

BAB II

TINJAUAN HAKIKAT OBJEK STUDI

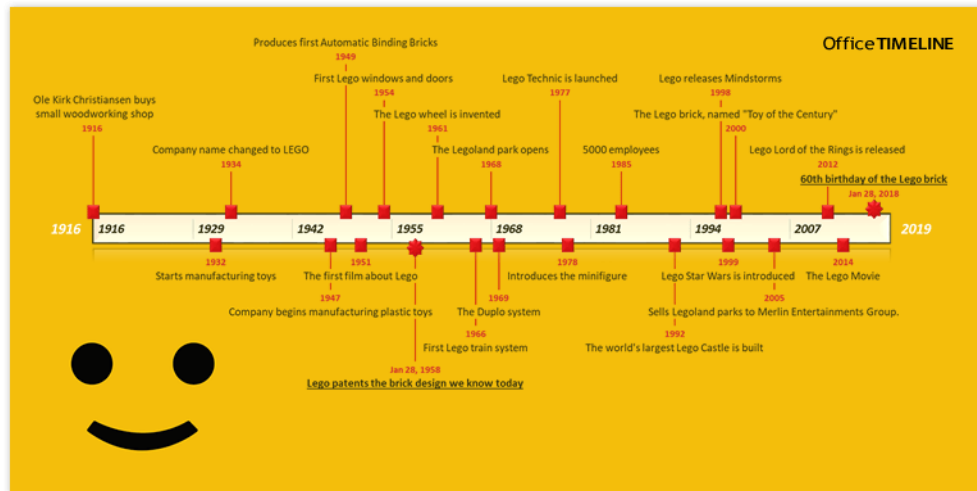
2.1 TINJAUAN UMUM LEGO

Berdasarkan *website* resmi perusahaan LEGO, permainan LEGO bermula dari sebuah usaha Ole Kirk Christiansen seorang pengrajin kayu di kota Billund, Denmark. Pada 1916, Christiansen membeli sebuah toko kerajinan kayu yang sebelumnya sudah lama beroperasi sejak tahun 1895. Kebanyakan toko ini pekerjaannya membantu pembangunan rumah dan pembuatan mebel interior kayu. Di tahun 1924, toko ini mengalami musibah kebakaran yang mengakibatkan kerugian besar. Setelah kejadian tersebut, Christiansen bukan berputus asa tetapi Ia berusaha memperluas bisnisnya lebih jauh lagi. Saat depresi melanda, Christiansen hanya memiliki beberapa pelanggan dan mencoba untuk memproduksi karyanya dengan versi miniatur seperti tangga, papan setrikaan dan dari sinilah Ia terinspirasi untuk mulai memproduksi mainan berbahan kayu.

Pada sekitar pertengahan tahun 1930, permainan Yo-yo memberikannya sebuah masa yang singkat untuk meningkatkan bisnisnya. Christiansen menggunakan sisa-sisa bagian yo-yo sebagai roda untuk permainan truk. Saat ini Ia merasa bisnis ini tidak terlalu menguntungkan, akan tetapi pada masa ini Godtfred (anaknya) mulai membantu ayahnya dan memegang peran yang aktif dalam bisnisnya.

Semakin hari, masyarakat mulai menyukai dengan permainan hasil produksi kayu mereka. Tahun 1934, Christiansen mengadakan kompetisi untuk para pegawainya dalam memberikan nama untuk bisnisnya. Akan tetapi Ia sendiri telah mempertimbangkan dua nama untuk bisnisnya yaitu, “Legio” (merujuk pada kalimat *Legiun*) dan “LEGO” (singkatan dari kalimat Danish *Leg Godt* yang berarti “bermain dengan baik”). Ia memilih nama yang dipertimbangkannya sendiri untuk menamainya dengan LEGO, dan mulai saat itu perusahaannya mengamai produk-produk mereka dengan nama

tersebut. Belakangan perusahaan baru menyadari bahwa nama tersebut dapat diartikan “saya menyusun” atau “saya merangkai” dalam bahasa Latin.



