

Perancangan Interior Lego House sebagai Pusat Edukasi dan Retail di Surabaya

Ade Ulfa Apriliana, Cok Gd Rai Padmanaba, dan Sherly de Yong
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: adeulfapr@gmail.com ; cokraip@gmail.com , sherly_de_yong@petra.ac.id

Abstrak— Edukasi merupakan hal yang penting untuk anak-anak. Edukasi dapat diterapkan dengan berbagai cara seperti belajar dengan alat permainan edukatif. Saat ini sedikit area bermain untuk anak di dalam mall, maka diperlukannya suatu area yang dapat memenuhi permasalahan tersebut. Beberapa area bermain yang sudah ada di Surabaya khususnya di dalam mall, masih belum memiliki nilai edukasi di dalamnya. Perlu adanya nilai edukasi di dalam sebuah area bermain untuk anak. Lego merupakan salah satu alat permainan edukatif untuk anak dan *brand* ini banyak diketahui oleh hampir semua orang mulai dari anak kecil hingga orang dewasa seperti *Lego House*. Selain *Lego House* perlu adanya retail untuk melengkapi perancangan *lego house* ini. Metode perancangan yang digunakan yaitu *design thinking* dan *mind mapping*. Terdapat 4 tahapan dalam metode ini yaitu, *observation* (di dalam tahap ini terdapat proses mengumpulkan literatur dan informasi tentang edukasi dan lego), *brainstorming* (di dalam tahap ini terdapat pemecahan masalah dengan konsep, *mind mapping* dan beberapa sketsa), *prototyping* (di dalam tahap ini terdapat proses pembuatan maket studi perancangan), dan *implementation* (di dalam tahap ini terdapat proses pembuatan desain akhir). Hasil dari solusi masalah tersebut yaitu konsep *play lego on the street* yang terdapat edukasi di dalamnya. Kata *play* yang berarti bermain, dan bermain juga dapat memunculkan nilai edukasi dengan alat permainan edukatif seperti lego. Konsep ini memiliki ciri khas dan karakter di interiornya karena adanya tema *street* agar lebih menarik untuk anak-anak.

Kata Kunci— Interior, Edukasi untuk Anak, Area Bermain, Retail, Anak-anak

Abstrac— Education is the most important things for children. Education can be applied in various ways such as learning by playing with educational toys. Currently, there are only a few play area for children at the mall, so it is necessary to create one area that can comply the problems. Some of the existing play areas in Surabaya, especially in malls, still don't have an educational value in it. It is necessary to have an educational value in a play area for children. Lego is one of an educative toys for kids and also a well-known toy brands, known by almost everyone ranging from kids to adults, like *Lego House*. Besides that, a store is needed to complete this *Lego House* design. The design method used are *design thinking* and *mind mapping*. There are 4 stages in this method which are, *observation* (this is the stage of collecting data and information about education and lego), *brainstorming* (this is the stage of a problem solving with concept, *mind mapping*, and some sketch), *prototyping* (this is the stage of creating a mock up), and *implementation* (this is the stage of making the final design). The result of those problem solving are the concept of "play lego on the street" where there's an educational value in it. The meaning of word "play" is playing, and playing can bring out the educational value with educative toys like lego.

This concept has its own characteristic in its interior because of the street themes to attract the children.

Keyword— Interior design, Education for kids, Play Area, Retail, Kids

I. PENDAHULUAN

Dalam perkembangan era modern saat ini, banyak bermunculan Mall yang memiliki area yang unik dan menarik untuk dikunjungi. Seperti galeri *art* dalam area mall, *café* dalam mall, serta retail yang berada pada mall dengan interior yang unik. *Brand* retail yang berada di dalam mall memiliki konsep interior yang berbeda-beda. *Café* baru dengan konsep yang *fresh* mengikuti *trend* guna untuk melengkapi *lifestyle* anak muda/remaja dan masih banyak contoh lainnya.

Pada umumnya, banyak remaja dan orang dewasa mengunjungi mall untuk jalan-jalan, *shopping*, *refreshing*, atau hanya sekedar berkumpul bersama. Namun saat ini, mall juga dijadikan tempat rekreasi untuk keluarga. Mulai dari orang tua hingga anak-anak. Semakin banyaknya bangunan baru yang dikhususkan untuk para remaja dan orang dewasa membuat kurangnya lahan aktivitas untuk keluarga khususnya untuk anak-anak di dalam mall. Seperti pusat belajar dan bermain, pusat informasi, ataupun hanya sekedar retail yang dapat memenuhi kebutuhan dan kesenangan anak-anak. Sebuah area yang dapat merangkap beberapa kebutuhan anak seperti pusat belajar dan bermain, ataupun hanya sekedar untuk membeli barang.

Dalam perancangan retail yang didalamnya terdapat area bermain dan belajar, serta berkumpul untuk semua kalangan usia namun tetap dikhususkan untuk anak-anak. *Lego House* adalah ide untuk mawadahi kebutuhan keluarga di dalam mall. Mulai dari anak-anak hingga orang dewasa yang suka dan gemar dengan mainan balok ini. Berbeda dengan retail *Lego* lainnya yang hanya sekedar menjual produk *lego* saja, namun tidak ada wadah untuk pecinta *lego* mempelajari lebih dalam tentang mainan ini.

Retail mainan ini merupakan salah satu *brand* mainan yang disukai oleh hampir semua orang. Dengan nama *brand* mainan yang cukup besar ini dan sudah diketahui hampir oleh semua orang, akan memudahkan menarik minat pengunjung untuk mengunjungi retail ini. Nilai lebih dari desain ini yaitu adanya pusat edukasi didalamnya. Pusat

edukasi yang dimaksud yaitu seperti kelas-kelas untuk membuat lego mulai dari *basic* hingga *expert*, dan dapat juga mengedukasi anak dengan cara berhitung matematika dengan lego agar lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Usia bukanlah penghalangan untuk belajar lebih dalam membuat mainan lego ini. Kelas membuat Lego ini dapat diikuti oleh semua usia. Selain adanya area edukasi, di dalam Lego House ini juga terdapat area untuk berkumpul dan *workshop* untuk para pecinta lego dan komunitas lego di Surabaya khususnya.

