

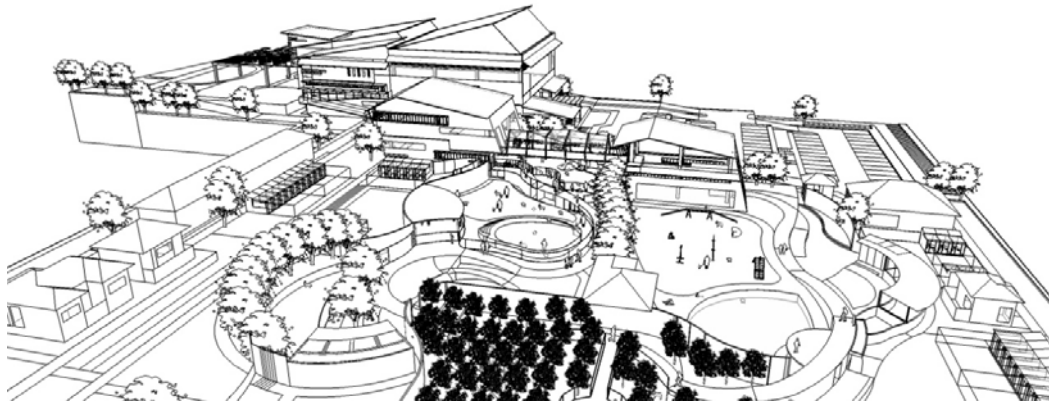
# Fasilitas Wisata Edukasi Anjing Kintamani di Kintamani, Bali

Penulis : Mellisa Feliciana Darmadji dan Luciana Kristanto

Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

Email : melz\_roxanne@yahoo.co.id ; lucky@petra.ac.id



Gambar 1.1. Perspektif Bangunan Fasilitas Wisata Edukasi Anjing Kintamani di Kintamani, Bali

**Abstrak--** Fasilitas Wisata Edukasi Anjing Kintamani di Kintamani, Bali merupakan proyek yang bertujuan untuk memperkenalkan anjing Kintamani kepada masyarakat sebagai anjing trah Indonesia pertama yang diakui oleh AKU (*Asian Kennel Union*). Proyek ini berlokasi di Kintamani, yang merupakan tempat tujuan wisata baik wisatawan lokal maupun mancanegara. Fasilitas ini diperuntukkan bagi wisatawan, masyarakat lokal, dan pemilik anjing agar dapat lebih mengenal tentang anjing Kintamani.

Konsep dari fasilitas ini adalah pembelajaran tidak langsung, sehingga pengunjung bisa belajar mengenai anjing Kintamani sambil berwisata. Fasilitas indoor yang terdapat dalam proyek ini adalah galeri, ruang audio visual, area *display*, area pertunjukan, kafetaria, dan *pet shop*. Fasilitas *outdoor* yang jugamemegang peranan penting adalah area anakan anjing, area melahirkan, dan area anjing dewasa. Untuk itu pendekatan yang digunakan adalah *sequence*, dimana dengan mengikuti urutan jalur yang sudah disediakan, diharapkan konsep yang diinginkan bisa tercapai.

**Kata Kunci--** Anjing, Bali, Kintamani, Wisata Edukasi.

## I. PENDAHULUAN

Anjing Kintamani ditetapkan oleh AKU (*Asian Kennel Union*) sebagai ras anjing asli Indonesia pada forum AKU di Filipina tanggal 23 Februari 2012. Anjing Kintamani sendiri merupakan ras anjing asli Indonesia pertama yang diakui oleh AKU. Selain itu, semakin lama peminat anjing Kintamani jumlahnya semakin besar. Hal ini dikarenakan anjing Kintamani memiliki sifat berani, cerdas, setia pada keluarga, waspada, tidak agresif, dan juga termasuk anjing yang cerdas sehingga tidak sukar untuk dilatih berbagai ketangkasan. Namun sayangnya, masyarakat di daerah Kintamani sendiri masih perlu banyak edukasi akan perawatan anjing Kintamani yang baik dan benar sehingga kualitas anjing Kintamani dapat terjaga. Kintamani sendiri merupakan daerah tujuan wisata dimana terkenal akan panoramanya. Setiap tahun banyak wisatawan lokal dan mancanegara yang mengunjungi daerah ini.

