

# Perancangan Interior “Rumah Anjing” bagi Pecinta Anjing Trah di Surabaya

Madeline Kartika Tedja, Cok Gede Padmanaba, Grace Mulyono

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

*E-mail:* madelinekartika.31@gmail.com; cokraip@gmail.com; gracem@petra.ac.id

**Abstrak**— Anjing merupakan hewan yang mempunyai kedekatan hubungan yang sangat erat dengan manusia. Kesetiaan dan pengabdian yang ditunjukkan anjing sangat mirip dengan konsep manusia tentang cinta dan persahabatan. Karena itulah banyak manusia yang menjadikan anjing seperti teman maupun saudaranya sendiri. Perancangan Interior “Rumah Anjing” ini merupakan sebuah wadah yang terdesain yang dapat memenuhi kebutuhan para pecinta anjing khususnya di Surabaya. Fasilitas yang di berikan antara lain adalah petshop, area grooming dan salon, area klinik, area pelatihan, area penitipan dan cafe. Dengan mengangkat konsep desain yang “memanjakan” sehingga memudahkan segala aktivitas pengunjung, memberikan suasana nyaman dan hangat dengan memakai material alami seperti, kayu, batu, serta terdapat aksesoris tanaman hijau pada ruang. Dalam perancangan ini metode yang digunakan adalah metode pengumpulan data yang meliputi studi literatur, observasi, dan survey. Perancangan “Rumah Anjing” ini dipercaya dapat memenuhi kebutuhan yang diperlukan para pecinta anjing, serta memberikan suasana dan pengalaman yang baru dan menarik bagi masyarakat di kota Surabaya.

**Kata Kunci**—Anjing, Pecinta Anjing, Interior, dan Surabaya

**Abstrac**— Dogs are animal that have a very close relationship with human. Their loyalty and devotion is very similar with human concept about love and friendship. That’s why a lot of people make dogs their bestfriends or even treat them like their own family member. Interior design of “Rumah Anjing” is a design that can fulfill and satisfy the needs of all dog lovers, especially in Surabaya. The facilities that are provided are pet shop, grooming and salon area, clinic area, dog training area, dog day care area, and cafe. By using a design concept that can “pamper” so as to facilitate all visitor’s activities, providing a cozy and warm atmosphere using a natural materials such as wood, stone, and greenery accent in the room. In this design, we use collecting data method such as literature study, observation and survey. Interior design of “Rumah Anjing” is believed to fulfill the necessary requirements of dog lovers, as well as providing a new and exciting atmosphere and experience for people in Surabaya.

**Keyword**— Dog, Dog Lovers, Interior, and Surabaya

## I. PENDAHULUAN

LATAR belakang dari perancangan ini diangkat dari kedekatan hubungan antara anjing dan manusia yang sangat erat. Kesetiaan dan pengabdian yang ditunjukkan anjing sangat mirip dengan konsep manusia tentang cinta dan

persahabatan. Karena itulah banyak manusia yang menjadikan anjing seperti teman maupun saudaranya sendiri. Persahabatan antara manusia dan anjing merupakan salah satu hubungan persahabatan yang tertua sepanjang sejarah. Hal ini terbukti dengan beragamnya jenis hasil evolusi anjing yang ditemukan dalam setiap sejarah peradaban manusia. Pada masa sekarang ini, hewan dengan nama ilmiah *Canis familiaris* ini bukan hanya difungsikan untuk berburu, atau sebagai anjing penjaga, tetapi justru mereka telah dianggap sebagai sahabat setia dari manusia. Pola perilaku dari anjing yang dekat dengan manusia ini membuat anjing dapat diajak bermain, tinggal bersama, dilatih dan diajak bersosialisasi dengan manusia maupun dengan anjing yang lain. Anjing merupakan hewan peliharaan yang memiliki sifat dan perilaku yang berbeda-beda menurut jenis trahnya. Namun sangat disayangkan, tidak semua orang yang memelihara anjing trah benar-benar mengerti mengenai cara memelihara, yang berarti memberi perhatian dan kasih sayang, menjaga kesehatan, memberikan segala kebutuhan pokok dan kebutuhan penunjang serta bahkan mendidik anjing trah mereka yang memiliki sifat dan karakter yang berbeda-beda sesuai dengan penggolongan jenis trahnya.

Oleh karenanya diperlukan sebuah tempat atau wadah dengan berbagai fasilitas yang dapat menampung dan mawadahi semua kegiatan dan kebutuhan yang diperlukan pemelihara anjing trah khususnya di Surabaya, karena fasilitas yang ada saat ini masih terbilang kurang memadai dan tidak lengkap. Perancangan interior “Rumah Anjing” ini merupakan suatu wadah yang bukan hanya sekedar untuk menitipkan anjing kesayangan mereka saat mereka berpergian, atau bagi pecinta hewan yang tidak memiliki kesempatan untuk memelihara hewan di lingkungannya seperti tinggal di apartment atau hotel, tetapi sebagai tempat berkumpulnya para pecinta anjing dimana mereka bisa melatih tingkah laku anjing kesayangan mereka, memanjakan anjing mereka dengan fasilitas grooming, hingga perawatan bulu dan kuku, tempat berobat seperti pemberian vaksin berkala dan juga tempat pengadaan lomba-lomba yang bertujuan untuk mempublikasikan kepada masyarakat akan dunia penghobi anjing trah di kota Surabaya. Selayaknya sebuah fasilitas bagi manusia, fasilitas bagi anjing ini juga dituntut wajib nyaman bagi pemilik anjing serta anjing mereka.