Gambar 2. 1 Timeline LEGO

Sumber: officetimeline.com

Sebelum permainan ini berbahan plastik yang aman untuk anak-anak, permainan ini juga pernah diproduksi dengan berbahan bata bangunan. Namun perusahaan ini mengganti bahan tersebut dikarenakan permasalahan teknis kemampuan untuk melekatkannya sangat terbatas. Sehingga mereka mulai untuk menambahkan lubang berbentuk silinder di bawahnya sebagai perekatnya. Setelah berhasil dengan teknik tersebut, mereka segera mematenkan rancangan ini untuk menghindari saingan bisnis. Tahun 1958 Ole Kirk Christiansen meninggal dunia, dan anaknya meneruskan bisnis tersebut.



Gambar 2. 2 Tema permainan LEGO

Sumber: lego.com

Hingga saat ini masyarakat memiliki antusias yang besar terhadap permainan ini. Berbagai macam tema pun telah diluncurkan oleh perusahaan tersebut mulai dari hewan, transportasi hingga *city plan*. Adapun masyarakat yang menggunakan permainan untuk edukasi dan terapi kesehatan bagi anak-anak yang memiliki rasa cemas.

Permainan LEGO memiliki 3 jenis yang dapat dikategorikan berdasarkan usia. Perusahaan LEGO juga mempertimbangkan faktor keamanan tiap pengguna. Berikut jenis LEGO yang ada:

- **LEGO Duplo**

Jenis LEGO Duplo ini dirancang khusus untuk anak umur 1-5 tahun. Ukuran LEGO Duplo jauh lebih besar dibandingkan dengan LEGO Standart. Dari jenis variasi bentuk pun tidak beragam. Hal ini disengaja agar balita lebih mudah untuk memainkannya dan tentunya aman.



Gambar 2. 3 LEGO Duplo

Sumber: lego.com

- LEGO Junior

Jenis LEGO Junior dirancang khusus untuk anak umur 4-7 tahun. Ukuran LEGO Junior 100% sama dengan LEGO Standart. Hanya saja perbedaan desainnya dibuat agar mudah dibangun. Contoh perbandingannya jika membuat sebuah mobil LEGO Standart membutuhkan 50 *bricks* sedangkan LEGO Junior hanya dari 7 *bricks*.



Gambar 2. 4 Lego Junior

Sumber: lego.com

- LEGO Standart

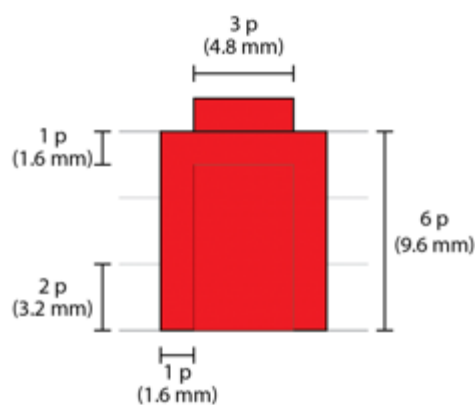
Jenis LEGO Standart merupakan lego yang paling sering dijumpai. Jenis LEGO ini didesain untuk pengguna umur yang

lebih dari 7 tahun. Sudah banyak berbagai macam tema yang telah diciptakan dengan LEGO jenis ini, mulai dari arsitektur, kota, transportasi dan masih banyak lagi.

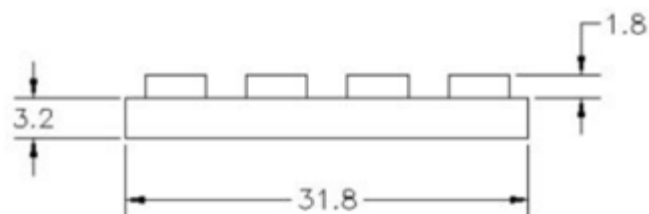


Gambar 2. 5 Lego Standart Tema Creator
Sumber: lego.com

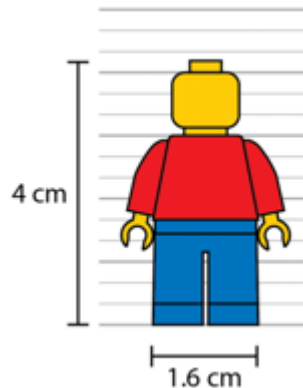
Berikut adalah dimensi dari permainan LEGO:



Gambar 2 1 Dimensi LEGO Brick
Sumber: brickarchitect.com, 2018



Gambar 2 2 Dimensi LEGO Short Brick
Sumber: bricks.stackexchange.com, 2011



Gambar 2 3 Dimensi LEGO Mini Figure

Sumber: brickarchitect.com, 2018

2.2 TINJAUAN UMUM GALERI

2.2.1 Pengertian Galeri

Galeri adalah sebuah tempat yang digunakan untuk memamerkan sebuah karya seni, baik itu berupa lukisan, barang-barang temuan, atau *fashion* yang dimiliki oleh pemerintah, maupun pribadi.⁶ Adapun pengertian lainnya mengenai galeri:

*Gallery: A long curved ares acting as corridor inside or on the exterior of building. Or between building. A room often top lift, used for the display of artwork.*⁷

Galeri merupakan sebuah ruang kosong yang digunakan untuk pameran kesenian.⁸

Dalam Koran Tempo tahun 2003, seorang arkeolog Djulianto Susilo menjelaskan bahwa galeri dan museum adalah tempat yang berbeda. Menurutnya galeri adalah tempat untuk menjual benda/sebuah karya seni, sedangkan museum tidak boleh melakukan transaksi jual beli karena pada dasarnya museum merupakan tempat atau wadah untuk memamerkan koleksi yang memiliki nilai sejarah

⁶ Kamus Besar Bahasa Indonesia

⁷ Illustrated Dictionary of Architecture, hal. 143

⁸ Cyril M. Harris, Dictionary of Architecture and Construction Fourth Edition (New York: McGraw-Hill, 2006), hal. 451

dan langka. Hal tersebut juga pernah dinyatakan oleh Darmawan T. (1994) di mana galeri lebih condong menjadi bagian dari pertumbuhan ekonomi daripada perkembangan seni yang prinsip utamanya adalah memutar seni dengan uang.

Mulanya, galeri merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sebuah museum yang fungsinya berupa mewadahi benda-benda yang dipamerkan. Namun setelah tahun 1960-an galeri menjadi ruang untuk mengapresiasi sebuah seni untuk publik. Pada masa ini keberadaan galeri menjadi jawaban atas kebutuhan para seniman. Galeri menjadi suatu sarana untuk memamerkan berbagai hasil karya seni, seperti instalasi seni, seni teater, tari, pembacaan puisi, dan lain sebagainya. Seiring perkembangannya, galeri memiliki beberapa fungsi baru untuk menunjang bangunan galeri tersebut, yaitu:

1. Sarana edukasi masyarakat
2. Sarana rekreasi
3. Sarana perdagangan produksi lokal

2.2.2 Klasifikasi Galeri

Berdasarkan jenisnya, galeri dibedakan menjadi:

1. *Modern Art Gallery*, yaitu galeri dengan perencanaan ruang yang lebih modern.
2. *Traditional Art Gallery*, yaitu galeri yang diselenggarakan di selasar/lorong panjang

Dari kepemilikannya, galeri dibedakan menjadi:

3. *Public Art Gallery*, galeri yang dimiliki oleh sebuah organisasi umum maupun pemerintah.
4. *Private Art Gallery*, galeri yang dimiliki seseorang.

Dari isi koleksi sebuah galeri, ini bisa dibedakan menjadi:

1. Galeri Pribadi, isi koleksi dari galeri ini merupakan koleksi pribadi seseorang dan dapat memamerkan karyanya sendiri. Umumnya koleksi dari karyanya tidak diperjual belikan.

2. Galeri Umum, galeri ini memiliki koleksi dari beberapa karya pekerja seni sehingga koleksinya pun dapat diperjual belikan
3. Galeri Kombinasi, galeri dengan koleksi percampuran koleksi pribadi dengan beberapa karya dari para pekerja seni.