Tujuan perancangan fasilitas ini adalah menjadi obyek wisata baru di Kintamani sehingga dapat memperkenalkan mengenai keberadaan dan cara perawatan Anjing Kintamani sebagai anjing ras asli Indonesia.

Lokasi site bertempat di Kintamani dengan data lokasi



Gambar 1.2. Batas Sekitar Site

Lokasi : Jln. Raya Raya Penelokan  
 Desa : Batur Tengah  
 Kecamatan : Kintamani  
 Luas Lahan : ± 15.900 m<sup>2</sup>  
 Suhu : 18<sup>0</sup> C – 23<sup>0</sup> C  
 KDB maks. : 30%  
 Tinggi bangunan maks. : 15 meter

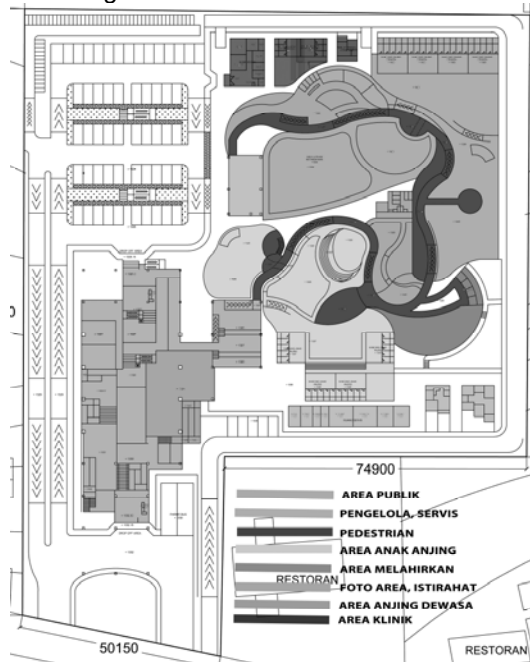
II. PERANCANGAN

A. Konsep Perancangan

Konsep perancangan dalam fasilitas ini adalah pembelajaran secara tidak langsung. Melalui berbagai kegiatan yang dirancang sedemikian rupa seperti melihat *display* dan video, menyentuh dan memberi makan anjing, belajar melatih anjing, melihat pertunjukan, dan berbagai kegiatan lainnya, diharapkan sambil berwisata pengunjung dapat belajar mengenai anjing Kintamani secara tidak langsung.

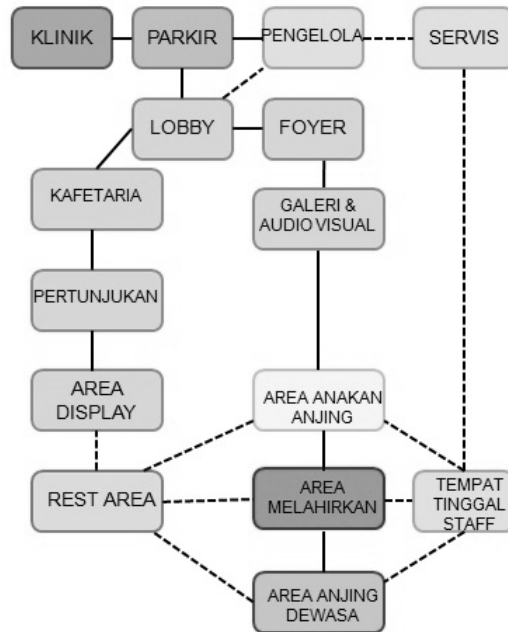
Untuk itu, pendekatan yang digunakan dalam perancangan adalah pendekatan *sequence*. Dimana dengan penataan desain yang memiliki alur sirkulasi tertentu, serta kegiatan tertentu di setiap titik pemberhentian, pada akhirnya pengunjung dapat belajar dan mengenal anjing Kintamani tanpa mereka sadari.