Perancangan interior “Rumah Anjing” ini merupakan sebuah fasilitas kompleks yang dapat memenuhi kebutuhan

pokok dan kebutuhan sampingan dari anjing trah tersebut. Fasilitas penunjang kebutuhan pokok seperti tempat penitipan anjing dengan berbagai fasilitas tambahan, seperti salon, grooming, spa, cafe anjing, pet shop, dan klinik. Fasilitas pendukung berupa fasilitas pelatihan indoor. Fasilitas tersebut diperuntukkan kepada hewan peliharaan. Sedangkan untuk para pecinta anjing terdapat fasilitas yang mengedukasi bagaimana cara merawat hewan peliharaan dengan baik, diwujudkan dengan adanya fasilitas perpustakaan kecil, konsultasi dengan dokter hewan, pecinta anjing yang ingin mempunyai anjing juga bisa mengadopsi dan menitipkan anakan anjing mereka yang ingin diberikan atau dijual kepada orang lain.

## II. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan dalam “Perancangan Interior “Rumah Anjing” bagi Komunitas Pecinta Anjing Trah di Surabaya” menggunakan metode pengumpulan data secara linier dan berurutan, yang kemudian di proses dan di analisis untuk mendapatkan batasan-batasan desain yang dibutuhkan dalam perancangan interior ini. Data yang diperlukan antara lain adalah :

1. *Data Literatur*, merupakan data yang digunakan untuk studi literatur dan sebagai sumber ilmiah yang dapat digunakan untuk mendapatkan batasan desain sesuai dengan topik perancangan yang dipilih. Data Literatur dapat di peroleh melalui berbagai koleksi referensi yang menghimpun berbagai informasi secara langsung seperti kamus, direktori, ensiklopedi, buku pedoman, buku pegangan, jurnal dan lainnya.
2. *Data Site Perancangan*, di dapat dengan melakukan survey secara langsung ke tempat yang diinginkan atau site perancangan dapat menggunakan denah fiktif dari perancangan Arsitek. Data site perancangan digunakan untuk mencari lokasi yang sesuai dengan topik perancangan, mengecek kondisi sekitar apakah cocok digunakan dalam perancangan, dan target perancangan.
3. *Data Tipologi*, adalah sebuah studi penelusuran yang digunakan untuk mendapatkan data dari berbagai objek sejenis dengan objek perancangan yang akan dilakukan. Studi ini menghasilkan penelusuran mengenai analisa desain yang diterapkan pada perancangan yang memiliki topik yang sama, hasil analisa ini kemudian digunakan sebagai pedoman dan batasan desain untuk merancang sebuah desain yang lebih baik dan lebih sempurna dari desain-desain yang telah ada.

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam proses perancangan adalah sebagai berikut :

### 1. *Survey*

Pengumpulan data melibatkan semua indera (pengelihat, pendengaran, penciuman, pembau, dan perasa). Pencatatan hasil dapat dilakukan dengan teknologi digital dan rangkuman.

### 2. *Wawancara*

Pengambilan data melalui wawancara secara lisan dengan nasasumber, baik melalui tatap muka atau melalui media komunikasi seperti telepon. Hasil wawancara kemudian dirangkum.

### 3. *Dokumen*

Pengambilan data melalui dokumen tertulis maupun elektronik dari suatu lembaga atau institusi yang berhubungan dengan topik perancangan. Dokumen diperlukan untuk mendukung kelengkapan data yang lainnya.

Tahapan pengelola data setelah data yang telah terkumpul adalah sebagai berikut :

#### 1. *Pencatatan*

Tahapan ini berhubungan dengan proses pengumpulan data yang biasanya merupakan proses pencatatan hasil rangkuman data yang telah didapat melalui metode pengumpulan data dan yang akan digunakan dalam perancangan.

#### 2. *Programming*

Setelah data dirangkum, data yang telah ada kemudian di analisa untuk mempermudah dalam penyusunan dan melakukan analisis data serta perancangan desain secara mendetail.

#### 3. *Penyusunan Laporan*

Data hasil analisa programming kemudian digunakan sebagai batasan dalam merancang, yang kemudian hasil perancangan disusun untuk menjadi sebuah laporan perancangan.

## III. RUANG LINGKUP PERANCANGAN

Ruang lingkup perancangan perancangan interior “Rumah Anjing” yang akan dirancang pada site yang telah dipilih adalah :

1. *Area Receptionis (Main Entrance)*, merupakan ruang yang dirancang sebagai tempat penerima tamu, ruang tunggu dan main entrance, dimana para pecinta anjing dapat mendaftarkan anjing peliharaan mereka untuk di menikmati fasilitas yang ada, antara lain adalah penitipan, salon dan grooming, klinik, dan pelatihan.
2. *Area Tempat Penitipan Anjing*, tempat penitipan anjing ini nantinya akan dibagi menjadi 3 kategori ruang dimana dibedakan berdasarkan ukuran dari jenis anjing trah, yaitu kategori anjing trah berukuran besar, berukuran sedang dan kategori anjing trah berukuran kecil. Fasilitas yang diberikan berupa kandang yang terpisah-pisah tiap anjingnya, terdapat area untuk bermain di sekitar kandang sehingga anjing yang dititipkan tidak merasa bosan dan stres berada di dalam kandang.
3. *Area Pelatihan Anjing*, anjing trah memiliki sifat dan keunggulan yang berbeda-beda tergantung dari

jenis dan keturunannya. Bagi para pecinta anjing pasti akan bangga jika anjing mereka menurut dan pandai. Oleh karena itu dengan adanya tempat pelatihan anjing ini para pecinta anjing bisa melatih anjing peliharaan mereka agar patuh.

