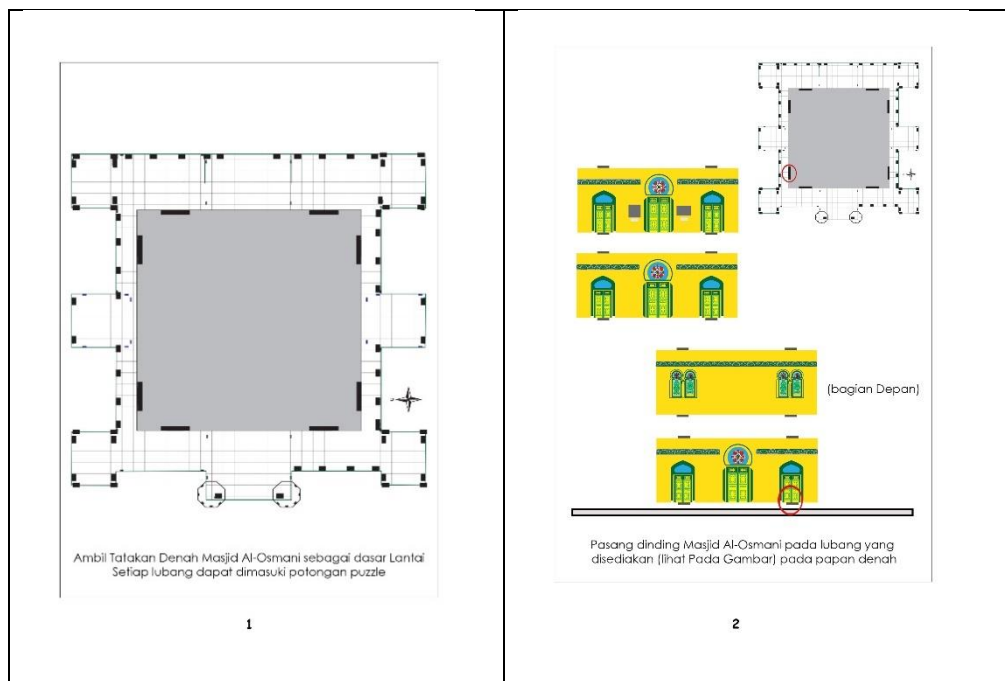
C. Buku cara bermain



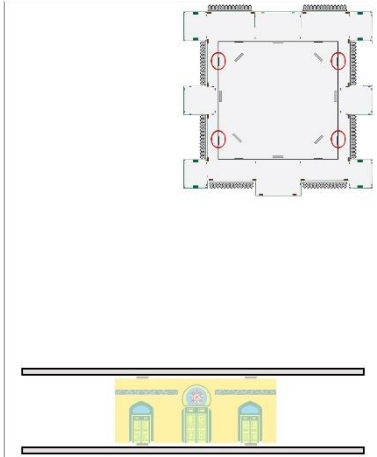
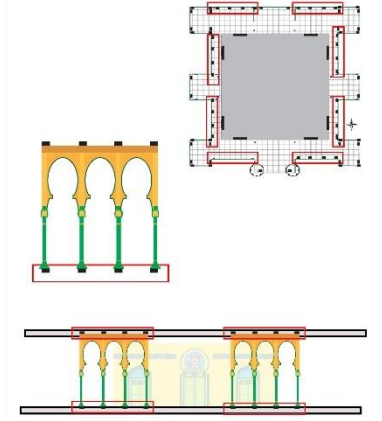
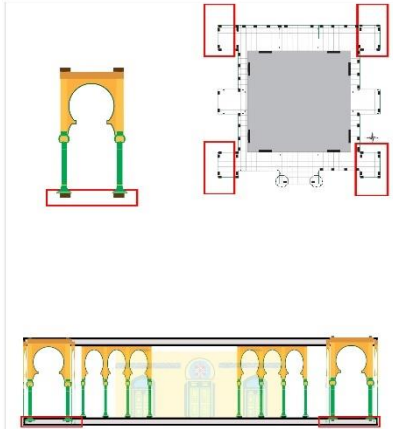
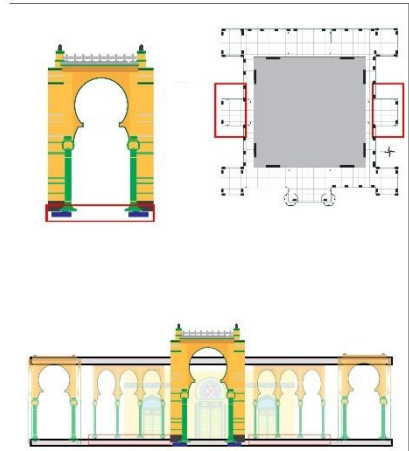
Gambar 4.9 buku cara bermain 3D *puzzle* Masjid Al-Osmani Depan⁷⁰