B. Zoning



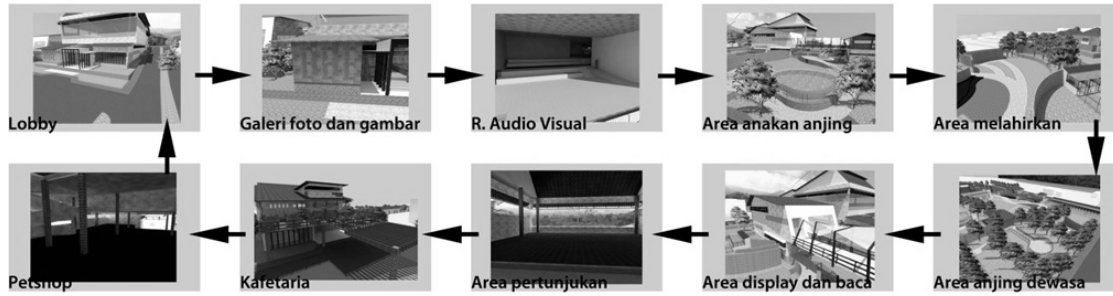
Gambar 2.1. Pembagian Zoning

Zona-zona pada fasilitas ini dikelompokkan berdasarkan area-area yang akan dilalui oleh pengunjung menurut *sequence*. Sedangkan untuk area anakan anjing dan anjing dewasa masing-masing terbagi lagi menjadi area bermain, area anakan, dan area privat yaitu kandang-kandang anjing. Terdapat dua *spot rest area* pada fasilitas ini, dimana *spot* ini juga berfungsi sebagai jalan keluar darurat saat ada keadaan mendesak.



Gambar 2.2. Hubungan Antar Area

C. Penerapan Konsep



Gambar 2.3. Penerapan Konsep pada Bangunan melalui pendekatan *sequence*

1. Galeri Foto dan Gambar



Gambar 2.4. Area Galeri

2. Ruang Audio Visual



Gambar 2.5. Ruang Audio Visual



Gambar 2.4. Letak Area Galeri pada *Layout Plan*

Setelah masuk dari *lobby*, galeri merupakan area "pembuka" untuk memperkenalkan anjing Kintamani kepada pengunjung. Di sini pengunjung mulai mengetahui seperti apa anjing Kintamani itu, bagaimana ciri-cirinya, dan juga berbagai kemampuannya. Sehingga pengunjung yang pada awalnya sama sekali tidak tahu, mulai mengenal keberadaan anjing Kintamani ini.



Gambar 2.6. Letak Ruang Audio Visual pada *Layout Plan*

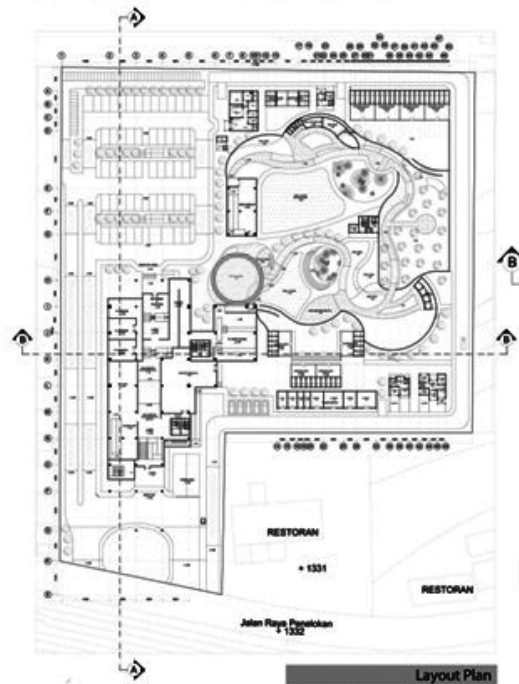
Ruang audio visual merupakan area untuk melihat tayangan video dan *slide* sebelum melihat anjing Kintamani secara langsung.