Melihat sedikitnya area di mall yang dikhususkan untuk anak-anak, maka diperlukannya area seperti retail mainan yang tetap beredukasi dan dapat digunakan sarana untuk rekreasi keluarga khususnya anak-anak. Perancangan retail ini memiliki keunggulan pada fungsinya yang terdapat nilai edukasi namun tetap menyenangkan. Yang membedakan retail Lego ini dengan retail Lego lainnya yaitu pada pemanfaatan fungsi seperti adanya kelas *How to Build a Lego*, *workshop area*, dan *Lego café*.

Permasalahan yang ada saat ini yaitu yang pertama, bagaimana merancang sebuah *Lego House* dengan nilai edukasi didalamnya, karena area bermain saat ini kurang memiliki nilai edukasi. Yang kedua, bagaimana anak-anak dapat berkreasi dan menumbuhkan kreatifitas di dalam *Lego House*, karena kreatifitas sangat perlu untuk anak-anak dan dapat diterapkan juga di dalam permainan anak. Yang terakhir yaitu, bagaimana merancang *Lego House* dengan adanya retail di dalamnya, karena mainan lego identic dengan retail nya yang harus ada di perancangan agar pengunjung dapat langsung membeli produk mainan tersebut.

Tujuan dari perancangan ini yaitu untuk memberikan edukasi untuk anak-anak maupun orang dewasa tentang lego dan cara membuatnya mulai dari *basic* hingga *expert*. Menumbuhkan kreatifitas anak dalam belajar dan bermain lego, dan menyediakan retail untuk pengunjung yang telah mengunjungi *Lego House* agar dapat membeli produk lego yang ada di dalam *Lego House*.

Manfaat dari perancangan ini untuk masyarakat yaitu anak-anak mendapatkan area bermain di dalam mall, anak-anak mendapatkan pembelajaran dan informasi nilai edukasi tentang lego, pengunjung dapat mengenal lebih dalam tentang lego, dan pecinta lego dapat belajar lebih dalam tentang lego. Untuk desain interior yaitu, adanya *Lego House* dengan nilai edukasi di dalamnya, perkembangan interior lego dengan inovasi yang baru. Untuk keilmuan desain interior yaitu perkembangan inovasi baru di dalam interior *Lego House*.

Area yang ada di dalam perancangan ini yaitu, *class room*, *play & learn area*, *lego store*, *café*, *information center*, *hall room*, *staff room*, dan *stock room*.

II. TAHAPAN PERANCANGAN

A. Observation

1. Research

Di dalam tahap ini yang dilakukan yaitu proses mencari informasi tentang kurangnya area permainan anak di mall, retail mainan yang mengedukasi, sejarah lego, retail lego yang ada di Indonesia dan dunia, apa saja perbedaan retail lego dengan retail mainan lainnya. Sumber yang dapat digunakan yaitu literatur yang terkait dengan retail dan lego serta edukasi pada anak. Caranya melakukan tahap ini yaitu *browsing* mengenai lego, *survey* ke lapangan, mengunjungi retail mainan lainnya, dan mencari informasi tentang permainan yang dapat mengedukasi anak.

2. Collection

Proses ini adalah proses untuk mengumpulkan informasi dan *survey* untuk melihat langsung ke lapangan. Meneliti material apa saja yang dipakai dalam retail lego, bagaimana *brand image* dari retail lego dan sebagainya.

B. Brainstorming

1. Mind mapping

Dalam tahap ini ide-ide yang ingin di munculkan dalam retail di visualisasikan menggunakan gambar-gambar. Tujuan *mind mapping* ini yaitu untuk mempermudah penentuan konsep retail. Sumber yang dapat digunakan yaitu artikel terkait dengan lego dan permainan edukatif. Caranya yaitu menggambarkan ide-ide kreatif di kertas atau melalui software digital, hingga didapat konsep yang pas untuk retail perancangan.

Penentuan konsep bertujuan untuk menentukan bagaimana desain yang menjawab permasalahan yang ada. Konsep harus dapat menyelesaikan masalah. Langkah-langkah yang dilakukan untuk melakukan perancangan yaitu :

- Menemukan masalah
- Mencari informasi dan referensi lebih lanjut tentang topik
- Mencari tipologi sejenis
- Melakukan *survey* dan wawancara
- Menentukan konsep untuk menyelesaikan masalah
- Mulai melakukan perancangan desain retail Lego

2. Sketching

Setelah menemukan konsep desain melalui tahap proses perancangan di atas, sketsa-sketsa ide kreatifitas diperlukan dalam tahap ini. Seperti sketsa layout, lantai, interior retail, perabot, plafon, elemen interior, dan ruang-ruang yang ada di dalam retail. Sumber yang dapat digunakan yaitu melalui interior retail lego yang sudah ada dan dapat dikembangkan lagi sesuai kreatifitas.

Dari beberapa tahapan di atas, setelah membuat *mind mapping* dan dengan pembuatan sketsa-sketsa ide sesuai konsep desain, maka akan diperoleh hasil yaitu beberapa desain interior retail lego yang diinginkan.

C. Prototyping

Dari beberapa tahapan di atas, setelah membuat *mind mapping* dan dengan pembuatan sketsa-sketsa ide sesuai konsep desain, maka akan diperoleh hasil yaitu beberapa desain interior retail lego yang diinginkan.

D. Implementation

Setelah melakukan 3 proses diatas , maka langkah terakhir yang akan dilakukan yaitu perancangan desain dan pembuatan *final product*. Mulai dari layout, lantai, plafon, *main entrance* , perabot, serta detail elemen interior sudah memasuki desain yang *fix*. Desain *fix* ini tetap menyesuaikan dengan konsep yang telah di buat sesuai retail Lego yang dibuat. [7]

III. KAJIAN PUSTAKA

A. Lego

Mainan Lego sudah tidak asing lagi bagi kebanyakan orang karena sudah terkenal di Indonesia dan seluruh dunia. Tidak sedikit orang dewasa yang suka dengan mainan ini. Mainan ini memiliki logo yang unik dan khas, dengan warna merah sebagai *background* dan *font* berwarna putih dan *outline font* berwarna kuning.

