



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Alat permainan merupakan salah satu sumber belajar. Melalui alat permainan anak dapat mengembangkan berbagai macam keterampilan tangan, memberikan kesenangan dan informasi. Macam alat permainan sebagai pelengkap untuk bermain sangat beragam

salah satunya adalah mainan yang bersifat bongkar pasang. Permainan konstruktif dapat meningkatkan keterampilan jari anak yang memudahkannya untuk melakukan aktivitas sehari – hari, seperti menggunakan pensil, menggunting kertas, makan dan minum serta memakai dan melepas sepatu (Aviati, 2003)

Permainan konstruktif tidak akan membuat anak merasa bosan karena dalam permainan ini yang dipentingkan adalah kesenangan dan hasilnya mau bagaimanapun caranya. Anak – anak akan sibuk dengan membuat hal yang baru dengan menggunakan balok – balok permainan yang salah satunya adalah lego.

Bermain sambil belajar itulah yang terbayang pada pikiran orang pada saat mendengar sebuah kata lego selain mainan yang berbentuk balok – balok. Pada tahun 1934, terbentuk sebuah grup bernama Lego dari sebelumnya bernama Ole Kirk. Lego memiliki beberapa arti dalam Bahasa Denmark yang berarti bermain dengan baik, dan dalam Bahasa Latin memiliki arti saya menyusun atau saya merangkai. Mainan lego adalah sejenis alat permainan bongkah plastik kecil yang terkenal di dunia khususnya di kalangan anak – anak atau remaja tidak pandang laki – laki ataupun perempuan. Bongkah – bongkah ini serta kepingan lain bisa di susun menjadi model apa saja.

Permainan lego yang berbentuk balok – balok dengan bahan dasar plastic ini, merupakan alat mainan yang dapat merangsang perkembangan motoric halus, karena untuk menjadi sebuah

konstruksi, anak harus memasang setiap keeping lego. Melalui kegiatan memasang setiap keping lego, anak dituntut untuk dapat mengkoordinasikan berbagai unsur yang menentukan seperti otot, syaraf dan otak. Apabila dilatih secara intensif, unsur- unsur tersebut akan melaksanakan masing – masing perannya secara interaksi positif untuk mencapai koordinasi yang sempurna.

Latihan menggunakan alat mainan lego, berguna untuk meningkatkan kemampuan motoric halus anak dan dapat dijadikan media penyalur kebutuhan anak dalam bermain. Tujuannya agar anak mampu melewati fase – fase perkembangan.

Bermain lego sama saja dengan melatih kemampuan otak manusia baik dari anak – anak sampai orang dewasa. Hal ini banyak dibuktikan dengan ada beberapa penelitian yang meneliti dampak positif dari bermain lego. Banyak yang dapat dilatih dari bermain lego : kekuatan imajinasi, logika, kepekaan, mengatur sesuatu yang dimiliki agar cukup dengan keperluan, meningkatkan sosialisasi bahkan kepercayaan diri pemainnya.

Lego, mainan satu ini sangat populer di dunia dan mempunyai penggemar yang cukup banyak. Sayangnya dengan jumlah penggemar lego di Indonesia sebanyak itu, Indonesia tidak mempunyai tempat khusus untuk para penggemar lego untuk memajang hasil karya mereka sendiri maupun untuk sekedar berkumpul.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada Komunitas LEGO MOC (Make Own Creation), diperoleh beberapa masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya antusias dan kesadaran masyarakat terhadap mainan yang dapat mendidik sejak dini.
2. Komunitas LEGO di Indonesia tidak memiliki wadah khusus sehingga mereka tidak dapat beraktualisasi dan bersosialisasi dengan sesama penggemarnya.

1.3. Gagasan Perancangan

Club LEGO House yang dirancang mencakup beberapa fasilitas untuk mendukung segala kegiatan. Fasilitas tersebut seperti gathering room, café dan shop. Disediakan juga Duplo Village yang berfungsi untuk tempat bermain anak, sehingga para orang tua yang sedang berkumpul dengan clubnya dapat dengan tenang menitipkan anaknya di area tersebut

1.4 Tujuan Perancangan

Beberapa tujuan perancangan desain interior di Club Lego House ini diantaranya sebagai berikut :

1. Merancang Club LEGO House yang dapat mewadahi aktivitas komunitas dengan menerapkan konsep “The Values Of LEGO”.

2. Mendesain ruangan dengan penerapan konsep “The Values Of LEGO” yang dapat membangun sosialisasi antar anggota komunitas dan penggemar LEGO.

1.5 Manfaat Perancangan

Manfaat yang diharapkan dari perancangan Club ini sebagai berikut :

1. Menjadi sarana yang dapat menginformasikan apa sebenarnya lego kepada masyarakat awam dengan adanya free trial cara membuat lego.
2. Menjadi wadah bagi penggemar sehingga dapat mengetahui perkembangan lego di dunia dan dapat berkumpul bersama.
3. Anak – anak memiliki sarana lengkap untuk bermain dan belajar dengan media lego.

1.6 Batasan Perancangan

Tempat ini akan menjadi yang pertama dan pusat aktivitas penggemar lego di Indonesia yang berlokasi di Jalan Husein Sastranegara dengan luas bangunan sekitar 2.664 m² dan luas tanah lebih dari 5000 m². Fasilitas yang terdapat pada Klub Lego House ini adalah :

1. Lobby

Memiliki konsep to care dimana pengunjung disapa dengan ramah saat masuk.

2. Cafe and gathering area

Fasilitas ini merupakan fasilitas utama dimana sesama penggemar lego dapat saling berkumpul bersama untuk bermain lego, saling bertukar pikiran atau hanya sekedar makan bersama.

3. Lego Shops

Fasilitas ini memberikan tempat bagi para penggemar untuk menjual koleksinya atau membeli koleksi lain.

4. Hall Of Fame

Fasilitas ini memberikan tempat bagi penggemar yang telah membuat karya lego dengan baik agar dapat dipamerkan, dan ketika ada event seperti perlombaan dapat menggunakan fasilitas ini.

5. Duplo Village

Fasilitas ini memberikan tempat bagi anak – anak untuk bermain dan belajar dengan adanya fasilitas tambahan seperti kelas untuk anak dan playground.

6. Ole Kirk Play House

Fasilitas ini memberikan tempat bagi anak – anak untuk mencoba bermain LEGO atau mencoba mainan baru dari LEGO, dengan adanya fasilitas tambahan seperti lemari dan rak keping LEGO dan buku petunjuk.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan diuraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, gagasan perancangan, manfaat penelitian, ruang lingkup perancangan, sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan pengertian cafe dan gallery, jenis gallery yang akan dipakai dan shop area dan kajian literatur.

BAB III DESKRIPSI PROYEK DAN PROGRAM PERANCANGAN INTERIOR *CLUB LEGO HOUSE*

Dalam bab ini akan diuraikan tentang deskripsi site yang digunakan beserta foto –foto hasil survey, zoning dan blocking, serta sirkulasi user.

BAB IV APLIKASI KONSEP *THE VALUES OF LEGO* PADA DESAIN INTERIOR *CLUB LEGO HOUSE*

Dalam bab ini berisikan tentang penerapan desain ke dalam objek perancangan disertai dengan penjelasan penggunaan material.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini akan diberikan kesimpulan tentang jawaban atas semua masalah yang sebelumnya telah dianalisa, disertakan beberapa saran yang berguna untuk membangun bangunan sejenis.