

# Perancangan Interior Dog *Shelter* dan Café di Surabaya

Angelia Deviani. T<sup>1</sup>; Purnama E. D. Tedjokoesoemo<sup>1</sup>; I Nyoman Adi Tiaga<sup>2</sup>  
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
*Indonesian Institute of the Art Denpasar University*  
 Jl. Nusa Indah, Sumerta, Denpasar, Kota Denpasar, Bali  
*E-mail:* devilia\_95@yahoo.com ; [esa@petra.ac.id](mailto:esa@petra.ac.id) ; [art\\_desain21@yahoo.com](mailto:art_desain21@yahoo.com)

**Abstrak**— Di kota Surabaya masih banyak masyarakat yang tidak peduli pada anjing yang di telantarkan, salah satu alasan untuk tidak menolong anjing terlantar adalah tidak adanya lahan di rumah untuk memberi tempat tinggal sementara. Selain itu, ada juga yang menggunakan kepercayaan agama sebagai alasan. Berdasarkan fenomena diatas, maka dirancanglah sebuah *shelter* dan *café* dimana tidak hanya untuk menampung hewan yang terlantar tetapi juga mencari pemilik bagi anjing tersebut. Sehingga *café* yang didesain berguna sebagai tempat berkumpul pecinta hewan dan memberikan kampanye untuk mengadopsi anjing. Didalam perancangan ini juga terdapat fasilitas pendukung seperti klinik, tempat perawatan, tempat bermain dan kantor yang mengatur prosedur adopsi anjing. Untuk membuat perancangan desain *shelter* dan *café* ini, penulis menggunakan metode *design thinking*.

**Kata Kunci**— Penampungan, kafe, adopsi.

**Abstrac**— *Abstract- In the city of Surabaya there are still many people who do not care about the abandoned dogs, one of the reasons for not helping abandoned dogs is the absence of space at home to provide temporary shelter. In the other hand, some people also use religious beliefs as an excuse. Based on those phenomenon, the author then designed a shelter and café where not only to accommodate abandoned animals but also find the owner for the dog. So the café is designed to be useful as a gathering place for animal lovers and provide campaigns to adopt dogs. In this design there are also supporting facilities such as clinic, nursery, playgrounds and office to organize dog adoption procedures. To create the design of the shelter and café, the author uses the method of design thinking.*

**Keyword**— *Shelter, café, adopt.*

## I. PENDAHULUAN

BANYAK dari masyarakat kota Surabaya memilih anjing sebagai peliharaan, namun tidak semua masyarakat dapat merawat anjing yang dimiliki dengan baik. Dengan adanya cara pemeliharaan yang salah dan kurangnya kepedulian masyarakat akan anjing, maka menyebabkan banyak anjing di Surabaya terlantar. Anjing terlantar di sebabkan oleh keteledoran pemilik yang menyebabkan anjing hilang atau tersesat. Tidak adanya sikap peduli dari masyarakat sekitar yang disebabkan oleh masyarakat Indonesia yang mayoritas memeluk islam yang menjadikan anjing sebagai hal yang haram. Bukan hanya saja tingkat perkembangbiakan anjing, namun juga disebabkan kepedulian masyarakat pada anjing peliharaannya sendiri..

Berdasarkan dari pernyataan di atas maka ide perancangan ini seharusnya menjadi suatu yang penting untuk ada di kota Surabaya, karena dapat mengontrol anjing yang berkeliaran di jalan sehingga tidak mengganggu warga yang mayoritas beragama muslim dan membantu kota Surabaya untuk lebih menjaga kebersihan salah satunya dari kotoran anjing. Selain itu dapat memberikan kehidupan yang layak untuk anjing – anjing terlantar dan dapat memanfaatkan kemampuan sebagian anjing untuk membantu aktifitas manusia dengan mengasah kemampuan dari pelatihan yang di berikan. Memberikan rumah terakhir yang layak untuk anjing – anjing terlantar yang sudah lanjut usia dan memberikan kasih sayang.

Perancangan ini menjadi tempat untuk menampung anjing yang terlantar agar mendapatkan pelatihan dan perawatan. Perancangan ini juga berguna sebagai wadah untuk berkumpul para pecinta anjing, dengan adanya *café* yang dapat digunakan sebagai tempat berkumpul dan melepas penat dengan hadirnya anjing – anjing dari *shelter* yang dapat diajak bermain. Ide perancangan ini dapat menjadi tempat yang mendukung untuk mengajak masyarakat lebih peduli pada anjing terlantar. Fasilitas yang ada di dalamnya akan menampung *shelter*, *veterinary*, *grooming*, tempat pelatihan yang cukup luas, serta *café*.

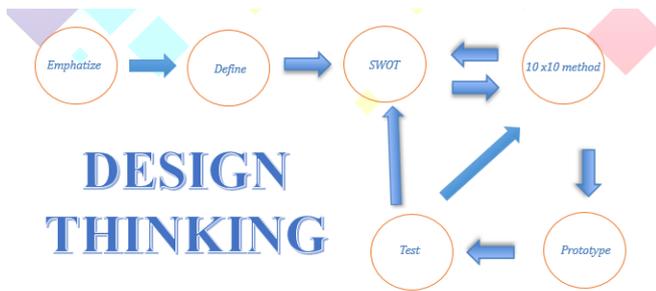
Tujuan perancangan untuk memahami segala sesuatu hal yang di butuhkan untuk mendesain suatu *shelter* yang memenuhi standart kebutuhan anjing. Selain itu untuk memahami analisa kebutuhan anjing dan memahami material yang baik bagi kesehatan untuk anjing dan manusia.

