

Implementasi Konsep *Wild into Coziness* pada Perancangan Interior *Dog Daycare Center* di Surabaya

Charistia Firenze Louis Saputra

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: charistiafirenze@gmail.com

Abstrak—Anjing merupakan salah satu hewan peliharaan yang paling diminati oleh masyarakat. Hal tersebut dapat dilihat dari berbagai perlombaan yang sering diselenggarakan di berbagai kota untuk para peminat anjing khususnya di Surabaya. Keinginan masyarakat Surabaya untuk memelihara anjing cukup tinggi. Namun tingginya keinginan tersebut tidak sesuai dengan fasilitas perawatan anjing yang disediakan. Dengan banyaknya pelayanan dan perawatan yang dibutuhkan untuk memelihara anjing, masih belum ada suatu wadah nyata yang mampu menampung semua kebutuhan pemeliharaan anjing tersebut.

Perancangan Interior *Dog Daycare Center* di Surabaya ini merupakan suatu pelayanan dan perawatan anjing yang lengkap di satu area dan diharapkan mampu mempermudah masyarakat untuk memenuhi kebutuhan perawatan anjing peliharaannya. Selain itu, perancangan ini juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana relaksasi bagi pemilik anjing dan mampu memberikan solusi yang bersifat informatif dan edukatif mengenai perawatan anjing. Konsep yang digunakan mengangkat kembali fakta bahwa manusia dan anjing berasal dari dua lingkungan yang berbeda tetapi masih bisa memiliki hubungan yang erat hingga muncul istilah "*men's best friend*" tersebut. *Dog Daycare Center* ini mengangkat konsep *Wild into Coziness*. Disini "*Wild*" diartikan sebagai liar yang ditujukan kepada hutan liar yang merupakan tempat awal tumbuhnya anjing sebelum dijadikan sebagai hewan peliharaan. Sedangkan "*Coziness*", ditujukan kepada manusianya yang tumbuh di lingkungan yang aman dan nyaman. Dengan pengaplikasian konsep tersebut dalam desain, diharapkan perancang dapat menciptakan suatu wadah yang bisa diterima dengan baik oleh kedua sisi makhluk hidup yang merupakan pengguna utama dari fasilitas perancangan tersebut.

Kata Kunci—Anjing, *Dog Daycare*, informasi, perawatan, relaksasi, *wild*.

Abstract—Dog is one of the most wanted pets by society. It can be seen from the various competitions that are often held in various cities for dog enthusiasts, especially here in Surabaya. People in Surabaya have such a high demand to have dog as their pets, but there is no place that able to accommodate all the treatments at one place.

Dog Daycare Center in Surabaya is hoped to be able provide all dog needs and make the owner's life easier. Apart from that, this interior design can also be used as a means of relaxation for dog owners and is able to provide a solution that is both informative and educative about the treatment of dogs. The concept used is to bring back the facts that humans and dogs came from two different environments but still able to have a close relationship until there was a term called "*men's best friend*". *Dog Daycare Center* have raised the concept of *Wild into Coziness*. "*Wild*" is defined as the wild forest which is where the

dog grows before used as pet. While the "*Coziness*", is defined as the human who grew up in an environment that is safe and comfortable. With the application of these concepts in design, it is hoped that the designer can create a place that can be accepted by both sides living creature as the primary users of the facility's design.

Keyword—Dog, *Dog Daycare*, information, treatment, relaxation, *wild*.

I. LATAR BELAKANG

PADA zamansesemakin modern ini, kebutuhan manusia semakin meningkat. Manusia semakin dituntut untuk meluangkan waktunya demi memenuhi kebutuhan tersebut. Hal ini membuat manusia menjadi semakin sibuk dan tidak memiliki cukup waktu luang untuk beristirahat. Keadaan seperti ini membuat manusia menjadi tertekan dan stress. Kondisi yang tertekan dan stress tidak hanya akan menyebabkan perasaan cemas, namun juga bisa menyebabkan gangguan kesehatan [1]. Untuk menghindari dari kondisi tersebut, manusia membutuhkan relaksasi pada saat jam santai misalnya pada saat pulang kerja atau *weekend*.

Relaksasi dapat dilakukan dengan banyak cara, salah satunya adalah dengan meluangkan waktu yang dimilikinya dengan hewan peliharaan [2]. Memiliki hewan peliharaan membuat pemiliknya lebih bahagia, berprestasi baik, dan bugar, demikian kesimpulan yang diambil dari sebuah studi di Inggris. Pemilik hewan peliharaan, kata studi tersebut, secara umum lebih bahagia, menghabiskan lebih banyak waktu bersama keluarga, juga memiliki pekerjaan yang dinikmati. Salah satu hewan yang paling digemari untuk dipelihara adalah anjing.

Anjing merupakan binatang peliharaan yang paling disukai dan seringkali disebut sebagai "*men's best friend*", yaitu sahabat terbaik manusia [3]. Umumnya dikatakan bahwa anjing merupakan hewan peliharaan yang paling mudah menyesuaikan diri dan dapat menjadi teman sejati manusia. Hewan peliharaan ini pula, yang mampu menarik para penyayang binatang untuk mengeluarkan uangnya yang tidak sedikit untuk membiayai makan, kesehatan, kebersihan anjingnya dan kebutuhan lainnya.

Seseorang yang memelihara anjing harus siap dengan tanggung jawab yang tinggi. Tidak hanya dipelihara sebagai sarana relaksasi saja, anjing membutuhkan pelayanan dan perawatan yang baik. Pelayanan dan perawatan yang

dibutuhkan anjing berupa makanan yang baik, kualitas lingkungan yang bersih dan kesehatan yang terjaga. Pelayanan yang baik untuk anjing juga akan berdampak baik bagi pemiliknya. Anjing yang terawat dengan baik tidak akan terserang penyakit dengan mudah. Selain itu anjing yang terawat dan terlatih dengan baik akan memiliki sikap dan perilaku sesuai dengan yang dikehendaki pemiliknya [4].