Anjing dapat dilatih kepatuhannya, agar dapat menjaga pemilikannya. Selain untuk membuat anjing menjadi patuh, pelatihan ini juga baik untuk para anjing karena dengan dilatih anjing menjadi sehat karena berolah raga.

4. *Area Salon dan Grooming*, fasilitas salon dan grooming merupakan fasilitas pemaanjaan bagi para anjing. Fasilitas grooming ini akan membuat penampilan anjing peliharaan menjadi lebih bersih dan rapi, serta sehat. grooming merupakan proses dimana anjing akan dimanjakan dengan tahapan mulai dari memandikan, merapikan bulu, memotong kuku, pembersihan telinga, dan pemeriksaan fisik anjing apakah ada penyakit kulit atau ada penyakit lainnya.
5. *Area Kafe dan Perpustakaan*, merupakan ruangan yang dirancang sebagai tempat untuk para pecinta anjing yang ingin menghabiskan waktu bersama anjing peliharaannya untuk sekedar makan dan minum, serta bersosialisasi dengan pecinta anjing lainnya.

Dengan adanya kafe anjing ini, para pecinta anjing tidak perlu lahi bingung dan takut mengganggu orang lain karena semua yang datang ke kafe ini boleh membawa anjing kesayangannya.

Selain untuk makan dan minum, area ini mempunyai area perpustakaan yang akan dirancang dengan beberapa rak buku yang dapat mengedukasi para pecinta anjing yang masih kurang mengerti dan paham tentang bagaimana cara memelihara anjing peliharaan mereka selama berada di area kafe.

6. *Area Klinik*, area ini dirancang untuk memberikan fasilitas utama yaitu pemberian vaksin dan vitamin berkala kepada anjing, serta fasilitas penunjang seperti pemeriksaan bagi anjing yang memiliki masalah dengan kesehatan fisiknya. Jika kesehatan anjing dianggap buruk maka akan dilakukan rujuk ke rumah sakit hewan.
7. *Area Pet Shop*, merupakan ruangan yang dirancang untuk memberikan fasilitas kepada para pecinta anjing yang membutuhkan keperluan dan kebutuhan bagi anjing mereka seperti rantai, aksesoris, kandang, makanan, vitamin, dan keperluan lainnya.

Dengan adanya pet shop ini, dapat memudahkan para pecinta anjing untuk membeli kebutuhan pokok dan kebutuhan penunjang bagi anjing mereka, tanpa harus bingung kemana mencari kebutuhan di tempat lain.

## IV. PEMBAHASAN

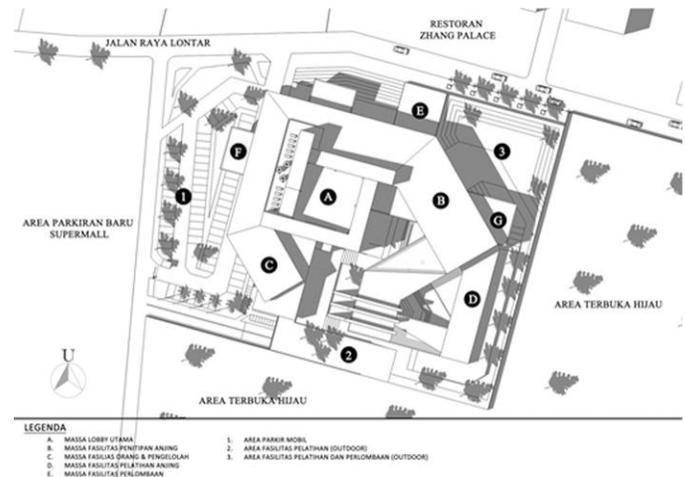
### A. PROGRAMMING

Proses analisis *programming*, dimulai dengan menganalisis data:

#### 1. TAPAK LUAR

Lokasi perancangan menggunakan denah dari denah fiktif yang diambil dari perancangan tugas akhir oleh Ivan Iskandar Tedja, alumni mahasiswa Arsitektur Universitas Kristen Petra Surabaya, angkatan 2008.

Lokasi denah terletak di Jalan Raya Lontar, Surabaya. Area tersebut merupakan kawasan perumahan menengah keatas dan merupakan daerah berkembang.



Gambar 1. Lokasi Perancangan.

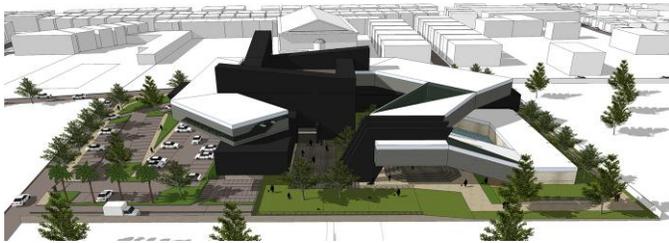
(Sumber : Tugas Akhir Arsitektur, Ivan Iskandar Tedja, 2012)

### KELEBIHAN

- Aksesibilitas yang tinggi dan mudah dicapai dari berbagai arah sehingga mudah diakses oleh transportasi umum maupun transportasi pribadi.
- Bangunan yang menjadi objek perancangan adalah bangunan fiktif yang dirancang dengan fungsi yang masih berhubungan dengan topik perancangan mengenai komunitas anjing trah.
- Tampak bangunan ini memiliki tampak yang modern yang dapat dilihat dari bentuk bangunan yang unik serta permainan warna yang memberikan kesan modern yang sangat kuat.