Perancangan ini akan memiliki beberapa bagian ruangan dengan berbagai fasilitas, antar lain, *shelter* untuk menampung anjing dari segala golongan dan umur +/-80 ekor, klinik / *veterinary* memfasilitasi di bidang kesehatan untuk penyakit dari yang ringan sampai sedang, *grooming* memfasilitasi perawatan keindahan anjing secara menyeluruh, tempat bermain sekaligus berlatih untuk semua golongan dan jenis anjing, *café* sebagai tempat bercengkrama dengan sesama pecinta anjing yang memiliki kapasitas +/- 40 orang.

## II. METODE PERANCANGAN

### A. *Design Thinking*

Menggunakan metode perancangan *design thinking* untuk mengumpulkan informasi, literatur untuk menganalisa kekurangan dan kelebihan, serta memecahkan permasalahan yang ada di desain atau rancangan sebelumnya.



Gambar 1. Skema Design Thinking

### Emphasize

Mengumpulkan data dengan cara menggunakan metode wawancara, observasi langsung dan studi kepustakaan. *Interview* / wawancara didapatkan dari beberapa sumber : Shopie's *Shelter*, Laurensius Ardi mahasiswa Universitas Barawijaya, Malang. Observasi lapangan dengan cara mendatangi secara langsung tempat *shelter* yang akan di gunakan sebagai data, juga tempat lain seperti *cafe*, klinik, tempat *grooming*. Studi kepustakaan dengan cara mencari sumber – sumber literatur dari buku. Mencari *standard* dan kebutuhan fasilitas yang akan digunakan. Tahapan ini memiliki tujuan untuk menemukan permasalahan dan mengumpulkan data – data yang di butuhkan.

### Define

Tahapan dimana mencari tahu dan menganalisis lebih dalam permasalahan yang di temukan di tahapan *emphasize*. Menggunakan metode komparatif dengan membandingkan data literatur dan data lapangan yang selanjutnya bisa membantu dalam menarik sebuah kesimpulan yang paling tepat. Menggunakan metode deskriptif menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas. Tahapan ini memiliki tujuan untuk menemukan solusi dan kebutuhan untuk mengatasi permasalahan yang ada.

### SWOT

Tahapan untuk menemukan dan memahami kekurangan dan kelebihan dalam suatu rancangan / ide sehingga dapat lebih di kembangkan, sehingga dapat memberikan desain yang maksimal.

### 10x10 Sketch

Tahapan yang digunakan setelah menemukan permasalahan dengan menuangkan ide – ide konsep dan sketsa untuk di pertimbangkan dan dikembangkan kembali sehingga dapat menghasilkan hasil desain yang terbaik. Memunculkan banyak alternatif desain untuk dapat di pilih dan di pertimbangkan.

### Prototype

Tahapan pengerjaan gambar kerja modeling untuk desain yang akan di buat dan pembuatan maket untuk dapat mendukung visualisasi.

### Test

Tahapan pengujian desain dan menerima kritik dan saran dari orang lain. Pemberian masukan dan kritik agar dapat merancang lebih baik dan menghasilkan desain yang lebih maksimal.

## III. KAJIAN PUSTAKA

### A. Dog Shelter (penampungan anjing)

"*Shelter*" adalah suatu tempat yang menyediakan perlindungan, seperti perlindungan dari cuaca, sebuah tempat pengungsian, tempat sementara bagi yang tidak mempunyai tempat tinggal. *Shelter* juga didefinisikan sebagai menunjuk pada tempat yang memberikan perlindungan, seperti perlindungan dari bahaya, atau sebuah tempat yang dilindungi. Biasanya berupa tempat tertutup yang memberikan perlindungan sementara dari cedera atau serangan. [1]

Beberapa alasan yang menyebabkan pemilik anjing harus membuang anjingnya adalah karena tingkah laku anjing yang berbahaya, atau perilaku-perilaku anjing yang tidak disukai oleh pemiliknya, masalah kesehatan pada anjing, masalah kesehatan pada pemilik/keluarga pemilik anjing, mobilitas manusia, masalah finansial, masalah keluarga, pemilik anjing meninggal. [1]

### B. Beberapa tipe animal shelter:

#### Animal control agency

Organisasi *non-profit* yang dikontrak oleh pemerintah kota untuk menyelenggarakan peraturan terkait dengan seperti penampungan hewan terlantar, sebagai tempat penampungan hewan, tempat pendidikan, pemandulan, vaksinasi, praktek dokter hewan, dan tempat perlindungan dari lingkungan & perlakuan buruk manusia.

#### No-kill shelter

*Shelter* berprinsip 'anti *euthanasia*' dan menampung hewan selama tanpa batas waktu tertentu.

#### Animal sanctuary

Tempat memelihara/menampung hewan untuk sisa hidup mereka. *Animal sanctuary* memberikan tempat hidup bagi hewan tak berpelik sekaligus menjadi rumah terakhir bagi hewan.

#### Rescue organization

Organisasi yang mempunyai visi yang sama dengan *animal shelter* yaitu penempatan hewan tunawisma dengan keluarga-keluarga yang mau mengadopsi. *Rescue Organization* menyebar sukarelawan yang bertugas memelihara hewan hingga diadopsi oleh orang/keluarga yang telah di *survey*. [1]

Beberapa hal yang harus di perhatikan dalam mendesain *shelter* :

Lantai : harus menggunakan permukaan yang lembut dan mudah di bersihkan seperti *tiles* / keramik, hindari penggunaan kayu.