Dengan banyaknya pelayanan dan perawatan yang dibutuhkan anjing, di Surabaya banyak bermunculan fasilitas yang menyediakan berbagai keperluan anjing seperti salon hewan (*grooming salon*), *pet shop*, tempat pelatihan anjing, tempat penitipan anjing dan bahkan tempat yang menyediakan fasilitas perawatan medis khusus untuk anjing. Namun walaupun antusiasme warga Surabaya untuk memelihara anjing cukup besar, masih belum ada suatu wadah nyata yang mampu menampung kebutuhan pemeliharaan anjing dalam satu area. Adapun yang ada saat ini adalah tempat yang terpisah-pisah antar tempat pelayanan yang satu dengan yang lain, sehingga mempersulit para pemilik anjing terutama mereka yang sibuk dengan kegiatan mereka. Dengan merancang fasilitas pelayanan dan perawatan yang lengkap di satu area, pemilik anjing bisa menyeimbangkan waktu yang dimilikinya dan memelihara anjing kesayangannya secara maksimal. Selain itu, para pemilik anjing masih belum mengetahui secara jelas hal-hal dasar dalam memelihara anjing. Misalnya, bagaimana memilih anjing atau anak anjing untuk dipelihara, bagaimana cara merawat anjing dengan baik dan benar, bagaimana cara memantau kondisi kesehatan anjing, dan lain sebagainya. Para pemilik anjing di Surabaya masih enggan untuk menggali informasi lebih dalam mengenai hal-hal dasar dalam memelihara anjing.

Sebenarnya animo pemilik anjing di Surabaya sendiri sebenarnya cukup besar terhadap anjing peliharaannya. Hal ini terlihat dari adanya komunitas pecinta anjing di Surabaya seperti *Surabaya Dog Lovers* (SDL) dan adanya beberapa komunitas khusus anjing trah tertentu seperti Indonesian *Labrador Retriever Club* (ILRC), Indonesian *Shih Tzu Club* (ISTC), Indonesian *Collie Club* (ICC), dan lain sebagainya yang berdomisili di Surabaya. Pemilik anjing di Surabaya menanggapi dengan antusias melihat anggota komunitas-komunitas tersebut memiliki total ratusan anggota, dari anak-anak hingga orang dewasa.

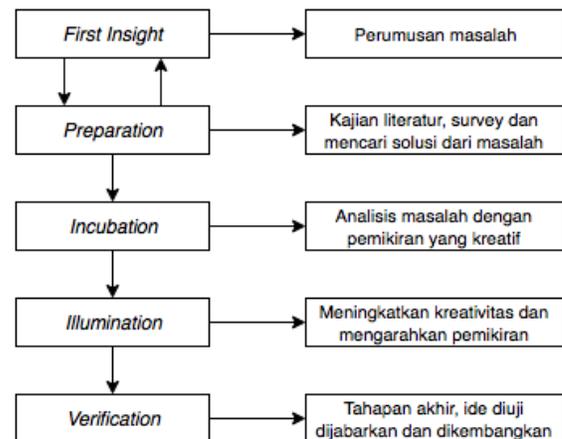
Selain adanya komunitas-komunitas tersebut, ada Perkumpulan Kinologi Indonesia (PERKIN), yaitu organisasi yang bertujuan melestarikan anjing trah di Indonesia, mengangkat pamor anjing lokal agar diakui secara internasional dan membentuk hubungan simbiosis mutualisme antara manusia dan anjing, dan dapat mempermudah masyarakat untuk mencari tahu perkembangan anjing di Indonesia. Keberadaan PERKIN juga sebagai perkumpulan yang mengadakan beberapa *Dog Show* di Indonesia. Adanya *Dog Show* juga mengangkat pamor anjing Indonesia secara Internasional karena biasanya juri didatangkan dari Australia, Philipina, Thailand, dan lain-lain.

Melihat tingginya antusiasme masyarakat Surabaya terhadap anjing, maka dibutuhkan suatu wadah baru yang bisa memenuhi kebutuhan hewan peliharaan tersebut. Selain

sebagai pusat untuk perawatan anjing, perancangan interior *Dog Daycare Center* di Surabaya ini ditujukan juga untuk manusianya. Wadah yang disediakan diharapkan bisa meningkatkan minat masyarakat Surabaya untuk memelihara anjing dan mempermudah akses pemilik anjing untuk merawat hewan peliharaannya tersebut. Selain itu, *Dog Daycare Center* diharapkan bisa menjadi tempat relaksasi dan sarana edukasi mengenai perawatan anjing bagi masyarakat Surabaya.

II. METODE

Metode yang diambil didasarkan pada metode Lawson [5] mengenai cara berpikir desain, dimana desain harus mampu memecahkan masalah yang ada dan menjawab kebutuhan pengguna:



Gambar. 1. Bagan Tahapan Perancangan

A. *First Insight*

Penyusunan proposal dengan berdasarkan pada rumusan masalah yang ada, hal ini mengacu pada bagaimana menciptakan interior yang mampu memenuhi semua kebutuhan perawatan anjing, namun juga memberikan solusi yang bersifat informatif, edukatif dan rekreatif.

B. *Preparation*

Setelah menemukan masalah yang ingin dijawab, mulai mengumpulkan data melalui data literatur, tipologi dan survey lapangan.

Data literatur yang dicari berupa hal-hal dasar mengenai perawatan anjing, sejarah dan perkembangannya, hingga literatur mengenai kebutuhan ruang yang sesuai untuk *Dog Daycare Center*. Data tersebut berasal dari buku-buku panduan, jurnal ilmiah, internet dan lain-lain.

Survey lapangan dilakukan dengan cara mengunjungi tempat-tempat yang berhubungan dengan fasilitas perawatan anjing, survey dilakukan dengan cara pengamatan langsung terhadap interiornya dan wawancara dengan pemilik atau yang bertanggung jawab di tempat tersebut. Selain itu wawancara juga dilakukan dengan anggota dari PERKIN Jatim guna mengetahui prosedur perawatan anjing yang benar dan informasi-informasi lain yang berguna untuk perancangan.

C. Incubation

Perancang mulai menganalisis masalah yang ada dengan dasar perancangan berbasis problem solving yang dimulai dengan pengumpulan data fisik dan non-fisik yang didapat dari survey lapangan, pengkajian kedua data tersebut dan membandingkannya dengan literatur. Selanjutnya dilakukan tahap *programming* dan pembuatan konsep awal, hingga dilakukan perancangan dan tahapan skematik. Tujuan utama tiap tahap adalah mencari pemecahan masalah dan upaya pemenuhan kebutuhan.

D. Illumination

Setelah pembuatan konsep dilakukan pemilihan desain yang terbaik yang menjawab permasalahan. Setelah itu melakukan perbaikan dan mengembangkan desain yang disesuaikan dengan kebutuhan.