Dari objek fungsi yang diwadahi, galeri dibedakan menjadi:

1. *Museum Gallery*, merupakan galeri yang memamerkan suatu objek seni yang memiliki nilai sejarah pada masyarakat yang memiliki skala dan jumlah koleksi yang lebih kecil dari museum.
2. *Contemporary Art Gallery*, merupakan galeri yang dimiliki secara privat oleh seseorang yang digunakan untuk memwadahi pameran objek seni para seniman, biasanya tidak memungut biaya dari para seniman, namun mengambil biaya dari transaksi yang terjadi di dalamnya.
3. *Online Gallery*, merupakan galeri yang menampilkan karya seni untuk dijual maupun hanya untuk dipamerkan dan dapat diakses melalui jalur online.
4. *Vanity Gallery*, merupakan galeri yang biasa disewakan kepada para seniman untuk memamerkan karya seninya, biasanya bersifat sementara.

Dari jenis pameran yang diadakan, galeri dibedakan menjadi tiga yaitu:

1. *Permanent Exhibition*, pameran yang diadakan terus-menerus tanpa ada batasan waktu. Barang yang dipamerkan tetap atau bisa juga bertambah.
2. *Temporary Exhibition*, pameran yang diadakan sementara dengan batasan waktu tertentu.
3. *Travelling Exhibition*, pameran yang berpindah-pindah dari suatu tempat ke tempat yang lain. Galeri seni dapat digolongkan lagi berdasarkan pada macam koleksi dan tingkat dan luas koleksi (luas jangkauan).

Adapun fasilitas yang ditawarkan dari macam galeri dapat dibedakan menjadi:

1. Pameran Tetap

- a. *Showroom*, memiliki modul ruang yang bervariasi disesuaikan dengan objek yang akan dipamerkan.
- b. *Panel Promotion*, memiliki unit ruang pamer / display terkecil.
- c. *Mock-Up*, mempunyai ruang yang digunakan untuk memamerkan objek barang dengan teknik sampel / contoh satu ruang dalam yang dilengkapi dengan produk seni rupa dan memiliki skala yang sebenarnya.

2. Pameran Temporal

Exhibition hall dan area kavling pamer, penyediaan kavling-kavling pamer ini dengan modul yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tuntutan objek pamer.

2.2.3 Kegiatan di Galeri

1. Karakteristik kegiatan

Di galeri, kegiatan-kegiatan yang dilakukan memiliki karakter dan sifat antara lain:

a. Apresiatif

karakter kegiatan yang dapat memberikan pandangan, penghargaan, pemahaman dan penilaian terhadap objek yang dipamerkan.

b. Kreatifkarakter

c. kegiatan yang mampu menghasilkan sesuatu yang baru dari gagasan – gagasannya.

d. Edukatif

e. karakter kegiatan yang bersifat dapat menampah ilmu pengetahuan dan mendidik dari suatu objek.

f. Rekreatif

g. karakter kegiatan yang bersifat santai dalam menikmati ruang, suasana maupun kegiatan.

2. Lingkup kegiatan

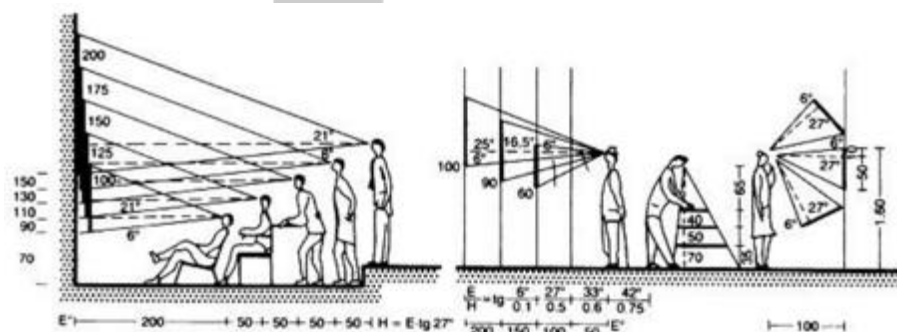
- a. Pameran
- b. Kegiatan pengembangan wawasan: kegiatan yang diwadahi misalnya *workshop*, kepastakaan, dokumentasi, seminar, diskusi.
- c. Kegiatan pengelolaan: kegiatan yang bersifat manajerial, administratif, pengadaan karya, perawatan seluruh fasilitas dan lingkungan galeri.

