

Perancangan Interior Omah Kucing di Surabaya

Jennifer Magdalena, Purnama E.D.Tedjokoesome, Anik Rakhmawati
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: jenniffermagdalena@gmail.com; esa@petra.ac.id

Abstrak—Populasi kucing yang semakin meningkat di Surabaya dan seluruh Indonesia, menyebabkan penyebaran penyakit yang bersifat zoonosis (menular dari manusia ke hewan atau sebaliknya). Berdasarkan permasalahan diatas, perancangan sebuah pusat kucing bagi kucing liar bernama Omah Kucing yang akan terdiri dari cat shelter, cat café, dan cat clinic. Metode perancangan yang digunakan oleh penulis adalah metode design thinking. Hasil dari perancangan ini adalah, sebuah wadah dengan nama “Omah Kucing” dengan konsep whimsical house yang memiliki arti rumah yang unik dan aneh dimana penulis akan menerapkan tema fun dan playful dimana desain dapat mengangkat interaksi antar kucing dan manusia sehingga pengunjung dapat tertarik dan mengenal lebih lagi mengenai karakteristik dan keunikan dari kucing.

Kata Kunci—Cafe, Clinic, Kucing, Shelter, Surabaya

Abstract— The growing population of cats in Surabaya and throughout Indonesia, has the potential to spread zoonotic diseases (transmitted from human to animal or vice versa). Based on the above problems, the design of a cat center for wild cats named Omah Kucing which will consist of cat shelter, cat clinic, and cat café. The design method used is the method of design thinking. The results of this design is, a place called “Omah Kucing” with the concept of a whimsical house which means a unique and strange house where the author will apply a fun and playful theme where design can enhance interaction between cats and humans so that visitors can be interested and know more again about the characteristics and uniqueness of cats.

Keyword— Café, Cat, Clinic, Shelter, Surabaya

I. PENDAHULUAN

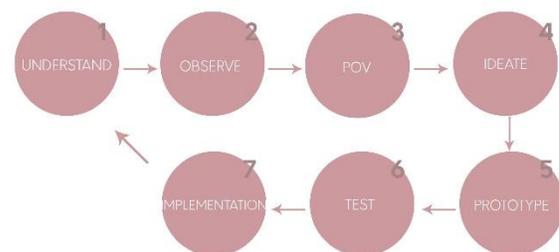
Masyarakat pecinta kucing yang makin banyak di Indonesia, khususnya Surabaya memberikan dampak yang positif terhadap kehidupan kucing dan juga masyarakat. Selain masyarakat pecinta kucing yang semakin banyak, populasi kucing juga semakin membeludak di Surabaya dan juga seluruh Indonesia, banyak dijumpai kucing lokal yang berkeliaran di jalanan perkotaan maupun kucing yang dipelihara. Pada tahun 2007, populasi kucing peliharaan di Indonesia berkisar 15.000.000 juta ekor dan termasuk peringkat kedua dalam peningkatan jumlah populasinya sedunia yaitu sebesar 66% [7]. Penghitungan yang dilakukan oleh Dinas Ketahanan Pangan Kelautan dan Pertanian (KPKP) DKI Jakarta mendata populasi kucing dan hasilnya didapati jumlah lebih dari 30 ribu ekor [3]. Populasi itu dianggap terlalu besar dan memaksa dinas mengendalikan dan bahkan menekannya. Populasi kucing yang meningkat disebabkan oleh hal biologis

dimana seekor kucing dapat melahirkan dari 1-6 ekor kucing dan kehamilan kucing rentan untuk terjadi saat musim *in heat* dimana kucing akan mencari pasangan untuk menikah.