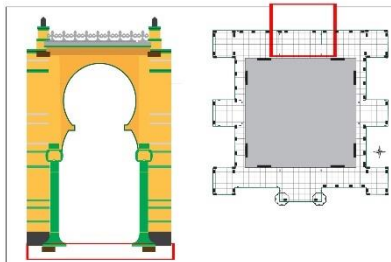
Terdapat juga buku cara bermain 3D *puzzle* bertujuan untuk membantu para pemain untuk mencocokkan pola dan lubang yang sesuai agar terbentuk nya 3D *puzzle* Masjid Al-Osmani.

Tabel 1. Isi buku cara bermain *puzzle* Masjid Al-Osmani.



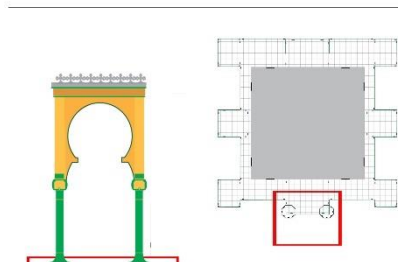
⁷⁰ Dokumentasi Pribadi (2021)

 <p>Ambil bagian atap Masjid Al-Osmani sebagai dasar 2 Setiap lubang dapat dimasuki potongan puzzle</p> <p style="text-align: center;">3</p>	 <p>Ambil bagian 3 anak tiang masing masing memiliki Setiap lubang dapat dimasuki potongan puzzle</p> <p style="text-align: center;">4</p>
 <p>Ambil bagian tiang yang memiliki satu lekukan masing masing memiliki Setiap lubang dapat dimasuki potongan puzzle</p> <p style="text-align: center;">5</p>	 <p>Ambil bagian tiang yang memiliki bunga pada bagian atasnya masing masing memiliki posisi pada tengah masjid Al-Osmani Setiap lubang dapat dimasuki potongan puzzle</p> <p style="text-align: center;">6</p>



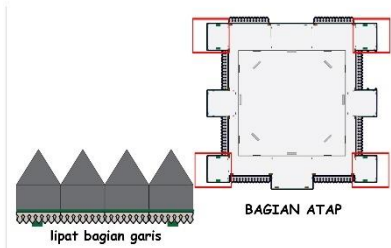
Ambil bagian tiang yang memiliki bunga pada bagian atasnya dan mempunyai ukuran lebih besar dari sebelumnya masing masing memiliki posisi pada tengah belakang masjid Al-Osmani Setiap lubang dapat dimasuki potongan puzzle

7



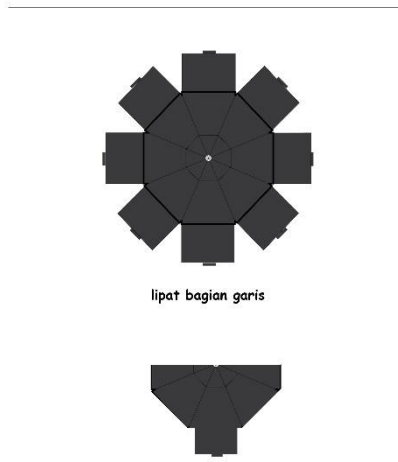
Ambil bagian tiang depan yang memiliki ukuran lebih tinggi dari sebelumnya masing masing memiliki posisi pada tengah depan masjid Al-Osmani Setiap lubang dapat dimasuki potongan puzzle

8



Ambil bagian anak kubah yang memiliki posisi setiap sudut sebelum dimasukan pada lubang kubah dilipat terlebih dahulu masing masing memiliki posisi lubang dapat dimasuki potongan puzzle

9



Ambil bagian kubah lipat setiap lekukan dan akan membentuk oktagon (persegi delapan)tekanan tidak sampai pada pucuk tengah lingkaran atas

