

Implementasi Konsep “*Pinky Paw*” pada Perancangan Interior Fasilitas Perawatan Anjing “*Pet Ground*” di Surabaya

Olga Fellicia Setiawan, Ronald H. I. Sitindjak, Hendy Mulyono
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: olgafellicia@gmail.com, ronald_his@petra.ac.id, hendymulyono3101@gmail.com

Abstrak— Perancangan interior fasilitas perawatan anjing di Surabaya ini memiliki tujuan utama untuk menyediakan tempat dan pelayanan bagi pemilik anjing dan komunitas pecinta anjing di Surabaya. Selain itu, perancangan interior fasilitas perawatan anjing ini juga bertujuan agar dapat mengedukasi para pemilik anjing dan masyarakat dalam hal merawat dan memperlakukan anjing dengan benar.

Perancangan ini memiliki berbagai fasilitas untuk kebutuhan anjing peliharaan beserta pemiliknya seperti, *lobby* untuk registrasi dan ruang tunggu, tempat pelatihan dan bermain, klinik, kolam renang, *grooming*, dan *café* yang didesain menggunakan konsep *fun*.

Kata Kunci—Anjing, perawatan anjing, *fun*

Abstract— The main goal towards designing the interior of a dog care facility in Surabaya is to provide a place and service for dog owners as well as dog lover communities which resides in Surabaya. In addition, designing an interior for dog care facility also aims to educate dog owners as well as society in terms of care and treat dogs properly.

The designed interior has various facilities to fulfill the needs of the owners as well as their pet dogs, these facilities include lobby for administration, a waiting room, a clinic, a swimming pool, a café, a grooming, training and playground facilities which all are designed with a fun concept.

Keyword— Dog, dog care, fun

I. PENDAHULUAN

PEMINAT hewan peliharaan jenis anjing termasuk banyak di Surabaya. Hal ini ditunjukkan dari banyaknya fasilitas perawatan anjing yang tersebar di Surabaya, seperti *pet shop*, salon, klinik, tempat pelatihan, tempat penitipan dan sebagainya. Di antara peminat hewan peliharaan jenis anjing ini, beberapa membentuk sebuah komunitas pecinta anjing. Komunitas pecinta anjing di Surabaya membutuhkan tempat untuk mawadahi aktivitas mereka agar berlangsung secara optimal. Hal ini menyebabkan komunitas tidak dapat beraktivitas sebagaimana harusnya seperti bersosialisasi secara langsung baik untuk pemilik maupun anjingnya.

Karena banyaknya peminat hewan peliharaan jenis anjing di Surabaya, dibangun fasilitas-fasilitas yang memenuhi kebutuhan para pecinta anjing di Surabaya. Fasilitas-fasilitas ini banyak tersebar dan berjarak cukup jauh dari fasilitas satu

ke fasilitas yang lain di Surabaya. Hal ini mengakibatkan pemilik anjing menjadi kesulitan untuk memilih letak fasilitas yang terpercaya dan praktis untuk melakukan perawatan terhadap anjingnya

Dari sekian banyak fasilitas yang tersebar di Surabaya, hanya sedikit yang memberikan informasi maupun pengetahuan tentang cara merawat dan memperlakukan anjing dengan benar. Informasi dan pengetahuan ini biasanya didapat jika pergi ke klinik hewan atau tempat pelatihan anjing. Selain itu, jika pergi ke salon anjing belum tentu mendapatkan informasi dan pengetahuan yang dibutuhkan seputar anjing yang dipelihara. Hal ini menyebabkan kurangnya pengetahuan pemilik maupun masyarakat dalam merawat dan memperlakukan anjing dengan benar.

Oleh sebab itu, diperlukan sebuah fasilitas perawatan anjing yang memfasilitasi pecinta anjing dan anjingnya untuk memenuhi kebutuhan mereka dengan menggunakan konsep pelayanan *One Stop Service*. Selain itu, masalah-masalah yang sudah dikemukakan di atas di atasi dengan beberapa hal seperti pengorganisasian ruang yang sudah didesain sedemikian rupa, memperlihatkan identitas objek perancangan dengan menonjolkan warna *brand image*, menciptakan sirkulasi yang efektif, dan lain-lain.

