

## ABSTRAK

Fasilitas hiburan edukatif seperti museum menjadi perhatian untuk memberi pelayanan pendidikan yang menyenangkan. Namun, saat ini banyak museum di Indonesia yang kondisinya kurang perhatian dan jarang dikunjungi masyarakat. Fenomena ini terjadi akibat kondisi museum yang sudah tidak layak, belum bisanya pengelola mengemas koleksi sesuai kebutuhan, dan kurangnya penyesuaian museum dengan tren masa kini yang lebih banyak memanfaatkan teknologi digital. Perancangan ini merupakan hasil relokasi dari Museum Pendidikan yang ada di Kota Malang. Tujuan dari penelitian ini untuk menciptakan sarana museum sejarah pendidikan dengan perancangan ruang yang sesuai dengan tren museum masa kini, yaitu teknologi guna meningkatkan minat generasi milenial. Metode pengumpulan data yang dilakukan antara lain wawancara, observasi, kuesioner, studi lapangan, dokumentasi, dan studi literatur. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan konsep perancangan museum sejarah pendidikan maupun museum lain dapat terwujud dengan penerapan pengorganisasian ruang dan aktivitas yang lebih baik. Sehingga, sarana edukasi dan hiburan yang maksimal dapat berguna untuk seluruh masyarakat, khususnya pelaku pendidikan dan pelajar. Hasil dari penelitian ini adalah perancangan baru Museum Pendidikan Kota Malang yang menerapkan pendekatan teknologi yang edukatif, rekreatif, dan interaktif.

**Kata kunci:** *interior, museum, teknologi, edukatif, rekreatif, interaktif*