E. Verification

Tahap pengevaluasian desain akhir sesuai dengan perubahan-perubahan desain yang diikuti pemberian respon mengenai kekurangan perancangan oleh penguji.

III. KAJIAN PUSTAKA

A. Dog Daycare

Dog daycare tidak memiliki arti khusus dan pemahaman mengenai dog daycare muncul dari mulut ke mulut pengguna dan pengelola. Menurut Robin [6] “*Dog daycare* merupakan suatu lingkungan dimana anjing diberikan pengawasan khusus dari para ahli. Anjing yang berada di *dog daycare* merupakan anjing yang berasal dari pemilik-pemilik anjing yang sibuk dan ingin anjingnya mendapatkan perawatan secara lengkap”.

Dog daycare menyediakan fasilitas yang aman, nyaman, menyenangkan kepada anjing-anjing. *Daycare* ini bertanggung jawab atas segala sesuatu yang terjadi pada anjing yang mendapatkan perawatan disana. *Dog daycare* memiliki fasilitas yang lengkap seperti tempat bermain, makanan dan tempat beristirahat. Selain itu biasanya *dog daycare* juga dilengkapi dengan beberapa fasilitas yang diperlukan perihal perawatan anjing seperti klinik, salon, training center dan lain-lain [6].

B. Anjing

Canis (lupus) familiaris atau Anjing adalah mamalia karnivora yang telah mengalami domestikasi (penjinakan) dari serigala abu-abu (*Canis lupus*) sejak 15.000 tahun yang lalu atau mungkin sudah sejak 100.000 tahun yang lalu berdasarkan bukti genetik berupa penemuan fosil dan tes DNA. Beberapa penelitian lain mengungkap sejarah domestikasi anjing yang belum begitu lama.

Anjing Kintamani adalah ras anjing yang berasal dari daerah pegunungan kintamani, Bali, Indonesia. Anjing yang memiliki sifat pemberani ini sudah lama mulai dibiakkan sehingga dapat diakui oleh dunia internasional. Secara fenotipe, Anjing kintamani mudah dikenal, dapat dibandingkan dengan jelas antara anjing kintamani dengan anjing-anjing lokal yang ada, ataupun anjing hasil persilangan antara ras yang sama maupun persilangan lainnya [7].

C. Proses Penjinakan Anjing

Anjing merupakan makhluk sosial seperti halnya manusia. Anjing memiliki posisi unik dalam hubungannya dengan manusia. Kesetiaan dan pengabdian yang ditunjukkan anjing sangat mirip dengan konsep manusia tentang cinta dan persahabatan. Kedekatan anjing dan manusia menjadikan anjing bisa dilatih, diajak bermain, tinggal bersama manusia serta bersosialisasi secara intens dengan manusia, anjing maupun hewan lain.

Kedekatan anjing dan manusia tidak terjadi begitu saja. Hal ini terbentuk melalui sebuah proses panjang yang berlangsung selama ribuan tahun. Sebuah dokumentasi menggambarkan skenario dimulainya hubungan antara manusia dengan anjing atau yang dikenal dengan ‘teori awal proses domestikasi anjing’. “Seperti makhluk hidup lainnya di jaman perburuan purba, semula manusia dan serigala abu-abu (nenek moyang anjing) adalah kompetitor di dalam perburuan makanan. Keberhasilan manusia di dalam perburuan, membangun komunitas dan pemukiman membuat kelompok serigala mendekati pemukiman manusia untuk mendapatkan sisa-sisa buruan manusia. Seiring waktu, kondisi ini berkembang menjadi kondisi ketergantungan dari kelompok serigala terhadap kelompok manusia. Manusia pun memanfaatkan kemampuan serigala di dalam membaca tanda-tanda alam dan melacak keberadaan hewan buruan. Sebaliknya, manusia memberikan perlindungan dan makanan bagi kelompok serigala abu-abu. Proses ini adalah awal dari ‘penjinakan yang tidak disengaja’ atau domestikasi. Proses domestikasi ini berlangsung berulang-ulang dan dalam kurun waktu yang sangat lama. Inilah awal kedekatan manusia dengan serigala abu-abu yang kemudian kita kenal dengan anjing” [8].

Kemampuan anjing masih terus dimanfaatkan di dalam bidang-bidang tertentu seperti kedokteran, militer, sains dan kemanusiaan. Selain dari itu, sebagian besar populasi anjing saat ini hanyalah berperan sebagai hewan peliharaan.

D. Klasifikasi Anjing

Klasifikasi anjing yang dibedakan menurut *American Kennel Club* (AKC) [8].

Hound

Hound, cirinya adalah mampu berlari cepat, mempunyai nafas yang panjang, daya tahan tubuh yang kuat, ukuran tubuh sedang dan berbulu pendek, bentuk kepala sempit dan memanjang, daun telinga menjuntai, *hound* terkenal sebagai kelompok anjing pemburu dan penjaga berkualitas tinggi. Contoh : Greyhound, Foxhound, Saluki dll.

Terrier

Terrier, tipe ini mempunyai kebiasaan menggali atau masuk ke dalam lubang setelah melakukan perburuan. Sebagai anjing pemburu, *terrier* mengkhususkan diri untuk mengejar binatang kecil. Bentuk umumnya kepala yang ramping, lonjong dan segiempat. Contoh : Bull Terrier, Miniature Terrier dll.

Gundog

Gundog, memang diciptakan untuk dikaryakan di lapangan. Anjing dari kelompok ini mempunyai stamina, daya tahan dan kekuatan yang sangat tinggi. Anjing *Gundog* sudah menjadi kawan berburu, khusus untuk menangkap buruan, jauh sebelum senapan dan pistol ditemukan. Anjing jenis ini tidak begitu cocok dijadikan anjing penjaga. Contoh: Settel, Retriever, Spaniel dll.

Utility / Non-sporting Dog

Utility / Non-sporting Dog, di Amerika termasuk anjing yang dikembangkan untuk berbagai tujuan. Umumnya anjing dari kelompok ini bisa dipelihara ditempat yang tidak terlalu luas. Contoh: Dalmation, Shih Tzu, Chow-Chow dll.

Working and Herding

Working and Herding, kelompok ini cocok sekali sebagai anjing penjaga. Di amerika, kelompok *working* dipisah dari kelompok *herding*. Di inggris, kedua kelompok ini dimasukkan dalam kelompok *working*. Jenis dari kelompok *working* bersifat ganas, berani, cerdas, setia, serta taat melakukan tugas.. Contoh: Doberman, Great Dane, Rottweiler, Siberian Husky, dll.

