

Fasilitas Penjualan dan Perawatan Anjing di Surabaya

Cindy Febiola dan Anik Juniwati, S.T., M.T.
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: cindyfebiola@yahoo.co.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (bird-eye view) Fasilitas Penjualan dan Perawatan Anjing di Surabaya

ABSTRAK

Proyek ini merupakan sebuah fasilitas penjualan dan perawatan untuk anjing di Surabaya. Dengan adanya fasilitas ini dapat mempermudah masyarakat Surabaya yang memelihara anjing. Fasilitas ini dilengkapi dengan taman bermain, pet shop, klinik anjing, dan tempat penitipan anjing dan café. Tujuan dari proyek ini untuk memenuhi mawadahi seluruh kebutuhan anjing dan pemilik dalam satu lingkup. Dalam membuat proyek timbul beberapa masalah antara lain bagaimana cara mendesain sebuah fasilitas untuk manusia dan anjing secara bersamaan yang aman dan nyaman dengan memperhatikan masalah polusi (udara dan suara). Untuk menjawab permasalahan tersebut sehingga menggunakan pendekatan sains, dengan menggunakan barrier untuk mengurangi polusi suara.

Kata Kunci : Anjing, Fasilitas, Penjualan, Perawatan, Surabaya.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Surabaya merupakan kota terbesar ke dua di Indonesia setelah ibu kota Jakarta dan termasuk kota metropolitan dan termasuk pusat bisnis, oleh sebab itu mayoritas masyarakat atau penduduk Surabaya memiliki rutinitas bekerja dari hari senin hingga jumat dan terkadang hari sabtu masuk. Sehingga hari untuk libur istirahat atau refreshing hanya hari minggu. Dengan tingkat rutinitas kerja yang tinggi dapat menyebabkan stress dan membutuhkan refreshing agar tingkat stress menurun.

Salah satu cara masyarakat atau penduduk Surabaya untuk mengurangi tingkat stress dengan jalan-jalan ke mall, tempat rekreasi atau pun melakukan hobby. Salah satu hobby yang digemari oleh masyarakat adalah memelihara hewan seperti anjing. Menurut Dudung Abdul Muslim persentase

rumah tangga yang memiliki hewan peliharaan adalah 95%. Sebagian besar rumah tangga memelihara hewan peliharaan seperti anjing. Hewan seperti anjing menurut peneliti drh. Puspasari Respatiningtyas juga dapat stress akibat kekurangan waktu untuk refreshing dalam bentuk bermain. Salah satu penyebab anjing peliharaan dapat stress karena tingkar rutinitas kerja pemilik yang tinggi dan kurang meluangkan waktu untuk bermain. Akan tetapi fasilitas yang biasanya untuk anjing kurang memadai dari tempat bermain sampai fasilitas untuk kesehatan. Maka dari itu diperlukan tempat yang praktis yang dapat memenuhi seluruh fasilitas hewan seperti tempat refreshing, fasilitas jual peralatan, fasilitas kesehatan hingga fasilitas grooming yang aman dan nyaman serta memadai bagi masyarakat yang memelihara hewan.

Rumusan Masalah

Bagaimana agar fasilitas dapat mempermudah orang yang memiliki hewan peliharaan (terutama yang bekerja sehingga tidak ada waktu buat mengurus) serta merancang fasilitas yang aman dan nyaman untuk pengguna dengan cara memperhatikan permasalahan yang ada di lingkungan sekitar.

Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 1. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di Jl. Raya Sukomanunggal Jaya, Kec. Sukomanunggal, Surabaya dengan peruntukan lahan Perdagangan Jasa (Komersil). Disekitar tapak

dikelili oleh perumahan menengah ke atas, karena sasaran utama proyek ini adalah orang yang memelihara anjing. Daerah tapak sangat cocok untuk membawa anjing jalan dan bermain. Akses menuju ke tapak juga sangat mudah.



Gambar 1. 2. Lokasi tapak dan sekitarnya.