Tujuan utama perancangan ini adalah memfasilitasi segala kebutuhan terkait anjing dan pecinta anjing. Selain itu dapat memberikan informasi perawatan anjing dan merelaksasi anjing dan pemilik anjingnya, dengan sasaran yaitu anjing, pecinta anjing dan masyarakat.

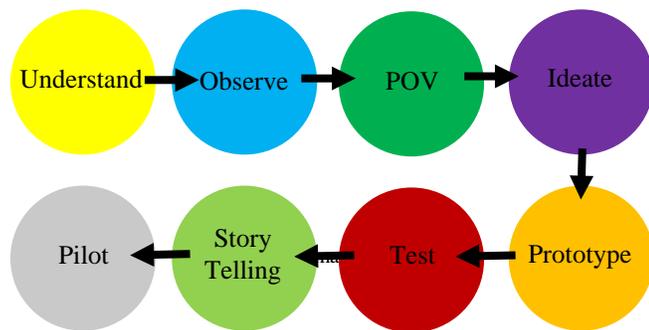
Manfaat yang diharapkan adalah perancangan ini dapat memenuhi segala kebutuhan perawatan anjing, dapat memberikan informasi mengenai perawatan anjing yang benar bagi pemilik anjing dan masyarakat serta dapat merelaksasi anjing, pemilik anjing dan masyarakat.

Perancangan ini akan dirancang dengan menggunakan metode *design thinking* yang dikemukakan oleh Bryan Lawson. Metode *design thinking* ini terdiri atas 8 tahapan mulai dari *understand*, *observe*, *POV*, *ideate*, *pilot*, *test*, *story telling* dan *pilot*. Pendekatan konsep yang digunakan adalah pendekatan efisiensi organisasi ruang dan sistem *One Stop Service*. Rencana hasil akhir perancangan ini akan menjadi interior yang dapat memenuhi kebutuhan perawatan anjing, memberikan informasi mengenai perawatan anjing dan sebagai sarana relaksasi bagi anjing, pemilik anjing dan masyarakat. Inovasi desain terlihat pada furnitur kandang

anjing yang memiliki sistem pembersih dan pengering secara otomatis.

II. METODE PERANCANGAN

Metode yang digunakan adalah metode *design thinking* yang dikemukakan oleh Bryan Lawson. *Design thinking* merupakan metode dalam proses desain yang digunakan untuk menunjukkan proses berpikir desain melalui tahapan-tahapan. Pada metode *design thinking* kali ini, digunakan delapan tahap yang dijabarkan sebagai berikut [1]:



Gambar. 1. Sekema *Design Thinking*

A. Understand

Pada tahap ini dilakukan pengenalan tentang objek perancangan yang akan dilakukan. Pengenalan ini bertujuan untuk menambah wawasan desainer tentang objek yang akan dirancang. Metode yang akan dilakukan dalam tahap ini adalah survei lokasi dan studi literatur.

B. Observe

Tahap *observe* merupakan tahap untuk menggali lebih dalam dan menganalisis tentang masalah yang ada dalam objek perancangan. Metode yang dilakukan dalam tahap ini adalah wawancara, studi literatur, survei lapangan, merumuskan masalah dan lain-lain.

C. POV (Point of View)

Tahap ini merupakan tahap untuk lebih mengenal para pengguna dari perancangan ini. Metode yang dilakukan di tahap ini adalah wawancara, observasi lapangan, dan analisa masalah.

D. Ideate

Tahap *ideate* merupakan tahap awal proses desain dimulai. Proses desain ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan alternatif desain sebanyak-banyaknya. Metode yang dilakukan pada tahap ini adalah *schematic design*, membuat alternatif, *design concept* dan lain-lain.

E. Prototype

Tahap ini lebih kepada memberikan gambaran tentang desain perancangan yang telah dilakukan. Pada tahap ini *design concept* diaplikasikan ke dalam perancangan dalam bentuk 3D modelling, maket studi, dan lain-lain.

F. Test

Pada tahap ini desain perancangan harus sudah menjawab permasalahan yang ada. Metode yang dilakukan adalah membuat maket presentasi, evaluasi dengan tutor.

G. Story Telling

Tahap ini termasuk tahap implementasi. Tahap ini dilakukan dengan menjelaskan latar belakang perancangan. Metode yang dilakukan pada tahap ini adalah presentasi kepada tutor.