Dinding : harus menggunakan bahan *finishing* yang mudah di bersihkan [1]

### C. Ketentuan Ukuran Kandang Anjing

Untuk kandang anjing tunggal : ukuran 2m<sup>2</sup>, suhu terendah 10° dan suhu tertinggi 26°, harus memiliki ventilasi dan sumber pencahayaan alami yang cukup. Anjing minimum memiliki area 2.5m<sup>2</sup>-3.5m<sup>2</sup> untuk berlari –lari dan tinggi pagar 2m.

Untuk kandang anjing berkelompok : tidak di sarankan untuk anjing yang sakit dan tidak disarankan untuk anjing sehat juga karena tidak nyaman bagi anjing itu sendiri. [2]

### D. Grooming Area

Standard *grooming area*

Harus di jaga kebersihannya mengingat tempat tersebut digunakan oleh banyak jenis anjing dengan rentan waktu jeda yang singkat

Bahan yang disarankan untuk lantai adalah keramik yang permukannya halus agar kuman tidak mudah menempel.

Menggunakan bahan – bahan yang mudah di bersihkan dan tahan terhadap kelembapan.

Alat yang di gunakan harus memenuhi *standard* untuk anjing dan harus dengan alat yang memang dikhususkan untuk anjing. [3]

#### E. Veterinary

Dokter hewan adalah suatu usaha pelayanan medis yang dijalankan oleh lebih dari satu orang dokter hewan serta dipimpin oleh seorang dokter hewan penanggung jawab. Dari pengertian tersebut, terdapat berbagai persyaratan *minimal* fasilitas praktek yang meliputi ruang praktek, peralatan medis, laboratorium, alat penunjang praktek, pengadaan obat, *management*, jasa pelayanan

Sedangkan untuk *finishing* diutamakan yang kuat, mudah dibersihkan dan mudah untuk dirawat. Untuk dinding dan langit – langit biasanya menggunakan *cat gloss*, sedangkan untuk sudut – sudut dimana debu dan kotoran berkumpul harus dihindari. Dimana untuk lantai, area yang harus diutamakan untuk terus atau cepat kering adalah area hewan besar, pencucian kandang dan area basah lainnya. Tempat penerimaan pasien dan ruang periksa harus kering atau cepat kering.

Dalam pemakaian bahan lantai untuk klinik yang telah terbukti memuaskan yaitu *terasso*, *cupric oxychloride cement*, *smooth hard – surfaced concrete*, *neoprene terrazzo*, dan *special hardnerd ruber based aggregates*.

Sedangkan bagi dinding harus monolitik, tahan air, bercat (*gloss* atau *doff*), bebas dari retak, tahan bahan kimia, detergent dan disinfektant, tekanan air, serta tahan terhadap goresan dari alat – alat atau mesin.

Plafon menggunakan bahan besi konkrit cukup baik, tetapi jika perlu dapat dirancang halus, tertutup, dan bercat.

Untuk ruang penyimpanan barang dengan makanan harus terpisah dan untuk tiap area harus terkonstruksi dengan baik sehingga tetap bersih dan terbebas dari kutu. Dalam pengontrolan suara, baik dari hewan dan dari maupun dari mesin harus dihindarkan karena dapat memberikan efek yang tidak baik untuk hewan dan manusia itu sendiri. Selain itu dalam perancangan sebuah kandang tidak boleh melupakan dimensi dari hewan itu sendiri.

Penyaranan ruang yang ideal untuk anjing <15kg : (90x80x80cm), 15 – 30kg : (120x90x90cm), >30kg : (dari hidung – ujung ekor +15cm x dari hidung ujung ke ekor +15cm x tinggi bahu +15cm) [4]

#### F. Definisi Café

*Cafe* itu sendiri berarti tempat multifungsi yang didalamnya terdapat banyak aktivitas yang dilakukan, seperti menikmati makanan dan minuman ringan/menu sederhana sambil menikmati hiburan, dan dapat menjadi tempat bertemu teman, relasi, dan kolega. [5]

##### Syarat Pembuatan Café

*Café* memiliki persyaratan ruang di dasarkan kepada beberapa faktor yaitu faktor kewanaman, keselamatan, kesehatan dan kenikmatan. Salah satu prinsip dalam *café*

menitiberatkan pada kebutuhan ruang gerak atau individu, memiliki *standard* 1.4 – 1.7m<sup>2</sup> [6]

Pembagian area dalam sebuah *café*

*Bar* : tempat duduk tinggi dan memiliki meja yang tinggi dan biasanya meja berbentuk memutar, sebagai tempat memesan dan minum seperti *cocktail* dan minuman beralkohol yang di sajikan secara cepat.

*Lounge* : tempat menunggu antrian meja *café*

Area makan : area untuk menikmati makanan dan minuman yang disajikan.

Kasir : untuk sebagai tempat menghitung pembayaran dan membayar

Area dapur : area untuk menyajikan makanan dan minuman yang di pesan

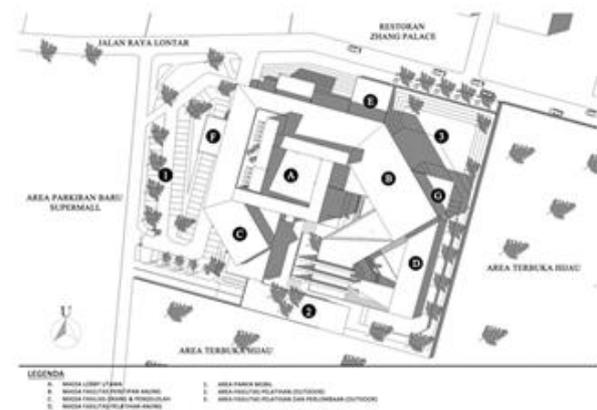
*Café* harus memiliki pelayanan baik dan cepat sehingga pengunjung tidak perlu lama menunggu, selain itu kualitas dari apa yang di sajikan harus memiliki kualitas yang baik.