Permasalahan tersebut menyebabkan kucing terlantar di jalanan dan menghasilkan anak kucing secara liar. Pengaruh dari banyaknya populasi kucing liar dapat berpotensi untuk menyebarkan penyakit yang bersifat zoonosis (menular dari manusia ke hewan atau sebaliknya) [8]. Sebagian besar kucing liar menempati tempat-tempat yang dekat dengan sumber makanan seperti tempat sampah. Tempat sampah merupakan sarang penyakit karena terdapat sisa-sisa makanan yang telah membusuk. Hal yang paling dikhawatirkan ialah berkembangnya berbagai penyakit yang berasal dari kotoran kucing karena kotoran kucing merupakan salah satu media penyebaran penyakit zoonosis [4]. Dikarenakan oleh rentannya permasalahan ini beberapa orang menciptakan sebuah organisasi/ perkumpulan yang menyediakan rumah/shelter bagi kucing-kucing tersebut. Organisasi ini dapat berupa shelter maupun komunitas pecinta kucing yang akan memberikan operasi steril bagi kucing-kucing betina agar tidak menghasilkan anak lebih lanjut.

Berdasarkan pemaparan tersebut, perancangan Omah Kucing dapat menjawab permasalahan ide untuk menghasilkan sebuah desain yang mampu untuk mewadahi kucing-kucing tersebut dengan fasilitas yang memadai dan menjawab kebutuhan lingkungan masyarakat Surabaya. Dengan adanya pusat kucing atau Omah Kucing akan menjawab permasalahan banyaknya kucing jalanan yang berkebutuhan khusus dan juga dapat meningkatkan relasi antar kucing dan manusia.

II. METODE PERANCANGAN



Gambar. 1. Tahap metode design thinking

A. Tahap Understanding

Pada tahap ini penulis meneliti mengenai inovasi-inovasi terbaru yang bisa diterapkan maupun menemukan inovasi baru yang bisa diciptakan. Hal ini melalui cara mempelajari dasar

bagi perancangan melalui studi literatur dan tipologi yang bersangkutan dengan acuan perancangan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memberikan pengetahuan lebih mengenai latar belakang dan dapat menjawab kebutuhan pengetahuan dasar dari topik perancangan.

B. Tahap Observe

Pada tahap ini penulis mempelajari objek perancangan melalui analisa data lapangan fisik dan non fisik. Penulis akan menganalisa data dari lapangan.

C. Tahap Point of View

Pada tahap ini penulis mengumpulkan informasi kebutuhan objek perancangan melalui metode kuantitatif dan kualitatif. Tahap ini memperhatikan pengguna dan perilaku mereka dalam konteks kehidupan mereka. Pengamatan dalam tahap ini bukanlah melalui wawancara. Sebisa mungkin lakukan pengamatan dalam konteks yang relevan bukan melalui wawancara yang serius namun lebih menyerupai percakapan yang santai. Penulis dapat mengobservasi dan ikut serta dalam kegiatan komunitas kucing. Dari ini penulis akan mendapatkan gambaran mengenai apa saja yang dibutuhkan kucing.

D. Tahap Ideate

Pada tahap ini proses divergensi dilakukan dimana ide dikeluarkan sebanyak-banyaknya. Penulis akan melakukan brainstorming dengan mengeluarkan ide-ide melalui sketsa dan mind map. Dari sketsa-sketsa dan mind map yang telah dibuat penulis akan mengkonvergensi kan ide-ide tersebut ke dalam ide yang lebih terfokuskan.

E. Tahap Prototype

Dalam tahap ini penulis akan menyalurkan ide dalam bentuk model fisik maupun digital. Penulis akan menghasilkan model digital yaitu perspektif dalam bentuk 3D Render dan gambar kerja. Dalam bentuk fisik penulis akan membuat maket dalam skala 1:50.

F. Tahap Test

Pada tahap ini penulis menguji ide yang telah dibentuk dan diuji melalui metode diskusi. Ide dalam bentuk prototype akan diujikan melalui diskusi untuk desain.

G. Tahap Implementation

- *Story telling*

Melakukan presentasi agar latar belakang mengenai perancangan mulai dari permasalahan hingga solusi yang diberikan melalui perancangan.