3. Pelaku kegiatan

- a. Seniman: sebagai pencipta karya
- b. Pengunjung: orang awam pemerhati objek galeri.
- c. Pengelola dan karyawan: penyelenggaraan aspek teknis dan aspek administratif

2.2.4 Kebutuhan Ruang

Standar kebutuhan ruang untuk galeri memerlukan luas lantai yang lebih banyak dibandingkan ruang dinding, hal ini dikarenakan luasan lantai dapat digunakan untuk penempatan objek karya dimana dalam Rumah LEGO karyanya berupa 3 dimensi. Maka penting sebuah galeri menentukan besaran ruang pamernya. Menurut Neufert, 1997 besaran ruang pamer untuk patung (3 dimensi) 6-10m² luas lantai.



Gambar 2. 6 Jarak pandang manusia

Sumber: Ernst and Peter Neufert, Architect's Data Third Edition

Adapun yang perlu diperhatikan mengenai jarak pandang manusia, gerak anatomi leher manusia sekitar 30° ke atas dan 40° ke bawah maupun ke samping. Sehingga dengan pertimbangan tersebut pengunjung dapat merasa nyaman dalam bergerak untuk melihat karya pada galeri.

2.2.5 Sirkulasi Galeri

Sirkulasi di galeri menggunakan pola sirkulasi pejalan kaki yang terjadi di dalam ruang dan diatur sedemikian rupa sehingga mampu menciptakan keseimbangan pengguna ruang terhadap fungsi. Selain itu, pola sirkulasi yang diatur juga dapat memberikan arahan kepada para pengunjung untuk menikmati fungsi yang ditawarkan bangunan tersebut secara menyeluruh. Menurut De Chiara dan Callender, tipe sirkulasi yang dapat digunakan yaitu:

1. Sequential Circulation
2. Random Circulation
3. Ring Circulation
4. Linear Bercabang

2.3 TINJAUAN UMUM WORKSHOP

2.3.1 Pengertian *Workshop*

Berdasarkan kamus Inggris-Indonesia, John M. Echols/Hassan Sadily, Pt. Gramedia, 1987, dijelaskan bahwa *workshop* merupakan bengkel atau sebuah ruang kerja.

Adapun pengertian dari buku *Workshops: Designing and Facilitating Experiential Learning* dari Brooks-Harris dan Stock-Ward, 1999 menjelaskan *workshop* sebagai pengalaman belajar jangka pendek yang mendorong pembelajaran aktif dan pengalaman menggunakan berbagai kegiatan belajar untuk memenuhi kebutuhan peserta yang beragam, dengan kemungkinan penekanan pada:

pemecahan masalah, pengembangan keterampilan, peningkatan pengetahuan, perubahan sistemik, maupun peningkatan diri sendiri.

2.3.2 Fungsi *Workshop*

Fungsi dari *workshop* merupakan tempat atau wadah yang diperuntukkan sebagai ruang kerja untuk memproduksi sesuatu. Dalam topik ini berupa penyusunan LEGO.

2.3.3 Kegiatan di *Workshop*

Workshop memiliki 4 kelompok kegiatan tertentu yang diklasifikasikan berdasarkan tingkatan dan alur proses produksi, yakni:

1. Ruang bahan baku
Menyimpan bahan baku
2. Ruang Produksi
Kegiatan memproses bahan baku menjadi barang jadi
3. Ruang Finishing
Kegiatan memberikan sentuhan akhir pada barang
4. Ruang kontrol kualitas
Melakukan cek terakhir untuk memastikan kualitas barang

2.3.4 Kebutuhan *Workshop*

Pada dasarnya sebuah *workshop* memiliki kebutuhan ruang yang terdiri dari:

1. Ruang bahan baku
2. Ruang produksi
3. Ruang finishing
4. Ruang kontrol kualitas

2.4 TINJAUAN PRESEDEN

2.4.1 LEGO House

LEGO House merupakan bangunan yang dirancang oleh Bjarke Ingels Group (BIG) pada tahun 2017. Bangunan ini merupakan bangunan berskala 1:100 dari permainan LEGO dengan batu bata LEGO. Bangunan yang terbangun di atas 12.000m² berlokasi di Billund, Denmark yang tidak lain merupakan daerah asli pembuatan LEGO. Tidak jauh dari LEGO Values, bangunan ini memang diperuntukkan sebagai ruang bermain edukasi dengan fungsi tambahan sebagai tempat pameran.