3. Area Anakan Anjing

a. Area Bermain



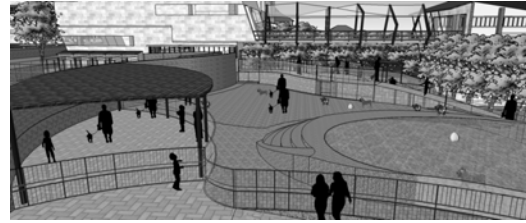
Gambar 2.7. Area Bermain Anakan Anjing



Gambar 2.8. Area Bermain Anakan Anjing pada Layout Plan

Di area bermain pengunjung mulai berinteraksi langsung dengan anjing Kintamani dan disambut dengan area anakan anjing. Anak anjing yang memiliki *stereotype* lincah dan menggemaskan, diharapkan dapat membuat pengunjung tertarik dan tidak merasa takut untuk mengenal anjing Kintamani.

b. Area Latihan



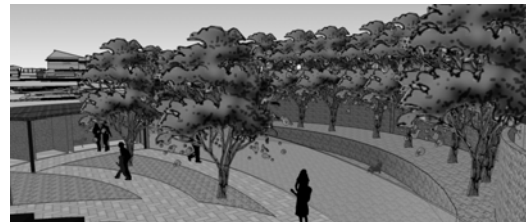
Gambar 2.9. Area Latihan Anakan Anjing



Gambar 2.10. Area Latihan Anakan Anjing pada Layout Plan

Pada area latihan, pengunjung dapat melihat anakan anjing Kintamani yang sedang melakukan latihan kepatuhan dasar. Selain itu dengan pemanfaatan perbedaan kontur pengunjung diajak melihat anak anjing yang sedang berenang dari perspektif yang berbeda. Disini pengunjung juga bisa mencoba langsung belajar dasar-dasar dalam melatih anjing.