Persyaratan area makan *café* 2,1 – 1,4 m<sup>2</sup> perorang dan dilayani oleh pelayan, 0,83 m<sup>2</sup> per orang, makanan yang disajikan terbatas, dirancang menurut pola yang ada, peletakan kelompok meja makan berdekatan dengan kolom bila berada di tengah ruangan, pintu masuk tidak bersilangan dengan jalur pelayan. tempat duduk pelayan tidak berada di tempat yang mengganggu pengunjung.[7]

Dapur di bedakan menjadi dua yaitu Dapur dingin yang menampung timbangan alat – alat masak bahan dan kulkas (tempat penyimpanan) dan dapur panas tempat untuk mengolah makanan yang akan di sajikan.

Area dapur. Area *loading* barang : memiliki luasan besar untuk dilalui kereta barang serta *box – box* yang berisi bahan, ruang penyimpanan bahan – bahan kering berupa bumbu dll yang akan digunakan untuk memasak, ruang persiapan daging harus berada di ruang terpisah. Kulkas untuk menyimpan harus memiliki rak – rak untuk meletakkan daging, tempat cuci sebisa mungkin berada di ruang terpisah yang kedap suara dan memiliki ventilasi baik, perlengkapan memasak sebisa mungkin berdekatan dengan tempat pendistribusian, memiliki kamar kecil, loker dan tempat cuci untuk fasilitas karyawan [7]

## IV. DESKRIPSI LOKASI PERANCANGAN



Gambar 2. Tampak atas dan sekeliling bangunan

#### A. Lokasi Perancangan

Tapak Bangunan :

Sisi Utara : Restoran Zhang Palace

Sisi Timur : Mall Landmarc dan perumahan Bukit Darmo Golf

Sisi Selatan : Super Mall Pakuwon Indah

Sisi Barat : Tanah kosong

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 ke atas dan merupakan daerah berkembang.

Kelebihan dari lokasi perancangan yaitu, aksesibilitas yang tinggi dan mudah di capai 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 fasilitas anjing dan manusia, tampak bangunan ini memiliki tampak yang modern yang dapat di lihat dari bentuk bangunan yang unik, serta permainan warna yang memberikan kesan moderen yang sangat kuat.

Kelemahan dari lokasi perancangan yaitu Lokasi bangunan terlalu dekat dengan lingkungan sekitar (berhadapan langsung), lahan di sekitar bangunan masih sepi, bising karena berdekatan dengan jalan raya.

**B. Analisa tapak luar**

**Pencahayaan :** pencahayaan alami ruangan berasal dari sinar matahari yang masuk dari jendela kaca di sekeliling bangunan. 60% pencahayaan ruang berasal dari pencahayaan alami, yaitu adanya sinar matahari yang masuk dari jendela, sisanya berasal dari pencahayaan buatan.

**View :** bagian depan *main entrance* bangunan menghadap jalan dan restoran *Zang Palace*. Sisi kanan kiri dan belakang bangunan menghadap ke tanah kosong.

**Akustik tapak luar :** kebisingan dari jalan raya lontar dapat diredam dengan adanya lahan kosong di sekeliling bangunan, selain itu jarak bangunan dengan jalan raya cukup jauh sehingga dapat mengurangi kebisingan.

**Akustik tapak dalam :** kebisingan berasal dari aktivitas pengunjung (manusia dan anjing) diredam dengan tebal dinding dan material elemen bangunan (dinding lantai dan plafon).

**Akses masuk bangunan :** terdapat dua akses jalan menuju bangunan yang dapat diakses oleh pengunjung. Yang pertama bagian utara bangunan, yaitu jalan raya Lontar. Yang kedua bagian timur bangunan, yaitu jalan tembus dari Lontar kearah Pakuwon.

**C. Analisa tapak dalam**

Pertimbangan pemilihan area perancangan seperti gambar di atas, Luasan area mencakup 1100m<sup>2</sup>, area 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

**Pencahayaan :** cahaya di dapat secara alami dari jendela yang terbuat dari kaca bening, jendela kaca ada di sekeliling area perancangan. Cahaya buatan digunakan untuk area yang pencahayaanya kurang.

**Penghawaan :** area perancangan ini merupakan area yang tertutup, sehingga penghawaan menggunakan penghawaan buatan antar lain *AC central, exhaust fan*, dll.

**Sirkulasi :** pola sirkulasi untuk mencapai area perancangan ini melalui *main entrance* yang berbentuk putaran tram (*loop*). Pola sirkulasi mengarahkan pengunjung untuk menikmati interior seluruh ruang yang ada.