- *Pilot*

Pada tahap ini penulis akan dikenal sebagai perancang yang peduli akan hidup kucing liar agar bisa mendapatkan rumah yang tetap yang menyangangi.

ini, kucing merupakan salah satu hewan peliharaan terpopuler di dunia [2]. Menurut The Behavior Guide oleh Cats Protection tingkah laku dan kebutuhan kucing domestik adalah sebagai berikut [12]. :

a. Tingkah Laku Kucing & Kebutuhan Kucing

- Menyendiri
- Berburu
- Komunikasi
- Menghindari stress dan konflik
- Tidur
- Toilet
- Minum

B. Pengertian Animal Shelter

Animal shelter atau tempat penampungan hewan merupakan solusi sementara untuk masalah kompleks yang meliputi penyalahgunaan hewan, pengabaian hewan peliharaan, overpopulasi anjing atau kucing liar, penularan penyakit, hewan yang sakit dan terluka serta serangan binatang [13].

Beberapa aspek standar yang harus di perhatikan saat akan mendirikan sebuah tempat penampungan hewan [10].

Tabel 1.
Five Freedoms For Animal Welfare (FAWC, 2009)
(telah diolah kembali)

1. Kebebasan dari Kelaparan dan Keausan	menyediakan akses air segar dan diet untuk menjaga kesehatan dan kekuatan penuh
2. Kebebasan dari ketidaknyamanan	menyediakan lingkungan yang sesuai termasuk tempat perlindungan dan area istirahat yang nyaman
3. Kebebasan dari sakit, cedera atau penyakit	mencegah atau melakukan diagnosa secara cepat dan penanganan lebih lanjut
4. Kebebasan untuk mengekspresikan perilaku normal	mencegah atau melakukan diagnosa secara cepat dan penanganan lebih lanjut
5. Kebebasan dari takut dan penderitaan	memastikan kondisi dan penangan untuk menghindari penderitaan mental

Sumber : *Guidelines for standards of care in animal shelter* (2017, p.4)

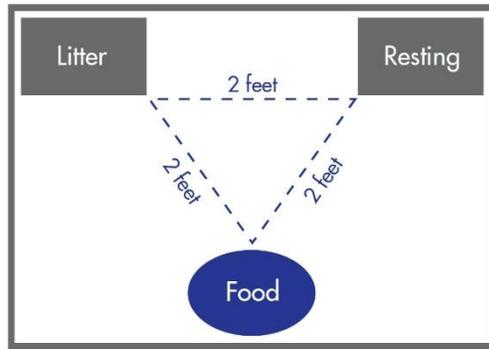
Salah satu aspek dalam mendirikan sebuah tempat penampungan hewan yaitu desain fasilitas dan lingkungan, beberapa poin yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut [10]. :

III. TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Umum Kucing

Kucing termasuk keluarga Felidae, termasuk di dalamnya spesies kucing besar seperti singa, harimau dan macan. Saat

a. Primary Enclosure/ Kandang



Gambar 2. Jarak minimal antara litter box ,area istirahat dan makanan
 Sumber : *Guidelines for Standards of Care in Animal Shelters* (2017, p.4)

b. HVAC (Heating, Ventilation, and Air Quality) / Pemanas, Rekomendasi suhu dan kelembaban bervariasi berdasarkan spesies hewan yang berada di penampungan.

c. Pencahayaan

Faktor pencahayaan juga merupakan bagian yang penting dalam merancang sebuah fasilitas penampungan hewan, beberapa poin yang harus diterapkan sebagai berikut

d. Sanitasi

Sanitasi adalah bagian yang penting untuk menciptakan tempat penampungan hewan yang manusiawi. Lingkungan yang bersih akan meningkatkan tingkat kenyamanan hewan dan memberikan citra yang positif kepada masyarakat [10].

C. *Veterinary / Klinik Hewan*

Menurut Peraturan Menteri Pertanian nomor: 02/Permentan/OT.140/1/2010 Klinik hewan adalah tempat usaha pelayanan jasa medik veteriner yang dijalankan oleh suatu manajemen dengan dipimpin oleh seorang dokter hewan penanggung jawab dan memiliki fasilitas untuk pengamatan hewan yang mendapat gangguan kesehatan tertentu. Persyaratan minimal untuk fasilitas pelayanan jasa medik veteriner pada masing-masing jenis hewan adalah sebagai berikut:

- Ruang Pelayanan : Ruang Tunggu, Ruang Periksa, Ruang Tindakan, Ruang Preparasi, Ruang Operasi, Ruang Rawat Inap, Ruang Observasi.
- Ruang Penunjang : Ruang Cuci alat dan kain operasi, Ruang Rapat Dokter, Ruang Perpustakaan, Ruang Obat.