Toy

Toy, bentuk fisik umumnya kecil. Anjing pada kelompok ini cocok dipelihara sebagai teman bermain karena sosoknya yang imut dan unik serta suka pada bergaul. Contoh : Chihuahua, Pomeranian, dll.

Klasifikasi anjing menurut ukuran

Berdasarkan bobotnya (diukur berdasarkan berat badan anjing), anjing diklasifikasikan ke dalam 4 kelompok yaitu kelompok yaitu *small*/kecil (1-10 kg), *medium*/sedang (10-25 kg), *Large*/besar (25-50 kg) dan *giant*/raksasa (diatas 50 kg). Klasifikasi ini dijadikan pedoman oleh produsen busana atau perlengkapan pemeliharaan anjing yang memasarkan produknya secara spesifik untuk anjing dengan bobot-bobot tertentu.

E. PERKIN

Perkumpulan Kinologi Indonesia (Perkin) adalah organisasi nirlaba yang menjadi induk organisasi penggemar anjing ras (anjing trah) di Indonesia. Organisasi ini adalah satu-satunya lembaga pendaftaran yang berwenang mengeluarkan surat silsilah (stambum) anjing trah di Indonesia, dan menetapkan standar anjing trah Indonesia (Anjing Kintamani). PERKIN juga merupakan salah satu organisasi yang berhak untuk mengadakan kegiatan *dog show*.

F. Fasilitas Penunjang Aktivitas Anjing

Pada dasarnya, anjing membutuhkan pelayanan perawatan untuk menunjang segala aktivitas yang dilakukan oleh anjing tersebut.

Pet Shop

Pet shop pada umumnya menjual anjing sebagai hewan

utama dan memang biasanya hewan yang dijual di *pet shop* yang paling sering laku adalah anjing; namun tidak jarang hewan – hewan lain yang juga dijual disana laku cukup banyak juga (misalnya ikan, burung, hamster, kura-kura, landak). Pelanggan yang biasa membeli di *pet shop* adalah kalangan kelas menengah ke atas, dengan usia beragam.

Dalam bersaing, bisa dari banyak segi; misalnya kelengkapan toko (menjual berbagai jenis hewan, makanan hewan, aksesoris hewan, perlengkapan perawatan hewan, dsb), harga yang bersaing, kebersihan dan kesehatan hewan, dsb. Pada perancangan ini, *pet shop* tidak menjual binatang-binatang tertentu dengan pertimbangan adanya panti asuhan sehingga fokus pengunjung yang ingin memiliki anjing tertuju pada panti asuhan anjing [9].

Grooming Salon

Anjing juga perlu perawatan. Tidak hanya dijaga kesehatan dan dimandikan saja, tetapi anjing juga perlu didandani. Hal itu dilakukan agar anjing tampil menarik. Kalau manusia memiliki salon, anjingpun juga memiliki salon khusus.

Merawat anjing seringkali tampak sebagai pekerjaan mudah. Kelihatannya memang sederhana, tetapi ada beberapa detail dan standart yang harus dipenuhi, masing-masing bagian tubuh anjing memerlukan perawatan yang berbeda. Misalnya bulu harus dikeramasi dan disisir, sedangkan kuku harus dipotong dan gigi harus disikat [10].

Peralatan yang diperlukan untuk merawat dan membersihkan anjing seperti: shampo, kondisioner, kain lap, sikat karet, sikat bergigi jarang, pencukil tartar, sikat jarum, gunting, sikat bulu sintetis, bola kapas (*cotton bud*), pasta gigi khusus anjing, *stripping knife*. Tetapi seringkali karena kesibukan sehingga orang tidak sempat mengurus anjingnya sendiri dan dibawa ke salon khusus anjing, sekarang ini banyak sekali salon khusus anjing [4].

Berikut ini adalah perawatan untuk anjing:

1. Menyisir bulu
2. Menggunting bulu
3. Memandikan
4. Membersihkan telinga
5. Membersihkan mata
6. Memotong kuku
7. Menggosok gigi

Pelatihan Anjing

Setelah beranjak besar atau kira-kira berumur 6 bulan, anjing dapat diajari kepatuhan (*Formal Training*). Latihan ini merupakan kelanjutan dari *Informal Training*. Tujuannya agar anjing memiliki keterampilan khusus dan lebih patuh kepada majikannya. Saat latihan, sangat penting untuk mengetahui kondisi anjing karena porsi latihan setiap anjing berbeda tergantung jenis, kondisi fisik, dan umur. Latihan sebaiknya dilakukan saat pagi hari pukul 09.00 atau sore hari pukul 15.00.

Dalam latihan dibutuhkan kalung leher untuk mengendalikan anjing. Pemasangan kalung ini juga perlu latihan agar menjadi kebiasaan. Ada beberapa jenis latihan bagi anjing yang terbagi dalam latihan dasar, latihan lanjutan,

dan latihan khusus. Dua latihan pertama, yaitu latihan dasar dan latihan lanjutan adalah jenis-jenis latihan untuk memupuk kebiasaan baik dan hal-hal yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Latihan dasar, seperti tertib buang kotoran, tidak merusak barang, duduk, berdiri, tiarap, diam, dan lompat. Latihan lanjutan merupakan kelanjutan dari latihan dasar yaitu salam, membawa barang, mengambil barang, menolak pakan dari orang asing dan membuat anjing ditakuti orang lain [4].

Klinik

Klinik adalah salah satu usaha pelayanan veteriner yang dijalankan oleh suatu manajemen dan mempunyai 2 orang dokter hewan penanggung jawab. Klinik tersebut diwajibkan memiliki ruang rawat inap serta laboratorium rujukan [9].

Kandang Anjing

Kandang anjing diberi ventilasi yang banyak. Bagian kandang yang terbuka cukup dikelilingi pagar atau jeruji besi dengan ketinggian tertentu. Untuk anjing besar, tinggi pagar sekitar 2m, anjing sedang 1,5 meter, dan anjing kecil cukup 1 meter. Disarankan tidak menggunakan kawat ram karena akan putus bila digigit-gigit anjing setiap hari.

Lantai kandang, baik dibagian yang terbuka maupun tertutup dibuat rata maupun diberi kemiringan dan saluran pembuangan, lantai kandang anjing biasanya portable dan bisa dibersihkan secara terpisah dari kandangnya.