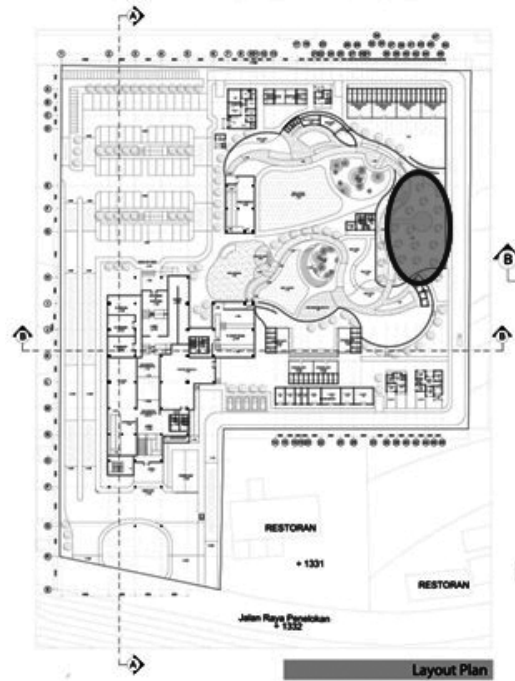
4. Area Melahirkan



Gambar 2.11. Area Melahirkan



Gambar 2.12. Area Melahirkan pada *Layout Plan*



Gambar 2.15. Area Bermain Anjing Dewasa pada *Layout Plan*

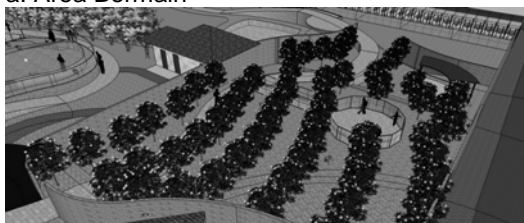


Gambar 2.13. Anjing Kintamani Membuat Gua untuk Melahirkan di Desa Sukawana

Sumber: <http://www.kintamanibalidog.com/>

Area melahirkan pada fasilitas ini memanfaatkan perbedaan ketinggian kontur sebagai area melahirkan alami seperti di habitat anjing Kintamani, yaitu desa Sukawana. Selain itu, juga disediakan area melahirkan *indoor* yang telah didesain sedemikian rupa sehingga pengunjung dapat melihat secara langsung anjing Kintamani yang sedang melahirkan atau menyusui, tanpa mengganggu privasi anjing Kintamani itu sendiri.

5. Area Anjing Dewasa  
a. Area Bermain



Gambar 2.14. Area Bermain Anjing Dewasa



Gambar 2.16. Anjing Kintamani Sebagai Penjaga Kebun Jeruk di Desa Sukawana

Sumber: <http://www.kintamanibalidog.com/>

Di daerah asalnya, oleh penduduk setempat anjing Kintamani digunakan untuk menjaga kebun jeruk milik warga. Oleh karena itu, pada fasilitas ini pengunjung diajak untuk merasakan suasana tersebut. Selain itu, pengunjung juga bisa memberi anjing ini makan pada jam tertentu.

b. Area Latihan



Gambar 2.14. Area Latihan Anjing Dewasa



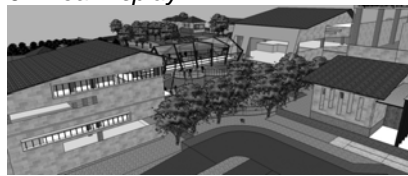
Gambar 2.15. Area Latihan Anjing Dewasa pada *Layout Plan*



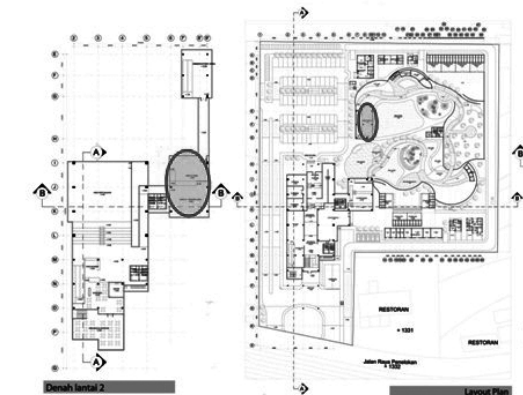
Gambar 2.16. Latihan Ketangkasan Tingkat Lanjut  
Sumber: <http://www.kintamanibalidog.com/>

Pada area latihan pengunjung bisa melihat anjing Kintamani dewasa yang sedang dilatih ketangkasan tingkat lanjut. Disini pengunjung bisa mengetahui bahwa anjing ini adalah anjing yang cerdas dan mudah untuk dilatih.

6. Area *Display*



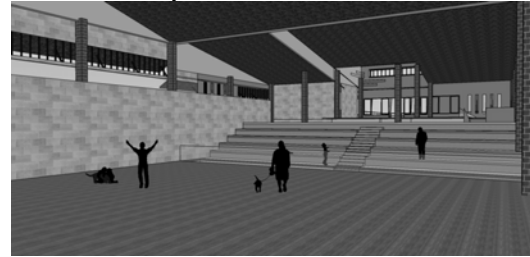
Gambar 2.17. Area *Display*



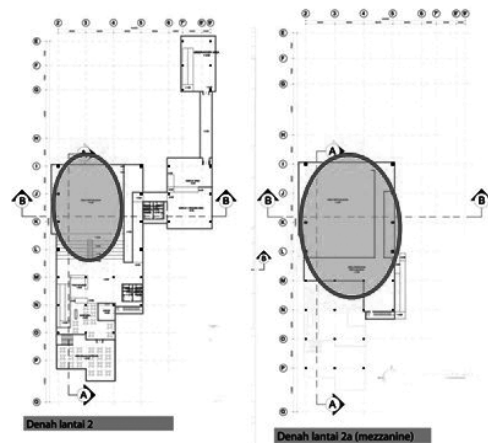
Gambar 2.18. Area *Display* pada *Layout Plan*

