

Abstrak

Peminat mainan di Indonesia tergolong cukup banyak. Hal ini terbukti dari banyaknya *event* pameran mainan yang diselenggarakan di seluruh Indonesia. Salah satu permainan yang paling banyak diminati adalah mainan Lego. Lego adalah permainan konstruksi dari plastik yang berasal dari Billund, Denmark. Permainan Lego sudah ada di pasar Indonesia sejak lama, sekitar 25 tahun lalu. Namun, masyarakat Indonesia belum begitu mengenal dan mengetahui manfaat bermain Lego. Seiring berjalannya waktu, kepopuleran mainan Lego semakin meningkat ditandai dengan munculnya komunitas Lego. Terdapat 4 komunitas Lego yang ada di Indonesia, yaitu: KLI (Komunitas Lego Indonesia), BLUG (Bandung Lego User), Komunitas AFOL Surabaya dan BALLUG (Bali *Lego User*). Salah satu kegiatan yang paling sering dilakukan komunitas Lego adalah melakukan pameran Lego. Pameran Lego yang diselenggarakan oleh komunitas tidak menentu tempat dan lokasinya. Selain komunitas, permainan Lego digunakan sebagai sarana bermain untuk melatih kreatifitas perkembangan otak anak di sekolah *Play Group* dan TK (Taman Kanak-kanak). Fasilitas yang terdapat di Play Group dan TK masih kurang memadai kegiatan bermain Lego anak. Di Indonesia sendiri belum terdapat fasilitas khusus yang menyediakan sarana edukasi, *entertainment* dan komersial Lego. Hal inilah yang melatar belakangi didirikannya *Lego Center* yang berfungsi sebagai pusat kegiatan Lego di Indonesia.

Kata kunci: Lego, Komunitas, Masyarakat, Edukasi Entertainment dan Komersial