Dinding kandang di bagian yang tertutup bisa dibuat dari tembok atau papan. Dinding ini diusahakan tidak bercelah-celah karena bisa jadi tempat persembunyian kutu. Karenanya perlu sering dikapur atau dicat [9].

Tabel 1. Ukuran Kandang Berdasarkan Beratnya

| Weight or age | Type of housing | Overall size (inches) | | | Number of animal | Housing area / animal (sq ft) |
|---------------|-----------------|-----------------------|-------|--------|------------------|-------------------------------|
| | | Width | Depth | Height | | |
| Up to 15 kg | Pen or run | 48 | 72 | | 3 | 8 |
| 15 to 30 kg | Pen or run | 48 | 72 | | 2 | 12 |
| Over 30 kg | Pen or run | 48 | 72 | | 1 | 24 |
| Up to 15 kg | Cage | 36 | 32 | 32 | 1 | 8 |
| 15 to 30 kg | Cage | 48 | 36 | 36 | 1 | 12 |

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep *Wild into Coziness*

Objek perancangan berupa *Dog Daycare Center*, yaitu tempat dimana para pemilik anjing bisa mendapatkan perlengkapan, makanan, servis dan lain sebagainya yang berhubungan dengan anjing peliharaannya. Selain itu, *Dog Daycare Center* juga memfasilitasi kebutuhan pemilik anjing seperti tersedianya kantor PERKIN untuk pendaftaran silsilah anjing, pusat informasi perawatan anjing sebagai sarana edukasi hingga adanya *café* sebagai tempat untuk menunggu anjing peliharaannya. Fasilitas yang disediakan disini menekankan kepada dua pengguna yaitu pemilik anjing dan anjing peliharaannya.

Manusia dan anjing memiliki hubungan yang sangat erat, namun kedua makhluk hidup ini berasal dari lingkungan yang cukup berbeda. Manusia sudah terbiasa tumbuh di lingkungan yang aman dan nyaman. Berbeda halnya dengan anjing, sebelum dijinakkan, anjing merupakan hewan buas yang tumbuh di hutan liar secara bebas tanpa sentuhan tangan dari manusia. Melihat dari fakta yang cukup kontras tersebut, perancang ingin menciptakan suatu wadah yang bisa diterima dengan baik oleh kedua sisi makhluk hidup yang merupakan pengguna utama dari fasilitas perancangan tersebut.

Pada perancangan *Dog Daycare Center* diterapkan konsep "*Wild into Coziness*" yang berarti kenyamanan yang didapatkan didalam suasana yang liar. Disini "*Wild*" diartikan sebagai liar yang ditujukan kepada hutan liar yang merupakan tempat awal tumbuhnya anjing sebelum dijadikan sebagai hewan peliharaan. Sedangkan "*Coziness*", ditujukan kepada manusianya yang tumbuh di lingkungan yang aman dan nyaman. Selain itu, munculnya konsep "*Wild into Coziness*" ini juga berdasarkan artikel yang berjudul "*How to Setup The Interior of Dog Daycare*". Artikel tersebut membahas mengenai syarat-syarat yang diperlukan untuk merancang sebuah *Dog Daycare*, dimana hal yang dibutuhkan adalah suasana yang *welcome, fun*, hangat, nyaman dan desain yang tidak monoton.

Perancangan ini ditujukan kepada pemilik anjing dan anjingnya. Oleh karena itu dengan pengaplikasian konsep "*Wild into Coziness*", diharapkan perancang dapat menciptakan suatu wadah yang bisa diterima dengan baik oleh kedua sisi makhluk hidup yang merupakan pengguna utama dari fasilitas perancangan tersebut.

B. Implementasi pada Perancangan Interior "*Wild into Coziness*"

"*Dog Daycare Center*" ini memiliki beberapa macam fasilitas antara lain *pet shop, grooming salon, klinik, training area*, penitipan anjing, *café* dan kantor. Konsep *Wild into Coziness* ini di implementasikan pada: karakter dan suasana ruang, pola penataan dan sirkulasi ruang, lantai, dinding, plafon, elemen dekoratif, warna elemen pembentuk ruang dan sistem interior.

Karakter dan Suasana Ruang

Karakter yang ingin ditampilkan adalah *wild* bagi semua pengguna, sehingga pengguna dapat merasa bebas dan bisa mengeksplorasi semua fasilitas yang disediakan dan menimba ilmu sebanyak-banyaknya dengan memanfaatkan fasilitas yang disediakan. Karakter *wild* ini dapat dicapai dengan penggunaan warna alam dan penggunaan bentuk-bentuk dari stilasi pohon, rumput, air, awan dan lain sebagainya pada penerapan desain lantai, dinding, plafon, perabot dan elemen dekoratif lainnya sehingga pengguna merasa tertarik untuk melihat setiap sudut ruang dan tidak merasa bosan.

Suasana yang ingin ditampilkan adalah suasana *cozy*, dimana ruangan terasa aman, nyaman dan menciptakan suasana yang *welcome* bagi penggunanya yaitu pemilik anjing dan anjing peliharaannya. Selain itu, suasana yang aman dan nyaman akan menampilkan persahabatan antara manusia

dengan anjing yang akrab, hangat dan terbuka. Suasana yang *cozy* dapat dicapai dengan penggunaan warna alam, material yang empuk, penerapan bentukan-bentukan yang meminimalkan sudut serta penggunaan penerangan yang cukup di area-area tertentu.

Penataan dan Sirkulasi Ruang

Pola penataan ruang pada perancangan ini adalah pola radial, hal ini disebabkan oleh bentuk layout yang berbentuk bulat. Selain itu, pemusatan pada bagian tengah layout dimanfaatkan sebagai *café* yang berfungsi sebagai *waiting area*. Pemusatan layout pada bagian *café* sengaja dilakukan untuk memudahkan akses pengguna yang sedang menunggu anjingnya.

Jika melalui sirkulasi dari lobby, maka sirkulasi akan terpecah menjadi tiga area, yaitu area *café* dan area anjing maupun area yang bebas dari anjing. Walaupun sirkulasi terpecah, diujung lorong juga tersedia akses untuk menuju ke *café* yang berada di tengah layout sehingga pengguna yang menunggu anjingnya dapat menunggu di *café* tanpa harus berjalan jauh.

Lantai

Penggunaan material pada lantai disesuaikan dengan aktivitas, keadaan sekitar, kebutuhan, fungsi ruang, faktor estetika dan lain sebagainya.