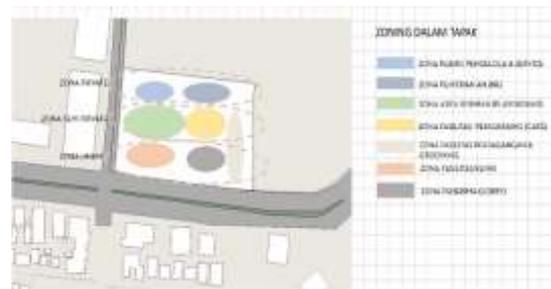
Data Tapak

- Nama jalan : Jl. Raya Sukomanunggal Jaya, Kec. Sukomanunggal, Surabaya
- Luas lahan : 10.030 m²
- Tata guna lahan : Perdagangan Jasa
- GSB :8 m
- KDB maks :60 %
- KLB maks :1,8 poin
- KDH :10 %

DESAIN BANGUNAN

Program Kegiatan dan Zoning

- Fasilitas jual anjing &kebutuhannya.(
- Salon anjing
- Taman bermain (playground)
- Penitipan anjing
- Klinik anjing
- Fasilitas pengunjung, café (900 m²)



Gambar 2.1. Zoning tapak.

Masalah Desain

1. Masalah Polusi:

-Polusi **suara** gonggongan anjing dari dalam keluar dan polusi**suara** site berada disebelah jalan raya.

-Polusi **udara** dari luar ke dalam site.

2. Masalah orang luar yang tidak suka dan fanatic dengan anjing.

3. Kebutuhan ruang luar yang luas di lahan perkotaan yang terbatas.

Konsep

Konsep bangunan adalah “close but open” (tertutup akan tetapi terbuka). Karena latar belakang kota Surabaya yang padat dan penuh polusi (masalah desain) maka bangunan dari luar harus didesain secara tertutup akan tetapi kebutuhan ruang luar yang luas di lahan perkotaan yang terbatas, dengan konsep open menjadikan lahan yang terbatas seakan luas dan terbuka.



Gambar 2.2. Perspektif eksterior (konsep close)



Gambar 2.3. Perspektif eksterior (konsep open)

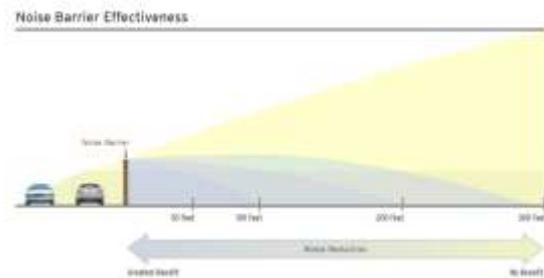
Mendesain bagian dalam fasilitas menggunakan penghawaan alami akan tetapi juga terbebas dari polusi.

Pendekatan Perancangan

Untuk memecahkan masalah desain (polusi suara) yang ada maka menggunakan pendekatan akustik lingkungan untuk membantu mengurangi masalah suara. Karena ingin memisah lingkungan luar dengan suara anjing karena tidak semua orang di luar suka dan juga site berada di sebelah jalan raya dengan pendekatan ini akan membantu mengedap suara dengan barrier serta menutup

dan menenggelamkan site sehingga memperkuat barrier gelombang suara dari dalam site ke luar (konsep close).

Karena tingkat kebisingan mempengaruhi kenyamanan suatu lingkungan/ ruang maka penggunaan “noise barrier” sangat diperlukan. Noise barrier adalah struktur eksterior yang dirancang untuk meredam polusi suara, fungsinya adalah memberi zona bayangan (shadow zone : daerah dimana mempunyai tingkat kebisingan yang lebih senyap pada penerima).

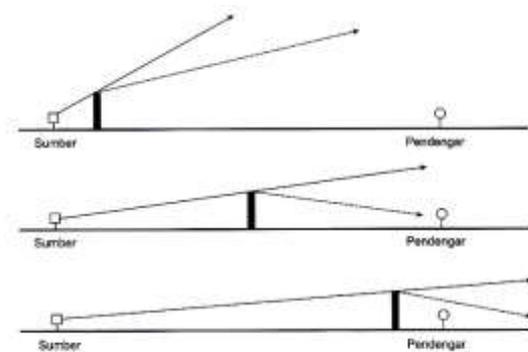


Gambar 2.4. Noise barrier effectiveness.

