

Perancangan Interior House of Lego di Surabaya

Rudy Putra Setyantara, Hedy C. Indrani, Hendy Mulyono
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: rudy_40@ymail.com; cornelli@petra.ac.id, hendymulyono3101@gmail.com

Abstrak— Indonesia merupakan salah satu negara yang menjadi tujuan penjualan Lego, hal tersebut mulai berkembang pada beberapa tahun terakhir dan membuat anak-anak menjadi menyukainya. Peminat Lego sendiri lama-kelamaan di Indonesia menjadi berkembang bukan dari anak-anak saja namun hingga dewasa. Adanya hal tersebut membuat fasilitas yang dibutuhkan para pencinta Lego ini kekurangan sehingga perancangan House of Lego di Surabaya mewadahi para pencinta Lego untuk dapat mengeksplorasi kreatifitas dan belajar lebih melalui Lego. Suasana yang diciptakan dari perancangan ini didasari dari konsep *Playhouse of Creativity*, dimana akan menjadikan sebuah wadah yang dapat memberikan suasana nyaman, santai, dan menyenangkan, dengan mengasah kreatifitas yang dimiliki setiap individu dari mulai anak-anak hingga dewasa.

Kata Kunci—Edukasi, Lego, Rekreasi, Perancangan Interior

Abstrac— Indonesia is one of the countries where the Lego sales its products. It starts to develop in recent years and make the children like it. Lego enthusiasts in Indonesia come from not just the children but also the adults. The Lego lovers need a facility that let them explore creativity and learn more through Lego. This need backgrounds the design of House of Lego in Surabaya. The atmosphere created by this design is based on the *Playhouse of Creativity* concept which is comfortable, relaxing, and fun. This design can also sharp the children and adults creativity.

Keyword— Education, Lego, Recreation, Interior Project Design

I. PENDAHULUAN

Lego merupakan seperangkat mainan edukatif berbentuk balok bergerigi yang dapat dibongkar pasang dan dibangun menjadi berbagai bentuk, seperti bentuk robot, pesawat, rumah, gedung, dan lain-lain. Permainan Lego tidak mengenal batas usia. Mulai dari anak-anak hingga orang dewasa banyak yang menggemari permainan Lego. Hal yang unik dari permainan ini adalah kemampuannya untuk meningkatkan kreativitas pemainnya karena dalam bermain Lego membutuhkan imajinasi yang tinggi dan mampu merangsang kemampuan motorik anak-anak yang bermain Lego.

Di Indonesia, Lego telah hadir sebagai salah satu jenis permainan yang digemari oleh anak-anak. Lego mulai dikenal oleh masyarakat Indonesia dengan target anak-anak. Seiring

berjalannya waktu orang dewasa pun mulai tertarik dan senang terhadap Lego. Namun, saat ini di Indonesia tidak ada tempat yang memfasilitasi atau menyediakan wadah bagi masyarakat pencinta Lego.

Oleh karena itu, dengan banyaknya pencinta Lego dan kegiatan yang berhubungan dengan Lego, maka di butuhkan sebuah wadah untuk pencinta Lego yang mempunyai fasilitas yang lengkap. Fasilitas yang lengkap tersebut tidak terlepas dari kegiatan para pencinta Lego yaitu berlomba, belajar tentang Lego lebih dalam dan juga mencoba membuat sebuah kreasi tersendiri. Selain tempat untuk pencinta Lego didalamnya juga harus memiliki sebuah ruang yang dapan menunja bagi pengunjung umum dan bukan hanya pencinta Lego, hal ini di sebabkan misi dari Lego tersebut di peruntukan bagi semua kalangan dan semua umur sehingga fasilitas yang di butuhkan yaitu fasilitas yang sesuai deng kebutuhan para penggunanya

Fasilitas yang dapat mewadahi Lego tersebut adalah *House of Lego*, dimana tempat tersebut memiliki berbagai macam ruangan yaitu lobby yang digunakan untuk pengunjung meregristasi dan juga mengganti tas mereka; galeri sejarah yang berfungsi sebagai ruangan edukasi yang menjelaskan Lego dari awal berdiri hingga sekarang; area mesin di butuhkan untuk dapat memberikan sebuah edukasi terhadap proses pembuatan Lego secara mendetail; area cafe; area hall yang dapat digunakan u tuk 2 mode yaitu mode cinema dan juga mode lomba; ruang berikutnya adalah ruang training yang berguna untuk mentraining para peserta lomba;ruang staff; ruang pembimbing; selasar kelas; kelas; ruang pameran Lego, ruang ini mewakili 3 jenis Lego yang di display. Fungsinya adalah mengenalkan kepada orang-orang bahwa Lego memiliki dasar dari 3 jenis Lego; berikutnya area bermain yang fungsinya sebagai tempat untuk para pengunjung dari anak-anak hingga dewasa mencoba Lego; dan yang terakhir adalah area store yang dimaman pengunjung dapat beli produk dari Lego tersebut.