Selain hanya untuk mainan saja, lego juga dapat digunakan sebagai system pembelajaran. *Lego education*, selama 35 tahun telah bekerja dengan guru dan spesialis pendidikan untuk memberikan pengalaman belajar menyenangkan yang membawa pengguna (anak-anak) untuk hidup di dalam kelas dan membuat kelas terasa menyenangkan dan berdampak untuk pembelajaran. *Lego education* memiliki berbagai sumber daya fisik dan pendidikan *digital* yang mendorong siswa untuk berpikir kreatif, memiliki alasan sistematis dan melepaskan potensi mereka untuk membentuk masa depan mereka sendiri. [4]

Solusi *lego education* yaitu mengajar untuk menginspirasi ketertarikan dari kemanusiaan dan seni Bahasa, ilmu pengetahuan, teknologi, teknik, dan matematika (STEM), ditargetkan pada prasekolah, sekolah dasar dan menengah. Di USA, dekat dengan 20.000 sekolah mengajar mata pelajaran yang berbeda menggunakan solusi dari *LEGO Education*. Ini didasarkan pada sistem lego untuk belajar bermain dikombinasikan dengan bahan kurikulum yang relevan dan sumber daya digital. Dengan set pendidikan, rencana pelajaran dan bahan kurikulum, alat penilaian dan pelatihan guru dan dukungan, *lego education* dapat membantu siswa memenuhi tujuan kurikulum dan menyediakan siswa dengan alat yang dibutuhkan untuk membuat pembelajaran menjadi menginspirasi, menarik dan efektif.

Tidak hanya sebagai mainan, Lego juga dapat dijadikan menjadi solusi edukasi untuk anak-anak. Di USA, sudah banyak sekolah yang menerapkan Lego Education dalam kurikulumnya. Terdapat kelas-kelas yang dibagi berdasar tingkat pendidikan dan usia. Pembagian kelas-kelas sebagai berikut : [5]

a) Pre school (usia 1.5 – 4+ tahun)

- *Creative exploration*
- *Social & emotional development*
- *Understanding the world*
- *Early math & science*
- *Early language & literacy*

b) Elementary school (usia 6-12 tahun)

- *Science*
- *Math*
- *Language arts*
- *Reflection & dialogue*

- *STEM*

c) Middle school (usia 13-15 tahun)

- *Science*
- *Math*
- *Computer science*
- *Technology & engineering*
- *STEM*

B. Edukasi pada Anak dan Permainan Edukatif pada Anak

Anak merupakan investasi masa depan, siapa yang bisa menyangkal itu. Namun tak banyak yang memahami ternyata masa keemasan manusia terletak di usia dini. Usia 0-6 tahun merupakan usia yang sangat membutuhkan perhatian dari orang tua dan dari orang dewasa disekelilingnya. Di usia ini, anak-anak memiliki individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya.

Anak-anak selalu melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri (bersifat egosentris), memiliki rasa ingin tahu yang besar, dan kaya akan fantasi (imajinatif). Usia dini pada anak sering juga disebut dengan emas atau golden age. Di mana masa tersebut merupakan masa kritis yang membutuhkan stimulus atau rangsangan yang tepat untuk mencapai kematangan yang sempurna. Stimulus yang kurang tepat akan berdampak pada perkembangan si anak di masa berikutnya, oleh karena itu masa ini harus diperhatikan oleh orang tua.

Dunia anak merupakan dunia bermain, namun demikian bukan berarti setiap anak harus bermain tanpa arah, justru harus bermain dengan menerapkan nilai edukasi di dalamnya. Bermain merupakan salah satu kebutuhan penting bagi anak, dan orangtua harus menyadari itu dan tidak melarang anak-anaknya untuk bermain. Justru, orangtua harus dapat mengarahkan serta memfasilitasi anaknya untuk bermain.

Dengan bermain anak bisa belajar untuk beradaptasi, bersosialisasi, serta bebas berekspresi. Aktivitas yang dilakukan secara langsung atau spontan ini, hendaknya dilakukan dengan senang (gembira), atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imajinatif), menggunakan panca indera, dan seluruh anggota tubuhnya, di mana seorang anak berinteraksi dengan orang lain dan benda-benda disekitarnya.

Sikap ingin tahu, suka menjajaki hal yang baru, meneliti dan menyanyi, akan memberikan kesenangan dan kepuasan baginya. Kegiatan tersebut dapat mempengaruhi pembentukan sikapnya setelah dewasa nantinya. Saat ini banyak sekali orang tua yang memberikan mainan elektronik. Namun terkadang orangtua lupa memperhatikan apakah mainan yang diberikan memiliki manfaat edukasi atau tidak. Sebagai orang tua yang ingin anaknya tumbuh dengan baik, sebaiknya memberi mainan kepada anak harus memperhatikan bentuk, warna, ukuran dan harus memiliki memiliki nilai edukasi. Hanya permainan yang memiliki nilai edukasi yang mampu memberikan stimulus bagi perkembangan si anak.

Alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang khusus sebagai sarana penunjang belajar untuk mengoptimalkan perkembangan anak, sesuai dengan usia dan tingkat perkembangannya. Alat bermain ini dapat mendorong anak lebih kreatif. Seperti, alat permainan balok,

yang disusun ke atas dan juga dapat disusun ke samping, seperti Lego atau dapat juga dijadikan permainan lainnya. Selain itu, alat permainan edukatif dapat melatih kemampuan motorik, melatih konsentrasi, melatih bahasa, wawasan, imajinasi konsep-konsep sederhana dan kreativitas.

Ada beberapa jenis permainan edukatif yang mudah di dapat, antara lain :

- Permainan konstruktif seperti permainan menggunakan balok-balok, lego, kayu, pasir, kertas, batu, atau kaleng-kaleng. Contoh : Lego
- Permainan motorik seperti permainan dengan menggunakan bola, loncat tali, ayunan, panjatan, jungkitan, tangga pelangi dan lain-lain. Contoh : sepak bola, basket
- Permainan ilusi seperti permainan dengan bangku kecil, mobil-mobilan dan kuda-kudaan dengan menggunakan kursi.
- Permainan intelektual (reseptif) permainan seperti aneka puzzle, bermain boneka, masak-masakan, drama, dongeng atau cerita, alat musik, main air, menggambar, menggantung dan menari.
- Permainan kompetisi (game) permainan seperti perlombaan tujuh belas agustusan, kwartet, ular tangga.

