

Penampungan Anjing dan Kucing Liar di Surabaya

Cindy dan Lilianny Sigit Arifin
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 Cindywidjaya.cw@gmail.com, lili@petra.ac.id



Gambar 1.1 Aerial View Penampungan Anjing dan Kucing di Surabaya

ABSTRAK

Berawal dari melihat banyak berita, baik di Surabaya ataupun luar Surabaya mengenai kekerasan dan pelantaran terhadap hewan, terutama anjing dan kucing liar menjadi alasan yang utama untuk mendesain tempat penampungan anjing dan kucing liar di Kota Surabaya. Masalah yang ditemukan adalah anjing dan kucing memiliki perilaku yang berbeda satu dengan yang lain, begitu pula berbeda dengan perilaku manusia, ditambah dengan lingkungannya yang liar membentuk perilaku yang berbeda sehingga diperlukan pendekatan perilaku kedua hewan agar di dalam bangunan nanti akan terjadi interaksi yang harmonis. Perbedaan yang paling terlihat adalah bagian fisik dari hewan liar yang umumnya membawa penyakit menular ataupun tidak menular, untuk itu akan ada klinik didalam penampungan ini. Tidak hanya fisiknya, mental dari hewan pun terganggu sehingga akan dipilih pendalaman karakter ruang untuk membantu proses penyembuhan dan mendukung interaksi baik antar hewan maupun dengan manusia.

Karakter dan perilaku anjing dan kucing liar sebagai pengguna utama bangunan akan diterapkan baik pada pembagian zona, bentuk, serta sirkulasi pada bangunan. Karakter hewan, juga menjadi inspirasi dalam menemukan bentukan dan ekspresi dari

penampungan ini. Keunikan penampungan ini terdapat pada digunakannya indra pengelihat (terutama warna) dan penciuman hewan yang berbeda dari manusia.

Kata Kunci : penampungan hewan, interaksi, anjing, kucing, dan perilaku hewan

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kecintaan manusia terhadap anjing dan kucing sebagai salah satu sahabat manusia menyebabkan banyaknya bermunculan komunitas-komunitas dan pergerakan anti kekerasan terhadap mereka. Banyak sekali berita-berita dan kasus bermunculan mengenai kekerasan terhadap anjing dan kucing maupun mereka di lantarkan akibat masalah keuangan dan lainnya. Sering kali kehadiran mereka di jalanan mengganggu masyarakat dan bahkan mengancam nyawa

orang dan diri mereka. Anjing dan kucing liar umumnya membawa pengakit , sehingga merugikan banyak pihak, kemungkinan terkena rabies pun cukup tinggi. Untuk mengurangi masalah ini, maka diperlukan suatu wadah yang dapat menampung dan memproses mereka dari keadaan hewan liar menjadi hewan yang siap diadopsi lalu di perkenalkan kembali pada masyarakat sebagai hewan yang baik. Pada saat ini sudah mulai bermunculan penampungan bagi mereka , tetapi kondisinya bukan menyembuhkan bahkan membuat lebih parah karena umumnya mereka memiliki penyakit mental .

1.2 Masalah Desain dalam Perancangan

Anjing dan kucing memiliki karakter dan perilaku yang berbeda , untuk itu ketika disatukan dalam bangunan ini harus di pikirkan mengenai zona dan sirkulasi nya agar mereka tidak saling terganggu dan bertengkar. Tidak hanya itu , karena mereka pada umumnya membawa penyakit terutama secara fisik dan menular untuk itu sirkulasi dan zona menjadi masalah yang utama dalam perancangan. Melihat keunikan dan perbedaan karakter dari kedua hewan mengakibatkan inginnya tercermin karakter itu sebagai ekspresi dari bangunan secara keseluruhan

1.3 Tujuan Perancangan

Untuk menjawab permasalahan yang ada maka penampungan ini di rancang untuk mengurangi permasalahan anjing dan kucing liar dengan menjadi wadah yang sesuai dengan karakter mereka dan memfasilitasi proses dari menjadi hewan liar sampai menjadi hewan yang siap di adopsi. Proses yang akan di lalui adalah *rescue- rehab-rehome*-adopsi.

1.4 Pendalaman Karakter Anjing dan Kucing Liar

Anjing dan kucing liar memiliki perilaku yang berbeda jika di dibandingkan mereka sebagai hewan peliharaan di rumah. Mereka cenderung lebih agresif dan merasa terancam. Karakter anjing dan kucing liar ini membuat mereka sering kali membawa penyakit mental dan juga penyakit secara fisik yang dapat menular.