### KELEMAHAN

- Lokasi bangunan terlalu dekat dengan perumahan sekitar (berhadapan langsung).
- Lahan di sekitar bangunan masih sepi.
- Bising karena dekat dengan jalan raya.



Gambar 2. Exterior Bangunan  
(Sumber : Tugas Akhir Arsitektur, Ivan Iskandar Tedja, 2012)

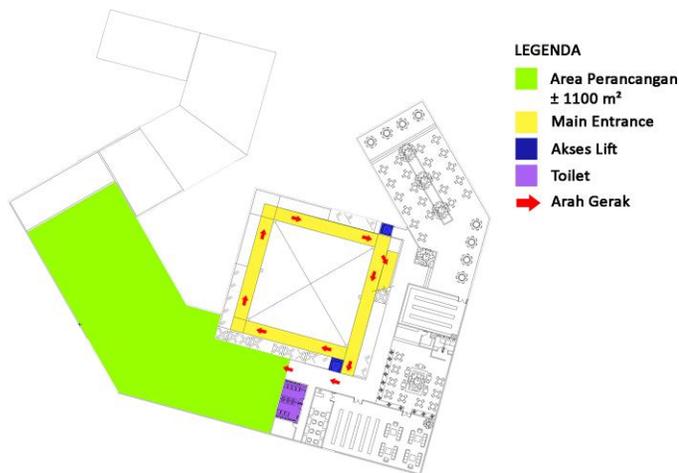


Gambar 3. Exterior Bangunan  
(Sumber : Tugas Akhir Arsitektur, Ivan Iskandar Tedja, 2012)

2. TAPAK DALAM

Site perancangan mengambil site di lantai 3 dengan pertimbangan sebagai berikut :

- Luasan area mencakup 1100mArea
- Perancangan merupakan wilayah yang paling dekat dengan area yang disinari pencahayaan alami terbanyak.
- Area perancangan berada di lantai 3, dengan akses yang mudah dijangkau melalui hall utama dan akses lift.
- Area perancangan memiliki bentuk yang memudahkan dalam mendesain
- Area perancangan di lantai 3, memiliki view yang lebih bagus karena terletak lebih tinggi.

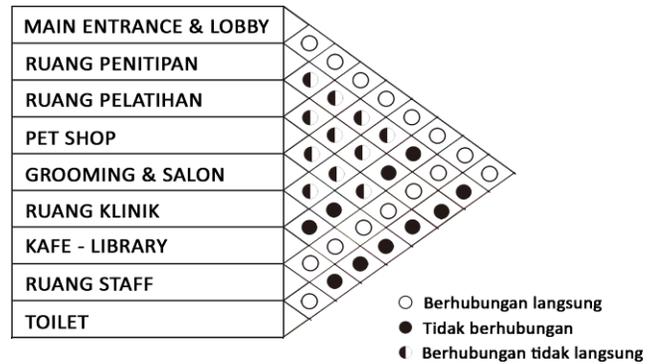


Gambar 4. Site Perancangan.  
(Sumber : Tugas Akhir Arsitektur, Ivan Iskandar Tedja, 2012)

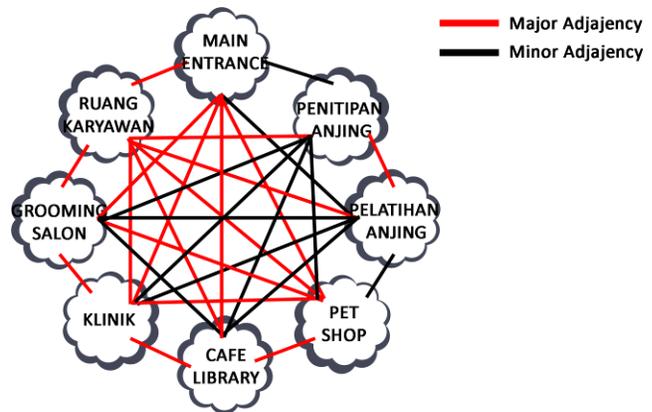
3. POLA HUBUNGAN DAN KEDEKATAN RUANG

Setelah menganalisis site perancangan dan menentukan kebutuhan ruang yang akan di rancang, proses analisis

dilanjutkan dengan membuat pola hubungan antar ruang dan kedekatan ruang :



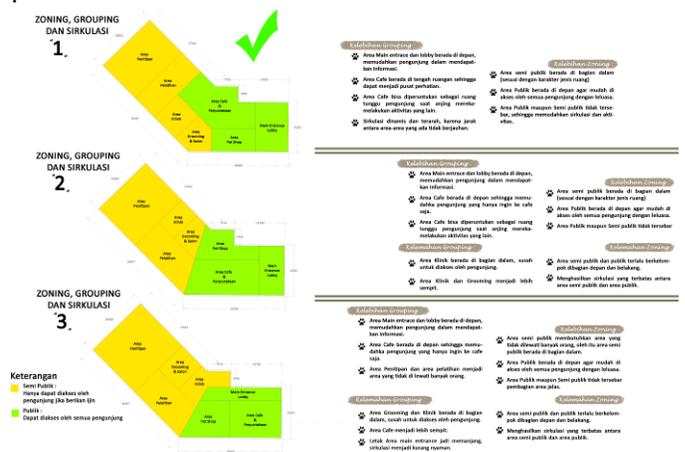
Gambar 5. Pola Hubungan Antar Ruang  
(Sumber : Pribadi, 2016)