**V. PROGRAM DAN KONSEP PERANCANGAN**

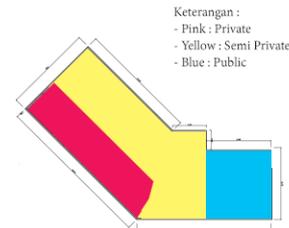
**A. Program Perancangan Framework**

Table 1. Framework

Function	Goal	Fact	Concept	Needs	Problem
	Mengajak masyarakat Surabaya untuk lebih peduli dan mau mengadopsi anjing terlantar dari pada membeli anjing ras.	Masyarakat sekarang ini jarang dan hampir tidak ada yang mau mengadopsi anjing terlantar karena sebagian besar tidak memiliki ras dan tidak dianggap menarik.	Memberikan perawatan yang baik dan wadah yang memupuk untuk anjing terlantar sehingga dari perawatan yang di berikan dan tempat yang di sediakan akan meningkatkan kualitas anjing terlantar.	Kampanye untuk anjing terlantar dengan adanya pembukaan cafe, karena saat ini cafe merupakan tempat yang banyak di cari sehingga menjadi tempat yang tepat untuk memberikan kampanye mengenai anjing terlantar.	Kebersihan yang terganggu terutama diarea cafe atau area makan untuk pengunjung.
Form	Memberikan sirkulasi dan desain tempat yang luas, lega dan bersih untuk shelter dan cafe.	Cafe anjing dan shelter sebagian besar tidak berkesan bersih dan terlihat sempit kumuh/ berantakan.	Shelter tidak hanya untuk tempat tinggal anjing namun juga sebagai tempat display sehingga harus tertata dan bersih, cafe dengan tempat bermain anjing membutuhkan tempat yang bersih dan terorganisir.	Teritori jelas namun dapat dilihat dari luar, cafe memiliki tempat tersendiri / ruangan tersendiri untuk tempat bermain anjing sehingga dapat meminimalisir polusi udara dari anjing yang ada.	System kerja harus lebih baik karena hampir semua area shelter terkecuali dan berfungsi sebagai display, peletakan area bermain tidak sesuai atau tidak menarik sehingga tidak dihiraukan pengunjung.
Economy	Meminimalisir biaya pembangunan dan maintenance.	Pembangunan membutuhkan biaya yang banyak dan maintenance yang banyak pula.	Membuat kampanye untuk pembangunan shelter yang akan didirikn.	Orang yang mau menjadi volunteer dan donator untuk pembangunan dan maintenance shelter dan cafe.	Sulitnya mendapatkan volunteer dan donatur untuk shelter dan cafe.
Time	Perabot yang bertahan lebih dari 3 <sup>n</sup> Gaya desain yang tidak lekang oleh waktu.	Perabot tahan lama namun tidak memiliki desain. Gaya desain tidak kuat hanya bermain warna.	Mencari bahan yang awet dan sesuai desain. Menggunakan gaya desain yang dapat menarik untuk pengunjung dan memberikan efek positif pada staff/penggunanya.	Perabot yang menggunakan bahan dan desain sesuai yang diinginkan sehingga dapat memberi kenyamanan dan bertahan lama. Gaya desain atau konsep yang memberikan sesuatu yang baru, menarik untuk dilihat dan bersih agar dapat membangun rasa tanggung jawab akan kebersihan bagi staff.	Perabot yang bersentuhan dengan air mudah rusak dan berkarat. Kebersihan tiap pribadi orang yang berbeda-beda

**Zoning dan Grouping**

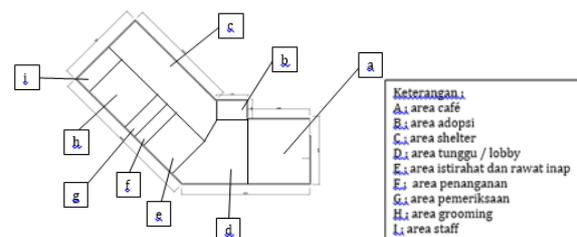
Menggunakan *zoning* berdasarkan pertimbangan area *public* yang berada di depan dan *privat* berada di belakang karena agar tidak mengganggu sirkulasi. Pembagian *grouping* di dasarkan pada urutan proses prosedur yang harus di lalui bila adanya anjing baru di tampung dan yang akan di adopsi.



Gambar. 3. Zoning

Kelebihan yaitu, area *public* besar dan luas berada di depan sehingga mudah diakses, area *privat* tidak terlalu besar, pembagain area merata dan tiap area memiliki blok sendiri .

Kekurangan adalah area *privat* berada disamping tidak di belakang.



Gambar. 4. Grouping

Kelebihan yaitu, area yang berhubungan memiliki jarak yang dekat, area *staff* terletak di belakang sehingga tidak

mengganggu, area *café* berada di depan sehingga dapat menarik minat pengunjung.

Kekurangan adalah area staff berada di belakang sehingga karyawan harus melalui *café* dan *lobby*.

B. Konsep Perancangan



Gambar. 5. Paws

Konsep desain menggunakan filosofi dari bentuk kaki anjing dan gaya desain futuristik, dari telapak anjing dapat memunculkan bentuk, bahan, warna, dan suasana yang akan di terapkan. Futuristik sebagian besar di gunakan di bentuk perabot.

Ide dasar tema perancangan adalah telapak kaki anjing, Beberapa filosofi bagian kaki anjing yang mendasari yaitu, *fluffy* (di terapkan di bahan yang akan di gunakan), *paws* (bentuk stilasi dapat di terapkan di bentuk perabot yang futuristik), *Metacarpal Pads* (selalu membuat tubuh anjing hanga, di terapkan di pencahayaan yang hangat), *furry* (di terapkan di bahan yang akan di gunakan), *claws* (di terapkan di tekstur dan kekuatan material), *Digital Paws* (di terapkan di bahan dan konstruksi).

Karakter ruang yang akan dirancang menggunakan penataan linier, sesuai dengan konsep perancangan yaitu statis, dimana para pengunjung diarahkan untuk mengikuti alur yang telah di tentukan dengan tujuan pengunjung dapat tertarik untuk mengadopsi anjing dan lebih peduli pada anjing. Penataan ini di buat asimetris, namun tetap berimbang antara kiri dan kanan sehingga secara keseluruhan komposisi pada layout dapat terlihat berimbang. Gaya atau *style* yang digunakan adalah futuristik. Suasana ruang yang akan dirancang memberi kesan hangat, nyaman, dan menarik sehingga dapat memberikan pengunjung rasa betah dan mendapat menarik pengunjung.