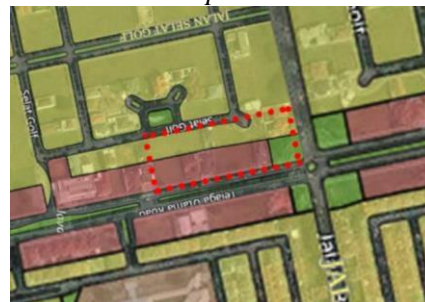
| | anjing liar <small>source: anjingliar.com, 2017</small> | kucing liar <small>source: kucingliar.com, 2017</small> |
|--------------|--|---|
| 1. keramahan | jarang bersikap ramah, dan selalu waspada dengan sekitarnya | tergantung berdasarkan lingkungan, apabila ada yang memberikan makanan akan semakin ramah |
| 2. agresif | sifat alam bertahan hidup, sehingga melakukan tindakan lidak menyenangkan untuk mendapat makanan dan melindungi diri | akan bersifat agresif apabila ada yang membuat terganggu dan sedang hamil |
| 3. energi | lidak ceria, aktif yang negatif sekitarnya cenderung di anggap sebagai musuh | energi tinggi untuk bertahan hidup, tetapi malas jika sedang bersantai |
| 4. kesehatan | membawa virus, bakteri, dan penyakit , dan kurang higienis bisa membawa rabies | membawa virus, bakteri, dan penyakit , dan kurang higienis bisa membawa rabies |

Tabel 1.1 Perbedaan Karakter Anjing dan Kucing liar

Pada umumnya anjing memiliki karakter yang berani, ekstrovert, percaya diri, suka unjuk diri, suka berlari, aktif , dan energetik . Berbeda dengan kucing, mereka cenderung pemalu, lebih banyak diam dan bersantai, suka memanjat, introvert, penyendiri, dan cuek. Karakter anjing dan kucing ini akan di terapkan pada pembagian zona, sirkulasi, dan ekspresi dari bangunan.

2. PERANCANGAN TAPAK

2.1 Data dan Lokasi Tapak



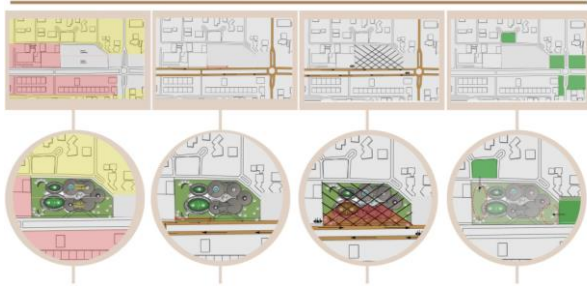
Gambar 2.1 Peta Peruntukan Tapak

Pemilihan tapak berlokasi di Jalan Telaga Utama, Citraland, Surabaya yang berfungsi sebagai Perdagangan dan jasa (merah) dan perumahan (kuning) dengan peraturan bangunan sebagai berikut :

- Luas Lahan : 10,885 m²
- KDB : 60%
- KDH : 10%
- KLB : 1,8 poin
- GSB : 4 meter
- Tinggi bangunan : 15 meter
- Basement : 1 lantai, 65%(KTB)

Pada daerah sekiatar tapak, terdapat banyak tempat makan dan juga beberapa sekolah internasional yang ramai, tetapi juga dekat dengan perumahan tingkat sedang maupun rendah.

2.2 Respon Desain Terhadap Tapak

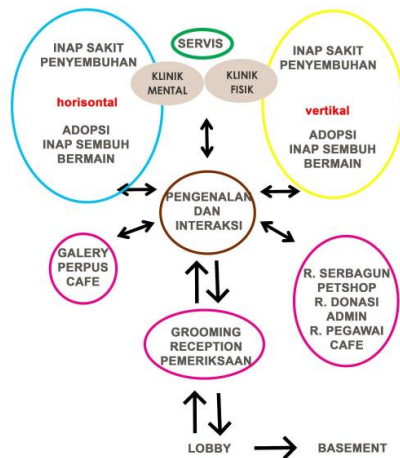


Gambar 2.2 Hasil Respon Desain Terhadap Tapak

Tapak berada di lingkungan yang menarik karena berada di daerah yang cukup ramai (terdapat di daerah perdagangan) tetapi dekat juga dengan perumahan yang sunyi. Untuk meresponi tapak maka nanti akan terjawab melalui pengelompokan kegiatan yang menimbulkan keramaian maka dekat dengan area perdagangan, seperti ruang inap anjing sehat, sedangkan yang dekat perumahan adalah yang membutuhkan ketenangan seperti klinik. Tapak berada di jalan yang cukup besar dan utama, selalu dilalui oleh mobil arah, untuk itu bangunan pada bagian depan dibuat lebih tinggi agar menonjol. Selain itu, tapak berada di dekat daerah putar balik sehingga daerah masuk pada bangunan di beri jarak agar mobil dapat masuk lebih nyaman. Tidak hanya itu, tapak juga berada dekat dengan kawasan RTH lingkungan sehingga dapat di manfaatkan sebagai ruang terbuka pada bangunan,