Dari semua paparan di atas permainan edukatif sangat baik diterapkan pada anak usia dini. Karena dengan permainan edukatif anak akan dapat mengembangkan tidak saja kemampuan motorik saja tapi kemampuan berbahasa, kognisi dan kreativitas akan terbangun melalui eksplorasi yang dilakukan anak. [6]

C. Retail

Dengan banyaknya pusat perbelanjaan saat ini, maka sebagai salah satu industri yang paling dinamis dan *up to date* saat ini, pemilik bisnis retail, terutama yang berbasis toko (*store based retailing*), harus mampu mengantisipasi perubahan-perubahan yang terjadi di dalam pasar dengan *life style* yang ada. Bentuk dan konsep-konsep baru serta ide-ide kreatif mengenai bagaimana berbelanja dengan lebih nyaman dan menyenangkan dengan memiliki *point of interest* bagi pengunjung harus dipertimbangkan. Bentuk desain yang unik akan membantu para pemilik untuk dapat secara kreatif menciptakan suasana toko yang mudah diingat dan menarik untuk para pengunjung. Dengan desain interior toko yang sesuai diharapkan pengunjung dapat tertarik untuk menentukan pilihan toko. [1]

1. Jenis-jenis Retail

Jenis retail berdasarkan lokasi atau tata letak:

- *Shopping street*
Shopping street adalah retail yang berdiri sendiri dan berderet di sepanjang jalan, baik jalan dalam bangunan besar maupun kecil. Biasanya untuk menjual barang kebutuhan sehari-hari. Letak berdekatan dengan perumahan sehingga memudahkan pelayanan. Bangunannya sendiri bebas untuk direnovasi.
- *Shopping center*
Shopping center adalah retail yang berada dalam satu gedung dan memiliki area parkir sendiri. Contoh : Mall, outlet.

- *Shopping arcade*
Shopping arcade terdapat di retail dan sifatnya lebih eksklusif, misalnya toko perhiasan, butik, dll.

Jenis retail berdasarkan kuantitas barang yang dijual :

- *Penjualan grosiran (whole sale)*
Penjualan barang dalam jumlah besar, dilakukan dengan cara memesan dan biasanya diantar sampai tujuan.
- *Penjualan retail*
Penjualan barang dalam jumlah kecil atau satuan, konsumen langsung membeli barang di tempat dan biasanya tidak disertai dengan pengiriman.

Jenis retail berdasarkan keragaman barang yang diperjual-belikan:

- *Specialty shop*
Retail yang hanya menjual barang yang sejenis saja, misal toko sepatu, toko kaset, toko pakaian, toko buku dan lainnya.
- *Variety shop*
Retail yang menjual berbagai jenis barang dagangan, misal supermarket, *department store*.

Jenis retail berdasarkan tingkat kebutuhan jenis barang yang diperjual-belikan:

- *Convenience Store*
Retail yang menjual barang kebutuhan sehari-hari.
- *Demand Store*
Retail yang menjual barang-barang tertentu yang dibutuhkan konsumen.
- *Implus Store*
Retail yang menjual barang-barang mewah seperti perhiasan.

2. Dasar-dasar Layout Retail

Store layout direncanakan sesuai dengan program ruang yang biasanya disusun berdasarkan observasi mengenai kebutuhan ruang. Tiap toko memiliki luas lantai yang berbeda, namun yang terpenting adalah bagaimana melakukan pembagian antara *selling*, *merchandise*, *personnel* dan *customer area*, yang memiliki fungsi yang berbeda :

- *Selling space*
adalah area untuk display *merchandise*, adanya interaksi antara penjual dan customer demonstrasi dan lain sebagainya. Untuk retail dengan sistem *self service*, misalnya, membutuhkan lebih banyak tempat untuk display barang-barang.
- *Merchandise space*
adalah area tempat penyimpanan stok barang. Toko sepatutradisional, sebagai contoh membutuhkan banyak ruang untuk penyimpanan.
- *Personnel space*
merupakan area khusus bagi karyawan, biasanya dipergunakan untuk berganti pakaian, makan dan *rest room*. Biasanya pemilik bisnis retail cenderung memberikan alokasi yang ketat karena ruang yang ada sangat berharga.
- *Customer space*
merupakan area bagi pengunjung, area ini dapat meningkatkan mood berbelanja. Termasuk di dalamnya

adalah tempat duduk, *lounge*, *dressing room*, *cafe*, dan *aisles*.

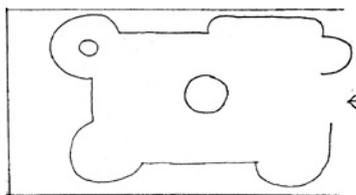
Lay-out toko biasanya diatur berdasarkan empat klasifikasi:

- Pertama, penataan barang-barang dapat diatur secara fungsional atau *functional product grouping*. Sebagai contoh toko perlengkapan baju pria dapat dibagi menjadi kaos, dasi, penjepit dasi, pembersih sepatu, jaket dan celana panjang.
- Kedua, penataan barang-barang berdasarkan motivasi pembelian produk atau *purchase motivation product groupings*. Sebagai contoh, pada department store, lantai terbawah biasanya dialokasikan untuk produk-produk yang membutuhkan keputusan pembelian yang cepat. Untuk lantai yang lebih tinggi, dapat didisplay barang-barang yang proses keputusan pembeliannya memerlukan waktu lebih lama.
- Ketiga, *market segment groupings*, adalah pengaturan group berdasarkan segmentasi yang dituju. Misalnya baju anak terpisah dengan baju wanita pada pengaturan layout department store.
- Keempat, *storability product groupings*, yaitu penyimpanan berdasarkan kebutuhan penyimpanan. Misalnya pada *lay out* supermarket, terdapat pemisahan area untuk bahan makanan dingin yang membutuhkan lemari pendingin dan barang-barang yang dapat disimpan pada suhu normal.

Yang terpenting juga pada *layout* toko adalah sirkulasi yang dipergunakan. Terdapat dua jenis sirkulasi yang biasanya digunakan dalam mengatur lay out toko yaitu sirkulasi dengan pola geometris (*straight pattern*) dan sirkulasi dengan *pathwayplan*, *diagonal plan*, *curved plan*, *varied plan* dan *geometric plan*.

a. Curved plan

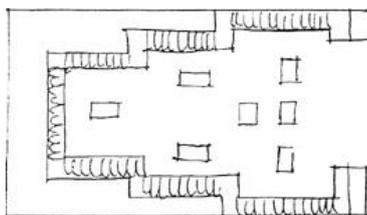
Biasanya digunakan pada butik atau salon, dan tipe toko lain yang menjual pajangan eksklusif. *Curved plan* menciptakan suasana yang special dan mengundang bagi konsumen.