VI. PENGAPLIKASIAN DESAIN DAN HASIL PERANCANGAN

A. Elemen Interior

Lantai

Lantai menggunakan beberapa macam material. Di bagian *café* lantai menggunakan tegel yang berbentuk *hexagon* yang menyebar dan *granite* untuk lantai polos. Lantai di area dapur dan area rias menggunakan *granite* hitam polos. Lantai ruang adopsi, ruang dokter dan suster, dan loker karyawan menggunakan lantai kayu. Lantai *lobby* menggunakan karpet.

Dinding

Desain pada area dinding akan dibuat lebih bervariasi dibandingkan pada lantai. Dinding tiap ruang memiliki motif yang senada dan memunculkan aksentu futuristik. Dinding menggunakan motif *line*.

Plafon

Desain plafon yang ingin ditampilkan adalah desain plafon yang bersih dan elegan. Plafon *gypsum* dengan

variasi *drop ceiling* pada seluruh area ruangan.

B. Sistem Interior

Tata Udara

Penghawaan yang diaplikasikan penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami banyak digunakan pada area *staff*, area istirahat, area inap, dan area periksa, dengan menggunakan banyak jendela dan bukaan yang cukup besar. Penghawaan buatan menggunakan AC di semua area. Terdapat juga *exhaust-fan* yang digunakan di area *grooming* dan dapur, membantu menetralkan bau yang kurang sedap dan juga untuk memaksimalkan kebersihan sekitar yang berhubungan dengan makanan.

Tata Suara

Peminimalan suara bising terutama dari suara anjing yang berada di *shelter* dengan cara menggunakan akustik *wall* dan plafon akustik di beberapa area. Terutama area yang bersifat formal seperti ruang adopsi, ruang periksa, ruang istirahat, dan ruang inap.

Tata Cahaya

Pencahayaan menggunakan pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami di terapkan dengan adanya jendela dengan bukaan yang besar, pencahayaan buatan menggunakan lampu LED, TL untuk penerangan utama dan untuk plafon menggunakan lampu untuk memberikan aksentu ruang dan suasana, menggunakan warna – warna tertentu.

Proteksi Kebakaran dan Sistem Keamanan

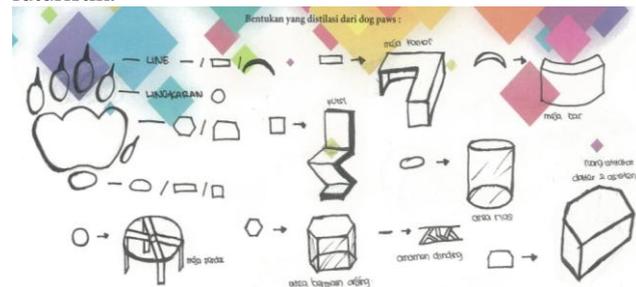
System proteksi menggunakan APAR, *smoke detector*, *sprinkler*. Diterapkan di hampir setiap ruangan untuk menangani bila terjadi kebakaran. Sistem keamanan menggunakan kunci sidik jari, CCTV untuk mendukung keamanan terutama di area yang memiliki tingkat aktifitas tinggi.

Sistem Kebersihan

Tersediannya tempat khusus untuk kotoran anjing sehingga lebih mudah di bersihkan. Untuk menghindari anjing membuang kotoran secara sembarangan, maka di ruang bermain di sediakan *spot* tertentu untuk anjing dapat buang kotoran menggunakan pasir sanitasi yang dapat menyerap kotoran anjing besar maupun kecil, sehingga pasir akan menggumpal bila terkena kotoran dan mengeluarkan bau harum, sedangkan di area kadang menggunakan system kadang yang memiliki kemiringan dan bagian belakang memiliki saluran untuk keluarnya kotoran.

C. Hasil Perancangan

Konsep kaki anjing menerapkan bentuk yang di stilasi dan menggunakan bahan yang mencerminkan gaya futuristik.



Gambar. 6. Pengaplikasian bentuk stilasi paws

1. Layout

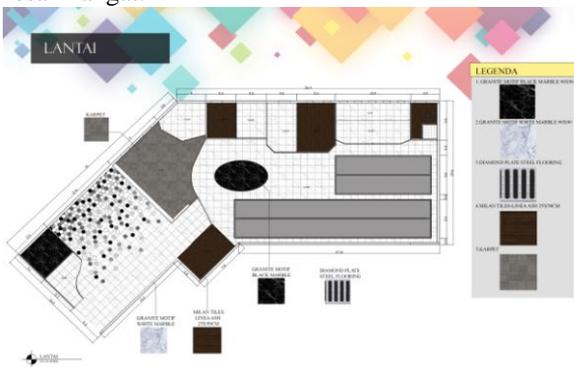
Layout pengembangan dari transformasi desain. Bentuk denah atau tataan sudah sesuai dengan kebutuhan dan sesuai dengan urutan yang di butuhkan. Warna yang di gunakan lebih hangat dan bisa mencerminkan beberapa karakter anjing.



Gambar. 7. Layout

2. Lantai

Rencana lantai memiliki perubahan di area *café*, pola lantai lebih menarik dan dapat menciptakan batasan ruang semu antara *café* dan sirkulasi jalan menuju ruang *lobby* dan *shelter*. Pola lantai ruang *lobby* memiliki bahan dan warna yang berbeda, menggunakan bahan karpet dan menggunakan warna gelap agar tidak mudah terlihat kotor. Rencana lantai ruang *shelter* lebih sederhana dan memberikan kesan luas. Beberapa ruang yang tidak memiliki aktifitas vital dengan anjing menggunakan bahan keramik motif kayu agar terkesan hangat.