Sumber:wisconsin.gov.

Peletakan barrier juga harus memperhatikan

1. Posisi /peletakan (jarak penghalang dengan bangunan).
2. Dimensi (memberi ruang lapang sehingga defraksi bunyi jatuh ke ruang lapang tidak langsung menabrak dinding bangunan).



Gambar 5.4. Posisi barrier yang ideal adalah mungkin pada sumber atau pendengar akan memberikan efek reduksi terdengar maksimal, sebaliknya posisi barrier yang berada di langgah-tengah site akan bertingal efektif

Gambar 2.5. Posisi peletakan barrier yang tepat.

Penerapan barrier pada bangunan mengelilingi site bagian depan.



Gambar 2.6. Penerapan barrier pada site.

Pusat keramaian diletakkan di under ground

- Taman bermain *outdoor* diletakkan di underground agar suara tidak terlalu terdengar keluar site.
- Mengurangi kebisingan dari jalan raya kedalam site.
- Pusat kebisingan diletakkan di tengah site.



Gambar 2.7. Sumber kebisingan di underground.

Perancangan Tapak Bangunan



Gambar 2.8. Site Plan.

Taman bermain *outdoor* yang berada di tengah dikelilingi bangunan dan pohon agar mengurangi polusi yang masuk. Jalan masuk ke dalam site ada 2 bagian depan merupakan jalur *drop-off* lobby utama dan pada Timur merupakan pintu masuk service. Sirkulasi *drop-off* terdapat 3 .



Gambar 2.9. Drop-off



Gambar 2.10. Tampak Depan

Pendalaman

Pendalaman yang dipilih adalah pendalaman sequence“Menurut H.K Ishar (1992 : 110-121) sequence adalah suatu peralihan atau perubahan dalam pengamatan terhadap komposisi. Urut-urutan yang baik peralihan atau perpindahan ini mengalir dengan baik, tanpa perubahan yang mendadak. Tujuan penerapan prinsip urut-urutan seperti dalam arsitektur adalah untuk membimbing pengunjung ketempat yang dituju dan sebagai persiapan menuju klimaks.”

Menunjukkan peralihan dari konsep *close* ke *open* melalui beberapa elemen arsitektur.

1. Bukaannya (Ken Yeang)

- Konsep opening adalah komponen pada fasad bangunan berupa bukaan udara untuk penghawaan alami dan bukaan cahaya untuk penerangan alami.
- Green adalah pengadaan vegetasi yang dapat membantu efek pendinginan udara pada bangunan dan lingkungannya.



Gambar 2. 11. Bukaan (dari konsep close ke open)

2. Material

- Low-impact material : memanfaatkan bahan non-toxic dan diproduksi secara ramah lingkungan.
- Sehat: produk tidak berbahaya bagi pengguna/penghuni dan lingkungan sekitarnya, bahkan bisa menunjang aspek kesehatan secara luas.



Gambar 2. 12 Material (dari konsep close ke open)

3. Warna

- Lantai, dinding, dan langit-langit akan memberikan kesan yang bersifat psikologis.

- Bila suatu ruang di beri warna-warna lembut dan cerah, maka ruang menjadi terasa lebih luas dan pada gilirannya akan menyebabkan pengguna ruang menjadi lebih tenang dan nyaman.
- Jika di beri warna-warna gelap dan warna-warna panas (merah, kuning, jingga) akan memberikan kesan sempit.



Gambar 2. 13. Warna (dari konsep close ke open)

Urutan sequence dari konsep close (luar) ke open (dalam).

- Eksterior dibuat tertutup barrier dan pohon (konsep *close*), karena masalah desain.



Gambar 2. 14. Eksterior (konsep *close*).

- Lobby drop-off utama, Dari luar bangunan terlihat tertutup dengan fasad kayu berwarna gelap (konsep *close*).