Gambar 1. *curved plan*
Sumber : (Barr, 1984:44)

b. Varied plan

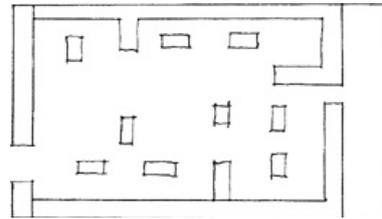
Diperuntukkan bagi produk yang membutuhkan stok barang yang diletakkan berdampingan. Ciri *varied plan* ini adalah pengarahan ruang yang berfokus pada area khusus di bagian belakang.



Gambar 2. *varied plan*
Sumber : (Barr, 1984:44)

c. Straight plan

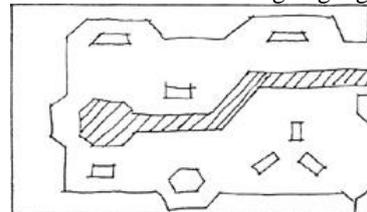
Bersifat ekonomis dan dapat diadaptasi pada berbagai tipe toko. Pola ini mendorong konsumen agar menuju ke bagian belakang toko. Untuk melambatkan kecepatan melangkah dapat dibuat kenaikan lantai.



Gambar 3. *straight plan*
Sumber : (Barr, 1984:44)

d. Pathway plan

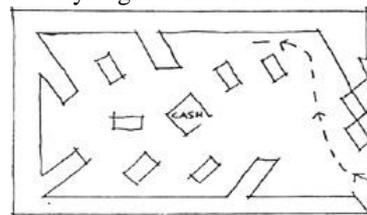
Dapat diaplikasikan pada jenis toko manapun, khususnya sesuai untuk toko dengan luas lebih dari 5000 kaki pada suatu lantai. Perancangan ini mendorong pengunjung dari depan ke belakang tanpa interupsi. Bentuk ini dapat diterapkan pada toko pakaian dimana pengunjung tidak akan merasa kesulitan untuk menemukan jalan untuk kembali melalui barang dagangan yang membingungkan.



Gambar 4. *pathway plan*
Sumber : (Barr, 1984:44)

e. Diagonal plan

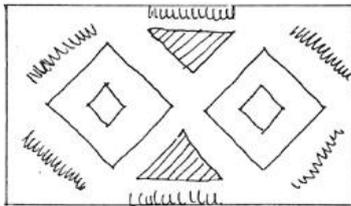
Paling baik untuk self service store. Kasir dapat terletak di bagian tengah, dengan pandangan yang dapat ditunjukkan ke seluruh area toko. *Layout* ini menarik dan bersifat dinamis karena tidak berdasarkan garis lurus, mengakibatkan banyak gerak dan sirkulasi.



Gambar 5. *diagonal plan*
Sumber : (Barr, 1984:44)

f. Geometric plan

Pola layout ini menciptakan bentuk dan susunan yang diperoleh dari tempat pajangan, rak-rak atau gondola. *Geometric plan* juga dapat mengakomodasi system storage yang berdampingan secara rapi. Ceiling dan lantai dapat direndahkan atau ditinggikan untuk menciptakan zona dan departemen.



Gambar 6. *geometric plan*
Sumber : (Barr, 1984:44)

IV. KONSEP DESAIN

Lego adalah sejenis alat permainan bongkah plastik kecil yang terkenal di dunia khususnya di kalangan anak-anak atau remaja tidak pandang lelaki ataupun perempuan. Bongkahan satu dan lainnya dapat disusun menjadi model apa saja. Mobil, kereta api, bangunan, kota, patung, kapal, kapal terbang, pesawat luar angkasa serta robot, semuanya dapat dibuat. Alat permainan ini dikeluarkan oleh Perusahaan LEGO dari Denmark. Ada lebih dari 200 jenis lego, yang terbagi dalam 12 kategori. Ada pula aneka Lego Duplo yang diperuntukkan kepada anak di bawah usia 5 tahun. Khusus untuk jenis ini, disediakan arena bermain di tengah-tengah toko yang bisa dipakai pengunjung anak-anak untuk bereksperimen dengan Lego Duplo (jenis lego *basic*). [2]

Lego House, dirancang untuk memenuhi fasilitas belajar dan bermain untuk anak-anak di dalam mall. Dengan adanya *Lego House* di dalam mall, anak-anak lebih betah dan tidak bosan jika berpergian ke mall. Tidak hanya fasilitas bermain saja, di dalam *Lego House* juga terdapat fasilitas belajar untuk anak-anak dengan media mainan Lego.

Pemilihan konsep diambil dari permasalahan yang ada saat ini yaitu kurangnya area bermain dan belajar di dalam mall untuk anak-anak. Ada beberapa area untuk bermain anak namun sedikit yang memiliki nilai edukasi di dalamnya. Lokasi perancangan yang berada di salah satu mall besar yaitu Ciputra World Surabaya ini juga memengaruhi konsep. Dengan adanya area ini, anak-anak mendapatkan sisi edukasi dan sisi kesenangan dalam bermain. Tidak hanya untuk anak-anak saja, area ini juga dapat digunakan oleh orang yang lebih dewasa. Tujuan adanya Lego House ini yaitu sebagai sarana bermain dan belajar anak-anak di dalam mall. Belajar tidak harus dengan cara yang serius dan hanya duduk saja, namun dengan bermain belajar juga dapat menyenangkan. Dengan konsep ini juga, pengaplikasian desain ke dalam elemen desain di dalam Lego House juga dapat lebih menarik.

Di dalam Lego House ini terdapat retail lego itu sendiri, serta terdapat café, workshop area (untuk komunitas lego), dan learn and play lego area.

• *Learn and Play Lego Area & Class Room*

Pada area ini, terdapat area belajar dan bermain serta terdapat juga ruangan kelas-kelas untuk, anak-anak, remaja, dan dewasa. Tujuan adanya kelas Lego ini yaitu untuk para pecinta Lego khususnya anak-anak yang ingin lebih dalam mempelajari Lego mulai dari *basic* hingga *expert*. Tiap ruangan dipisah berdasar tingkat kesulitan dan kerumitan Lego tersebut.