3. PERANCANGAN BANGUNAN

3.1 Program Aktivitas



Gambar 3.1 Diagram Program Aktivitas

Di dalam penampungan akan mewadahi beberapa aktivitas yaitu :

1. Perawatan medik, sterilisasi, dan vaksinasi bagi anjing dan kucing liar
2. Menampung dan menerima penginapan bagi anjing yang di lantarkan ataupun

berkeliranan bebas dalam lingkup kota

3. Memproses anjing dan kucing dari liar menjadi siap di adopsi oleh keluarga baru
4. Menyediakan informasi tentang hewan dan kepedulian terhadap hewan

Untuk memenuhi beberapa kegiatan di atas, maka kegiatan akan di bagi kedalam beberapa bagian seperti pada gambar 3.1 agar sirkulasi dan zona menjadi sesuai dan tidak membuat kucing dan anjing saling terganggu, untuk itu ada gambar 3.1 menjelaskan bahwa pengenalan dan interaksi berada di pusat sebelum berjalan pada tahap selanjutnya seperti klinik dan kafe.

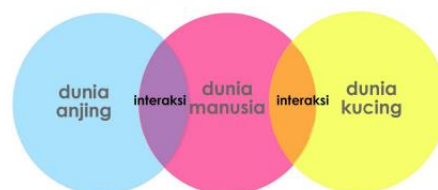
3.2 Transformasi Bentuk



Gambar 3.2 Proses Transformasi Bentuk

Diagram program kegiatan menjadi inspirasi dalam membuat bentuk, lingkaran dipilih karena ingin memberi ekspresi *playfull* baik dari dalam maupun luar. Bentuk beberapa lingkaran kemudian di susun sesuai dengan respon terhadap tapak, yaitu mengenai kegiatan yang ramai akan di letakan pada depan dan kiri, kegiatan membutuhkan ketenangan pada bagian belakang dan kanan. Setelah itu meihat karakter anjing yang suka berlari dan kucing yang suka memanjat maka zona anjing di pisahkan antara yang sakit dan sehat secara horisontal, juga lingkaran di panjangkan sehingga berbentuk oval. Lalu untuk zona kucing yang sakit dan sehat di pisahkan secara vertikal. Pada tahap ketiga, massa pada bagian depan dibuat lebih tinggi agar menonjol, dan yang terakhir elemen atap menjadi pemersatu keseluruhan dengan lubang di beberapa tempat untuk pencahayaan alami dan penghawaan pasif.

3.3 Konsep Perancangan



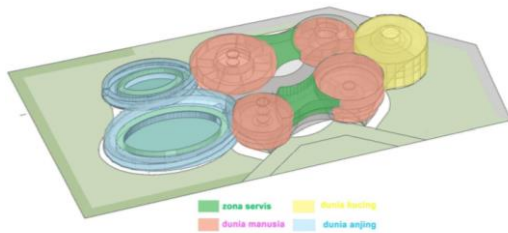
Gambar 3.3 Diagram Konsep Perancangan

Di dalam bangunan akan ada 2 pengguna utama yaitu anjing dan kucing, tetapi peran manusia sebagai jembatan juga di perhatikan. Akibat perilaku mereka yang agresif dan cenderung

menyerang maka diharapkan di dalam keseluruhan penampungan akan tercipta interaksi yang harmonis . Hal ini akan diwujudkan dengan membebaskan hewan pada bangunan tetapi melalui tahap-tahap pengenalan dahulu sebelumnya dan juga adanya kafe. Pengunjung dapat pula berinteraksi pada ruang bermain.