Area *display* merupakan semacam mini museum dimana pengunjung bisa melihat berbagai macam *display* mengenai anjing Kintamani yang dapat menambah pengetahuan mereka. Pada area ini, pengunjung kembali diajak masuk ke dalam bangunan setelah melakukan aktifitas di luar ruangan.

7. Area Pertunjukan



Gambar 2.19. Area Pertunjukan

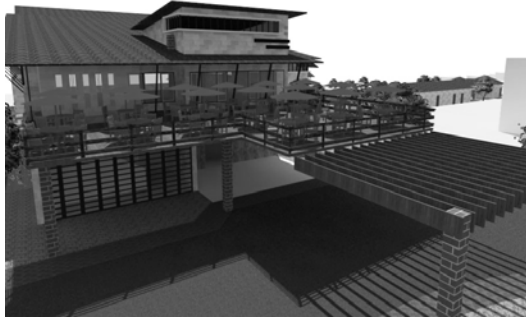


Gambar 2.20. Area Pertunjukan pada *Layout Plan*

Area pertunjukan merupakan klimaks dari *sequence* keseluruhan pada bangunan ini. Disini pengunjung dapat melihat penggabungan dari semua latihan yang sudah dilihat dalam bentuk *show*. Area ini memanfaatkan *second best view* pada site sebagai *background* dari pertunjukan itu sendiri.