Gambar. 8. Rencana Lantai

3. Plafon

Menggunakan stilasi bentukan dari kaki anjing, tiap ruangan memiliki bentuk plafon yang unik dan berbeda satu dengan lainnya sehingga dapat memberi karakter pada masing – masing ruang.



Gambar. 9. Rencana Plafon

4. Main Entrance

Main entrance menggunakan hampir semuanya kaca agar dapat terlihat dari luar, dengan tujuan untuk menarik pengunjung. Di daerah atas dan bawah terdapat *wall panel* yang berguna untuk memberi *frame* pada area *main entrance*, dengan memberikan aksen warna hijau agar terlihat lebih menarik.

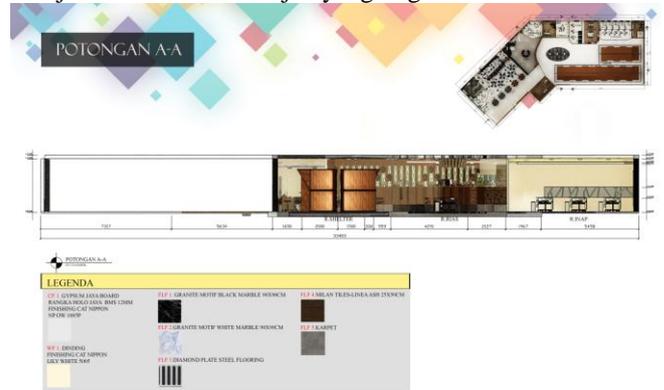
*Photobooth* terletak di sebelah *main entrance* berbentuk seperti tangga yang melayang yang di jadikan *spot* untuk area foto bagi para pengunjung dan anjing. Terdapat *LED light* yang berwarna biru muda untuk memberi kesan futuristik, dan juga terdapat *quotes* untuk sebagai bentuk *mini campaign*.



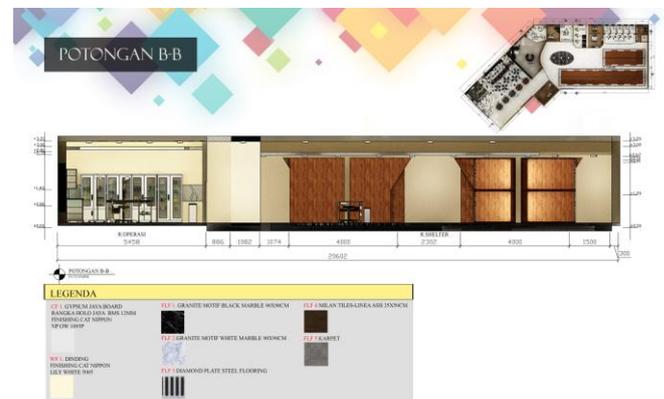
Gambar.10. Rencana Main Entrance

5. Potongan

Penerapan *line* yang berada pada tiap tembok memiliki tujuan untuk memberikan suatu keseragaman dan menunjukkan aksen warna hijau yang di gunakan.



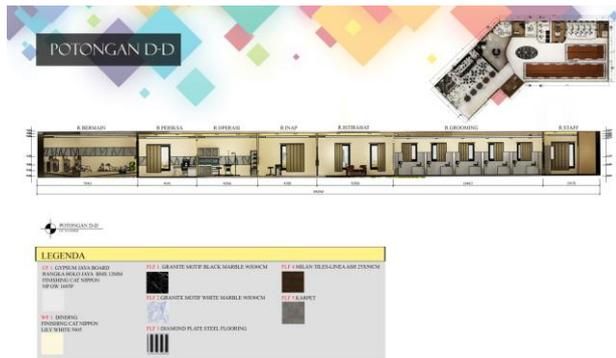
Gambar.11. Potongan A – A



Gambar.12. Potongan B – B



Gambar.13. Potongan C – C



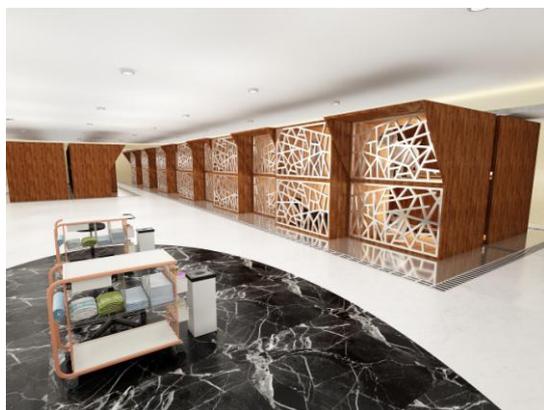
Gambar.14. Potongan D - D

6. Perspektif



Gambar.15. Display dan Mading

Area *display* menggunakan bentuk *hexagon* yang merupakan stilasi dari bentuk kaki anjing.



Gambar.16. Shelter

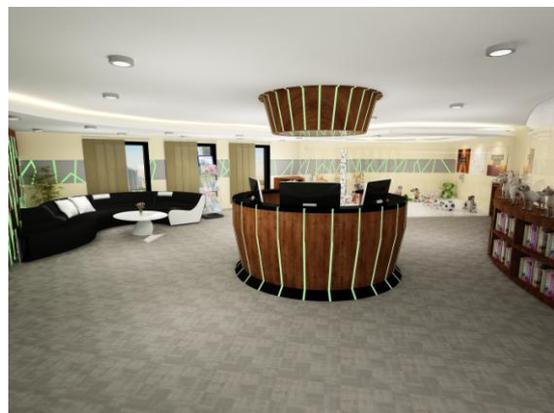
Kandang anjing memiliki pintu yang menggunakan bahan *stainless steel* berupa *line* dan tidak beraturan untuk

memberikan kesan futuristik.