Penulis dapat menyimpulkan sebuah solusi desain berupa perancangan interior *House of Lego* dengan tujuan dapat memberikan wadah bagi masyarakat pecinta Lego dari segala usia, baik dari anak-anak maupun dewasa. Harapannya dengan adanya *House of Lego* ini, permainan Lego di Indonesia dapat lebih berkembang dan diminati oleh seluruh kalangan masyarakat Indonesia. Melalui adanya *House of Lego*,

diharapkan anak-anak sejak dini sudah diperkenalkan permainan-permainan mendidik yang mengasah otak dan merangsang saraf motorik sehingga tidak terjerumus dengan permainan-permainan yang menghambat pertumbuhan dan perkembangan anak. *House of Lego* sebagai sarana rekreasi dan edukatif yang disajikan dalam bentuk fasilitas umum akan menjadi awal kemajuan permainan Lego di Indonesia.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. *Lego*

a. Pengertian Lego

Lego adalah Legos yang memiliki arti kata yaitu bermain dengan baik dari bahasa Denmark. Lego sendiri adalah sebuah mainan yang terbuat dari biji-biji plastik yang saat ini cukup terkenal di kalangan anak usia kecil dan anak-anak remaja hingga dewasa, yang dapat dibongkar dan dipasang kembali serta dapat menjadi berbagai macam model bentuk mainan. [1]

b. Sejarah Lego

Lego berawal dari sebuah perusahaan tukang kayu yang dimiliki oleh Ole Kirk Christiansen yang pernah membeli toko kayu sejak tahun 1895. Toko ini sehari-hari menangani proses pembuatan rumah dan mebel serta memiliki beberapa pekerja, namun tak di sangka pada tahun 1924 toko ini terbakar akibat putranya, sehingga dari hal tersebut akhirnya Ole Kirk pun membangun toko yang lebih besar namun pelanggannya sedikit. Hal tersebut membuat Ole Kirk akhirnya harus berfikir secara keras untuk mendapatkan klien yang banyak, sehingga dia berpikir untuk membuat miniature mainan dari kayunya. Pada tahun 1947 akhirnya dia memutuskan untuk membeli mesin cetak untuk bahan plastiknya dan akhirnya produksi pertamanya adalah truk yang selanjutnya menjadikan bata-bata plastiknya menjadi berkembang dan meneruskan bentuk dan model-model untuk Lego lainnya. [2]

c. Tujuan Lego

Tujuan adalah juga dapat memberikan dan membantu anak-anak untuk belajar dan melatih beberapa indra mereka dan merangsang motorik anak, selain itu juga awal dasar pemikiran Lego yaitu bermain dengan baik. Dasar pemikirannya agar para anak-anak dapat bermain dengan baik sesuai dengan Lego yang sedang di mainkan.

d. Manfaat Lego

1. Lego hadir dengan berbagai macam warna. Saat anak bermain, orang tua dapat mengenalkan atau bertanya warna apa yang sedang dimainkan oleh anak.
2. Bentuk dan ukuran Lego yang beragam juga merupakan media pembelajaran bagi anak, sehingga anak dapat mengenal bentuk balok dan persegi panjang.
3. Saat anak menyusun Lego, anak sedang melatih koordinasi antara mata dan tangan.

