

## **ABSTRAK**

Museum dikenal sebagai tempat benda-benda bersejarah dikumpulkan, dipelihara, dan diasosiasikan kepada masyarakat, termasuk pada Museum Geologi Bandung. Tetapi masyarakat lebih mengenal bahwa museum hanya tempat menaruh dan menyimpan benda bersejarah sehingga persepsi masyarakat bahwa museum adalah tempat yang membosankan. Museum dapat mengaplikasikan penerapan teknologi modern/interactive digital sebagai pencapaian kepada ruang yang interaktif. Tujuan dari perancangan yaitu dengan menjadikan museum menjadi destinasi wisata yang menarik perhatian banyak kalangan serta memberikan informasi dan edukasi yang tepat secara interaktif kepada pengunjung. Metode yang akan digunakan yaitu metode kualitatif dengan pendekatan studi literatur dan studi observasi di lapangan. Metode lain yang digunakan yaitu metode analisis dengan beberapa tahapan proses perancangan. Hasil perancangan yaitu dengan penerapan interactive digital yang didukung dengan konsep desain modern agar terciptanya suatu ruang museum interaktif yang efektif dan menarik. Kesimpulan dari perancangan interior Museum Geologi Bandung memiliki potensi untuk mendapatkan pengunjung lebih banyak dan baik dengan memperbaiki desain interiornya. Bahwa perkembangan desain museum saat ini menuntut perubahan yang disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga masyarakat mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang baru dan menarik, bukan hanya mengenai benda-benda koleksi yang dipamerkan tetapi juga cara penyajian koleksi dan penyampaian informasinya yang interaktif.

Kata Kunci : Edukatif, Informatif, Museum Geologi, Revolusi Informasi, Teknologi