10

Hasil

setelah mendapatkan bentuk persegi delapan dan terbentuk kubah setiap pola memiliki tempat untuk memasukan lubang pada puzzle

11

pasang dinding tepat dibawah kubah setiap pola memiliki tempat untuk memasukan lubang pada puzzle

12

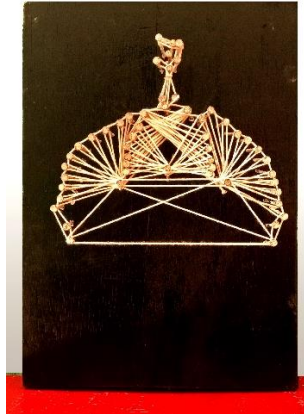
pasang dinding 2 tepat dibawah kubah setiap pola memiliki tempat untuk memasukan lubang pada puzzle

13

satukan kubah dan atap dan letak bulan sabit pada kubah setiap pola memiliki tempat untuk memasukan lubang pada puzzle

14

D. *String art*



Gambar 4.10 *String art* kubah⁷¹

String art masjid Al-Osmani digunakan sebagai *merchandise* yang menarik saat berkunjung ke stan pameran dan sebagai media promosi.

E. Foto



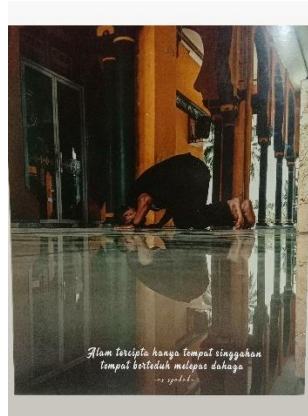
Gambar 4.11 Foto Masjid Al-Osmani lama⁷²

Foto dijadikan media pendukung yang diambil langsung oleh pengkarya sebagai pelengkap dalam *stand* pameran. Pemajangan foto lama masjid Al-Osmani menunjukkan suasana masjid pada masa jayanya.

⁷¹ Dokumentasi Pribadi (2021)

⁷² Dokumentasi Pribadi (2021)

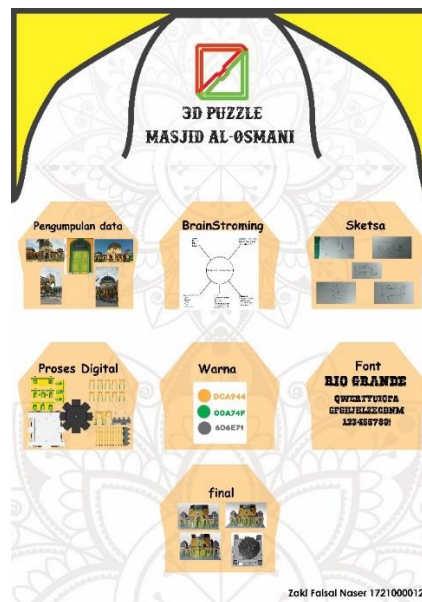
F. Papan *Qoutes*



Gambar 4.12 Papan *Qoutes*⁷³

Qoutes Khas melayu digunakan sebagai *marchandise* yang menarik agar pengunjung tau petuah-petuah melayu deli. Bahan yang digunakan berupa kayu dan kertas foto.

IV.1.3 Poster Proses Perancangan



Gambar 4.13 Poster Proses Perancangan Karya⁷⁴

⁷³ Dokumentasi Pribadi (2021)

⁷⁴ Dokumentasi Pribadi (2021)

Poster proses perancangan dengan konsep *infographic* merangkum isi dari buku panduan karya. Poster proses perancangan dibuat menggunakan *flat design* agar penyajian informasi mudah dimengerti. Berikut informasi lengkap dari poster proses perancangan :

Ukuran : A1 (59,4 x 84,1 cm)

Bahan : *Albatros*

Tipografi : *Century gothic*

Software : *Adobe Photoshop Cc 2015*

IV.2 Pembahasan

Pada tahap ini pengkarya melakukan mengedarkan kuesioner melalui *google form* untuk mengetahui respon masyarakat terhadap pengenalan Masjid Al-Osmani melalui *3D puzzle*. Pengkarya membuat kuesioner yang berisikan 4 pertanyaan dan disertakan gambar hasil *3D puzzle* di dalam kuesioner agar para responden dapat melihat bentuk Masjid Al-Osmani terlebih dahulu kemudian mengisi form. Adapun pertanyaan yang pengkarya berikan adalah sebagai berikut.