D. *Café*

Kafe adalah tempat untuk makan dan minum sajian cepat saji dan menyuguhkan suasana santai atau tidak resmi, selain itu juga merupakan suatu tipe dari restoran yang biasanya menyediakan tempat duduk didalam dan diluar restoran [1].

a. Persyaratan Cafe

• Pencahayaan

Intensitas pencahayaan harus disesuaikan dengan kebutuhan pencahayaan tidak boleh terlalu terang maupun terlalu gelap karena dapat menyebabkan mata cepat lelah atau sakit. Untuk tingkat aktifitas yang tinggi seperti dapur, gudang, dan kasir pembayaran harus menggunakan pencahayaan yang cukup terang [5].

• Penyusunan Perabotan

Untuk dapat menyantap makanan dengan nyaman satu orang memerlukan meja dengan area lebar 60 cm dan kedalaman 40 cm. Untuk meja servis berbentuk bulat memiliki diameter sekitar 65 cm dengan tinggi 57 cm [9].

number of diners	width (cm)	depth (cm)	space required (m ²)
four people		≥ 130	2.6
five people		≥ 180	3.8
six people	≥ 180	≥ 195	3.9
seven people		≥ 245	5.1
eight people		≥ 260	5.2

$$\varnothing \text{ round table} = \frac{\text{seat width (m)} \times \text{number of people}}{3.142}$$
 e.g. for 0.60 m seat width and six people = $\frac{(0.60 \times 6)}{3.142} = 1.15 \text{ m}^2$

19 Minimum area requirements → 17 + 18

Gambar 3. Ukuran meja makan berdasarkan jumlah orang
 Sumber : Neufert , *Data Arsitek* Jilid 3 (p.255)

• Penghawaan

Untuk penghawaan khusus menggunakan HEPA Air Filter. Jumlah yang dibutuhkan berdasarkan penghitungan yang didapatkan dari pureairsystems.com menjelaskan bahwa kebutuhan jumlah pergantian udara berdasarkan CFM (Cubic feet per minute) dari filter dan juga luas dari ruangan. Berdasarkan contoh dibutuhkan sekitar 150 CFM untuk ruangan dengan ukurna 3000 cubic meter yaitu sekitar 24 m² [8].

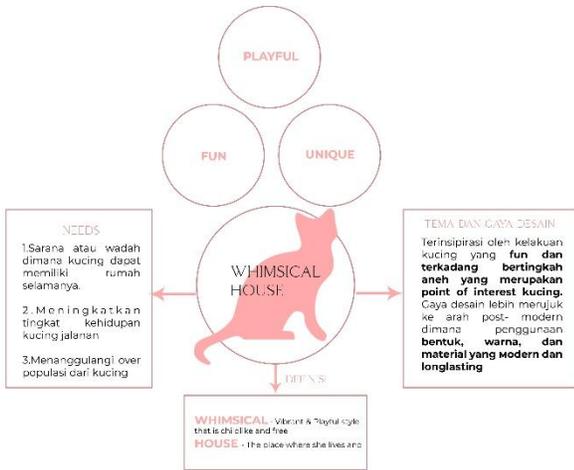
• Beberapa ketentuan pemilihan material untuk kafe adalah Bahan lantai yang tepat sangat penting untuk menjaga fasilitas bersih di mana mikroorganisme dan bau diminimalkan. Lantai yang dituang dengan adalah pemilihan material terbaik [14].

• Dinding harus menggunakan bahan finishing yang mudah di bersihkan [14].