H. Pilot

Setelah menjelaskan latar belakang, dilanjutkan dengan menjelaskan *novelty* atau kebaruan dari perancangan ini. Metode yang dilakukan adalah presentasi kepada tutor.

III. KAJIAN PUSTAKA

A. Teori terkait Pelayanan One Stop Service

Pelayanan terpadu satu pintu atau yang biasa dikenal dengan pelayanan *One Stop Service* (OSS) merupakan salah satu bentuk pelayanan publik. Dalam Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 24 Tahun 2006 tentang pedoman penyelenggaraan pelayanan terpadu satu pintu, disebutkan bahwa Pelayanan Satu Pintu (OSS) adalah :

“Kegiatan penyelenggaraan perizinan dan non perizinan yang proses pengelolaannya mulai dari tahap permohonan sampai dengan terbitnya dokumen dilakukan dalam satu tempat” (Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 24 Tahun 2006). [2]

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pelayanan dengan sistem *One Stop Service* merupakan pelayanan yang memudahkan masyarakat dalam melakukan atau memproses sesuatu dengan cepat dan praktis karena tempat pelayanan berada di dalam satu area.

B. Teori terkait Fasilitas Perawatan Anjing

Fasilitas perawatan anjing atau *dog daycare* tidak memiliki arti khusus. Pemahaman mengenai *dog daycare* ini muncul dari mulut ke mulut pengguna dan pengelola. Menurut Bennett (7) ”*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”.

Ada beberapa keuntungan yang diperoleh anjing yang berada di *daycare*, contohnya adalah (Bennett, 8) :

- Anjing yang berada di *daycare* secara tidak langsung meningkatkan kemampuan sosialnya dengan anjing lain maupun dengan orang-orang yang bekerja di *daycare*.
- Anjing biasanya mengeluarkan tenaga yang cukup banyak ketika berada di *daycare*, sehingga ketika anjing dijemput oleh pemiliknya, anjing tersebut akan menjadi anjing yang menurut dan tenang.
- *Trainer* yang berada di *dog daycare* membantu menyelesaikan beberapa permasalahan yang dimiliki anjing (misalnya: suara gongongan anjing yang berlebihan,

kebiasaan anjing untuk menggigiti barang, dan lain sebagainya).

- Pemilik-pemilik anjing bisa dengan tenang melakukan kegiatannya masing-masing mengingat anjingnya sedang mendapat perawatan terbaik dari *dog daycare*. [3]

C. Anjing

Anjing adalah hewan mamalia yang telah mengalami domestikasi 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. [4]

Anjing berevolusi dari serigala menjadi lebih dari 400 keturunan yang berbeda. Manusia telah memainkan peran utama dalam menciptakan anjing yang memenuhi kebutuhan masyarakat yang berbeda. Melalui bentuk paling dasar dari rekayasa genetika, anjing dibiakkan untuk menonjolkan naluri yang terlihat dari pertemuan awal mereka dengan manusia. [5]

D. Proses Domestikasi 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 dengan manusia tidak terjadi begitu saja. Hal ini terbentuk melalui sebuah proses panjang yang berlangsung selama ribuan tahun. Sebuah dokumentasi “*The Ultimate Guide, DOGS*” (*Discovery Channel* 1999), menggambarkan scenario 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 di dalam membaca tanda-tanda alam dan melacak keberadaan hewan buruan. Sebaliknya, manusia memberikan perlindungan dan makanan bagi kelompok serigala abu-abu. 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.” [6]

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.

E. Klasifikasi Anjing

Klasifikasi anjing berdasarkan AKC (*American Kennel Club*) adalah sebagai berikut [7] :

- *Herding dog* merupakan anjing yang bertugas untuk mengumpulkan, menggiring dan melindungi ternak. Namun, beberapa ras *herding dog* seperti *German Shepherd* biasanya dilatih untuk kepentingan kepolisian dan keamanan.
- *Non-sporting* merupakan kumpulan anjing yang bervariasi dalam hal ukuran, bulu, kepribadian dan penampilan secara keseluruhan.
- *Sporting*, kelompok anjing ini dibiakkan untuk kegiatan aktif seperti berburu dan kegiatan lapangan lainnya.
- *Hound*, berdasarkan fungsinya anjing dalam kategori ini merupakan anjing pemburu yang unggul. Anjing dalam kategori ini tidak ganas, mereka hanya memburu hewan-hewan yang merugikan manusia.
- *Terrier*, kelompok anjing jenis ini bertugas untuk mengontrol hama berupa hewan pengerat. Ukuran jenis anjing dalam kategori ini yang relatif kecil memungkinkan mereka masuk dan memburu ke dalam celah sempit.
- *Toy*, kategori ini dibiakkan untuk fungsi-fungsi yang tidak serius. Ukurannya relatif kecil sehingga untuk perawatan dan kebutuhan ruang dan pakan dalam skala yang lebih kecil.
- *Working*, kelompok ini dibiakkan untuk melakukan pekerjaan seperti menjaga rumah, menarik kereta dan melakukan penyelamatan korban bencana alam.