4. Menggenggam dan membuka pasang Lego dapat melatih motorik halus anak.
5. Pemilihan warna dan hasil bangunan yang dibuat anak dapat melatih jiwa seni anak.
6. Pada bagian atas Lego terdapat bulatan-bulatan timbul yang bisa dijadikan media belajar berhitung untuk anak.
7. Jangan heran saat anak selesai menyusun, kemudian dia berkata, "Pesawat Mi! Rumah Mi!" dan lainnya yang jika dilihat sebenarnya belum menyerupai apa yang anak sebutkan. Inilah yang disebut imajinasi dan kreatifitas. Puji dan beri penghargaan agar anak mau mengeksplor lebih banyak lagi berbagai macam bentuk sesuai imajinasi dan kreatifitas mereka.
8. Kecerdasan parsial atau kecerdasan ruang termasuk diantaranya kecerdasan dimensional dapat dilatih dan dikembangkan melalui konsep dasar bangun ruang mengenai panjang, lebar dan tinggi sebuah bangun.
9. Jika dimainkan secara bersama-sama dengan teman atau dengan saudara, secara tidak langsung anak akan berlatih berkomunikasi dan mengemukakan ide, bagian mana yang akan dipasang dan akan membuat apa.
10. Kondisi motorik halus yang masih perlu dilatih membuat anak-anak sering tidak sabar dalam merangkai Lego. Saat memasang membutuhkan ketepatan posisi antara satu dengan yang lain.

e. Jenis-jenis Lego

• *Lego duplo*

Lego Duplo merupakan Lego yang diproduksi untuk anak-anak, dimulai dari usia 1,5 hingga 5 tahun. Lego Duplo ini memiliki bentuk dan ukuran dua kali lebih besar dibandingkan dengan Lego *brick* biasa, hal ini dipertimbangkan bagi keselamatan anak-anak dalam bermain Lego. Melalui bentuk dan ukuran yang besar, Lego Duplo ini sangat ramah untuk anak-anak. Dengan ukuran yang cukup besar, hal ini dapat mengurangi resiko dalam tertelannya mainan Lego ke dalam mulut anak-anak. Ditambah dengan pemilihan warna terang (merah, kuning, hijau, oranye, merah muda, dan biru) sehingga dapat merangsang saraf-saraf dalam otak. Tekstur Lego Duplo cenderung tidak bersudut tajam melainkan lebih lengkung, dengan alasan yang sama hal ini dipertimbangkan untuk keselamatan anak-anak ketika bermain Lego.

• *Lego system*

Lego brick merupakan Lego yang sangat umum ditemukan di pasaran. Lego brick memiliki ukuran yang lebih kecil dibandingkan dengan Lego duplo. Pada umumnya, Lego brick ini digunakan oleh pengguna yang lebih dewasa (6 tahun sampai dewasa). Untuk tekstur Lego brick cenderung lebih tegas dan memiliki ujung yang bersiku. Lego brick ini banyak digunakan untuk 3D *artist*, lukisan, maket, figure, dekorasi interior, dan lain sebagainya. Warna yang terdapat di dalam Lego brick ini memiliki variasi yang beragam, hal ini menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna dalam berkreasi.

- *Lego technic*

Lego Technic merupakan jenis Lego pertama yang memproduksi berbagai macam jenis part yang berbeda. Biasanya Lego Technic digunakan sebagai simulasi dalam hal robotik dan mesin yang cenderung dapat bergerak dan tidak statis. Berbeda dengan Lego yang lain, Lego technic tidak memiliki bentuk yang persegi panjang melainkan lebih dinamis. Jenis Lego ini didukung dengan extension tambahan berupa motor, lampu, sensor gerak, sensor sentuh, sensor suara, sensor warna, dan lainnya untuk dapat memaksimalkan simulasi yang diinginkan. Lego Technic biasanya lebih digemari oleh orang dewasa karena membutuhkan cara berpikir yang lebih kompleks, oleh karena itu dalam hal warna Lego Technic tidak terlalu menggunakan warna-warna yang cerah tetapi lebih warna-warna netral seperti putih, abu-abu, dan hitam. [3]

B. Pengertian Edukasi

edukasi adalah penambahan pengetahuan dan kemampuan seseorang melalui teknik praktik belajar atau instruksi, dengan tujuan untuk mengingat fakta atau kondisi nyata, dengan cara memberi dorongan terhadap pengarahannya diri (*self direction*), aktif memberikan informasi-informasi atau ide baru. Setiawati menjabarkan bahwa edukasi merupakan serangkaian upaya yang ditujukan untuk mempengaruhi orang lain, mulai dari individu, kelompok, keluarga dan masyarakat agar terlaksananya perilaku hidup sehat.

edukasi atau edukatif adalah pendidikan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1991), pendidikan adalah proses pembelajaran bagi individu untuk mencapai pengetahuan dan pemahaman yang lebih tinggi mengenai obyek-obyek tertentu dan spesifik. pengetahuan tersebut diperoleh secara formal yang berakibat individu mempunyai pola pikir dan perilaku sesuai dengan pendidikan yang telah diperolehnya. Pendidikan sendiri terbagi atas 2 bagian yaitu pendidikan formal dan pendidikan non formal. [4]