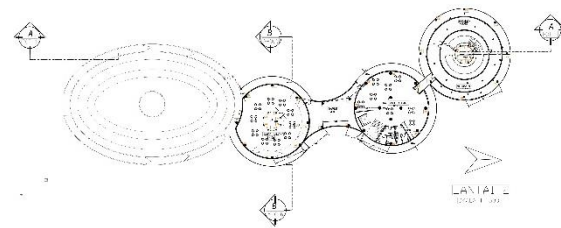
inap mereka sehingga bisa bermain dahulu sebelum akhirnya akan diadopsi. Lalu pada bagian kanan di luar bangunan terdapat makam bagi hewan, sehingga apa bila pengunjung ingin datang hanya ingin menjenguk maka tidak perlu masuk kedalam bangunan.

3.4 Pembagian Zona Dalam Bangunan



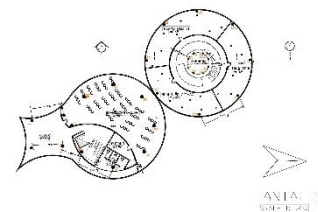
Gambar 3.4 Zoning Dalam Bangunan

Penerapan konsep di terapkan dalam pemisahan zona bangunan yaitu manusia sebagai jembatan antara anjing dan kucing, maka dari itu kegiatan yang terdapat manusia bekerja akan di letakan di tengah, sedangkan zona anjing pada bagian kiri yang dekat dengan keramaian, dan zona kucing pada bagian kanan karena dekat dengan perumahan privat sehingga dapat lebih tenang. Kemudian bagian berwarna hijau ada zona servis sebagai pelengkap



Gambar 3.6 Denah Lantai 2

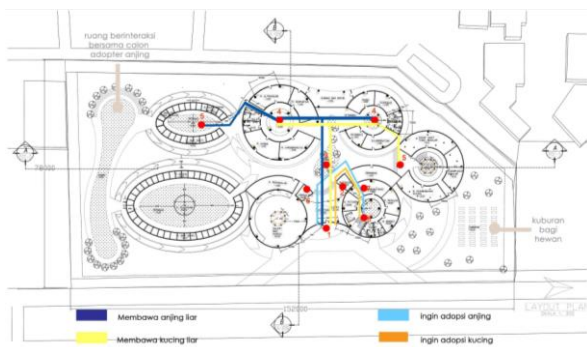
Pada lantai 2, terdapat cafe dan juga sambungan kepada ruang bermain anjing dan kucing, untuk itu adopter yang akan melihat-lihat di arahkan menuju kesini.



Gambar 3.7 Denah Lantai 3

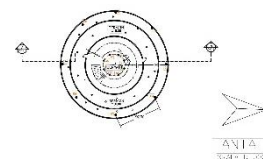
Pada lantai 3 terdapat ruang serbaguna dan ruang inap kucing , namun ruang inap tidak dihubungkan dengan ruang serbaguna. Ruang serbaguna dapat diakses dengan menggunakan lift dari lantai basement hingga ruang serbaguna, tetapi bisa juga menggunakan tangga. Pada ruang serbaguna pengunjung boleh membawa hewan.

3.5 Sirkulasi



Gambar 3.5 Sirkulasi Donatur dan Adopter Pada Bangunan

Pada bangunan ini, diprediksikan akan terdapat dua jenis pengunjung, yaitu donatur dan adopter. Para donatur yang akan memberikan hewan sedangkan adopter yang akan membawa pulang hewan. Untuk itu alur sirkulasinya akan berbeda. Bagi donatur, hewan harus terlebih dahulu diperiksa, dibersihkan , dikenalkan, dan akan dibawa kepada klinik yang akan diinapkan pada ruang inap sakit. Bagi adopter, mereka harus berkonsultasi dahulu, lalu ke kantor administrasi, dan akan di ajak memilih pada kafe, ataupun ruang



Gambar 3.8 Denah Lantai 4

Pada lantai 4 hanyalah ruang bermain bagi kucing karena menyukai ketinggian. Pengunjung dapat mengakses hingga ke atas dengan tangga memutar

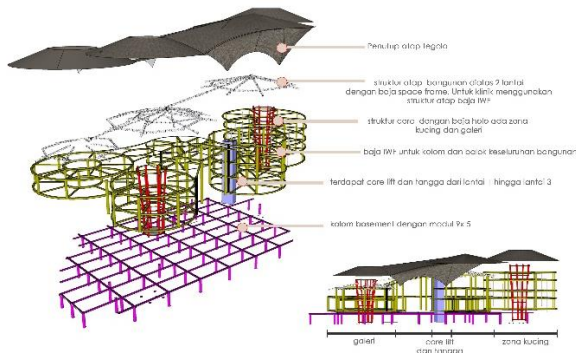
3.6 Ekspresi Bangunan



Gambar 3.9 Tampak Depan

Ekspresi yang ingin ditunjukkan adalah ekspresi yang playfull , homie , dan dinamis. Untuk itu pemilihan material dipilih warna yang lembut dan juga menggunakan struktur baja agar lebih terasa ringan dan tidak kaku. Pada bagian zona anjing yaitu sebelah kiri ingin di ekspresikan lebih terbuka sesuai dengan karakter anjing yang menyukai unjuk diri, sedangkan zona kucing dirancang lebih samar-samar dengan menggunakan kaca buram dan ditutup oleh pepohonan.