Gambar 6. Pola Kedekatan Antar Ruang  
(Sumber : Pribadi, 2016)

4. ZONING DAN GROUPING

Zoning dan grouping dibuat berdasarkan analisis kebutuhan ruang, pola hubungan ruang, dan pola kedekatan ruang



Gambar 7. Zoning dan Grouping.  
(Sumber : Pribadi, 2016)

Setelah melakukan analisis *zoning* dan *grouping* diatas, dipilahlah satu alternatif yang memiliki beberapa kelebihan, yaitu :

- Area Main entrace dan lobby berada di depan, memudahkan pengunjung dalam mendapatkan informasi.
- Area Cafe berada di tengah ruangan sehingga dapat menjadi pusat perhatian.
- Area Cafe bisa diperuntukan sebagai ruang tunggu pengunjung saat anjing merekamelakukan aktivitas yang lain.
- Sirkulasi dinamis dan terarah, karena jarak antara area-area yang ada tidak berjauhan.



Gambar 8. Zoning dan Grouping Terpilih. (Sumber : Pribadi, 2016)

**B. TEMA PERANCANGAN**

Tema dari perancangan interior “Rumah Anjing” ini adalah “The Dog’s Town” dimana suasana yang di timbulkan berkesan disebuah perkotaan dengan berbagai aksen-aksen dekoratif berbentuk telapak kaki anjing, tulang-tulangan dan stilasi bentuk rumah anjing.

Tema “The Dog’s Town” diaplikasikan pada bentukan elemen interior ruang, perabot dan suasana ruangan yang didesain seperti diperkotaan anjing. Tema ini digunakan karena perancangan ini memiliki banyak area-area dimana setiap area terpisah dan memiliki pintu masuk sendiri-sendiri sehingga tema perkotaan ini sangat mendukung untuk diterapkan pada perancangan “Rumah Anjing” ini.

**C. KONSEP PERANCANGAN**

Konsep yang diangkat pada perancangan ini adalah “Pampered” yang artinya “Di-Manja”, latar belakang mengambil konsep ini diangkat dari sifat anjing yang manja dan hubungan timbal balik antara manusia dimana saat manusia memperlakukan anjing mereka dengan baik, membuat mereka nyaman memenuhi semua kebutuhan mereka maka anjing tersebut juga akan bersikap manja, patuh dan setia kepada manusia. Hubungan inilah yang membuat banyak manusia bersahabat baik dengan anjing. Pengaplikasian konsep desain ini dengan cara mendesain sebuah fasilitas yang

mencakup perancangan interior dan furniture yang mengutamakan kenyamanan dan memanjakan para pecinta anjing serta anjing trah mereka.

Menciptakan sebuah fasilitas terdesain yang memenuhi kebutuhan, mendukung aktivitas, memudahkan dalam pemakaian serta informatif, semata-mata desain yang diciptakan bertujuan untuk manjakan orang yang menggunakannya.

Selain itu latar belakang konsep perancangan ini juga didasarkan kepada pengguna serta fungsi fasilitas publik. Ditinjau dari pengguna ruang, perancangan “Rumah Anjing” kebanyakan ditujukan kepada setiap orang yang memiliki anjing perliharanaan, baik itu anak-anak, remaja, dan orang dewasa. Maka perancangan “Rumah Anjing” ini harus memberikan fasilitas khusus yang ditujukan kepada anjing itu sendiri. Dari segi fungsi, perancangan ini mengacu pada fasilitas publik yang kompleks dan lengkap, dimana para pengunjung yang datang mendapatkan semua kebutuhan yang mereka cari tanpa harus berpindah-pindah tempat



Gambar 9. Konsep Desain (Sumber : Pribadi, 2016)

**D. DESAIN AKHIR**  
**1. RENCANA LAYOUT**



Gambar 10. Rencana Layout (Sumber : Pribadi, 2016)

Layout perancangan yang akan dirancang memiliki luasan kurang lebih 1100m<sup>2</sup>. Fasilitas yang akan dirancang adalah area *main entrance*, *pet store*, *grooming* dan salon, kafe, area pelatihan anjing, dan area penitipan anjing. Area yang tingkat aktivitasnya tinggi yaitu area *main entrance*, *pet store*, area *grooming* dan kafe. Maka penempatan area ini berada dibagian depan. Sedangkan area yang tingkat aktivitasnya rendah yaitu area penitipan anjing, area pelatihan dan klinik anjing di tempatkan pada bagian belakang. Selain karena tingkat aktivitas, penempatan layout berdasarkan sifat ruang, yaitu publik, semi-publik dan privat.

2. RENCANA LANTAI



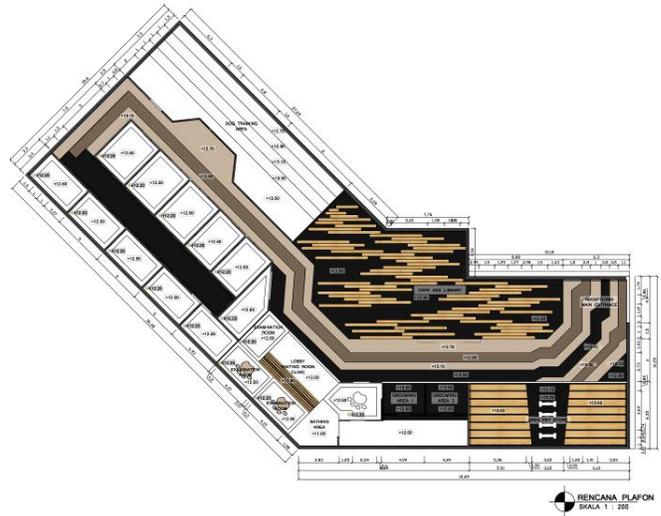
Gambar 11. Rencana Lantai.  
(Sumber : Pribadi, 2016)

Rencana lantai pada main entrance menggunakan lantai dengan material batu yang bertekstur untuk mendukung tema dari perancangan dan memberikan suasana perkotaan, selain itu lantai batu bertekstur ini juga memberikan keuntungan bagi para anjing agar tidak licin saat berjalan.

