

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

The Bogor Zoology Museum is a specialized museum employed as an institution for the preservation, education, and exhibition of preserved animal specimens. It was constructed in 1894 by J.C. Koningsberger and is located in the Bogor Botanical Gardens in a building whose area is approximately 2,450 m². There were four methods of data gathering utilized in this design project, namely observation or survey, questionnaires, interviews, and literature review. According to the data collected, there were three of the main problems identified: (1) Some of the specimens are not set according to their groupings, which confuses the visitors in the exhibition hall and fails them to enjoy the underlying theme; (2) The message of the display system is still extremely inadequate, which is unable to allow the visitors to gain detailed information of the specimens; (3) Lack of interactive media and digital technology in the display system renders the visitors dull since there are few activities to be enjoyed apart from viewing the collections. The redevelopment of this museum aims to improve the quality of the display system with the help of immersive spatial technology and interactive media, in a bid to create a communicative and interactive learning experience. This is expected to make the museum a better education and recreational center, while in accordance with the vision and mission of Bogor Zoology Museum for developing exhibition centers according to science and technology progress.

Keywords: *Zoology Museum, Technology, Immersive, Interactive*