8. Kafetaria



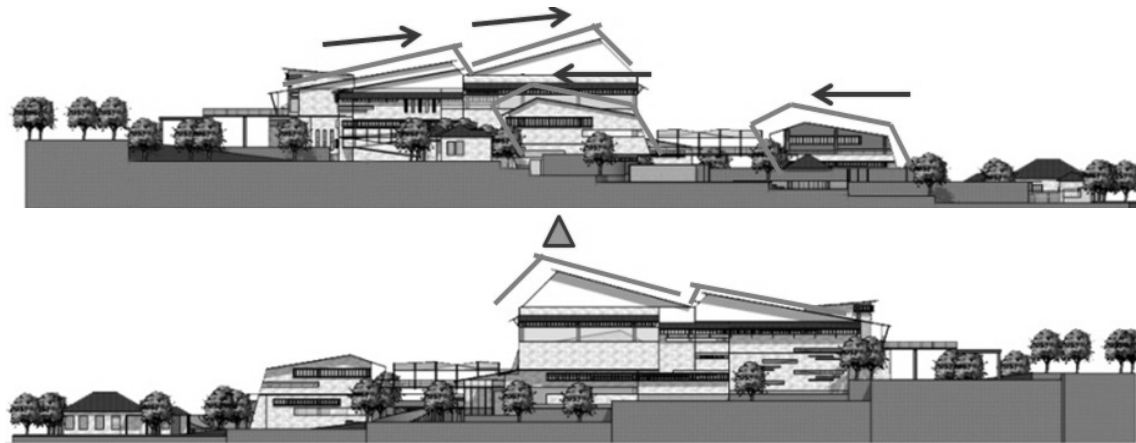


Gambar 2.21. Area Kafetaria



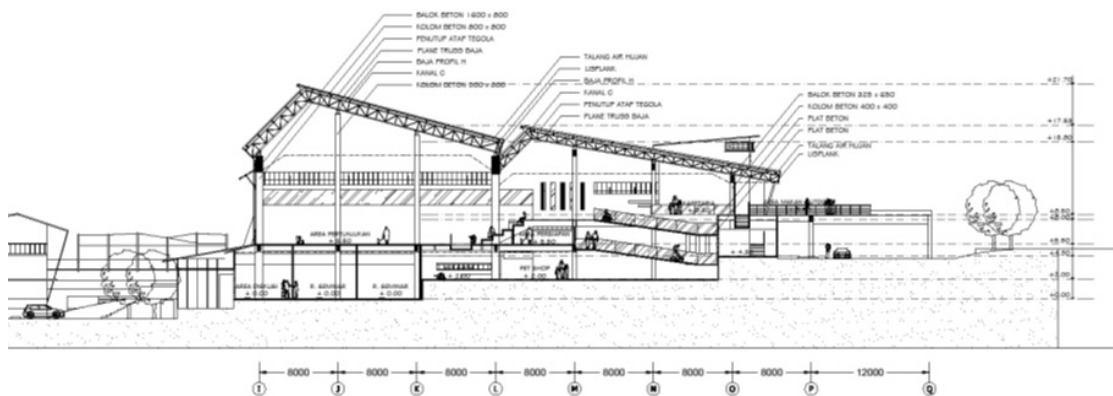
Gambar 2.22. View Gunung dan Danau Batur dari site

Area kafetaria merupakan antiklimaks dari desain keseluruhan fasilitas, dimana pengunjung kembali dibuat relax sebelum kembali ke area *lobby*. Kafetaria sengaja di desain menjorok ke depan dengan tujuan pengunjung dapat menikmati *view* terbaik dari *site* ini, yaitu pemandangan gunung dan danau Batur.



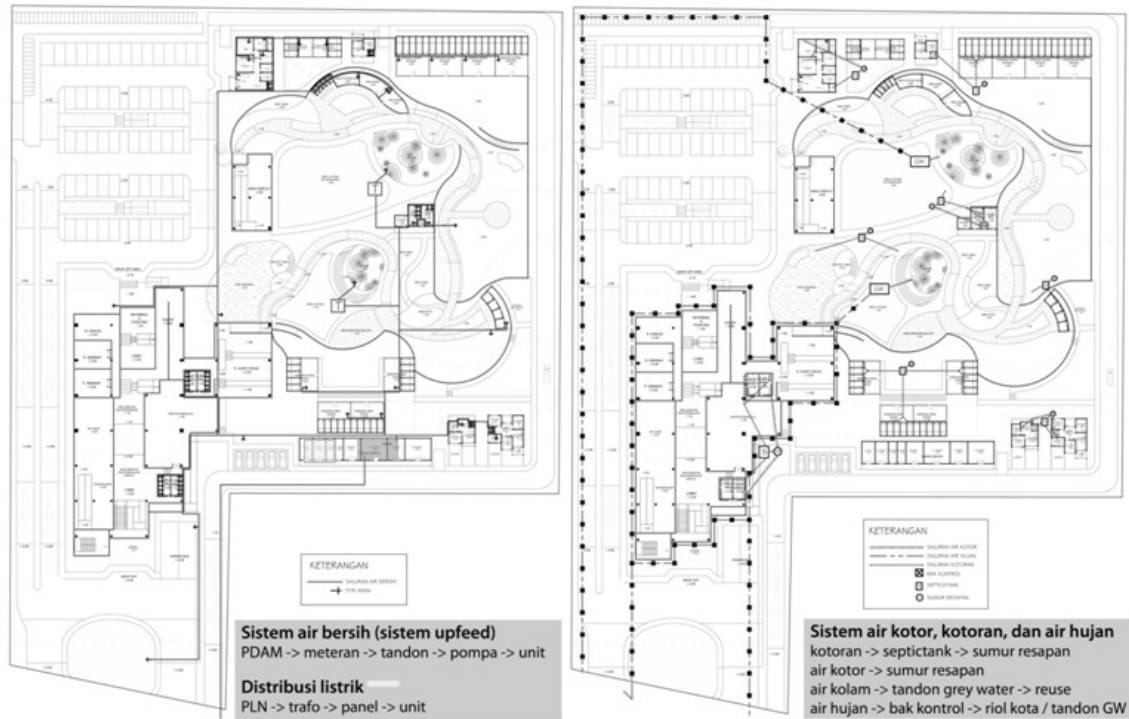
Gambar 2.23. Arah kemiringan Bangunan yang Menunjukkan Arah *Sequence*