C. Rekreasi

a. Pengertian Rekreasi

pengertian rekreasi sebagai aktifitas diwaktu senggang, terutama ditujukan untuk kepuasan pribadi. rekreasi sebagai penyegaran kembali kekuatan dan semangat setelah bekerja keras, berupa hiburan dan permainan. rekreasi adalah kebutuhan manusia untuk memulihkan dan meningkatkan kondisi jasmani, rohani atau keduanya melalui kegiatan yang dilakukan pada waktu luang serta memberikan kesenangan dan kepuasan bagi pelakunya. Sedangkan, rekreasi kegiatan diwaktu luang, termasuk kegiatan olahraga, menikmati pemandangan informal dan juga kesenian.

rekreasi adalah segala pemuasan yang dilakukan dalam waktu senggang yang berbeda dengan kegiatan sehari-hari. rekreasi adalah partisipasi dalam aktifitas yang dirasakan sebagai rekreasi oleh pelaku, dan merupakan pengalaman yang berupa psiko-fisiologis. Merupakan pilihan sendiri dilakukan

dalam waktu luang dan tidak terpaksa. Dari beberapa pengertian diatas, rekreasi merupakan satu aktifitas diluar mencari nafkah yang berbeda dengan kegiatan sehari-hari dalam arti hanya dilakukan sesekali. Aktifitas ini merupakan kegiatan yang menggehirkan pelakunya serta berkaitan dengan tersedianya waktu luang.

b. Ciri-ciri Rekreasi

ciri-ciri rekreasi sebagai berikut:

1. Rekreasi adalah suatu aktivitas, kegiatan tersebut bersifat fisik, mental, maupun emosional. Rekreasi menghendaki aktivitas dan tidak selalu bersifat non aktif.
2. Aktivitas rekreasi tidak mempunyai bentuk dan macam tertentu, semua kegiatan yang dapat dilakukan oleh manusia dapat dijadikan aktivitas rekreasi asalkan saja dilakukan dalam waktu senggang dan memenuhi tujuan dan maksud-maksud positif dari rekreasi.
3. Rekreasi terdorong oleh keinginan atau mempunyai motif-motif tersebut sekaligus memilih gerakan atau bentuk dan macam aktivitas yang hendak dilakukan.
4. Rekreasi hanya dilakukan pada waktu senggang (*leisure time*), ini berarti semua kegiatan yang tidak dilakukan dalam waktu senggang tersebut tidak dapat digolongkan sebagai kegiatan rekreasi.
5. Rekreasi dilakukan secara bebas dari segala bentuk dan macam pelaksanaan. Hal ini penting bagi bagi sifat kegiatan rekreasi sebagai *outlet for the creative powers* dan sarana untuk dapat menyatakan diri secara bebas.
6. Rekreasi bersifat universal, rekreasi hingga batas-batas tertentu merupakan bagian dari kehidupan manusia, dari semua bangsa, dan tidak terbatas oleh umur, jenis kelamin, pangkat, dan kedudukan sosial.
7. Rekreasi dilakukan selalu secara sungguh-sungguh dan mempunyai maksud tertentu.
8. Rekreasi bersifat fleksibel, rekreasi tidak dibatasi oleh tempat. Bisa dimana saja sesuai dengan macam kegiatan rekreasi. [5]

c. Jenis-jenis Fungsi

jenis-jenis rekreasi sebagai berikut :

1. Fungsi
 - Hiburan, untuk mendapatkan kesenangan
 - Pendidikan, memberi fungsi hiburan dan mendidik.
2. Sifat Kegiatan
 - Bermain atau olah raga,
 - Bersuka, belanja, menonton film, makan di restoran, jalan-jalan.
 - Bersantai ; musik, pemandangan
3. Rekreasi budaya yaitu rekreasi dengan objek wisatanya berupa benda-benda atau hal-hal yang mempunyai nilai-nilai seni, budaya dan sejarah yang tinggi.
4. Rekreasi buatan yaitu rekreasi yang objek wisatanya merupakan buatan manusia.
5. Rekreasi alam yaitu rekreasi yang memanfaatkan potensi alam yang indah sebagai objek utamanya.

