

ABSTRAK

REDESAIN INTERIOR MUSEUM PUSPA IPTEK SUNDIAL BANDUNG

Riza Annisa Larasati

Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat setiap harinya. Dapat dikatakan bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan salah satu dampak dari tuntutan pemenuhan kebutuhan yang semakin beragam. Adanya museum iptek menjadi sarana pemenuhan kebutuhan pendidikan di luar sekolah dengan perpaduan antara pengetahuan, dan teknologi dengan unsur atraktif dan interaktif untuk mempermudah dalam menyampaikan edukasi mengenai ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pendekatan teknologi dapat membantu pengunjung dalam mempelajari ilmu pengetahuan dan teknologi dengan cara yang menarik, yaitu dengan melalui teknologi interaktif pada museum yang membantu pengunjung untuk lebih mengerti informasi yang ingin disampaikan. Teknologi interaktif harus mengutamakan 3 faktor yaitu, komunikator : pengirim pesan, komunikan: penerima pesan, dan pesan : apa yang disampaikan oleh komunikator. Dengan adanya pendekatan teknologi dalam perancangan Pusat Peragaan IPTEK Sundial membuat alat peraga serta elemen ruang menjadi lebih menarik dan interaktif untuk pengunjung. Perancangan dilatarbelakangi studi kasus, studipreseden, dan studi pustaka desain yang sudah dianalisis sebelumnya.

Kata kunci : Museum Puspa IPTEK Sundial, Teknologi, Atraktif dan Interaktif.