Gambar 2. 15. Lobby utama (konsep *close*).

- Interior lobby menggunakan kisi – kisi kayu gelap sehingga terkesan lebih tertutup.



Gambar 2. 16. Interior lobby utama (konsep *close*).

-Menggunakan green fasad agar lebih terbuka dan dapat mengurangi polusi udara yang masuk (konsep *open*).



Gambar 2. 17. Café (konsep *open*).

-Pada bagian ramp menggunakan pencahayaan skylight agar terkesan lebih terbuka (konsep *open*).



Gambar 2. 18. Ramp (konsep *open*).

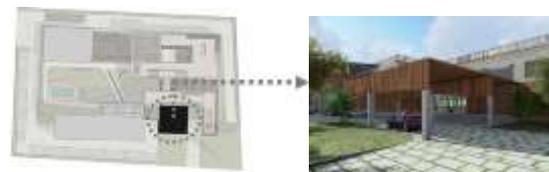
-Area taman bermain menunjukkan kesan open (luas)



Gambar 2. 19. Taman bermain (konsep *open*).

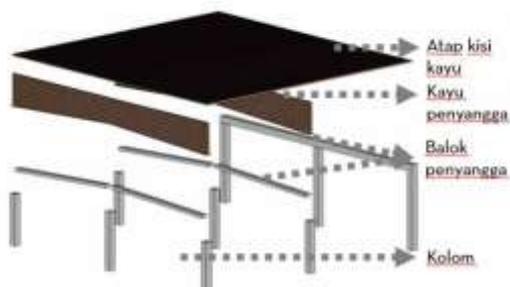
- Detail Fasad Kisi Kayu (konsep *close*)

Pada bagian luar lobby utama menggunakan kisi – kisi kayu berwarna gelap agar terkesan lebih tertutup dari luar. Kisi kayu juga sebagai kanopi/ atap *drop-off*.

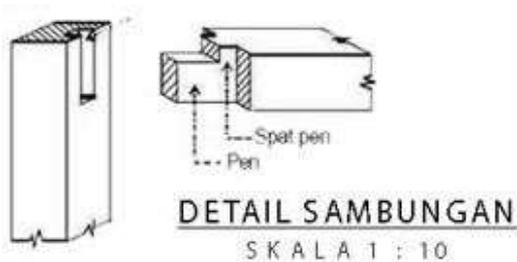


Gambar 2. 20. Letak kisi kayu (konsep *close*).

Kolom dengan bentang 8m x 8m sebagai penopang balok penyangga. Diatas balok terdapat kayu. Material kayu menggunakan kayu merbau berwarna gelap.

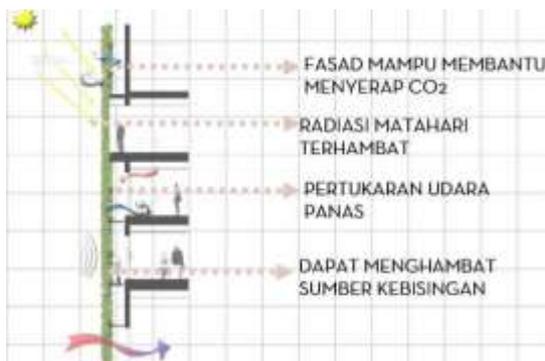


Gambar 2. 21. Axono kisi kayu.



Gambar 2. 22. Detail sambungan kayu.

- Detail *Green Façade* (konsep *open*)
Fasad dapat mengurangi masalah desain.



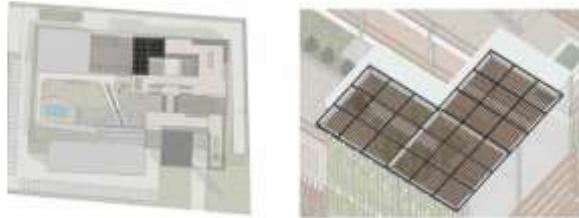
Gambar 2. 23. Fungsi fasad.