6. Tingkat Usia

- Anak-anak usia 5-13 tahun
Anak-anak memperoleh kegembiraan dengan mengaktifkan tubuh, misalnya dengan berlari-lari, bermain dengan alat, contohnya bermain dengan boneka, bola dan sebagainya.
- Remaja usia 14-24 tahun
Golongan remaja memilih jenis rekreasi dimana mereka menemukan dinamika untuk mengembangkan kreatifitas, ketertarikan pada aktifitas fisik seperti olah raga, seni maupun sosial.
- Dewasa usia 25-45 tahun
Orang dewasa cenderung tidak aktif, hiburan yang diperoleh dari program televisi, nonton di bioskop, membaca buku dan sebagainya.
- Usia lanjut 55 tahun ke atas
Usia lanjut usia biasanya berekreasi dengan halhal yang bersifat santai, misalnya jalan-jalan, duduk-duduk di taman dan sebagainya. [6]

d. Fungsi Rekreasi

1. Rekreasi dan kesehatan
Rekreasi dapat menambah dan memelihara kesegaran dan kesehatan jasmani masing-masing individu.
2. Rekreasi dan kesehatan mental
Rekreasi dapat membina sikap hidup yang sehat dan membahagiakan. Kegiatan ini memungkinkan seseorang untuk menyalurkan tenaga fisik dan daya pikiran yang kurang dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Rekreasi dan character building
Rekreasi dapat mengembangkan sifat-sifat manusia, dan sangat mempengaruhi perkembangan kehidupan sosial. Membina kerjasama dan hak-hak orang lain.
4. Rekreasi dan pencegahan kriminalitas
Rekreasi dapat dihunakan dalam mencegah kenakalan remaja, yaitu sebagai media penyaluran ambissi dan emosi aktivitas remaja ke arah kegiatan yang bermanfaat.
5. Rekreasi dan moral
Rekreasi dengan aktivitas-aktivitas yang tepat dapat menimbulkan semangat hidup dan berjuang kembali. Menghilangkan tekanan hidup serta rasa kurang percaya diri. Disamping itu, dengan rekreasi akan dapat menumbuhkan inspirasi.
6. Rekreasi dan ekonomi
Kegiatan rekreasi mereupakan investasi jangka panjang untuk kesejahteraan dan perkembangan individu. Rekreasi merupakan salah satu alat yang sifatnya preventif untuk menghindarkan seseorang dari tindakan kejahatan dan sakit jiwa. Oleh karena itu, secara ekonomis menguntungkan, dibandingkan apabila sudah terkena salah satu penyakit, yang tentunya akan membutuhkan perawatan dan biaya yang cukup besar. [5]

III. METODE PERANCANGAN

Tahapan-tahapan yang digunakan dalam perancangan ini merupakan sebuah langkah yang di ambil untuk membuat perancangan ini berhasil. Pada langkah-langkah di bawah ini merupakan prosedur dan berorientasi pada kesuksesan melalui solusi desain. Langkah-langkah di bawah dapat membantu mempermudah dalam sebuah perancangan pada awal proses, dari awal hingga akhir perancangan. Dimulai dari observasi langsung dari lapangan dan juga analisa data, dilanjutkan dengan menentukan kebutuhan dan juga menganalisa masalah, melalui perancangan yang sudah ada dan juga realitas yang ada. Dengan adanya data, masalah dan solusi diperlukan adanya sebuah konsep yang diterapkan ke dalam sebuah media visual untuk dapat diwujudkan dan dikembangkan.

A. *Empathize*

Tahapan yang digunakan dalam tahapan ini adalah sebagai berikut :

- melakukan observasi secara langsung ke tempat yang dituju, yaitu sebuah tempat perancangan dan juga sebuah tempat yang digunakan sebagai literatur untuk mendesain perancangan yang akan dibuat.

- melakukan pendokumentasian terhadap kondisi lapangan yang ada, hasil dari pendokumentasian akan dijadikan sebuah data untuk menyempurnakan desain yang akan dibuat.

- mengamati dan merasakan langsung suasana yang ada di tempat perancangan maupun tempat yang dijadikan sebagai literatur dan pengembangan desain.

B. *Define*

- menemukan masalah yang ada didalam interior Lego terdahulu dan juga pada tempat rencana perancangan yang akan dibuat.

- menentukan faktor-faktor tambahan yang berperan penting dalam sebuah interior seperti, pencahayaan, penghawaan, sirkulasi, dan *branding*.

- menentukan kebutuhan area yang dibutuhkan untuk perancangan Lego.