Area *lobby* yang sering dilalui oleh pengguna menggunakan parket kayu karena debu dan kotoran tidak mudah menempel. Selain itu, dengan penggunaan parket, akan timbul suasana yang hangat dan nyaman namun tetap terlihat mewah dan megah. Selain penggunaan parket, pada *waiting area* di *lobby* menggunakan karpet untuk pembagian zona dan sebagai nilai estetika yang menarik pada *lobby*.

Area kantor yang tidak sering dilalui oleh pengguna menggunakan karpet. Selain sebagai nilai estetika, penggunaan karpet pada lantai kantor dapat dijadikan sebagai peredam suara.

Area *café* dan area *pet shop* menggunakan parket dan karpet. Area *café* dan *pet shop* merupakan area yang sering dilalui oleh pengguna, oleh karena itu penggunaan lantai kayu dapat mempermudah perawatan. Diatas parket digunakan karpet berwarna hijau yang di *custom-made*. Karpet berwarna hijau disini merupakan stilasi dari rumput-rumput liar yang ada di hutan dan berfungsi sebagai pembagi zona.

Area *grooming salon* dibagi menjadi dua, yaitu area basah dan kering. Kedua area tersebut menggunakan keramik sebagai material lantai karena pertimbangan dari segi perawatannya.

Area pelatihan anjing (*training area*) menggunakan rumput sintetis khusus untuk menciptakan kesan outdoor agar anjing dapat berlari dengan bebas dan maksimal di area ini.

Area klinik dibagi menjadi tiga, yaitu area tunggu, area periksa, dan area USG. Area tunggu menggunakan lantai karpet untuk memberi kesan nyaman ketika menunggu antrian periksa. Sedangkan pada area periksa dan USG menggunakan keramik dengan pertimbangan dari segi perawatannya.

Dinding

Untuk dinding, keseluruhan dinding menggunakan dinding plesteran semen yang di cat dengan warna netral dengan pertimbangan dari segi perawatannya. Selain itu juga terdapat permainan dinding seperti *overlapping*, dan elemen dekorasi lain yang digunakan untuk menimbulkan kesan yang fun dan tidak monoton. Penggunaan material kaca juga di terapkan di beberapa area untuk menimbulkan kesan luas dan agar para pengunjung dapat melihat aktivitas yang dilakukan pada anjing mereka. Beberapa area juga di dekorasi dengan menggunakan partisi bermaterial multipleks dengan sistem laser cutting untuk menambah nilai estetika pada interior. Dinding juga dihiasi dengan beberapa pigura yang dipajang untuk menimbulkan kesan hangat dan nyaman seperti berada di rumah sendiri.

Pada area tertentu seperti area basah pada *grooming salon*, dapur, dan lainnya yang memerlukan perawatan lebih menggunakan material keramik.

Plafon

Secara keseluruhan, plafon menggunakan material gypsum putih, dengan permainan dan perbedaan level yang minimal untuk menimbulkan kesan dinamis. Warna yang digunakan merupakan warna netral agar menciptakan kesan hangat dan nyaman.

Tidak terlalu banyak permainan level di plafon. Plafon dihiasi oleh beberapa lampu atau ornamen-ornamen yang digantung di plafon.

Elemen Dekoratif

Elemen dekoratif pada “*Dog Daycare Center*” ini antara lain:

- Dekorasi pada kolom yang mengaplikasikan bentuk stilasi dari pohon untuk menimbulkan kesan “*wild*” pada ruangan.
- Banyaknya pigura yang digantung di dinding untuk memunculkan kesan “*homey*” dan “*cozy*”

Warna Elemen Pembentuk Ruang

Warna-warna yang digunakan pada “*Dog Daycare Center*” ini merupakan warna yang diambil dari alam. Warna yang digunakan antara lain cokelat tua, cokelat muda, hijau, biru dan putih. Warna-warna tersebut dipilih untuk mewujudkan visualisasi “*wild*” dalam ruang. Warna cokelat dan hijau di ambil dari pepohonan sedangkan warna biru diambil dari warna langit. Warna putih digunakan untuk menetralkan semua warna-warna yang ada.

Sistem Interior

1. Sistem Penghawaan

Dalam sebuah fasilitas hewan, sangat diperlukan sebuah sistem ventilasi yang baik. Maka pada seluruh gedung ini menggunakan sistem penghawaan buatan, yaitu dengan AC dan *exhaust fan* pada area tertentu, sehingga dapat menciptakan sebuah lingkungan yang stabil bagi hewan-hewan yang ada di dalamnya, juga bagi pemilik anjing. Penggunaan *exhaust fan*: pada area penitipan anjing, *grooming salon*, *training area* dan ruang servis seperti gudang *pet shop*.

Hal ini bertujuan agar udara dikeluarkan ke bagian luar dari area-area tersebut untuk meminimalkan bau-bauan.

2. Sistem Akustik

Sistem akustik berperan penting dalam perancangan ini karena gonggongan anjing menimbulkan efek bising yang dapat mengganggu kenyamanan. Hal ini diatasi dengan pemilihan material, seperti pada lantai yaitu penggunaan *rubber tile* dan parket, juga pada plafon yaitu penggunaan *gypsum board*. Pemilihan material tersebut dapat membantu untuk meredam suara yang dikeluarkan oleh anjing. Sedangkan pada *grooming salon* dan pelatihan anjing, dindingnya diberi kaca sehingga suara anjing tidak keluar dari ruangan tersebut. Hal ini karena kaca bersifat memantulkan suara.

3. Sistem Pencahayaan

Pencahayaan pada gedung ini menggunakan dua macam sistem yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Secara umum, pencahayaan lebih didominasi dengan penggunaan lampu. Selain itu dibantu dengan adanya jendela dan bukaan sehingga memungkinkan cahaya matahari untuk masuk kedalam ruang. Fasilitas-fasilitas yang ada cenderung bersifat layanan jasa, sehingga tidak memerlukan pencahayaan matahari seperti *pet shop*, *grooming salon* dan klinik menggunakan *general lighting* yaitu penggunaan lampu *downlight* dan *TL*. Sedangkan area yang memerlukan pencahayaan matahari secara langsung, seperti *training area*, memaksimalkan bukaan yang ada agar cahaya matahari dapat masuk ke area tersebut.