Gambar 2. 7 LEGO House, Billund, Denmark

Sumber: archdaily.com

Bentuk utama bangunan ini mencirikan bentuk asli sebuah LEGO yaitu berbentuk geometri. Permainan elevasi di fasad bangunan merupakan *pixel* sebuah LEGO tunggal. Pemilihan warna pun juga disesuaikan dengan warna yang dominan pada permainan LEGO.

Adapun maksud lain penggunaan warna tersebut, yakni memberikan zonasi pada ruang dalamnya. Warna merah merupakan area yang difungsikan untuk pengunjung dapat menuangkan ide – ide kreatifnya secara langsung atau biasa disebut sebagai *Creative Lab*

Area. Warna kuning merupakan area pengunjung untuk memahami dan mengatur emosi untuk membangun kepercayaan diri melalui permainan. Warna hijau merupakan area untuk mengajarkan pengunjung menjadi komunikator yang baik. Hal ini dapat memberikan kompetensi sosial untuk mendengarkan dan menanggapi kebutuhan dan perasaan orang lain. Warna Biru merupakan area untuk mengasah logika dan kemampuan kognitif dalam lingkungan sekitar serta dapat memecahkan maupun menemukan solusi setiap permasalahan.



Gambar 2. 8 Zonasi ruang dalam LEGO House

Sumber: lego.com

Selain ruang bermain yang ada pada zona-zona tertentu, LEGO House memiliki ruang untuk pengunjung mengetahui secara detail mengenai sejarah permainan LEGO. Tidak hanya itu, pengunjung pun juga dapat melihat sebuah instalasi utama yang ada di bangunan ini yaitu instalasi LEGO berbentuk pohon dan dinosaurus yang dibuat dengan 3 jenis LEGO yang berbeda. Instalasi tersebut berada di ruang *Masterpiece Gallery* yang mana ruang ini didedikasikan untuk merayakan imajinasi para pembangun LEGO di dunia.



Gambar 2. 9 Masterpiece Gallery

Sumber: lego.com

2.4.2 LEGO Certified Store

LEGO Certified Store (LCS) adalah retail LEGO yang berada di banyak tempat. Di Indonesia sendiri LCS memiliki 4 lokasi, Bali, Surabaya, dan Jakarta. Tidak banyak perbedaan fasilitas yang ada di LCS manapun di Indonesia.

Salah satu fasilitas yang ada di LCS adalah tempat *workshop*. Biasanya di LCS menyediakan beberapa tempat duduk dan meja. Area tersebut diperuntukkan bagi pengunjung yang hanya ingin sekadar bermain LEGO maupun meminta bantuan staff LCS untuk membenahi LEGO yang pengunjung miliki. Selain itu LCS memiliki etalase kecil yang memuat rakitan-rakitan LEGO yang sudah selesai dengan skala kecil. Tidak ketinggalan pula instalasi LEGO yang tidak terlalu dominan dalam ruang tersebut. Hal ini dikarenakan LCS memiliki fungsi utama untuk penjualan dan pemasaran LEGO saja.



Gambar 2. 10 Ruang workshop LCS Surabaya

Sumber: Cahaya Risky, 2017

2.5 STANDAR RUANG DAN KEGIATAN

Melihat dari preseden yang sudah ada, dapat disimpulkan bahwa di Indonesia sendiri ruang untuk menunjang eksplorasi dengan LEGO masih belum mencukupi. Hal tersebut dapat dilihat dari ruang-ruang dan jenis kegiatan yang ada pada *LEGO Certified Store* di Indonesia. Maka dari itu ruang-ruang utama yang dibutuhkan untuk Rumah LEGO Sebagai Sarana Rekreasi yang Berbasis Edukasi di Surabaya adalah: ruang *workshop* (*Creative Lab.*), galeri sejarah LEGO, ruang berkumpul dan juga retail LEGO sendiri. Adapun jenis kegiatan yang akan dibentuk dalam bangunan ini adalah bermain, belajar, berinteraksi dan berjual beli.