Gambar 2. 24. Perspektif *green façade*.

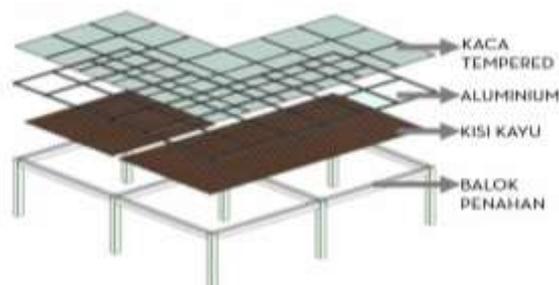
- Detail *Skylight* (konsep *open*)

Detail skylight terletak diatas ramp menuju ke taman bermain agar lebih terkesan terbuka dan menyatu dengan alam sekitar karena konsep interior yang open.



Gambar 2. 25. Letak *skylight*.

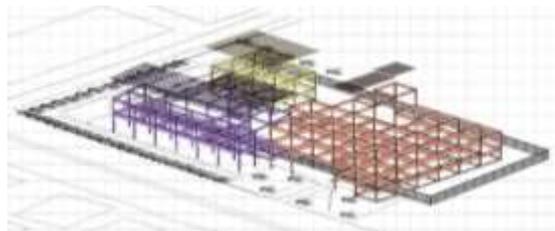
Detail axono *skylight* dengan kolom bentang 8m x 8m sebagai penyangga. Balok menyangga kisi – kisi kayu dan juga rangka aluminium yang menopang kaca. Material kaca yang digunakan adalah kaca tempered karena tahan terhadap beban angin, tekanan air dan benturan.



Gambar 2. 26. Axono *skylight*.

Sistem Struktur

Menggunakan sistem struktur beton biasa dengan bentang 8m x 8m karena bukan bangunan tinggi, hanya bangunan 3 lantai. Dengan Kolom Beton 40 cm x 40 cm dan besar balok beton 40 cm x 80 cm. Terbagi menjadi 3 area (area klinik, area *pet shop*, dan area service).



Gambar 2. 27. Sistem struktur.

Warna ungu : Fasilitas klinik

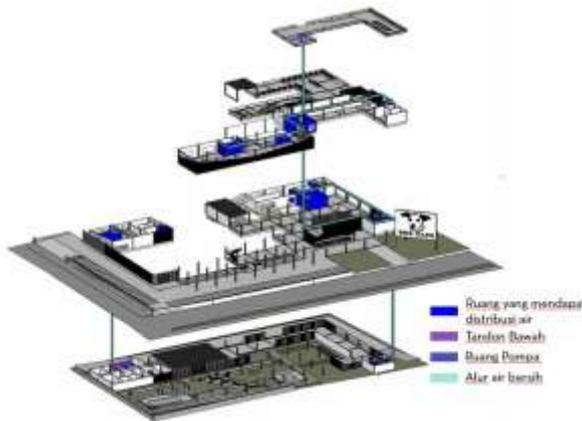
Warna pink : *Pet shop*, salon anjing, tempat penitipan anjing, dan café.

Warna kuning : Kantor pengelola & service

Sistem Utilitas

- Sistem Utilitas Air Bersih

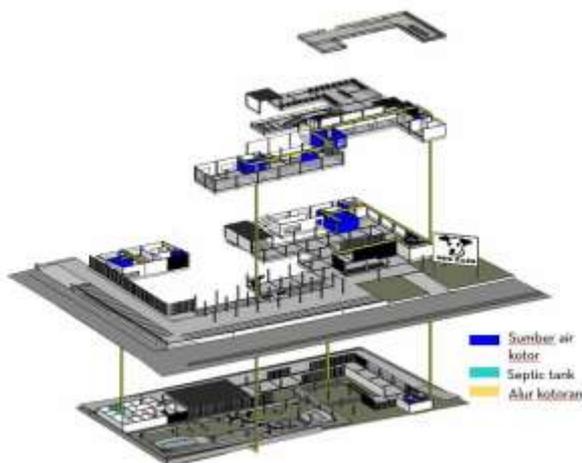
Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *downfeed* tandon atas dan tandon bawah. Jadi air dipompakan dari bawah ke reservoir atas, untuk kemudian disalurkan ke outlet air secara gravitasi. Penyaluran sisyem utilitas air bersih dari PDAM - meteran - tandon bawah - pompa - tandon atas - pompa – distribusi per lantai.