F. Fasilitas Penunjang Aktivitas Anjing

- *Pet shop* merupakan tempat penjualan hewan peliharaan serta kebutuhan bagi hewan peliharaan itu sendiri. *Pet shop* biasanya menggunakan sistem penjualan yang mirip dengan sistem pada *mini market*. Secara umum belum terdapat acuan mengenai fasilitas serta persyaratan lainnya mengenai *pet shop*, maka yang digunakan sebagai dasar pertimbangan dalam penyediaan fasilitas pada *pet shop* ini nantinya adalah data-data dari observasi lapangan dan retail. [8]
- *Pelatihan Anjing*, anjing yang berumur 6 bulan dapat memulai pelatihan kepatuhan (*formal training*). Latihan ini merupakan lanjutan dari *informal training*. Beberapa alat yang dibutuhkan dalam melatih anjing, diantaranya :
 - Tali penuntun dan kalung leher, melatih anak anjing harus menggunakan tali penuntun yang ringan dan kuat. Sedangkan kalung leher sebaiknya dipilih yang dapat menyerat dan mudah diregangkan.
 - Mainan dan bola, anak anjing sangat menyukai benda bergerak karena hal ini menarik aktivitasnya. Bola mainan biasanya terbuat dari karet atau bahan lain yang lembut. Bola dapat digunakan untuk merangsang anak anjing untuk melakukan setiap latihan.
 - Halter digunakan pada saat melatih anjing untuk mengambil dan membawa barang. Alat ini terbuat dari kayu lunak atau karet yang tidak merusak gigi.
 - Papan halang rintang merupakan alat bantu untuk melatih ketangkasan anjing pada waktu akan mengambil dan membawa barang. Ukuran papan bisa diatur berdasarkan ukuran dan kemampuan anjing. Umumnya papan ini memiliki bentangan sekitar 1m – 1.5 m. ketinggian dapat

diatur hingga mencapai 1 m (Hatmosrojo dan Budiana, 29).[9]

- *Pet Clinic* adalah salah satu usaha pelayanan *vetenirity* yang dijalankan oleh suatu manajemen dan mempunyai 2 orang dokter hewan penanggung jawab.[8]
- *Tempat Penitipan* merupakan sarana pelayanan penitipan dan penginapan bagi hewan peliharaan yang ingin ditinggal sementara oleh pemiliknya. Secara umum, fasilitas yang terdapat pada tempat penitipan hewa, antara lain adalah ruang periksa, kandang, dan area bermain *outdoor* dan *indoor*.[8]
- *Grooming* merupakan sarana kebersihan dan kecantikan bagi hewan peliharaan agar tampilan hewan peliharaan tetap terjaga dengan baik. Berikut merupakan fasilitas pada salon hewan secara umum, antara lain [8]:
 - Ruang mandi hewan
 - Ruang cukur/*blow*
 - *Spa and massage*
- *Kolam Renang*
 - Standarisasi nasional kolam renang
 - Suhu air pada kolam renang kurang lebih 25°C sampai 28°C
 - Pada malam hari pencahayaan adalah 1500 lumen
 - Standar usaha gelanggang renang (Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2015)
 - Luas kolam renang dilengkapi teras kolam renang sekurang-kurangnya 900m².
 - Memiliki area untuk ruang bergerak melingkar dengan jarak sedikit 3 m.
 - Kolam renang dengan standar mutu air sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan, sekurang-kurangnya dengan fasilitas :
 - Kolam renang anak dengan kedalaman 30-60 cm, dengan luas minimal 10 m².
 - Kolam renang dewasa dengan kedalaman minimal 60 cm
 - Tangga turun/naik kolam renang dengan bahan dasar stainless steel dilengkapi petunjuk kedalaman kolam.
 - Aksesibilitas untuk masuk ke area kolam renang bagi penyandang disabilitas.[10]
- *Café* adalah suatu tempat yang menyajikan olahan kopi dan kudapan kecil. Seiring perkembangan jaman kedai kopi menyediakan makanan kecil dan makanan berat. Tempat seperti *café* biasanya ramai dibandingkan dengan restran karena banyak tamu yang keluar masuk.[10]
- *Kandang Anjing* merupakan suatu fasilitas yang nantinya akan menjadi rumah sementara bagi anjing tersebut, sehingga kandang anjing juga harus dapat memberikan kenyamanan dan keamanan bagi anjing. Kenyamanan dan keamanan ini dipengaruhi oleh faktor material yang digunakan dan luas ruangan. Ada beberapa tipe sirkulasi kandang anjing yang dapat digunakan dalam suatu perancangan interior, yaitu [11] :
 - Tipe koridor, jenis kandang ini cocok digunakan untuk bangunan yang tidak terlalu luas atau sedang. Keuntungan dari kandang tipe ini adalah anjing bisa saling melihat satu sama lain karena kandang yang berseberangan, akses