1. Apakah anda sudah pernah berkunjung ke Masjid Al-Omani?

Sudah

Belum

2. Apakah setelah melihat *3D puzzle* anda dapat mengenal Masjid Al-Osmani?

Ya

Tidak

Mungkin

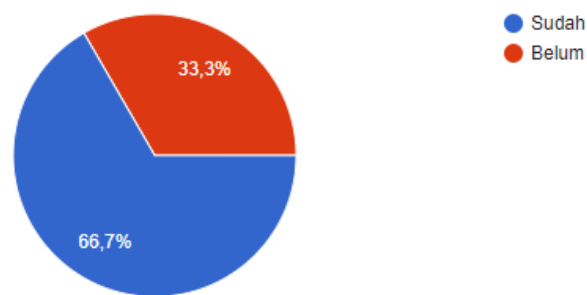
3. Apakah anda tertarik dengan *3D puzzle* Masjid Al-Osmani?

1 2 3 4 5

4. Berikan masukan buat pengkarya

Hasil kuisisioner karya dari 33 responden diakumulasi sebagai berikut.

1. Apakah anda sudah pernah berkunjung ke Masjid Al-Omani?

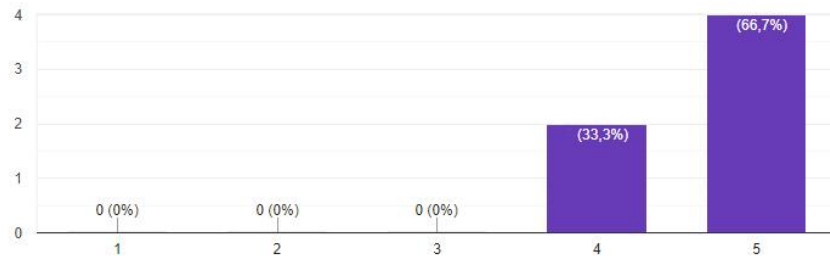


Gambar 4.13 Hasil kuisisioner⁷⁵

Sebanyak 21 responden memberikan jawaban sudah pernah berkunjung ke Masjid Al-Osmeni dan 12 responden menjawab belum pernah berkunjung ke Masjid Al-Osmeni dikarenakan domisili rumah jauh dari lokasi Masjid Al-Osmeni.

2. Apakah setelah melihat 3D *puzzle* anda dapat mengenal Masjid Al-Osmeni?

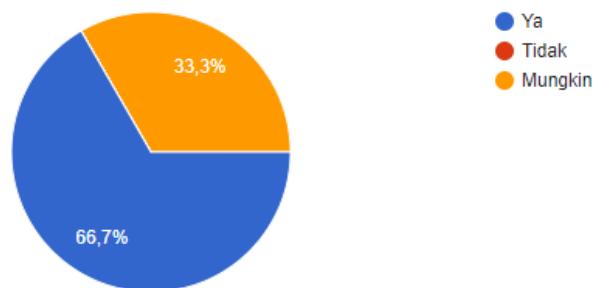
⁷⁵ Dokumentasi Pribadi (2021)



Gambar 4.13 Hasil kuisioner⁷⁶

Sebanyak 20 responden memberikan jawaban mengenai Masjid Al-Osmani melalui 3D *puzzle*.

3. Apakah anda tertarik dengan 3D puzzle Masjid Al-Osmani?



Gambar 4.13 Hasil kuisioner⁷⁷

Sebanyak 22 responden memberikan jawaban ketertarikan dengan 3D *puzzle* Masjid Al-Osmani melalui 3D *puzzle*.

⁷⁶ Dokumentasi Pribadi (2021)

⁷⁷ Dokumentasi Pribadi (2021)

4. Berikan masukan buat pengkarya

Banyak respon positif mengenai karya 3D *puzzle* dan ingin memainkan secara langsung, banyak juga yang merespon agar kubah nya dibuat supaya bentuknya betul betul menyerupai kubah bulat

Kuesioner yang diberikan kepada masyarakat memperoleh respon dengan baik, hal ini dapat disimpulkan bahwa masyarakat sudah lebih mengetahui Masjid Al-Osmani melalui 3D *puzzle*. Dari hasil yang diperoleh 3D *puzzle* dapat dijadikan objek sebagai pengenalan bangunan bersejarah.