Arah bangunan utama memiliki kemiringan tertentu, dengan tujuan sebagai ekspresi bangunan yang menunjukkan arah pergerakan dari *sequence* itu sendiri. Dan bagian bangunan yang paling tinggi merupakan hirarki dari bangunan keseluruhan.

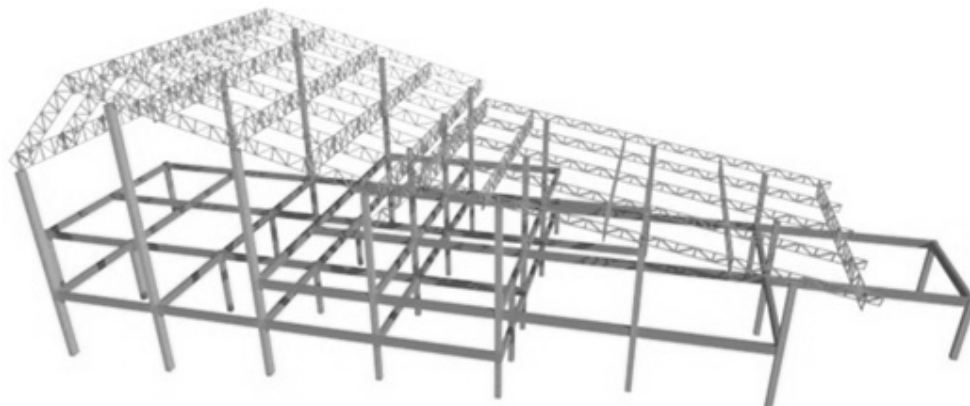


Gambar 2.24. Potongan A-A

Desain bangunan dibuat mengikuti kontur yang ada, sehingga banyak menggunakan *ramp* untuk menghubungkan antar bagian bangunan. Pada gambar ini dapat terlihat bahwa area pertunjukan didesain untuk memberikan kesan lapang dan leluasa sehingga pengunjung dapat melihat pertunjukan dengan baik. Terdapat juga area persiapan pertunjukan di lantai *mezzanine*, sehingga sirkulasi manusia dan anjing tidak saling mengganggu dengan adanya pemanfaatan perbedaan ketinggian lantai bangunan.



Gambar 2.25. Sistem Utilitas



Gambar 2.25. Sistem Struktur

Sistem struktur yang digunakan adalah sistem struktur rangka dengan menggunakan kolom dan balok beton. Untuk rangka atap menggunakan kuda-kuda baja yang diberi pengaku antar kuda-kuda.

II. PENUTUP

Fasilitas Wisata Edukasi Anjing Kintamani di Kintamani, Bali ini memiliki fungsi sebagai wadah untuk memperkenalkan anjing Kintamani kepada masyarakat luas. Dibuat dengan konsep wisata, karena mayoritas pengunjung yang datang ke Kintamani memang untuk berwisata. Sehingga diharapkan sambil berwisata pengunjung bisa belajar mengenal anjing Kintamani secara tidak langsung.

DAFTAR PUSTAKA

<http://www.kintamanibalidog.com/>  
 Indonesia. Badan Perencanaan Pembangunan Daerah dan Penanaman Modal. *Pekerjaan Penyusunan Rencana Detail Tata Ruang Kecamatan Kintamani*. Bangli: Author, 2011.  
 Mei, 2011. Pengembangan Anjing Kintamani Makin Menggeliat from <http://www.bisnisbali.com/2011/05/30/news/agrohobi/x.html>