untuk sirkulasi anjing dapat dikontrol secara individu, kegiatan memberi makan dan *grooming* dapat dilakukan di area kandang juga. Tetapi, pemilihan tipe kasur anjing yang akan digunakan dibatasi dengan area tidur yang bisa memanjang atau sempit.

- Tipe sirkular atau melingkar, sistem tipe sirkular hampir sama dengan tipe koridor, hanya saja bentuk denahnya melingkar. Keuntungan dari tipe ini adalah anjing dapat melihat satu sama lain dan *staff* dapat mengawasi semua anjing dalam satu titik. Kekurangan dari tipe ini adalah akan banyak tempat yang terbuang karena bentuk kandang yang melingkar.
- Tipe linear, tipe ini biasanya digunakan oleh penitipan anjing yang dimiliki secara privat (*private owner*) dengan jumlah anjing yang tidak banyak. Tipe ini terdiri dari satu kandang yang besar, sehingga akses masuknya hanya melewati satu pintu. Kelebihan dari tipe ini adalah biaya pembuatan yang murah. Tetapi, memiliki akses yang kurang bagus, pengontrolan anjing yang tidak dapat dilakukan secara individu.
- Tipe blok 'H', tipe ini biasanya digunakan di tempat yang hanya khusus untuk menitipkan anjing dengan jumlah anjing yang sangat banyak. Area bermain dan area tidur dapat dipisah.

IV. KONSEP DESAIN

Konsep Pinky Paw

Pada perancangan Pet Ground ini diterapkan konsep "*Pinky Paw*" yaitu konsep yang menonjolkan identitas objek perancangan sebagai fasilitas perawatan anjing. Konsep ini berawal dari kata rekreatif yang bersifat menyenangkan. Sehingga karakter bentuk yang akan diterapkan adalah bentuk yang dinamis. Kemudian penggunaan bentuk *paw print* juga diterapkan sebagai *main entrance* agar orang-orang yang melihat atau melewati area objek perancangan langsung mengetahui bahwa Pet Ground merupakan tempat yang memfasilitasi kebutuhan pemilik anjing dan anjing peliharaannya.

Sistem pelayanan *One Stop Service* juga menjadi salah satu penerapan konsep dalam perancangan ini. Sistem ini merupakan pelayanan yang memudahkan masyarakat dalam melakukan atau memproses sesuatu dengan cepat dan praktis karena tempat pelayanan berada di dalam satu area.

Untuk *zoning*, terdapat dua area yaitu area steril dan non-steril. Area steril merupakan area yang tidak dilalui anjing yaitu area *cafe* dan *pet shop*. Hal ini dilakukan karena selain target perancangan ini pecinta anjing tetapi tempat ini juga terbuka untuk masyarakat yang ingin lebih mengenal tentang anjing, selain itu juga untuk menjaga kualitas makanan dan minuman yang disediakan.

Area non-steril adalah area yang dilalui anjing. Area ini meliputi area *lobby*, klinik, area pelatihan dan bermain, area *grooming*, area kolam renang dan penitipan anjing.