C. *Ideate*

- membuat ide atau gagasan dan menentukan konsep untuk perancangan yang dibuat dengan memberikan sebuah solusi-solusi desain

- menerapkan sebuah konsep ke dalam bentuk visual yaitu skematik dan perspektif agar dapat di visualkan dengan baik

D. *Prototype*

- proses ini adalah proses dalam pembuatan gambar kerja yang diambil dari sebuah perancangan yang ada.

- membuat sebuah maket untuk dapat memberikan gambaran yang lebih realitas melalui maket presentasi.

E. *Test*

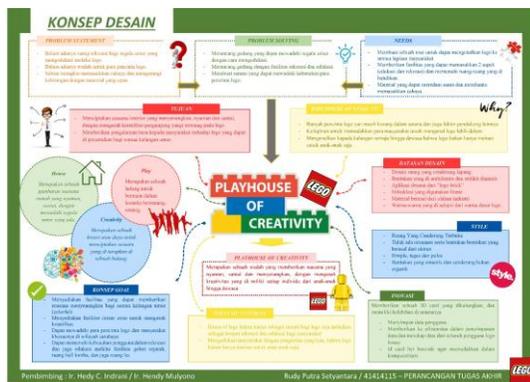
- mempresentasikan semua hasil perancangan dari awal hingga akhir dan penjelasan konsep terhadap solusi dan penerapannya.

- mengevaluasi rancangan apakah sudah sesuai dan menyelesaikan masalah atau belum.

IV. KONSEP PERANCANGAN

Konsep yang diambil berasal dari apa yang ingin diterapkan pada perancangan, yaitu konsep *play*, *creativity*, dan *house*. Konsep ini akan di terapkan berupa warna yang dapat memberikan kesan tersendiri terhadap penggunaannya agar memberikan suasana ruang yang menyenangkan seperti tempat bermain yang menyenangkan.

Berikutnya yaitu *house* yang berfilosofi bahwa rumah memberikan kenyamanan untuk segala orang yang berada didalamnya, dan memberikan kesan yang hangat dengan keluarga dan juga memberikan kenyamanan terhadap penggunaannya. Yang terakhir yaitu *creativity* dimana di maksudkan bahwa dengan adanya House of Lego ini dapat memberikan tiap individu yang ada untuk dapat mengasah kreativitas yang dimiliki melalui Lego, dari anak-anak hingga dewasa.



Gambar. 1. Konsep Perancangan Interior

Pembagian ruang dalam yang terbagi atas 3 bagian yaitu bagian kiri tengah dan kanan merupakan adopsi dari 3 prinsip Lego dan juga rumah yaitu bagian depan tengah dan belakang. Area belajar diberikan di bagian depan di karenakan agar para pengunjung tertarik untuk belajar dan mengerti terhadap Lego tersebut. Selanjutnya area bermain di berikan di bagian belakang agar dapat memberikan kesan yang menyenangkan di bagian belakang.

B. Perspektif
a. Lobby

Pada area lobby ini memiliki beberapa prabot yang fungsinya salah satunya yaitu untuk proses pemindahan barang dari tas pengunjung ke tas Lego sendiri. hal ini dibuat untuk memudahkan pengunjung dalam memindahkan barangnya. selain itu pada bagian loker menggunakan alat RFID untuk memberikan keamanan dalam pengunjung dalam membawa barang-barang yang berharga, sehingga lebih aman. RFID adalah alat yang hanya dapat di buka hanya dengan kartu pemiliknya saja.



Gambar. 3. Lobby

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Layout

Penataan ruang yang ada dapat di lihat bahwa bentukannya teratur namun dinamis yang merupakan adopsi dari bentukun Lego itu sendiri. Pada pola sirkulasi yang ada dibuat sedemikian rupa agar dapat dilalui oleh semua pengunjung tanpa ada terkecuali, selain itu dengan sirkulasi yang demikian dapat memudahkan arah pengunjung untuk berjalan di karenakan jalan yang di lalui satu arah.



Gambar. 2. Layout

b. Galeri Sejarah

Galeri sejarah merupakan sebuah ruang sejarah yang menceritakan Lego dari awal hingga sekarang yang menjelaskan secara singkat, padat, dan jelas. Selain itu pada bagian tengah juga di berikan beberapa Lego yang memiliki keistimewaan tersendiri yaitu Lego limited edition yang setiap tahunnya ada, sehingga display ini akan di ganti setiap tahunnya untuk di update selalu. Pada bagian lain sisi ruangan di berikan rak yang mendisplay beberapa bos Lego yang di buat di masa lalu dan beberapa sisi yang lan menjelaskan tentang perubahan Lego dari beberapa tahun sebelumnya dari awal Lego berdiri.