4. Sistem Komunikasi

Sistem yang digunakan untuk berkomunikasi menggunakan alat bantu yaitu untuk komunikasi eksternal menggunakan telepon dan untuk komunikasi internal menggunakan

interkom. Alat komunikasi dan publikasi serta informasi dari *lobby* bisa disiarkan melalui *speaker*.

5. Sistem Proteksi Kebakaran

Proteksi kebakaran menggunakan *springkler* yang diletakkan setiap 5 meter pada plafon dan *smoke detector* pada ruangan yang mudah terbakar.

Selain itu adanya peletakkan *Fire Portable Extinguisher* di beberapa bagian ruangan.

6. Sistem Keamanan

Sistem keamanannya dilakukan secara manual, yaitu dengan adanya pegawai *security* yang diposisikan dekat pintu masuk dan pawang anjing untuk menangani perilaku anjing yang sulit diatur.

C. Desain Akhir

Layout eksisting dari *Dog Daycare Center* adalah lingkaran oleh karena itu, fasilitas-fasilitas yang berada di perancangan ini memusat ke tengah bangunan. *Café* yang berada di tengah ruangan berfungsi sebagai *waiting area* sekaligus tempat berkumpul atau bersantai para pecinta anjing. *Dog Daycare Center* ini mengambil konsep “*Wild into Coziness*” dimana perancang ingin mengangkat kembali fakta bahwa manusia dan anjing berasal dari dua lingkungan yang berbeda tetapi masih bisa memiliki hubungan yang erat hingga muncul istilah “*men’s best friend*” tersebut.

Dengan pengaplikasian konsep tersebut, diharapkan perancang dapat menciptakan suatu wadah yang bisa diterima dengan baik oleh kedua sisi makhluk hidup yang merupakan pengguna utama dari fasilitas perancangan.



Gambar 2. Layout



Gambar 3. Main Entrance

Main entrance didesain dengan pintu yang mengarah ke dalam untuk menimbulkan kesan *welcome*. Desain *main entrance* tidak terlalu mewah untuk memunculkan kesan *homey*, hal ini juga didukung oleh terop-terop kecil yang berada di atas pintu atau jendela mati dari *main entrance*. Penggunaan material kaca disini dimaksimalkan agar bagian interior lebih terlihat dan memberikan kesan terbuka pada desain dan juga untuk memberikan kesan luas pada area *lobby*.



Gambar 4. Lobby



Gambar 5. Waiting Area(1)

Pada *lobby* dapat terlihat pengaplikasian desain “*Wild into Coziness*” dimana adanya bentukan stilasi pohon pada kolom di area kasir. Adanya juga penggunaan dinding dekoratif menggunakan rumput sintetis sebagai gambaran dari rumput – rumput liar.

Anjing dibolehkan masuk di area *lobby*. Namun ketika masuk ke area penggunaan fasilitas, anjing akan dibawa secara langsung oleh staff yang ada. Disini pengunjung baru akan diberi arahan lebih lanjut mengenai prosedur penggunaan fasilitas di *Dog Daycare* ini. Setelah mendaftar, akan diberikan kartu anggota yang nantinya akan digunakan untuk mendaftarkan fasilitas-fasilitas yang ada di perancangan ini.



Gambar 6. Waiting Area(2)

Antara *lobby* dan area penggunaan fasilitas diberi pembatas kaca secara jelas. Hal ini untuk mengantisipasi adanya anjing yang liar atau kabur secara tidak diinginkan ke area yang seharusnya tidak di masuki anjing. Selain itu, terdapat juga area tunggu khusus anjing yang berada di pojok ruangan. Anjing yang masih menunggu antrian bersama pemiliknya bisa diletakkan di daerah tunggu tersebut.

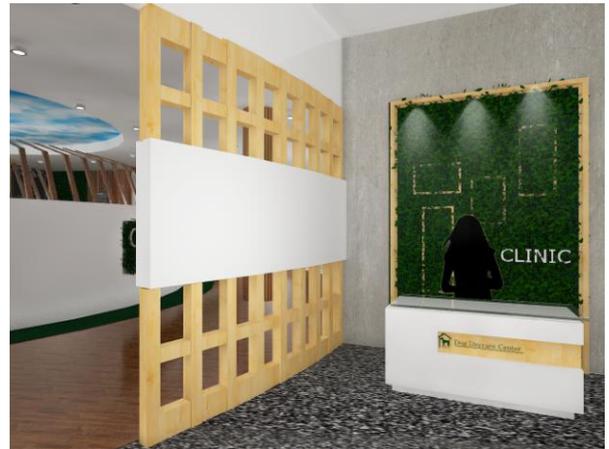


Gambar 7. Pet Shop(1)

Area *pet shop* dibagi menjadi 2 area yaitu area jual makanan dan area jual mainan serta aksesoris anjing. Area jual makanan berada di bagian dalam *pet shop* sedangkan area jual mainan dan aksesoris anjing diletakkan di daerah yang terlihat dari luar *pet shop* untuk menarik minat pengunjung memasuki pet shop.



Gambar 8. Pet Shop(2)



Gambar 11. Klinik (1)

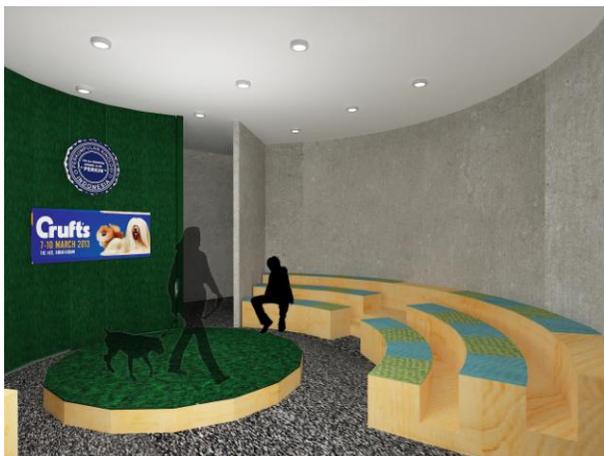


Gambar 9. Pet Shop(3)



Gambar 12. Klinik (2)

Pembelian yang dilakukan di *pet shop* langsung dibayar di *counter* yang tersedia di dalam *pet shop*.



Gambar 10. Show Arena



Gambar 13. Klinik (3)

Terdapat area serbaguna yang digunakan pada saat ada kegiatan *Dog Show* ataupun *fashion show* yang dilaksanakan oleh PERKIN.