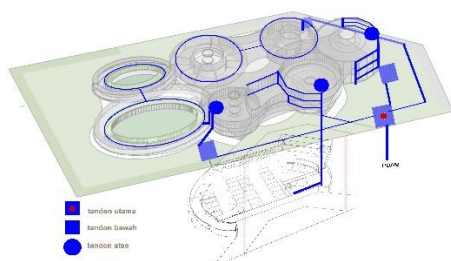
3.7 Sistem Struktur



Gambar 3.10 Sistem Struktur

Untuk mendukung ekspresi bangunan secara keseluruhan maka dipilih material utama besi dan baja agar lebih terasa ringan, kolom lebih pipih , dan tidak banyak kolom dengan di dukung atap rangka *space frame*. Pada bagian zona kucing dan kafe-galeri ditengah-tengah terdapat kolom *core* utama agar tidak terlalu banyak kolom pada tepi-tepi dan bisa digunakan sebagai pencahayaan alami maupun tempat bermain kucing untuk memanjat.

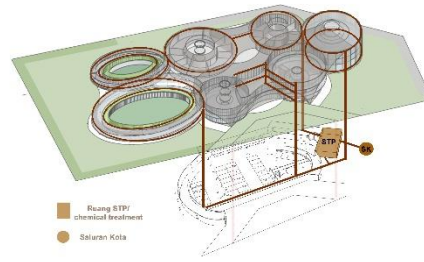
3.8 Sistem Utilitas



Gambar 3.11 Skema Utilitas Air Bersih

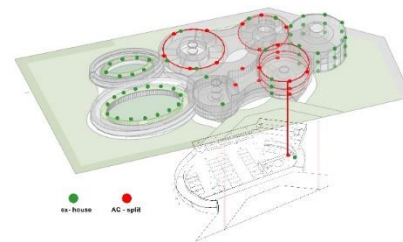
Bangunan ini membutuhkan kebutuhan banyak sekali air bersih akibat kebutuhan kebersihan , klinik, dan toilet untuk itu air bersih di distribusikan pada tandon bawah utama kemudian di distribusikan pada tandon bawah lainnya untuk dibawa kepada tandon atas. Terdapat 3 titik utama pendistribusian yaitu zona

anjing, zona kucing, dan klinik.



Gambar 3.12 Skema Utilitas Air Kotor

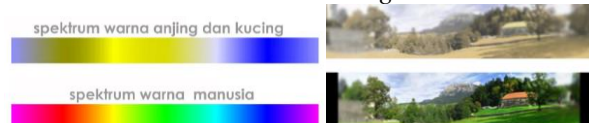
Kebutuhan air bersih yang banyak juga di imbangi dengan air kotor yang banyak akibat sisa limbah klinik, ruang inap, dan toilet. Untuk itu akan ada 3 titik utama pengumpulan yaitu pada zona anjing, zona kucing, dan klinik yang nantinya akan dikumpulkan dahulu pada STP agar limbah kimia dan kotoran dapat dahulu disaring dan disalurkan menuju saluran kota



Gambar 3.13 Skema Penghawaan

Anjing dan kucing terbiasa tinggal pada udara terbuka sehingga tidak familiar dengan suhu AC, sehingga pada ruang inap hewan tidak memerlukan penghawaan aktif, hanya perlu di beri ex-house untuk memastikan keadaan tidak lembab dan udara dapat berputar bebas. Kemudian untuk ruang-ruang yang digunakan manusia seperti klinik dan ruang serbaguna akan diberikan penghawaan aktif dengan sistem *split* hal ini di karenakan ruangan tidak terlalu lama digunakan dan jamnya berbeda-beda penggunaanya, sehingga dalam pengaturan lebih nyaman dan hemat jika menggunakan sistem *split*

3.9 Pendalaman Karakter Ruang



Gambar 3.14 Perbedaan Bagaimana Manusia dan Hewan Melihat

Sumber : (Kaldahi.K, 2019)

Banyak orang menggira dan menganggap bahwa anjing dan kucing tidak dapat melihat warna, namun penelitian mengatakan bahwa

