

ABSTRAK

Museum Zoologi Bogor merupakan museum khusus yang berfungsi sebagai sarana perlindungan, edukasi, dan pameran koleksi hewan yang telah diawetkan. Didirikan sejak tahun 1894 oleh J.C. Koningsberger, museum ini terletak di kawasan Kebun Raya Bogor dengan luas bangunan $\pm 2450 \text{ m}^2$. Dalam perancangan ini terdapat 4 metode untuk melakukan pengumpulan data yaitu observasi atau survei, kuesioner dan wawancara, serta studi literatur. Berdasarkan data yang ditemukan, terdapat 3 kesimpulan permasalahan, (1) Terdapat benda koleksi yang penempatan yang belum sesuai dengan klasifikasinya sehingga membuat pengunjung merasa bingung ketika didalam ruang pameran dan belum bisa memahami storyline yang ada, (2) Pengunjung merasa penyampaian informasi pada sistem display masih sangat terbatas, sehingga pengunjung belum bisa mendapatkan informasi tentang benda koleksi secara lengkap, (3) minimnya penggunaan media interaktif dan teknologi digital dalam sistem display membuat pengunjung merasa bosan ketika berada didalam ruangan karena terbatasnya aktivitas yang bisa dilakukan selain melihat benda koleksi. Perancangan ulang museum ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas sistem display melalui penerapan teknologi ruang imersif dan media interaktif, guna menciptakan pengalaman edukatif yang lebih menarik dan komunikatif. Pendekatan ini diharapkan dapat memperkuat fungsi museum sebagai pusat edukasi dan rekreasi, serta selaras dengan visi dan misi Museum Zoologi Bogor dalam mengembangkan sarana pameran yang mengikuti perkembangan ilmu dan teknologi.

Kata Kunci : Museum Zoologi, Teknologi, Imersif, Interaktif