• *Retail*

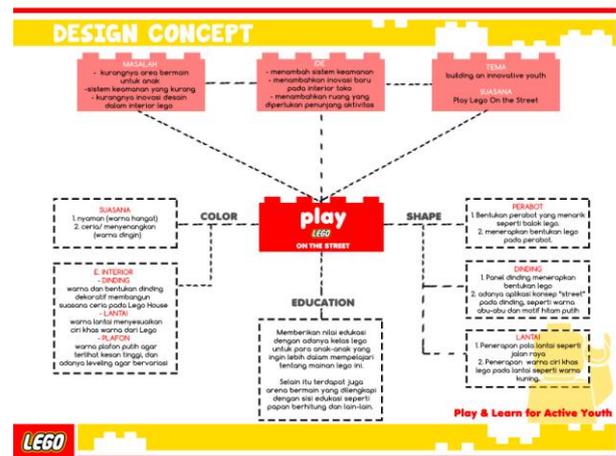
Di dalam retail ini terdapat penjualan produk lego itu sendiri dengan interior yang menarik serta lebih inovatif dan kreatif. Permainan warna serta bentuk-bentuk baru, namun masih tetap menonjolkan brand image dari Lego sendiri.

• *Hall Room*

Area ini digunakan untuk para pecinta lego dan yang memiliki komunitas Lego, khususnya di Surabaya. Area ini dapat digunakan untuk seminar-seminar, *meet and greet*, acara ulang tahun atau kontes atau lomba.

• *Lego Café*

Menjual gelato (*ice cream*) dan snack serta minuman untuk pengunjung. Konsep cafe ini juga masih berhubungan dengan lego dan konsep *street* itu sendiri. Tetap menonjolkan bahwa cafe tersebut adalah cafe yang terdapat pada Lego House. Fungsi dari adanya cafe ini yaitu untuk fasilitas pengunjung yang sedang menunggu kelas lego / setelah selesai mengikuti kelas lego dapat istirahat dan menikmati gelato dan snack di area ini.



Gambar 7. Konsep Perancangan Interior

A. *Karakter, Gaya dan Suasana Ruang*

Perancangan interior Lego House ini menggunakan konsep “*Play On The Street*”. Konsep ini diangkat berdasarkan dari permasalahan kurangnya area bermain untuk anak dengan nilai edukasi di dalamnya. Selain itu, kata *on the street* diambil dari letak lokasi yang berada di pinggir jalan dan di tengah kota Surabaya. Untuk lebih menguatkan lagi, kata *street* juga diambil karena lego identik dengan jalanan dan transportasi. Penerapan konsep ini dapat diaplikasikan pada elemen-elemen interior seperti dinding, lantai, plafon dan perabot.

Tema perancangan yang diterapkan adalah dari sisi edukasinya yang ditujukan untuk anak-anak dan remaja yang masih fresh yaitu “*Building an Innovative Youth*” melalui konsep “*Play On The Street*” yang di dalamnya terdapat beberapa fasilitas seperti *hall room*, *café*, *class room* dan tentunya *lego store* untuk retail yang menjual produk lego.

Suasana ruang yang di ciptakan sesuai dengan konsep *street* yaitu penggunaan elemen jalan, tanaman, dan warna-warna seperti abu-abu, hitam dan putih pada elemen interiornya.

B. *Sistem Interior*

1. *Sistem Penghawaan*

Sistem Penghawaan menggunakan penghawaan dari mall Ciputra World, yaitu memakai AC central dari mall. Selain itu terdapat *exhaust* juga yang terdapat pada layout eksisting. Untuk penghawaan alami tidak terjangkau pada lokasi ini

karena tidak ada udara luar yang masuk ke dalam area tersebut.

2. Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan yang digunakan yaitu pencahayaan buatan dengan lampu. Sedangkan untuk pencahayaan alaminya menggunakan bukaan jendela pada sisi yang terkena sinar matahari. Lampu yang akan digunakan yaitu lampu downlight, lampu TL, dan lampu gantung.

3. Sistem Keamanan

Sistem keamanan dalam perancangan ini menggunakan CCTV berbentuk *dome* agar dapat mengawasi aktivitas di dalamnya. Selain itu juga terdapat *security alarm* yang terdapat di pintu masuk *lego store*.

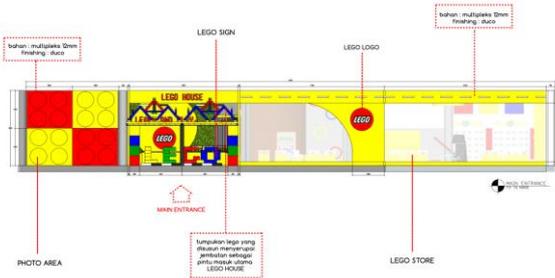
4. Sistem Proteksi Kebakaran

Sistem Proteksi kebakaran yang digunakan adalah menggunakan sprinkler yang sudah tersedia dari pihak mall dan smoke detector.

V. DESAIN AKHIR

A. Main Entrance

Main entrance pada perancangan ini menggunakan aplikasi dari bentukan lego. Dengan menggunakan material multipleks dan finishing cat duco. Adanya gate seperti jembatan menyesuaikan dengan konsep dari *Lego House* ini. Tema *street* tetap di tonjolkan di dalam *main entrance* karena bagian ini merupakan daya tarik pengunjung agar berminat masuk dan mengunjungi tempat tersebut.



Gambar 8. Main Entrance Lego House

B. Layout

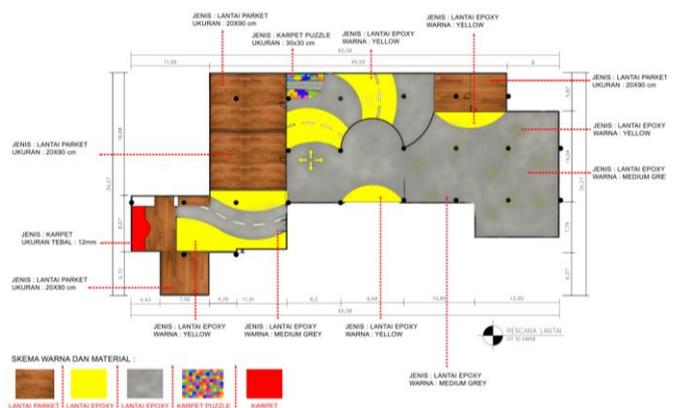
Di dalam perancangan ini, sangat diperlukan bentukan yang dinamis karena bentukan dari lego itu sendiri geometris. Pengorganisasian ruang juga harus memperhatikan fungsi dan kedekatan ruang satu sama lain. Seperti antar ruang kelas dan area *playground* harus berdekatan karena berhubungan langsung. Area belajar dan bermain memiliki luasan yang mendominasi karena di dalam area ini anak-anak dapat mengasah kreatifitasnya dalam belajar dan bermain dengan lego.