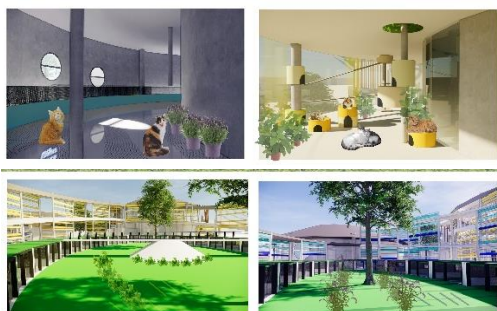
sebenarnya mereka mampu melihat warna dengan spektrum terbatas yaitu dari kuning hingga biru saja. Berdasarkan penelitian, anjing dan kucing cenderung lebih bereaksi kepada benda yang berwarna, maka dari itu alat yang digunakan untuk lomba cenderung berwarna biru dan kuning.

Selain dapat melihat warna, ternyata hewan dapat merasakan warna itu sendiri seperti layaknya manusia dapat terpengaruhi psikologinya oleh karena warna. Warna biru pada hewan dapat di artikan sebagai *relax* dan sehat yang tepat digunakan apabila hewan sedang merasa gugup dan hiperaktif. Warna kuning dapat diartikan sebagai fleksibilitas dan *playfulness*.



Gambar 3.15 Penerapan Warna Pada Bangunan

Teori warna ini diaplikasikan kepada ruang inap anjing dan kucing, baik sehat maupun sakit. Pada ruang inap sehat akan digunakan warna kuning dan ruang inap sakit menggunakan warna biru. Tidak hanya dari indra pengelihatannya berbeda dengan manusia, namun indra penciumannya yang tajam. Ternyata anjing dan kucing tidak bisa sembarangan bermain dengan tumbuhan karena akan membuatnya sakit dan mereka memiliki jenis tanaman yang mereka sukai yaitu lavender, mint, dan catnip. Tanaman lavender mampu membuat mereka menjadi lebih tenang, sedangkan mint membuat mereka merasa energetik. Tanaman catnip adalah tanaman yang kucing sangat sukai. Ketiga jenis tanaman ini dapat tumbuh dan ada di Indonesia. Tanaman akan ditaruh pada ruang inap dan kandang mereka.



3.16 Perspektif Interior Ruang Inap

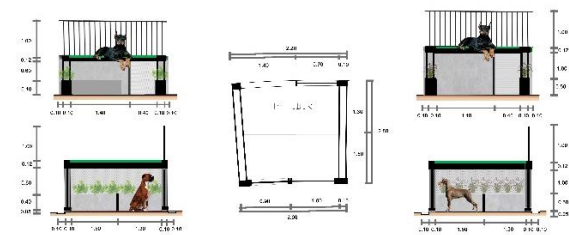
3.9.1 Ruang Inap Anjing Sehat dan Sakit

Melihat masalah utama dan keinginan berinteraksi maka dalam mendesain ruang inap anjing muncul beberapa masalahnya, yaitu :

1. Membutuhkan ruang dengan suasana yang mendukung interaksi bersama manusia dan sesama hewan
2. Dapat di rawat dengan mudah, agar selalu bersih dan sehat
3. Penghawaan yang baik

Untuk itu solusi yang diberikan adalah :

1. Berkaitan dengan emosi (warna dan bau) dan skala intim yang sesuai dengan ukuran anjing.



3.17 Ruang Inap Anjing Sakit dan Sehat

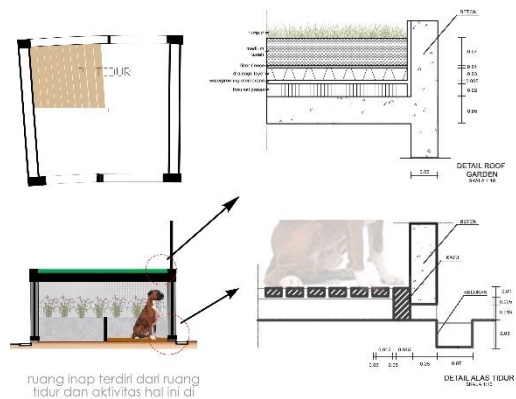
Secara sekilas, ruang inap anjing sehat (bagian kanan gambar 3.17) dan ruang inap anjing sakit (bagian kiri gambar 3.17) nampak sama, namun perbedaannya terletak pada ketinggiannya. Untuk anjing yang sakit, ruang inap lebih tinggi 50 cm agar lebih merasa leluasa menghabiskan banyak waktu di dalam. Sedangkan untuk anjing yang sehat, ruang inap lebih di buat rendah agar mereka merasa nyaman dengan skala yang lebih kecil.