Gambar. 4. Galeri sejarah

c. Area Mesin

Ruangan ini berguna untuk mendisplay mesin dan juga memberikan pengetahuan tentang mesin Lego dan prosesnya. Mesin Lego yang di ambil hanyalah 1 mesin saja dan mengapa mesin molding yang di ambil, di karenakan mesin moulding ini menjadi salah 1 mesin yang paling utama. Mesin ini adalah mesin pemrosesan Lego yang berupa biji plastin menjadi sebuah brick, selain itu mesin yang di display juga memiliki gerak seperti sedang melakukan proses produksi. Pada sebelah kanan dan kiri mesin tersebut di berikan sebuah gambaran proses2 Lego dari awal hingga akhir, selain itu terdapat sebuah video proses secara detail dari Lego tersebut bagaimana prosesnya berupa video yang di putar.



Gambar. 5. Area mesin

d. Cafe

Pada bagian cafe taplak meja yang di gunakan adalah taplak yang cepat di ganti sehingga penggunaannya satu kali pakai. Kursi yang di berikan juga tergolong cukup nyaman karena memiliki bantalan dan memiliki warna yang banyak. Pada bagian kasir dan pemesanan juga memiliki keunikan yaitu bagian plafonnya seperti atap atau payung, payung ini di ambik dari beberapa branding image Lego yang mengambil warna orange dan putih. Pada dinding cafe di berikan jendela yang luas dan lebar hal ini membuat para pengunjung cafe merasa nyaman dan meesa luar. Selain itu pencahayaan yang dibutuhkan juga berasal dari jendela, sehingga jendela yang diterapkan cukup lebar



Gambar. 6. Cafe

e. Hall (Lomba & Cinema)

Ruang hall ini memiliki warna merah yang cukup banyak di terapkan di ruangan ini, hal ini agar dapat mempengaruhi peserta Lego yaitu dari sisi psikologis memberikan semangat, sedangkan warna kuning memberikan keceriaan. Maka bila

kedua warna saling berdampingan akan dapat memberikan kesan kompetitif namun saling bersenang-senang. Beberapa jendela juga diberikan pada bagian depan. Jendela ini dapat dikendalikan secara otomatis melalui *controller*. Ruang hall ini juga memiliki 2 mode yaitu mode cinema dan mode lomba. Pada saat lomba meja dan kursi akan dapat disesuaikan dengan lombanya yaitu dengan meja dan kursi yang sudah di sesuaikan. Jika hal ini digunakan untuk mode cinema, maka kebutuhan ruang yang ada di dalamnya akan berubah sesuai dengan mode cinema. Kursi dan meja akan di simpan di bagian gudang yang berada di depan dari ruang hall ini.



Gambar. 7. Hall lomba



Gambar. 8. Hall cinema

f. Ruang Training

Ruang training ini digunakan untuk kapasitas 7 orang dengan seorang pembimbing, ruang training ini berfungsi untuk memberikan training pertama dalam peserta lomba. Training ini bertujuan memberikan pengarahan lebih lanjut dan juga penjelasan ulang gambaran lomba. Selain itu ruang training diberikan jendela yang dapat memberikan pencahayaan dalam ruangan secara alami tanpa menggunakan listrik.



Gambar. 9. Ruang training

g. Ruang Staff

Ruang staf diperuntukkan hanya untuk staff Lego saja. Ruang staff memiliki beberapa kebutuhan yang di peruntukkan bagi staff Lego itu sendiri, dimulai dari tempat makan, wastafel, loker, dispenser dan beberapa kebutuhan lainnya. Ruang staf juga dapat diperuntukkan untuk staff menyimpan barang mereka dan bergantian shift dengan staff yang lain.



Gambar. 10. Ruang staff

h. Ruang Pembimbing

Ruang pembimbing ini digunakan untuk 3 pembimbing, dan juga 1 rak untuk mendisplay Lego dan beberapa lemari kecil di bawahnya untuk menyimpan Lego yang dipergunakan untuk sarana mengajar. Material yang digunakan untuk ruang pembimbing khususnya rak dan meja yaitu menggunakan material multiplek dengan finishing cat duco. Hal ini di buat karena dengan material cat duco ini dapat memberikan kesan Lego yang semakin bertambah, hal ini di sebabkan material Lego yang berasal dari plastik mempunyai kemiripan dengan bahan Lego itu sendiri