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Perancangan

Konsep yang akan diterapkan adalah Whimsical House dimana penulis terinspirasi oleh kelakuan kucing yang fun dan terkadang bertingkah aneh yang merupakan point of interest kucing. Dari konsep tersebut desain yang akan diterapkan merupakan ruang dimana kucing dan pengunjung dapat berinteraksi dan juga dimana kucing akan merasa nyaman dan dapat bermain di setiap sudut ruangan.



Gambar 4. Konsep Desain

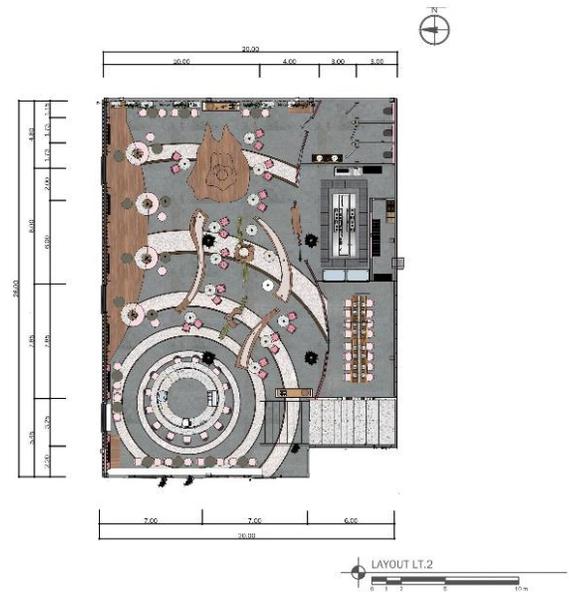
B. Implementasi Konsep

a. Organisasi ruang

Berikut merupakan layout yang dipilih untuk perancangan Omah Kucing :

• Layout

Layout dibuat dengan bentukan sederhana di lantai 1 dan lebih dinamis pada lantai 2. Pada lantai 1, layout dibuat lebih sederhana untuk menjaga kemudahan sirkulasi kucing, pegawai, dan juga pengunjung. Dengan memudahkan sirkulasi, kucing yang telah diselamatkan akan diletakkan dengan mudah di *shelter* dan akan di rawat di area *clinic*. *Shelter* dan *clinic*, diletakkan pada lantai 1 karena pengunjung yang mau mengadopsi atau ingin merawat kucing nya bisa dengan mudah ke area yang ingin dituju. Pada lantai 2, layout lebih dinamis dengan *focal point* elemen perabot yang membentuk badan kucing. Lantai 2 ini khusus untuk area *café* dimana kucing yang siap diadopsi bisa diajak bermain dengan pengunjung dan dengan harapan kucing akan diadopsi.



Gambar 5. Layout lantai 1 dan 2

• Rencana Lantai

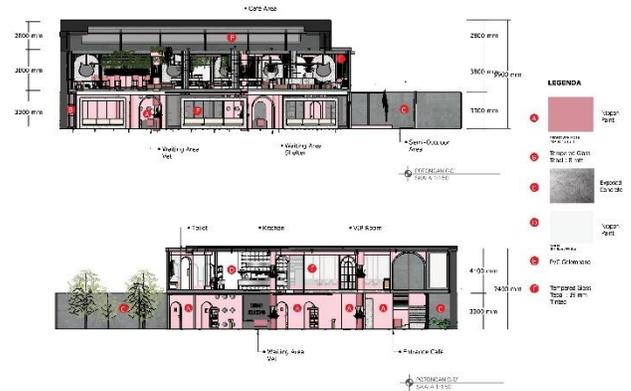
Lantai menggunakan dominan material beton karena untuk memudahkan dalam menjaga kebersihan, tahan lama, dan juga tidak menyerap air. Beton di *finishing* dengan *Nippon water repellent solution*. Selain itu penggunaan akrilik dengan gravel dan juga *concrete epoxy* yang berada di lantai 2.

• Rencana Dinding

Dinding dominan menggunakan material beton dan juga dengan finishing cat berwarna merah muda untuk menunjukkan karakteristik kucing dari pengembangan konsep.