2. Pemilihan material dan sirkulasi udara yang baik



3.18 Material Pada Ruang Inap

Pemilihan material dipilih beton agar mudah di bersihkan dan juga dari kawat agar sirkulasi angin tetap terjaga, tetapi juga kuat. Lalu, diberi rumput sebagai tempat bermain yang disukai



ruang inap terdiri dari ruang tidur dan aktivitas hal ini di

3.19 Ruang Inap Anjing Sakit dan Sehat

Pada bagian ruang tidur anjing, diberi alas kayu yang di angkat bertujuan agar anjing bisa tidur dengan keadaan yang bersih dan tidak lembab. Selain itu ada perbedaan material membuat anjing mengerti tempat tidurnya. Pada tempat bagian tidur diberi sekat agar terasa lebih gelap dan nyaman untuk tidur.

3.9.2 Ruang Inap Kucing Sehat dan Sakit

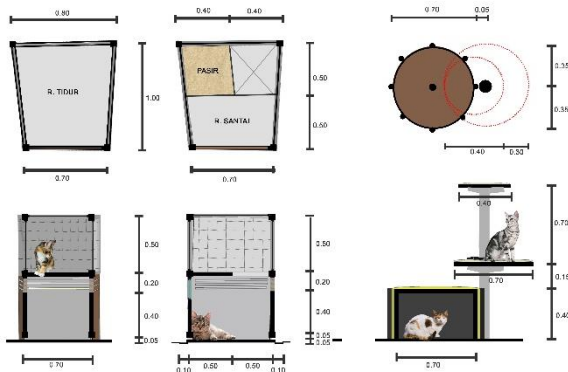
Secara garis besar, masalah dalam mendesain ruang inap anjing dan kucing hampir serupa yaitu : 1.Membutuhkan ruang dengan suasana yang mendukung interaksi bersama manusia dan sesama hewan

2.Dapat di rawat dengan mudah, agar selalu bersih dan sehat

3. Penghawaan yang baik

Namun solusi yang dihasilkan berbeda, akibat dari karakter kucing yang menyukai memanjat sehingga di butuhkan dukungan solusi berupa struktur. Untuk itu solusi yang diberikan adalah :

1.Berkaitan dengan emosi (warna dan bau) dan skala intim yang sesuai dengan ukuran kucing

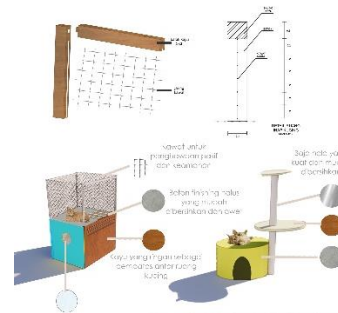


3.20 Ruang Inap Kucing Sakit dan Sehat

Ukuran kucing, lebih kecil dari pada anjing, untuk itu bentuk ruang inapnya lebih kecil agar kucing tetap merasa nyaman. Pada bagian kiri gambar 3.20 adalah ruang inap sakit dengan 2

lantai, 1 lantai di bawah untuk tidur dan bersembunyi, 1 lantai di atas untuk bermain pasir. Sedangkan pada bagian kanan adalah ruang inap sehat dengan ruang tidur yang gelap dan tempat bermain memanjat yang dapat menembus pada lantai berikutnya yaitu ruang bermain.

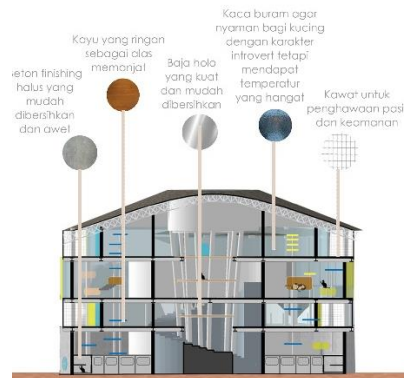
2.Pemilihan material dan sirkulasi udara yang lancar



3.21 Ruang Inap Kucing Sakit dan Sehat

Berbeda dengan anjing jika dominasi menggunakan beton, pada ruang inap kucing terdapat juga material kayu yang berkesan hangat dan ringan seperti karakter kucing. Untuk ruang inap yang sakit karena lebih banyak di kandang, maka terdapat penghawaan pasif dari material kawat besi.