Selain lantai dengan material batu, sebagian besar lantai menggunakan material kayu untuk memberikan suasana desain rustic dan membuat permukaan lantai tidak licin. Pada bagian pelatihan lantai menggunakan material rumput sintetis. Pada pola lantai terdapat aksesoris jejak kaki anjing di beberapa bagian, untuk memberikan kesan dan suasana ruang yang lebih menyatu dengan topik perancangan interior “Rumah Anjing”.

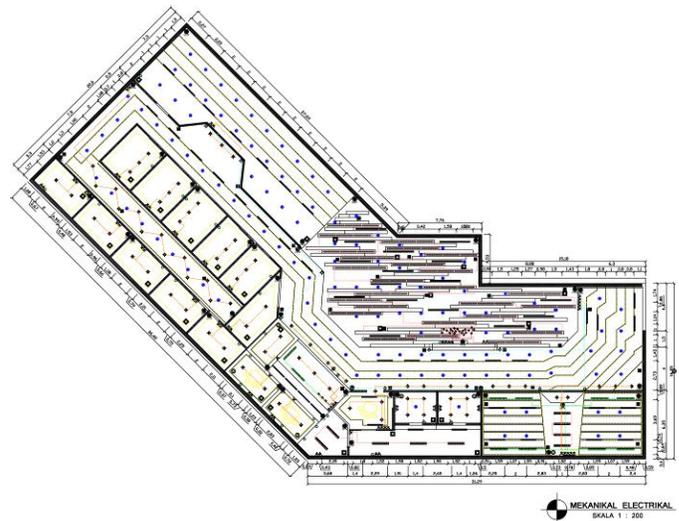
3. RENCANA PLAFON

Pola plafon pada area *main entrance*, area *grooming* dan salon, area pelatihan dan area penitipan berupa *drop ceiling* dengan material gypsum dan di *finishing cat doff*. Pada area kafe dan *pet store* plafon berupa *drop ceiling* dengan material kayu palet di *finishing clear gloss*.



Gambar 12. Rencana Plafon  
(Sumber : Pribadi, 2016)

4. RENCANA MEKANIKAL ELEKTRIKAL



Gambar 13. Rencana Mekanikal Elektrikal  
(Sumber : Pribadi, 2016)

Pencahayaan buatan yang paling banyak digunakan adalah lampu *hidden lamp* yang di hasilkan dari lampu LED strip yang dipasang pada *drop ceiling*. Selain itu lampu spotlight digunakan pada area *pet store* dan beberapa area lainnya untuk menonjolkan detail desain. Lampu general juga di pasang disetiap ruang untuk pencahayaan merata.

Penghawaan menggunakan AC central karena ruangan merupakan area yang tertutup, selain itu pemasangan *ex-haust fan* di setiap ruang untuk menghilangkan polusi udara yang berasal dari bau dan bulu anjing. Sistem keamanan menggunakan *sprinkler*, *smoke detectore*, dan sistem APAR.

5. TAMPAK POTONGAN

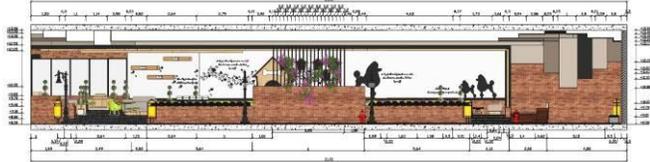
- Potongan A-A`



Gambar 14. Tampak Potongan A-A`  
(Sumber : Pribadi, 2016)

Dari potongan dapat terlihat main entrance area pet store, dan main entrance area grooming. Dinding main entrance pet store dan area grooming menggunakan material kaca sehingga aktivitas yang dilakukan didalam dapat di lihat dari luar. Selain itu dibagian depan terdapat beberapa tempat duduk untuk menunggu.

- Potongan B-B`



Gambar 15. Tampak Potongan B-B`  
(Sumber : Pribadi, 2016)

Dari potongan B-B` dapat terlihat area kafe dan perpustakaan kecil yang diapit oleh area main entrance lobby dan area pelatihan anjing. Suanana alam terlihat dari penggunaan material yang diekspose dan beberapa aksan tanaman.

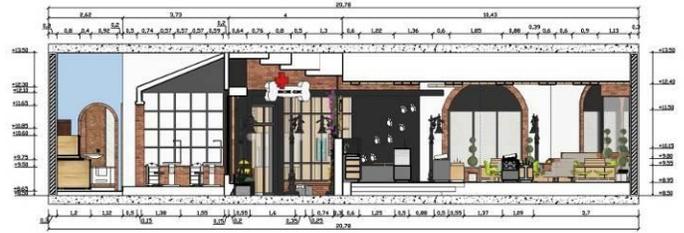
- Potongan C-C`

Potongan C-C` memperlihatkan bagian dalam area pet store dimana terdapat beberapa rak display yang tersusun untuk mendisplay barang yang akan dijual. Selain itu terlihat elemen interior sebagai vocal point yang ada pada area main entrance tepat dibelakang meja receptionis.