• Rencana Plafon

Plafon menggunakan material gypsum board, beton dan open ceiling pada lantai 2. Pada lantai 1 plafon dilengkapi dengan drop ceiling untuk LED dan pada lantai 2 plafon dilengkapi dengan thermal insulation untuk menahan panas matahari karena penggunaan plafon dengan bentuk pelana yang di exposed.



Gambar 7. Potongan

C. Desain Akhir

a. Main Entrance

Main entrance berada pada bagian depan bangunan dan entrance untuk ke shelter, clinic, dan café diberi signage berupa papan nama 3D. Pada bagian depan kaca diberi tulisan nama Omah Kucing dan laser cutted besi dengan bentuk siluet kucing.



Gambar 6. Tampak depan Main Entrance

b. Potongan



c. Perspektif

Perspektif adalah hasil 3D Render yang dihasilkan dari pengembangan konsep.

• Cat Shelter

Shelter didesain dengan dominan warna pink yang diambil dari toe beans kucing dan juga penggunaan material terrazzo untuk memberikan kesan yang fun dan playful. Kandang dibuat custom menyesuaikan kebutuhan kucing.



Gambar 8. Perspektif Waiting Area Shelter



Gambar 9. Perspektif Area Kandang



Gambar 10. Perspektif *Semi-outdoor*

Cat Clinic / Vet

Area ini dilengkapi dengan area tunggu, ruang periksa, ruang obat, dan juga kantor bagi dokter dan pegawai. Pada area tunggu dilengkapi dengan sofa untuk menunggu dan juga meja resepsionis dimana pengunjung dapat mendaftarkan kucing yang akan diperiksa. Pada ruang periksa, dilengkapi dengan meja periksa dan juga built in storage. perabotan untuk pemeriksaan menggunakan stainless steel untuk menjaga ke steril-an ruang periksa dan juga memudahkan dalam membersihkan. Vet ini di desain dengan menerapkan konsep fun dan playful dimana penggunaan material terrazzo dan juga bentuk yang dinamis dan terlihat modern namun tetap menjaga kebersihan.

• **Cat Clinic / Vet**

Pada Cat Café ini merupakan area dimana pengunjung dapat menikmati interaksi bermain dengan kucing dan juga menikmati hidangan. Konsep Whimsical House, dengan tema fun dan playful diterapkan melalui bentuk perabot, elemen interior, dan juga pemilihan warna dan material. Dari perabot, penulis merancang beberapa perabot khusus dimana kucing dapat bermain dan memanjat. Selain itu salah satu focal point adalah perabotan dan elemen interior yang ditata untuk menyerupai siluet badan kucing.

Penggunaan warna pink, dikarenakan oleh inspirasi dari toe beans kucing yang berwarna rata-rata merah muda. Selain penggunaan warna pink juga dilengkapi dengan material terrazzo yang memiliki variasi warna yang fun dan modern.



Gambar 11. Perspektif *Waiting Area Clinic/Vet*



Gambar 13. Perspektif *Entrance Cafe*



Gambar 12. Perspektif *Ruang Periksa*



Gambar 14. Perspektif Area Cafe

V. KESIMPULAN

Masyarakat pecinta kucing yang makin banyak di Indonesia, khususnya Surabaya memberikan dampak yang positif terhadap kehidupan kucing dan juga masyarakat. Selain masyarakat pecinta kucing yang semakin banyak, populasi kucing juga semakin membeludak di Surabaya dan juga seluruh Indonesia. Populasi kucing yang semakin meningkat namun tidak dapat ditanggulangi karena kurangnya penanganan khusus. Hal yang paling dikhawatirkan ialah berkembangnya berbagai penyakit yang berasal dari kotoran kucing karena kotoran kucing merupakan salah satu media penyebaran penyakit zoonosis. Dan salah satu penyakit yang paling di kenal oleh masyarakat adalah *Toxoplasma Gondii*. Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya untuk membantu kucing dan juga masyarakat untuk bisa hidup bersama dan juga mengurangi kemungkinan penyakit *toxoplasma gondii*. Maka dari itu diperlukan sebuah sarana dimana kucing bisa mendapatkan perawatan kesehatan dan juga kesempatan untuk hidup selayaknya.