Area klinik dibagi menjadi 3 yaitu area tunggu, area pemeriksaan dan area USG. Anjing yang dibawa ke klinik akan melakukan pemeriksaan awal terlebih dahulu. Setelah diketahui penyakitnya baru di bawa ke area USG untuk dilakukan pemeriksaan lebih lanjut.



Gambar 14. Grooming Salon Area Basah



Gambar 17. Café(1)



Gambar 15. Grooming Salon Area Kering



Gambar 18. Café(2)

Grooming salon terbagi menjadi 2 area yaitu area basah dan kering. Hal ini dilakukan untuk mempermudah, mempercepat dan memaksimalkan kerja *groomers*.

Pada *grooming salon*, perancang memilih material yang tahan terhadap air karena alasan *maintenance*. Perancang menggunakan warna hijau dan biru sebagai aksent pada ruang. Terdapat *storage* yang disediakan di masing-masing bak mandi pada area basah untuk mempermudah *groomers* melakukan aktivitasnya.



Gambar 16. Training Area



Gambar 6. Kantor Administrasi

Kantor administrasi berada tepat dibelakang area resepsionis. Hal ini dilakukan untuk mempermudah akses dari resepsionis ke kantor admin. Selain itu juga akan mempermudah pendaftaran anggota.



Gambar 7. Kantor PERKIN



Gambar 8. Kantor Klub

Di kantor PERKIN, pengunjung dapat mendaftarkan silsilah anjingnya secara resmi sedangkan di kantor klub, pengunjung dapat menanyakan segala informasi mengenai perawatan anjing, pendaftaran komunitas dan lain sebagainya.



Gambar 9. Meeting Area

V. KESIMPULAN

Perancangan Interior *Dog Daycare Center* di Surabaya ini mencakup segala kebutuhan sehari-hari yang dibutuhkan dalam pemeliharaan anjing seperti *grooming salon*, *pet shop*, klinik dan fasilitas lainnya yang bisa dimanfaatkan oleh pemilik anjing. Selain sebagai pemenuhan kebutuhan untuk anjing, *Dog Daycare Center* juga dapat digunakan sebagai sarana relaksasi, rekreasi, dan sumber informasi bagi pecinta anjing di Surabaya.

Objek ini dirancang dengan melihat masyarakat Surabaya terhadap hobi memelihara anjing cukup tinggi. Walaupun antusiasme warga Surabaya untuk memelihara anjing cukup besar, masih belum ada suatu wadah nyata yang mampu menampung kebutuhan pemeliharaan anjing dalam satu area. Adapun yang ada saat ini adalah tempat yang terpisah-pisah antar tempat pelayanan yang satu dengan yang lain, sehingga mempersulit pemilik anjing terutama mereka yang sibuk dengan kegiatan mereka. Dengan merancang fasilitas pelayanan dan perawatan yang lengkap di satu area, pemilik anjing bisa menyeimbangkan waktu yang dimilikinya dan memelihara anjing kesayangannya secara maksimal.

Dog Daycare Center ini mengambil konsep “*Wild into Coziness*” dimana perancang ingin mengangkat kembali fakta bahwa manusia dan anjing berasal dari dua lingkungan yang berbeda tetapi masih bisa memiliki hubungan yang erat hingga muncul istilah “*men’s best friend*” tersebut. Disini “*Wild*” diartikan sebagai liar yang ditujukan kepada hutan liar yang merupakan tempat awal tumbuhnya anjing sebelum dijadikan sebagai hewan peliharaan. Sedangkan “*Coziness*”, ditujukan kepada manusianya yang tumbuh di lingkungan yang aman dan nyaman. Dengan pengaplikasian konsep tersebut dalam desain, diharapkan perancang dapat mencicipakan suatu wadah yang bisa diterima dengan baik oleh kedua sisi makhluk hidup yang merupakan pengguna utama dari fasilitas perancangan tersebut.

Untuk merancang sebuah fasilitas yang berhubungan dengan hewan memerlukan banyak pertimbangan. Melihat bahwa penggunaannya adalah manusia dan anjing, maka timbul masalah baru seperti segi kebisingan dan kebersihan. Hal tersebut dapat diatasi dengan adanya sistem keamanan dan penentuan organisasi ruang yang sedemikian rupa hingga mengurangi masalah-masalah baru yang akan timbul nantinya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini, sebagai berikut:

- 1) Ibu Ir. Hedy C. Indrani, M.T, selaku Ketua Program Studi Interior Universitas Kristen Petra.
- 2) Bapak Ronald H.I. Sitindjak, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing 1 yang telah banyak meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan bimbingan dalam tugas akhir ini.
- 3) Bapak Dodi Wondo Dipl.-Ing., selaku pembimbing 2 yang telah banyak meluangkan banyak waktu, dan masukan dalam tugas akhir ini.

- 4) Ibu Poppy F. Nilasari S.T, M.T, selaku Koordinator Tugas Akhir periode II tahun ajaran 2015-2016.
- 5) Keluarga yang selalu mendukung dan membantu selama pengerjaan tugas akhir ini.
- 6) Teman-teman yang saling mendukung, memberikan masukan dan membantu selama pengerjaan tugas akhir.
- 7) Pihak-pihak lain yang telah memberikan bantuan langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian tugas akhir ini, dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Prijosaksono, Aribowo, Roy Sembel. *Maximize Your Strength*. Jakarta: Gramedia, 2007.
- [2] Ide, Pangkalan. *Imunisasi Mental untuk Bangkitkan Optimisme*. Jakarta: Gramedia, 2010.
- [3] Riady, Martin. *Anjing Kesayangan ke Kontes*. Jakarta: Penebar Swadaya, 2006.
- [4] Sanusi, Sani. *Mengenal Anjing*. Jakarta: Penebar Swadaya, 2005.
- [5] Lawson, Bryan. *How Designers Think*. Great Britain: The University Press, 1990.
- [6] Bennet, Robin. *All About Dog Daycare*. USA: RB Consulting, 2015.
- [7] Wikipedia. *Anjing*. 2015. Wikipedia. 5 Oktober 2015. <https://id.wikipedia.org/wiki/Anjing>
- [8] Cooke, Bruce. *The Ultimate Guide, DOGS*. 1999. https://www.youtube.com/watch?v=-8WiRs6mk_w
- [9] Chiara dan Challender. *Time-Saver Standarts for Building Type Fourth Edition*. USA: Kingsport, 2001.
- [10] Cunliffe, Juliette. *The Encyclopedia of Dog Breeds*. Parragon: Incorporated, 2003.