Gambar 9. Layout

C. Rencana Lantai

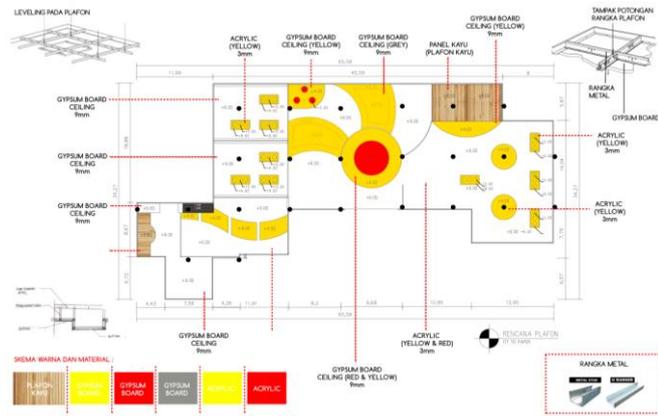
Untuk rencana lantai di dalam *lego house* ini mengurangi adanya *leveling* lantai, karena pengguna dominan anak-anak dan berbahaya jika terdapat kenaikan lantai. Pola lantai yang ada juga sangat dinamis dan mengaplikasikan konsep “*play lego on the street*”. Lantai yang digunakan dalam perancangan *Lego House* ini yaitu lantai *epoxy*, lantai parket, dan karpet puzzle. Lantai parket diaplikasikan pada area *café*, area kelas, dan area stock dan staff. Sedangkan karpet puzzle diaplikasikan pada area bermain anak agar anak merasa lebih nyaman ketika bermain dan belajar.



Gambar 10. Rencana Lantai

D. Rencana Plafon

Plafon yang digunakan yaitu menggunakan plafon dari *gypsum board* ukuran 1220x2440 mm dan diaplikasikan di hamper seluruh area. Selain itu juga menggunakan plafon dekoratif yaitu *acrylic* berwarna merah dan kuning dan dibentuk sesuai dengan bentukan lego.



Gambar 11. Rencana Plafon

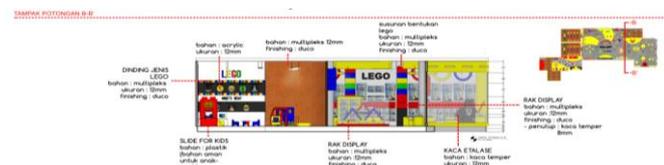
E. Potongan

Potongan A-A' memotong area lobby, retail, dan café. Dalam potongan ini terlihat area lobby, main entrance, retail lego, dan café.



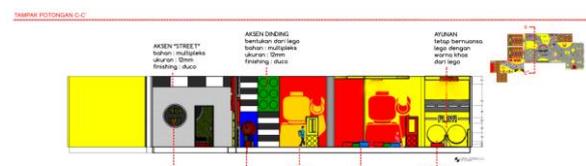
Gambar 12. Potongan A-A'

Potongan B-B' memotong area retail lego, dan area belajar dan bermain lego. Dalam potongan ini terlihat area dari pintu masuk retail lego dan terlihat sisi dinding area belajar dan bermain yang menjelaskan tentang jenis-jenis lego dan edisi lego terbaru apa yang termasuk limited edition.



Gambar 13. Potongan B-B'

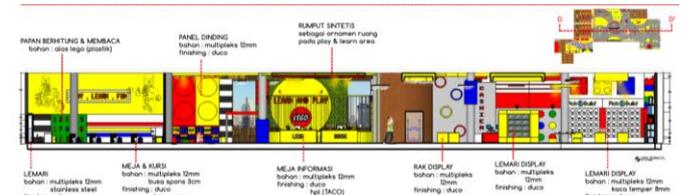
Potongan C-C' memotong area pintu masuk lego café, area depan kelas dan area bermain dan belajar. Di area bermain dan belajar terlihat area istirahat untuk anak-anak yang berada di dalam area tersebut, berbentuk seperti private space yang unik dan tetap mengambil bentuk dari lego. Selain itu juga terlihat area depan kelas lego dan terdapat area tunggu untuk orang tua yang sedang menunggu anaknya.



Gambar 14. Potongan C-C'

Potongan D-D' memotong area kelas lego, area belajar dan bermain serta area retail lego. Di dalam potongan ini

terlihat area kelas lego yang digunakan, area bermain dan belajar untuk anak-anak ketika berkunjung di Lego House dan area retail lego tempat untuk membeli produk lego tersebut.



Gambar 15. Potongan D-D'

F. Perspektif

Ketika pengunjung memasuki main entrance, akan langsung memasuki area lobby, dimana pengunjung dapat bertanya informasi seputar Lego House. Di area ini terdapat signage lego yang lebih menunjukkan bahwa pengunjung memasuki area Lego House. Signage ini berbentuk lego yang disusun dan berwarna khas lego yaitu merah, biru, kuning, dan hijau. Alas nya berwarna hitam putih seperti trotoar pada jalan raya sesuai dengan konsep street. Selain itu juga terdapat partisi yang membatasi antara area lobby dengan area belajar dan bermain di belakangnya.



Gambar 16. Lobby

Di area sebelah kanan lobby terdapat area retail lego agar pengunjung dapat langsung membeli produk lego di dalam Lego House. Di area retail suasana street juga tetap terasa dengan warna lantai abu-abu seperti jalan raya dan adanya ornamen pendukung konsep yang terdapat pada dinding. Ciri khas dari retail lego itu sendiri pun tetap ada seperti plafonnya yang menyerupai bentuk lego, rak-rak display yang sama namun diberi inovasi baru agar lebih fresh serta warna-warna dari lego yang tetap diterapkan pada elemen-elemen interiornya.



Gambar 17. Lego Store

Di area retail ini banyak menggunakan warna-warna primer atau ciri khas dari lego yaitu merah, kuning, biru dan hijau yang bermaterial dari multipleks dan menggunakan finishing cat duco agar terlihat *glossy*. Pilar bangunan juga dimodifikasi dengan adanya susunan lego agar tidak terlihat monoton. Susunan lego ini bermaterial multipleks dan menggunakan finishing duco. Dengan adanya inovasi interior retail ini bertujuan untuk menarik minat pengunjung untuk datang dan membeli produk lego tersebut. Di area kasir juga terdapat aksesoris yang menyerupai trotoar sesuai dengan konsep *street*.