Gambar.17. Café

Bentukan meja *bar* yang melengkung mengambil dari bentukan kuku anjing, sedangkan bentukan lemari *bar* di ambil dari bentukan stilasi *paws* anjing. Desain kursi dan meja *café* di tujuan untuk memeberi kesan futuristik.



Gambar.18. Lobby

Meja *reception* berbentuk bulat yang di ambil dari bagian bentukan kaki anjing. Sofa di desain meliuk liuk sehingga mirip dengan bentukan kaki anjing.

VII. KESIMPULAN

Pada saat ini masih banyak anjing yang terlantar di jalanan terutama di daerah Surabaya, namun terbatasnya jumlah *shelter* yang ada di Surabaya menyebabkan anjing terlantar tidak semuanya mendapatkan pertolongan dan tempat untuk berlindung. Banyaknya anjing terlantar dan sebagian besar anjing yang terlantar memiliki kondisi yang membutuhkan perawatan, sehingga di butuhkan tempat yang tidak hanya dapat menampung namun juga dapat memberi perawatan untuk anjing – anjing yang memiliki kondisi kesehatan tertentu. Anjing terlantar di Indonesia juga susah untuk mendapatkan keluarga yang mau mengadopsi, ini dikarenakan jenis (*breed*) anjing di Indonesia tidak banyak diminati karena dianggap kurang menarik dan sering dianggap anjing yang memiliki kelas rendah. Selain jenis anjing, kebersihan tempat yang kurang di jaga dan desain ruang yang tdk menarik menjadi salah satu faktor yang menyebabkan masyarakat Surabaya enggan untuk mengadopsi anjing dari penampungan anjing.

Dengan permasalahan yang ada diatas, maka muncullah

perancangan yang menciptakan tempat yang memiliki fasilitas untuk memberikan penampungan untuk anjing terlantar dan memiliki fasilitas lain seperti klinik dan *grooming* yang memadai dengan kapasitas yang lumayan banyak. Sehingga dapat menampung dan menangani anjing terlantar dengan lebih baik. Selain untuk tempat penampungan dan perawatan, perancangan ini juga memiliki *café* yang di tujukan untuk kalangan menengah ke atas untuk berkumpul terutama yang pecinta anjing, dan juga memiliki fasilitas untuk berinteraksi antara anjing terlantar dan pengunjung. Fasilitas *café* ini tidak hanya sekedar untuk mewadahi pengunjung dan pecinta anjing namun juga sebagai sarana kampanye untuk mengajak masyarakat, terutama Surabaya untuk lebih mengadopsi anjing terlantar daripada untuk membeli anjing yang ditenakan. Kampanye ini akan menunjukkan bagaimana kehidupan anjing terlantar dan meningkatkan derajat anjing terlantar dengan merawat anjing dengan lebih baik sehingga bulu dan fisik terlihat sehat, lucu, dan menarik.

Desain dari perancangan ini menggunakan konsep yang diambil juga dari bagian tubuh anjing terutama bentuk telapak kaki anjing. Konsep menggunakan pendekatan filosofi kaki anjing sehingga bentuk kaki anjing dapat di terapkan di perabot, pencahayaan, elemen interior dll. Gaya desain yang digunakan untuk mendukung konsep ini adalah gaya desain futuristik, karena bentuk yang di ciptakan dari stilasi bentuk kaki anjing memiliki bentuk unik / bebas sehingga cocok dengan salah satu karakteristik gaya desain futuristic. Perancangan penampungan anjing dengan konsep desain menarik dan memiliki *café* yang menyediakan tempat bermain dengan anjing masih jarang di Surabaya sehingga akan menjadikan sebuah prospek yang baik. Perancangan ini dapat di gabungkan dengan fasilitas untuk anjing yang lain sehingga dapat menciptakan fasilitas yang lengkap dan memudahkan bagi masyarakat.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis A.D.T. mengucapkan terima kasih kepada pembimbing karya tugas akhir Program Studi Interior yang telah membantu dalam penulisan jurnal ini dan memberikan dukungan, saran dan semangat dalam proses perancangan tugas akhir yang dilaksanakan oleh penulis.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada narasumber wawancara Laurensius Ardi dan Shopie yang telah bersedia berbagi ilmu dan info yang bermanfaat untuk kelangsungan tugas akhir ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] [Animalshelter.org/pettips/129/History\\_of\\_\\_dog\\_rescue\\_and\\_welfare.html](http://Animalshelter.org/pettips/129/History_of__dog_rescue_and_welfare.html) (2 April 2010) par.1-5
- [2] Ardi Laurensius, Wawancara, 26 November 2016
- [3] D. C. Coile, "Pekingese: A complete pet owner's manual," America: Barron's, (2003) 23-24
- [4] Prajanto & B. Andoko, "Membuat anjing sehat dan pintar," Jakarta: Agromedia pustaka, (2006) 21-37
- [5] J. Fischer & M. N. Kunz, "Café and restaurant design vol 3," Stuttgart: go4media, (2007) 2-3
- [6] E. Neufert, "Data Arsitek Jilid I," Jakarta: Erlangga, (1996) 119
- [7] F. Lawson, "Restaurant Planning and Design," London : Van Nostrand Reinhold Company, (1973) 58-106