Untuk penerapan warna didominasi oleh penggunaan warna pastel pink dan putih. Warna ini digunakan untuk menonjolkan *branding image* dari Pet Ground itu sendiri.

Kemudian warna hijau dan *tosca* digunakan sebagai aksan dalam perancangan ini.

Material yang digunakan pada perancangan ini menyesuaikan dengan aspek kebersihan, terutama untuk lantai. Material lantai yang digunakan dipertimbangkan agar mudah dibersihkan dan tidak menyimpan banyak bakteri, sehingga penggunaan lantai yang memiliki nat tidak digunakan. Sebagai gantinya material yang tidak memiliki pori adalah material yang sesuai dengan objek perancangan ini karena meminimalisir pengendapan bakteri di lantai.

V. IMPLEMENTASI KONSEP

Implementasi Konsep

Perancangan ini memiliki beberapa fasilitas antara lain *grooming*, *café*, pelatihan dan bermain, kolam renang, klinik, *lobby* dan ruang admin. Konsep *Pinky Paw* ini diimplementasikan pada suasana ruang, organisasi ruang, lantai, dinding, plafon dan perabot.

1. Organisasi Ruang

Implementasi konsep terdapat pada konsep *zoning* dimana menggunakan area steril untuk area yang tidak dilalui anjing dan area non-steril untuk area yang dilalui anjing.



Gambar 2. *Layout* Desain Akhir

Tabel 1. Keterangan *Layout* Desain Akhir

Kode	Area	Kode	Area
A	Lobby : resepsionis & ruang tunggu	F	Grooming
B	Café	G	Kolam renang
C	Pelatihan & playground	H	Toilet staff
D	Ruang Admin	I	Klinik
E	Penitipan	J	Toilet pengunjung & staff cafe

2. Elemen Pembentuk Ruang

Lantai

Implementasi konsep terdapat pada penggunaan material lantai di area *lobby*, area pelatihan dan bermain, dan kolam renang. Material yang digunakan adalah *K9 Grass* yang didesain khusus untuk anjing.



Gambar 3. Rencana Lantai

Tabel 2. Keterangan Rencana Lantai

Kode	Material
FF-01	TACO Vinyl Flooring Wood Series V-010 Warm Cherry 152,4 mm x 914,4 mm x 3 mm
FF-02	Concrete
FF-03	Rumput Sintetis K9 Grass (customize size)
FF-04	Keramik lantai KIA Fossena Grey 40 x 40 cm

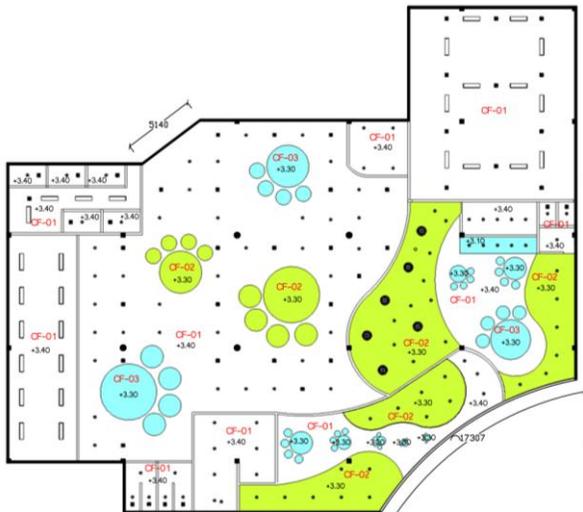
Dinding

Pada dinding didominasi oleh warna *pastel pink* untuk memperkuat *branding* dari objek perancangan. Selain itu, material kaca transparan juga digunakan sebagai elemen transparansi, sehingga pemilik anjing dapat melihat dan mengawasi anjingnya yang sedang dilatih dan bermain.

Pada area *café*, terdapat *display rack* yang berbentuk *paw print* anjing yang menjadi unsur *fun* dalam perancangan ini.

Plafon

Untuk plafon didominasi menggunakan material *gypsum*. Terdapat *drop ceiling* yang berbentuk *paw print* sehingga menimbulkan kesan dinamis dan *fun* sesuai konsep yang digunakan.