Gambar 2. 28. Isometri sistem utilitas air bersih.

- Sistem Utilitas Air Kotor

Sistem utilitas air kotor menyalurkan kotoran dari tiap lantai – pipa pembuangan – septic tank.



Gambar 2. 29. Isometri sistem utilitas air kotor.

- Sistem Listrik

Listrik yang terdapat pada seluruh bangunan dialirkan dari PLN – ruang PLN – trafo – MDP – SDP (distribusi per lantai).



Gambar 2. 30. Isometri aliran listrik.

- Sistem Pembuangan Kotoran Anjing

Sistem pembuangan sampah terpisah di setiap lantai (limbah organik & limbah anorganik). Pada ruang-ruang terbuka untuk area aktivitas bersama anjing (taman) menyediakan pet waste station untuk menampung kotoran hewan sehingga ruang terbuka tetap bersih dan sehat.



Gambar 2. 31. Pet waste station.

Kemudian kotoran anjing peliharaan dibuang dengan kantong kotoran “biodegradable”. BioBag dibuang di waste station kemudian dikumpulkan oleh waste management staff. Kotoran yang telah dikumpulkan di daur ulang sebagai pupuk dengan menggunakan EnsoPet.

- EnsoPet berukuran diameter 40cm dengan kedalaman 40cm.
- EnsoPet akan ditempatkan di taman terutama yang berdekatan dengan area pohon dan bunga.



Gambar 2. 32. Contoh pupuk.

KESIMPULAN

Fasilitas Penjualan dan Perawatan Anjing di Surabaya dapat menampung seluruh kebutuhan anjing di dalam satu lokasi yang sama. Lokasi site juga berada di area perumahan sehingga mempermudah masyarakat yang memiliki hewan peliharaan (anjing). Fasilitas ini dilengkapi dengan *pet shop*, klinik anjing, dan tempat penitipan anjing dan café. Di Surabaya tidak ada fasilitas taman bermain untuk pecinta anjing dan anjing dapat bermain bersama. Dalam perancangan proyek ini sangat memperhatikan kenyamanan pengguna agar merasa aman dan nyaman.

Fasilitas ini memiliki konsep *close but open* dimana pada bagian eksterior tertutup akan tetapi bagian dalam fasilitas ini terbuka dan memiliki penghawaan alami. Pada bagian eksterior dibuat tertutup karena masalah desain yang ada seperti polusi & tidak semua orang menyukai keberadaan anjing. Dengan pendekatan sains lingkungan desain taman bermain dan ruang luar yang terbuka menjadi. Perancangan fasilitas Penjualan dan Perawatan Anjing di Surabaya ini dapat mempermudah pecinta anjing di Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Herman, L., Bowlby, W. I. L. L. I. A. M., & Brisson, R. (1993). Determination of traffic noise barrier effectiveness: An evaluation of noise abatement measures used on I-440. *Transportation research record*, 1416, 75.
- Lee, H. S., Shepley, M., & Huang, C. S. (2009). Evaluation of off-leash dog parks in Texas and Florida: A study of use patterns, user satisfaction, and perception. *Landscape and urban planning*, 92(3-4), 314-324.
- Mayasaras, N. (2010). Desain Interior Solo Dog Community Center Di Surakarta (Dengan Pendekatan Karakteristik Anjing Sebagai Tema).
- Neufert, P. (2012). *Architects' data*. John Wiley & Sons.
- Uktolseja, M. I., & Sukada, B. A. (2020). RUANG BERSAMA UNTUK MANUSIA DAN ANJING. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 2(1), 317-328.
- Untung, O. (1999). *Merawat dan Melatih Anjing*. Niaga Swadaya.