Gambar 16. Tampak Potongan C-C`  
(Sumber : Pribadi, 2016)

- Potongan D-D`



Gambar 17. Tampak Potongan D-D`  
(Sumber : Pribadi, 2016)

Potongan D-D` memperlihatkan bagian dalam area grooming, terdapat kandang anjing dan beberapa meja grooming untuk melakukan perawatan rutin terhadap anjing kesayangan. Terlihat area kafe dan area meja bar pada potongan D ini.

6. MAIN ENTRANCE



Gambar 18. Tampak Main Entrance  
(Sumber : Pribadi, 2016)

Main entrance memiliki bentuk stilasi dari bentuk rumah anjing, dengan pemakaian material kayu yang disusun dan dipadukan dengan bahan besi yang memberikan kesan kuat dan kokoh. Juga pada bagian main entrance terdapat logo dari "Rumah Anjing" dengan stilasi bentuk telapak kaki anjing.

7. PERSPEKTIF INTERIOR

Pengaplikasian konsep pada desain perancangan adalah sebagai berikut :



Gambar 19. Area Main Entrance  
(Sumber : Pribadi, 2016)

Pada desain *main entrance* terdapat dinding partisi sebagai *vocal point* yang berbahan metal dengan logo “Rumah Anjing” dibagian tengah. Terdapat banyak aksesoris dekoratif seperti lampu jalan, tempat sampah, pemadam kebakaran, *bench* taman untuk menghidupkan perancangan yang memiliki tema “The Dog’s Town”.

Selain itu area-area juga bersifat *open*, beberapa area seperti area *pet store*, area *grooming* dan salon, area pelatihan dan area penitipan menggunakan material kaca sebagai pembatas ruangan, yang dapat dilihat dari luar dan menjadi daya tarik tersendiri bagi pengunjung. Pada area kafe pembatas area hanya berupa dinding tanaman.

Sesuai dengan konsep “*Pampered*” maka suasana yang diciptakan harus membuat nyaman bagi para penggunanya (manusia dan hewan) dengan cara mendesain furniture yang *simple*, *user friendly*, dan informatif sehingga dapat mendukung aktivitas pemakainya, serta pemilihan material dan finishing furniture dan material elemen interior yang tahan lama, ramah lingkungan, mudah dibersihkan, dan tahan terhadap goresan yang disebabkan kuku anjing.



Gambar 20. Area Kafe 1  
(Sumber : Pribadi, 2016)



Gambar 21. Area Kafe 2  
(Sumber : Pribadi, 2016)



Gambar 22. Area Kafe berbatasan dengan Area Pelatihan Anjing  
(Sumber : Pribadi, 2016)



Gambar 23. Area Pelatihan  
(Sumber : Pribadi, 2016)



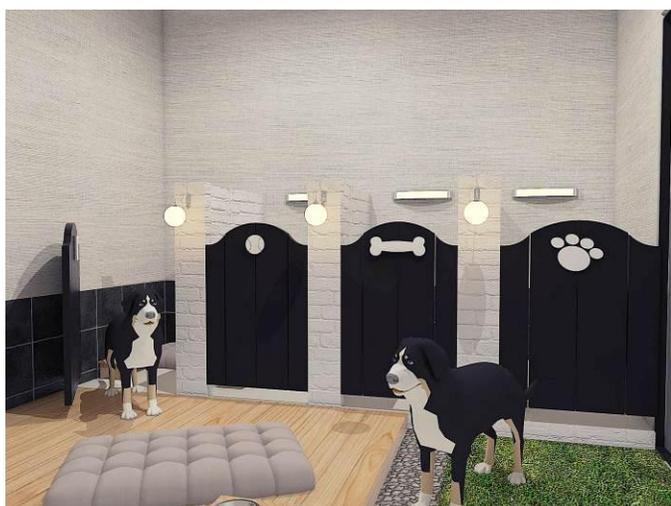
Gambar 24. Area *Pet Store*  
(Sumber : Pribadi, 2016)



Gambar 27. Area Penitipan Anjing Kecil  
(Sumber : Pribadi, 2016)



Gambar 25. Area *Grooming* dan *Salon*  
(Sumber : Pribadi, 2016)



Gambar 26. Area Penitipan Anjing Besar  
(Sumber : Pribadi, 2016)

Pada ruang *grooming* pembatas ruangan menggunakan material kaca, selain untuk memberikan kesan *open*, bisa menjadi daya tarik tersendiri untuk pengunjung. Desain harus dibuat sesederhana mungkin dengan sistem penghawaan yang baik dan lancar, karena pada area ini di polusi udara yang disebabkan bulu dan bau anjing sangatlah banyak. Bentuk mebel juga dibuat sesederhana agar mudah dalam membersihkan.

Pada area penitipan anjing, material lantai menggunakan lantai kayu agar permukaan lantai tidak licin, sehingga aman bagi anjing, selain itu material lantai juga menggunakan rumput sintetis. Anjing yang dititipkan nantinya akan mendapatkan ruang kandang sendiri dengan fasilitas tempat tidur dan tempat makan, dan area bermain.

## V. KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari perancangan Interior “Rumah Anjing” bagi Komunitas Pecinta Anjing Trah di Surabaya ini merupakan sebuah fasilitas kompleks yang dirancang untuk memberikan kemudahan bagi komunitas pecinta anjing trah khususnya di Surabaya. Rumah Anjing ini menyediakan fasilitas lengkap yang dibutuhkan oleh para pecinta anjing seperti pet store, grooming dan salon, penitipan anjing, pelatihan anjing serta terdapat kafe untuk tempat berkumpul para pecinta anjing serta masyarakat umum yang ingin mengetahui/melihat secara langsung tingkah laku anjing dan hubungan kedekatan anjing dengan manusia.