3.Struktur



3.22 Ruang Inap Kucing Sakit dan Sehat

Dalam keseluruhan bangunan zona kucing , lantai 1 dan 2 adalah untuk kucing sakit, sedangkan lantai 3 dan 4 adalah kucing sehat. Zona kucing di rancang masing-masing 2 lantai yaitu sebagai ruang inap dan lantai bermain, sehingga mereka dapat memanjat lantai berikutnya dengan bantuan alat bermainnya dan kolom-kolom kecil baja.

Keseluruhan bangunan di tutup dengan kaca buram agar hangatnya cahaya dapat dirasakan kucing, tetapi kesan privasi dari kucing dapat terjaga. Struktur core ditengah membuat kolom tidak besar dan bangunan terasa ringan.

4. KESIMPULAN

Rancangan “Penampungan Anjing dan Kucing Liar di Surabaya” ini diharapkan mampu menjawab masalah sosial dimana banyak anjing dan kucing di jalanan yang di telantarkan maupun di siksa. Melihat permasalahan tersebut, maka di pilih pendekatan perilaku dari anjing dan kucing liar dan di implementasikan pada pembentukan zona, inspirasi bentuk, dan sirkulasi pada dalam bangunan, lebih detailnya di terapkan juga pada ekspresi bangunan yang ingin menampilkan ekspresi hewan yaitu *homie* dan *playfull*. Melihat karakter dan perilaku yang kurang ramah dengan manusia, muncul inspirasi untuk membuat interaksi sebagai kunci utama. Interaksi ini akan di dukung oleh pendalaman karakter ruang yang akan memperhatikan material, warna, dan skala intim. Di harapkan pendalaman karakter ini dapat membantu proses interaksi baik antar hewan maupun dengan manusia.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Allo, J. P., Bahmid, N. A., Febrianti, S., & Febriani, A. F. (n.d.). *Tingkah Laku (Behavior) Pada Kucing*. Retrieved December 31, 2019, from.
- AnjingKita.Com - Anjing Ras, Iklan Jual Anjing Ras, Artikel Anjing Ras, Informasi Anjing Ras No. 1 di Indonesia. (n.d.). Retrieved December 31, 2019, from <https://anjingkita.com/>.
- Elliott, P. (2016, October 11). *Cara Memahami Perilaku Kucing*. Retrieved December 31, 2019, from <https://id.wikihow.com/Memahami-Perilaku-Kucing>.
- Elliott, P. (2018, December 10). *Cara Berkomunikasi dengan Kucing Anda*. Retrieved December 31, 2019, from <https://id.wikihow.com/Berkomunikasi-dengan-Kucing-Anda>.
- Grondzik, W. T., & Kwok, A. G. (2015). *Mechanical and electrical equipment for buildings* (12th ed.). Hoboken, NJ: Wiley.
- Imbran, F. F. (2010). *Dog Shelter Yogyakarta dengan Pendekatan Perilaku Lingkungan*. Retrieved from <http://e-journal.uajy.ac.id/2072/>
- Kaldahl, K. (2019, August 16). *What Colors Dogs See and Why It Matters for Dog Sports*. PetHelpful. <https://pethelpful.com/dogs/How-Does-a-Dogs-Color-Vision-Affect-Canine-Sport-How-do-Dogs-See>
- McKenzie, L. (2018, September 7). *Color therapy for animals*. *Animal Wellness Magazine*. <https://animalwellnessmagazine.com/color-therapy/>
- Neufert, E., & Neufert, P. (2012). *Architects' data*. John Wiley & Sons.
- Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human dimension & interior space: a source book of design reference standards*. Watson-Guption.
- Pemerintah Kota Denpasar. (2014). *Peraturan Walikota Denpasar Nomor 13 Tahun 2014*. Retrieved December 31, 2019, from.
- Putri, C. F. (2017). *Pusat Penampungan Anjing Terlantar di Yogyakarta*. Retrieved from <http://e-journal.uajy.ac.id/id/eprint/11414>
- Siswanto, Siswanto, B., & Haruno, S. (2019, November 12). *Apa saja Klasifikasi Anjing?* Retrieved December 31, 2019, from <https://www.dictio.id/t/apa-saja-klasifikasi-anjing/121527/2>.
- The Cat's Fanciers Association, Inc. (n.d.). *CFA Breeds*. Retrieved January 6, 2020, from <https://web.archive.org/web/20070629034229/http://www.cfa.org/breeds.html>.
- Wahyuni, E. (2019, August 15). *Pengertian Kucing Adalah Hewan Mamalia Karinovora*. Retrieved December 31, 2019, from <http://www.kucingklik.com/kucing/>