

ABSTRAK

REDESAIN INTERIOR *SCIENCE CENTER* SOREANG DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI RUANG

Muhammad Faiz Hafizhudien

Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Jl. Telekomunikasi No.1, Terusan Buah Batu, Sukapura, Bandung, Jawa barat 40257

Soreang merupakan sebuah kecamatan yang menjadi ibukota dari Kabupaten Bandung. Pemerintah daerah Kabupaten Bandung dari tahun ke tahun selalu berbenah dengan melakukan berbagai pengembangan baik dalam bentuk program kegiatan hingga proyek infrastruktur. Salah satu proyek besarnya yaitu Kawasan Budaya Sabilulungan yang merupakan sebuah kawasan wisata terpadu dan pusat konvensi di atas tanah seluas 8 hektar. Proyek ini mulai dikerjakan secara bertahap dari tahun 2010, dan dimulai dengan peresmian 3 gedung secara bersamaan yakni Gedung Budaya Sabilulungan, *Science Center* Soreang, dan Bale Rame/Sabilulungan *Dome* pada tahun 2014. Seluruh infrastruktur yang dibangun pada kawasan ini diperuntukkan memfasilitasi kegiatan dan kebutuhan masyarakat Kabupaten Bandung. Gedung Budaya dan Bale Rame sebagai fasilitas acara *indoor* dan *outdoor* dalam skala besar, sedangkan *Science Center* sebagai fasilitas wisata edukasi.

Fasilitas *Science Center* Soreang dimunculkan guna mendukung dan mendorong pengetahuan masyarakat mengenai sains dan teknologi yang senantiasa berkembang seiring berjalannya waktu. Dengan target pengunjung dari kalangan pelajar jenjang pendidikan taman kanak-kanak hingga universitas, fasilitas ini memerlukan suasana yang edukatif dan rekreatif dengan menyediakan *display-display* alat peraga *hands-on* dan *minds-on* yang sangat interaktif berbasis iptek. Dengan luas bangunan sekitar 2300 m², *Science Center* Soreang diproyeksi menyediakan fasilitas ruang berupa lobby, ruang penitipan, loket, area pameran yang dibagi lagi ke dalam beberapa sub tema pameran (khususnya sains, sejarah dan budaya), auditorium (cinema 4D), lab digital, perpustakaan digital, toilet pria dan wanita, fasilitas difabel (ramp dan toilet khusus), musholla, toko *souvenir*, *foodcourt/cafeteria*, ruang medis, ruang kantor untuk direktur dan setiap divisinya, *meeting room*, ruang kontrol, ruang mekanik, bengkel, *loading dock*, toilet *staff*, dan ruang *security*.

Science Center diwujudkan dengan penerapan konsep yang menggunakan pendekatan psikologi ruang terhadap karakter pengunjung anak-anak dan remaja sehingga mereka mendapatkan kesan ruang yang menyenangkan untuk belajar dan bermain. Dengan begitu fasilitas ini dapat tepat sasaran sebagai sarana pembelajaran luar sekolah yang memberikan pengalaman baru.

Kata kunci: *Science Center*, Iptek, Psikologi, Anak, Remaja, Menyenangkan