Mendesain sebuah tempat publik dengan pengguna bukan manusia saja melainkan anjing peliharaan memiliki berbagai faktor yang harus dipertimbangkan. Dengan cara mendesain bentuk yang simple serta informatif agar mudah dalam penggunaan bagi manusia serta anjing mereka, pemilihan material serta finishing yang tahan lama, tahan terhadap goresan, dan mudah dibersihkan, selain itu penghawaan merupakan faktor terpenting untuk mengurangi polusi udara yang disebabkan oleh bau dan bulu anjing dengan memaksimalkan penggunaan exhaust fan disetiap ruang. Perancangan “Rumah Anjing” ini memiliki tema “The Dog’s

Town” dan mengangkat konsep desain “Pampered” dimana didalam perancangan ini mengutamakan kenyamanan dan memanjakan para pengunjung yang sedang beraktivitas. Hal ini terwujud melalui bentukan furniture yang simple, friendly to use, dan terdapat beberapa aksesoris dekoratif dengan bentukan-bentukan yang diambil dari telapak kaki anjing, bentuk tulang-tulangan serta stilasi bentuk rumah anjing. Di dalam hasil desain beberapa ruang memiliki kesamaan kombinasi material yang digunakan sehingga walau berbedabeda fungsi dan aktivitas yang sedang berlangsung suasana yang di dapat tetap unity. Desain juga memiliki sifat yang terbuka sehingga penggunaan material transparan seperti kaca banyak digunakan dalam perancangan interior “Rumah Anjing” serta sebagai daya tarik tersendiri yang diberikan kepada pengunjung.

#### SARAN

Dalam merancang suatu interior perlu diutamakan penguasaan terhadap bidang yang akan dirancang, dari degala permasalahan yang ada untuk dicapai suatu tujuan perancangan yang tepat. Perlu dilakukan studi literatur, beservasi dan berbagai survey untuk mendukung desain yang akan dirancang. Dalam melakukan suatu proses desain semuanya harus didesain secara seimbang dan saling melengkapi satu sama lain, baik dari elemen interior, sistem interior, dan furniture yang akan digunakan, serta obeservasi tingkah laku pengguna desain. Semua itu harus diperkuat dengan adanya konsep desain yang tepat agar desain menjadi semakin fungsional dan memiliki nilai estetis yang tinggi.

Hal yang juga perlu dijadikan bahan pertimbangan utama saat mendesain perancangan yang serupa adalah mengenai penghawaan untuk mengurangi dan menekan polusi udara. Penggunaan material yang sesuai bagi pengguna khususnya anjing peliharaan.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan pada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nya penulisan laporan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik oleh penulis.

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

1. Tuhan Yesus Kristus yang senantiasa menyertai dan melancarkan dalam mengerjakan laporan tugas akhir ini.
2. Drs. Cok Gd Rai Padmanaba M.Erg, selaku dosen pembimbing I.
3. Grace Mulyono S.Sn M.T, selaku dosen pembimbing II.
4. Ronald HI Sitindjak, S.Sn, M.Sn dan Poppy F. Nilasari, ST, MT selaku koordinator studio Tugas Akhir jurusan Desain Interior Universitas Kristen Petra.
5. Ir. Hedy C Indrani, M.T selaku ketua Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra Surabaya.
6. Keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan.
7. Teman – teman sekelompok yang tak dapat disebutkan satu persatu yang selalu memberikan masukan dan menemani serta memberikan saran-saran

#### DAFTAR PUSTAKA

- Budiana, N. S. Panduan Lengkap Memelihara, Merawat, dan Melatih Anjing Kesayangan. Jakarta : Penebar Swadaya. 2006.
- Ching, Francis D.K., Ilustrasi Desain Interior. Trans. Paul Hanoto Adjie. Jakarta : Erlangga, 1996.
- Cunlife, Juliette. Encyclopedia of Dog Breeds. Paragon, 2003.
- Cara Praktis Merawat Anjing .Depok : Penebar Swadaya. 2008.
- De Chiara, Joseph, and John Hancock Callender. Time Saver Standart for Building Types. Singapore : MsGraw-hill inc. 1990.
- Flona Edisi Breeding dan Kennel. Jakarta : Kompas Gramedia, 2012.
- “Komunitas Pecinta Anjing Serukan Arti Persahabatan”. Detik.com. 29 Juni 2011. 21 Februari 2016.  
<<http://surabaya.detik.com/read/2011/06/29/140522/1671177/595/komunitas-pecinta-anjing-serukan-arti-persahabatan>>
- “Komunitas Penggemar Anjing Ras No.1 di Indonesia”. Anjingkita.com. 10 Januari 2008. 27 Februari 2016.  
<<http://www.anjingkita.com/wmview.php?ArtID=970>>
- “Perkin Anjing Trah”. Anjingbagus.25 Maret 2010. 21 Februari 2016.  
<<http://anjingbagus.com/alamat-perkin-indonesia/>>
- Suyono, Hery. Breeding dan Kennel. Jakarta : PT Gramedia, 2012.
- Sanusi, Sani. Mengenal Anjing., Jakarta : Penebar Swadaya, 2004.
- Tennant, Colin. Buku Pintar Anjing. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 2010.