Gambar 4. Rencana Plafon

Tabel 3.
Keterangan Rencana Plafon

Kode	Finishing
CF-01	Gypsum Board Jayaboard 1,2 x 2,4 x 0,9 cm Finishing cat warna putih
CF-02	Gypsum Board Jaya Board 1,2 x 2,4 x 0,9 cm Nippon Paint Spring Vigor NP BGG 1681 D
CF-03	Gypsum Board Jaya Board 1,2 x 2,4 x 0,9 cm Nippon Paint Lush NP BGG 1605 T

3. Elemen Pengisi Ruang

Implementasi bentuk *paw print* lebih terlihat pada perabot *café*. Beberapa perabot *café* yang mengambil bentuk *paw print* adalah sebagai berikut :

- *Standing paw shaped display rack*

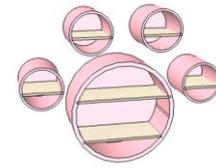
Rak *display* ini terletak di area *café* dan berfungsi sebagai rak *display* yang diperuntukkan untuk menjual *leash*, mainan anjing, tempat makan anjing dan lain-lain



Gambar 5. *Standing Paw Shaped Display Rack*

- *Wall paw shaped display rack*

Rak *display* ini terletak di area *café* dan dipasang menempel ke dinding. Rak ini diperuntukkan untuk menaruh *display* makanan dan *snack* anjing.



Gambar 6. *Wall Paw Shaped Display Rack*

- *Paw shaped sofa*

Bentuk *paw print* juga diimplementasikan pada furniture sofa yang terletak di area *café*. Dengan menggunakan warna *pink* dan *tosca* agar tercapai efek *fun*.



Gambar 7. *Paw Shaped Sofa*

- *Dog's Kennel*

Kandang anjing ini memiliki sistem untuk membersihkan dan mengeringkan secara otomatis yang diadaptasi dari sistem *dishwasher*.



Gambar 8. *Dog's Kennel*

4. Sistem Pelayanan

Sistem pelayanan yang digunakan adalah pelayanan *One Stop Service*, dimana segala kebutuhan perawatan anjing tersedia pada perancangan ini. Pembayaran untuk mendaftarkan anjingnya dapat dilakukan di resepsionis yang terletak di area *lobby*. Sedangkan pembayaran untuk area *café* langsung dilakukan di kasir *café* sendiri.

5. Suasana Interior

Lobby

Pada area *lobby* warna hijau diaplikasikan sebagai aksesoris untuk plafon. Implementasi bentuk *paw print* juga diaplikasikan di plafon pada area *lobby*. Terdapat *drop ceiling* agar mencapai kesan dinamis.



Gambar. 9. Area Lobby

Café

Suasana yang ingin ditampilkan adalah suasana yang menyenangkan dengan menggunakan kombinasi warna *pink* dengan berbagai *tone*, warna *tosca* dan hijau sebagai aksent agar ruangan tidak monoton.



Gambar 10. Café

Area Pelatihan dan Bermain

Pada area ini, implementasi warna yang digunakan juga menggunakan warna *pink* dan *tosca* untuk mendapatkan kesan yang *fun*. Terdapat bentuk *paw print* pada plafon sebagai lampu dan memberikan kesan dinamis.



Gambar. 11. Area Pelatihan & Bermain

Area Penitipan

Area ini lebih difokuskan pada hal-hal teknis dan hanya dapat dilalui oleh pengelola, sehingga suasana pada ruangan ini terkesan dingin.



Gambar. 11. Area Penitipan

Area Grooming

Area ini tidak memiliki suasana yang khusus, tetapi dibuat agar lebih privat sehingga ketika anjing di-*grooming* menjadi lebih tenang.



Gambar. 12. Area Grooming

Kolam Renang

Kolam renang dibatasi dengan menggunakan dinding kaca, sehingga ketika anjing berenang dapat diawasi. Dengan adanya kaca menimbulkan efek transparansi.



Gambar. 13. Kolam Renang

Klinik dan Ruang Admin

Warna *pink* dan putih digunakan untuk dinding sebagai bentuk implementasi dari konsep *Pinky Paw*. Warna ini digunakan sebagai warna *brand image* dari Pet Ground.