Gambar 18. Lego Store

Di dalam retail ini juga terdapat etalase *limited edition* yang berukuran besar yang terbuat dari susunan lego duplo. Hal ini bertujuan agar pengunjung dapat mengetahui lego jenis apa yang sedang *up to date* saat itu. Selain itu juga, terdapat area tunggu dan bermain yang terletak di dalam retail lego tersebut. Warna-warna nya juga tetap memakai warna khas dari lego agar karakter lego tersebut tidak hilang.



Gambar 19. Lego Store

Menuju ke area lain, di belakang lobby terdapat area belajar dan bermain. Di area tersebut terdapat area bermain lego dan mainan lainnya. Selain itu terdapat juga panel edukasi, dinding jenis-jenis lego dan lego terbaru. Dinding pada area tersebut juga sesuai dengan konsep *street* yaitu adanya aksesoris tanaman, kayu dan ornamen seperti trotoar yang terdapat pada jalan raya. Ada logo dari lego itu sendiri agar pengunjung tahu bahwa tempat tersebut merupakan *brand* Lego.



Gambar 20. Area Belajar dan Bermain

Menuju ke area *café*, terdapat *café* lego yang interiornya tetap menyesuaikan dengan konsep dari *Lego House* yaitu *play lego on the street*. Tetap ada aksesoris *street* di dalam *café* ini, adanya susunan lego yang menyerupai lampu merah dan adanya tanaman di dinding sebagai aksesoris pohon-pohon dan tanaman di jalan raya. Plafon dan lantai juga di sesuaikan seperti konsep, adanya pola lantai seperti belokan jalan raya dengan warna abu-abu dan kombinasi warna kuning sebagai ciri khas lego. Pola plafon juga sesuai dengan pola lantai agar seirama dan lebih dinamis.



Gambar 21. Lego Café

Adanya *stage* yang berguna untuk penampilan band-band akustik yang mengisi acara di dalam *café* tersebut tiap minggunya. Area panggung juga di sesuaikan dengan interior di area lainnya. Warna hitam di area ini menambah kesan *street* agar lebih terlihat dan menonjol. Area bar diberi warna hitam agar aksesoris lainnya lebih terlihat dan menonjol, seperti tulisan lego *café*, susunan lego yang berwarna warni, serta papan menu yang menggunakan tulisan berwarna kuning.



Gambar 22. Lego Café

Terdapat display *cake* di depan bar dan berdekatan dengan pintu masuk kafe, karena pintu masuk kafe berbeda dengan pintu masuk *Lego House*, bertujuan agar pengunjung yang masuk ke dalam kafe dapat langsung melihat *cake* yang dijual di dalam kafe tersebut. Pintu masuk kafe terpisah dengan pintu utama agar pengunjung yang tidak ingin mengunjungi *Lego House* dapat langsung masuk ke dalam kafe dengan pintu masuk kafe yang telah tersedia. Namun, untuk pengunjung yang sudah berada di dalam area *Lego House* dapat menuju kafe dengan pintu yang tersedia di sebelah area *photo booth*. Meja kafe juga menyesuaikan dengan konsep *street* yaitu dengan adanya aksesoris rambu-rambu lalu lintas dan tetap ada susunan lego yang mengelilingi.



Gambar 23. Lego Café

Area yang terakhir yaitu area kelas lego, di dalam kelas ini interiornya masih tetap menyesuaikan dengan konsep *street* dengan adanya aksesoris trotoar pada jalan raya di bagian dinding dengan warna hitam putih dengan bermaterial multipleks dan dengan menggunakan finishing duco. Meja dan kursi pada kelas juga menggunakan warna-warna khas dari lego yaitu merah, kuning, biru dan hijau. Adanya dinding edukasi yaitu angka dan huruf yang bertujuan agar anak-anak dapat berhitung dan mengolah angka yang terbuat dari lego dan selain itu dapat juga untuk mengasah kreatifitas anak-anak dalam mengotak-atik angka dan huruf lego tersebut.



Gambar 24. Lego Class

VI. KESIMPULAN

Seluruh area yang terdapat di dalam *Lego House* menggunakan pengaplikasian konsep *street* dan menggunakan warna-warna khas lego. Masih tetap memperhatikan fungsi nilai edukasi di dalam desain interiornya, walaupun dengan desain berwarna-warni dan dengan bentuk yang bermacam-macam. Edukasi pada anak tidak hanya menggunakan sistem pembelajaran seperti pada sekolah, namun dengan bermain pun anak-anak masih dapat belajar dengan menyenangkan. Perancangan ini diharapkan dapat menjawab permasalahan yaitu tentang adanya fasilitas anak di dalam mall yang mengandung nilai edukasi namun tetap menyenangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra Surabaya, Drs. Cok Gede Padmanaba, M.Erg dan Sherly de Yong, S.Sn, M.T atas bimbingan, masukan-masukan serta arahan-arahan kepada penulis sehingga Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Interior *Lego House* sebagai Pusat Edukasi dan Retail di Surabaya ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Berman, Barry and Joel R.Evans. (2001). *Retail Management : A Strategic Approach*. Prentice Hall. NJ
- [2] Henry Wienczek (1987). *The World of LEGO Toys*. New York : Harry N. Abrams
- [3] Kusumowidagdo Astrid (2005). *Peran Penting Perancangan Interior pada Store Based Retail*.
- [4] "Lego", 18 Februari 2016, <<http://lego.com/>>Wiliam R. Green (2003). *The Retail Shop*.
- [5] "Lego Education", 18 Februari 2016, <<http://education.lego.com/>>
- [6] "Permainan Edukatif untuk Masa Golden Age", 19 Februari 2016, <<http://www.sscdompetdhuafa.net/artikel/artikel-guru/30-permainan-edukatif-untuk-masa-golden-age/>>
- [7] Prof. Pattie Belle Hastings & Prof. Courtney Phillips (<https://quidd110.wordpress.com/mod-2/>)
- [8] Wiliam R. Green, *The Retail Shop*. 2003
- [9] Willy Horn Hansen (1982). *50 Years of Play*. The Lego Group