Perancangan interior “ Omah Kucing ” ini dimaksudkan sebagai upaya untuk menjadi sarana tersebut yang dilengkapi dengan fasilitas cat shelter, cat clinic , dan cat café. Ketiga sarana tersebut akan berkerja secara sinkron mulai dari penyelamatan kucing di cat shelter, perawatan kesehatan di cat clinic , dan juga penyaluran kucing di cat café sehingga pengunjung bisa menikmati bermain dengan kucing dan juga berkemungkinan untuk membawa kucing tersebut untuk hidup bersama di rumah permanen. Omah Kucing ini dirancang dengan konsep whimsical house , dimana ditekankan tema fun, playful, dan unik yang diambil dari karakteristik kucing. Konsep diterapkan dalam bentuk perancangan yang mengaplikasikan bentukan-bentukan yang dinamis dan modern, dalam penggunaan material dan warna yang cerah dan juga menerapkan inspirasi siluet kucing yang akan diaplikasi dalam bentuk elemen perabot maupun elemen interior..

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis, mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, keluarga penulis, Ibu Esa, Ibu Anik, teman-teman penulis, dan pihak-pihak lain yang telah membantu penulis menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Penulis mohon maaf atas kekurangan dalam pengerjaan tugas akhir ini dan dengan senang hati menerima segala jenis kritik dan saran dari pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A.W.Marsum. (2005). Restoran dan Segala Permasalahannya Edisi Empat. Yogyakarta: Andi.
- [2] Budiana NS, S. M. (2006). *Membikinkan Kucing Ras*. Jakarta: Penebar.
- [3] Burhan, M. (2018). Jakarta Kewalahan, Populasi Kucing 30 Ribu Ekor Tahun Ini. Tempo.
- [4] Hermawan, G. A., Mursid, G. P., Saadilah, Murti, S. N., & Marcelina, I. (2013). *Kampung Kucing Liar Sejahtera Sebagai Penerapan Prinsip Animal Welfare dengan Pakan Alternatif Dari Sisa Makanan*. Bogor: Institut Pertanian Bogor.
- [5] Hugeng, V., & Indrani, H. C. (2016). Perancangan Interior Study Lounge Café di Surabaya. *JURNAL INTRA Vol. 4, No. 2,* 36-45.
- [6] Madison, S. M. (2017, September). *Facility Design, Shelter Animal Housing and Shelter Population Management*. Retrieved from www.uwsheltermedicine.com: <https://www.uwsheltermedicine.com/library/resources/facility-design-shelter-animal-housing-and-shelter-population-management>
- [7] Munawaroh, N. (2015). Evaluasi Penggunaan Dead Poultry Meal Dalam Dry Food Terhadap Konsumsi. Universitas Gadjah Mada.
- [8] Musilli, D. (2012, July 15). *Calculating Air Exchange Rates For HEPA Filter Systems*. Retrieved from Pure Air Systems: www.pureairsystems.com
- [9] Neufert, Ernst and Peter. "Architects Data Third Edition." Neufert, Ernst and Peter. *Architects Data Third Edition*. New Jersey: Blackwell Science, n.d. 255.
- [10] Newbury, S., Blinn, M. K., & Bushby, P. A. (2010). *Guidelines for Standards of Care in Animal Shelters*. The Association of Shelter Veterinarians.
- [11] Panero, J. (1979). *Dimensi Manusia & Ruang Interior*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- [12] Protection, C. (2017). *The Behaviour Guide*. Retrieved from www.cats.org.uk/cat-behaviour: <https://www.cats.org.uk/cat-care/cat-behaviour-hub/behaviour-guide>
- [13] States, T. H. (2012). *The HSUS Shelter Advocate Toolkit*. Retrieved from <https://www.humanesociety.org/>
- [14] T, A. D., Tedjokoesoemo, P. E., & Tiaga, I. N. (2017). Perancangan Interior Dog Shelter dan Café di Surabaya. *JURNAL INTRA Vol. 3, No. 2,* 477-484.