Gambar. 23. Ruang pembimbing

i. Area Display

Ruang *display* Lego ini bertujuan memberikan pengetahuan tentang Lego sendiri bahwa legi memiliki 3 dasar permainan yang dia miliki, selain itu barang yang *display* tidaklah ukuran yang kecil namun menggunakan ukuran yang besar sehingga dapat memberikan daya tarik tertentu. Pada bagian ini juga terdapat Lego yang memiliki tingkat kesulitan yang sulit yang hanya di produksi sedikit dari Lego. Ruang *display* ini banyak

menggunakan material kayu solid dengan multiplek dan untuk finishingnya sendiri menggunakan cat duco untuk prabotnya.



Gambar. 24. Area *display*

j. Area Create Zone

Area *create zone* adalah area yang diman pengunjung dapat menikmati sarana bermainnya dari umur anak, remaja, dan dewasa. Pada bagian ini semua mainan Lego akan terpisah dan digolongkan sesuai dengan umur dari penggunaannya sendiri. Pada area *create zone* lantai yang digunakan menggunakan vinyl rubber agar dapat mengurangi suara dari legi itu sendiri, dan juga memberikan keamanan terhadap Lego yang memiliki kemungkinan untuk jatuh dari meja. Dengan adaya bahan ini dapan membantu mengurangi resiko terhadap Lego bila rusak. Selain itu pada bagian plafon menggunakan akustik board yang dapat meredam suara.



Gambar. 25. Area *create zone*

VI. KESIMPULAN

House of Lego merupakan tempat yang dapat mawadahi aktivitas pendukung Lego yang bertujuan untuk mengedukasi, dan sebagai tempat rekreasi bagi segala umur khususnya kaum remaja. *House of Lego* banyak memiliki fasilitas pendukung Lego yang memadai dan dapat mawadahi para pengunjung dari segala umur, selain itu melalui Lego juga sebagai salah satu bahan mengedukasi masyarakat dan bukan hanya mainan biasa. Melalui konsep *Playhouse of creativity* para pengunjung di harapkan dapat merasakan suasana yang menyenangkan seperti di rumah, namun juga memiliki *mindset* baru yang dapat mengasah kreatifitas melalui belajar dari Lego pada setiap individunya.

Pada setiap area atau ruangan yang menjadi bagian dari *House of Lego* memiliki penekanan di setiap warnanya yang membuat dalam psikologis pengguna itu sendiri. Penerapan

konsep yang ada juga menjadikan sebuah ciri khas dari Lego melalui warna-warna yang diciptakan oleh Lego. Selain warna ada juga bentuk yang diterapkan adalah bentuk yang berasal dari *Lego brick* itu sendiri sehingga dapat menjadi sebuah bentuk Lego yang menjadi *focal point* di setiap plafonnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT karena atas berkat-Nya kepada penulis selama melaksanakan tugas akhirnya ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang-orang yang ikut serta membantu penulis untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini, antara lain:

1. Kedua orang tua penulis yang telah memberikan dukungan secara moril dan material.
2. Hedy C. Indrani dan Hendy Mulyono selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan banyak waktu dan pikiran dalam memberikan saran-saran dan pengarahan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Pihak-pihak lain yang telah memberikan bantuan secara langsung maupun tidak langsung dalam pembuatan tugas akhir ini yang tidak dapat di sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun, menambah, dan mengembangkan untuk penulisan selanjutnya.

Akhir kata penulis memohon maaf atas kekurangan dalam proses penulisan tugas akhir ini dan penulis menerima dengan senang hati terhadap saran dan kritikan yang dapat membangun agar menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] "Lego". 08 Oktober 2016. <[https:// www.Lego.com/en-us/products](https://www.Lego.com/en-us/products) >
- [2] "Kisah Ole Kirk Christiansen dan Sejarah LEGO", 08 Oktober 2016, <<https://sains.me/2015/09/12/kisah-ole-kirk-christiansen-dan-sejarah-Lego/>>. Sejarah Lego
- [3] "Jenis Mainan Yang Merangsang Otak Anak agar Edukatif".08 Oktober 2016. <<http://dokteranak.org/jenis-mainan-yang-merangsang-otak-anak>>
- [4] Craven dan Hirnle (1996). Pengertian Edukasi. Suliha
- [5] Karyono, Hari. 1997. Kepariwisataaan. Jakarta : PT Grasindo.
- [6] Farrel, Patricia (1991) The Process Of Recreation Programming