Gambar 14. Klinik



Gambar 15. Ruang Admin

VI. KESIMPULAN

Pendekatan konsep efisiensi organisasi ruang dan sistem pelayanan *One Stop Service* yang digunakan telah menjawab permasalahan utama yaitu pecinta anjing dan komunitas memerlukan wadah untuk beraktivitas. Hal ini dapat diselesaikan dengan menata organisasi ruang sedemikian rupa, sehingga menghasilkan sirkulasi yang efektif. Selain itu dengan sistem pelayanan *One Stop Service* segala kebutuhan untuk fasilitas perawatan anjing menjadi tersedia untuk anjing dan pecinta anjing.

Dengan adanya *interactive display board* di area *lobby* pengunjung dapat mengetahui hal-hal terkait anjing, mulai dari sejarah, jenis trah anjing, cara merawat anjing, cara melatih anjing dan lain-lain.

Kemudian dengan adanya *cafe*, pemilik anjing dapat beristirahat sambil menunggu anjingnya yang sedang mengikuti perawatan ataupun pelatihan di perancangan ini.

Perancangan ini mengambil konsep *Pinky Paw*, yang bertujuan untuk menunjukkan *brand image* dan identitas objek sebagai tempat untuk memenuhi kebutuhan anjing

peliharaan. Perancangan ini didominasi dengan menggunakan warna pastel *pink* karena berasal dari *brand image* Pet Ground itu sendiri. Untuk area *café* digunakan warna yang lebih terang sehingga memunculkan kesan *fun* dan dinamis. Konsep ruang yang digunakan adalah menggunakan satu ruang untuk transisi ke ruangan yang lain.

Dengan mengaplikasikan konsep tersebut pada perancangan ini, diharapkan perancang dapat menciptakan suatu wadah yang dapat diterima dengan baik oleh kedua sisi mahluk hidup yang merupakan pengguna utama dari fasilitas perancangan tersebut.

Untuk merancang sebuah fasilitas yang berhubungan dengan hewan peliharaan memerlukan banyak pertimbangan dalam desain, melihat bahwa pengguna utama ruang adalah manusia dan anjing. Masalah yang didapat dari pengguna ruang juga menjadi lebih beragam, terutama masalah kebersihan. Hal tersebut dapat diatasi dengan adanya pengorganisasian ruang yang sedemikian rupa sehingga mengurangi masalah-masalah baru yang akan muncul nantinya.

UCAPAN TERIMA KASIH

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

- 1) Ibu Dr. Laksmi K. Wardani, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain 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 mengerjakan tugas akhir ini.
- 3) Bapak Ir. Hendy Moelyono, selaku dosen pembimbing 2 yang telah meluangkan banyak waktu dan masukan dalam mengerjakan tugas akhir ini.
- 4) Ibu Poppy F. Nilasari, S.T., M.T., selaku Koordinator Tugas Akhir tahun ajaran 2018/2019
- 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 ini.
- 7) Pihak-pihak lain yang telah memberikan bantuan secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian tugas akhir ini, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Lawson, Bryan. *How Designers Think*. Great Britain: The University Press, 1990.
- [2] Indonesia. Peraturan Menteri Dalam Negeri. *Pedoman Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu*. Jakarta: Author, 2006.
- [3] Bennett, Robin. *All About Dog Daycare*. USA: RB Consulting, 2015.
- [4] Arrowsmith, Claire., Smith, Alison. *Puppy Bible*. USA: Firefly Books, 2013.
- [5] Green, Jen. *Wolves Life in The Wild*. England: Anness Publishing, 2014.

- [6] "The Ultimate Guide, Dogs". *Discovery Channel*. Host Bruce Cooke. 1999. <<https://www.youtube.com/watch?v=-8wirs6mk-w>>
- [7] "Dog Breed". *American Kennel Club*. 15 February 2019. <<https://www.akc.org/dog-breeds/>>
- [8] Saputra, Charistia Firenze Louis. "Dog Daycare Center di Surabaya." TA No. 00021476/DIN/2016. Surabaya : Universitas Kristen Petra, 2016.
- [9] Hatmosrojo, R., Budiana, N. *Melatih Anjing Penjaga*. Jakarta : Penebar Swadaya, 2008.
- [10] Putri, Cindy Tan Antandi. "Re-design Interior Petground Kenjeran Surabaya dengan Pendekatan Green Design." TA No. 00021616/DIN/2017. Surabaya : Universitas Kristen Petra, 2017.
- [11] Pet Industry Association. *Standards & Guidelines for Best Practice Boarding Facilities/Establishments & Doggy Day Care Centres*. Sydney : 2016.