

Fasilitas Komunitas Pecinta Anjing di Malang

Loundy Lompoliuw dan Prof. Ir. Lilianny Sigit Arifin, M.Sc., Ph.D
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 lompoliuwloundy@gmail.com; lili@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan Fasilitas Komunitas Pecinta Anjing di Malang

ABSTRAK

Fasilitas Komunitas Pecinta Anjing di Malang bertujuan untuk mewadahi berbagai jenis kegiatan yang diadakan oleh komunitas, baik untuk komunitas itu sendiri maupun untuk masyarakat, yang selama ini tidak terfasilitasi dan terdesain secara khusus. Pendekatan desain yang dipilih adalah pendekatan metafora dari gestur tubuh manusia dengan anjing yang menggambarkan harmonisasi antara keduanya. Keunikan dari proyek ini terletak pada bagaimana desain mampu menggabungkan kebutuhan interaksi antara manusia dan anjing, namun tetap memiliki area yang mendukung kebutuhan privasi masing-masing, serta bagaimana masyarakat dipertemukan dengan komunitas sehingga proses edukasi dan interaksi menjadi lebih menyenangkan dan efektif bagi kedua belah pihak. Pendalaman karakter ruang dipilih untuk menunjukkan kompleksitas dan berbagai macam pertimbangan desain. Ruang yang didalami adalah ruang *grooming* karena memiliki tingkat kompleksitas paling tinggi, dan ruang bilik penampungan anjing karena memiliki kebutuhan yang unik dan didesain khusus hanya untuk anjing.

Kata Kunci: Komunitas Pecinta Anjing, Malang, Pendekatan Metafora, Pendalaman Karakter Ruang, Ruang *Grooming*, Penampungan Anjing.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

ANJING merupakan salah satu binatang yang paling banyak diminati manusia untuk dijadikan peliharaan di rumah karena sifatnya yang penurut, pintar dan mudah dilatih. Meningkatnya jumlah pemilik anjing peliharaan mengakibatkan terciptanya komunitas-komunitas yang mengumpulkan para pecinta anjing berdasarkan penggolongan tertentu: kota tempat tinggal, jenis anjing, dan ukuran anjing. Dalam komunitas tersebut, mereka saling berbagi informasi tentang pemeliharaan dan tips pelatihan anjing peliharaannya. Mereka juga mengadakan *workshop* dan lomba untuk anjing, diantaranya lomba ketangkasan, kepintaran dan kecantikan. Namun acara-acara tersebut kurang terfasilitasi dengan baik karena komunitas tidak memiliki tempat yang terdesain secara khusus, dan memilih menggunakan tempat umum yang berpotensi mengganggu warga sekitar.

Dampak dari tidak tersedianya tempat untuk kegiatan yang diadakan oleh komunitas adalah masyarakat umum sulit menjangkau dan mendapatkan informasi seputar anjing peliharaan, membuat kegiatan komunitas terkesan eksklusif dan tertutup dari masyarakat. Edukasi kepada masyarakat menjadi terbatas, membuat masyarakat menjadi bingung saat menghadapi situasi yang berkaitan dengan anjing, dan melakukan hal-hal yang dapat

melukai dirinya sendiri maupun anjing tersebut. Para pemilik yang kekurangan edukasi juga tidak memahami bagaimana merawat, mendidik dan bermain yang aman dengan anjing peliharaannya.

Hal ini adalah penyebab terjadinya beberapa kasus kurang menyenangkan antara manusia dan anjing. Salah satu contoh kasus yang memakan korban jiwa terjadi di Kota Malang, dimana seorang anak balita tewas digigit oleh anjing *Pitbull* peliharaan keluarganya sendiri saat sedang bermain. Hal ini terjadi akibat lalainya pengawasan orang tua. Contoh kasus lain akibat kurangnya edukasi pada pemilik terjadi di Jakarta, dimana seekor anjing *Schnauzer Pomeranian* ditinggal selama 8 jam dalam mobil oleh pemiliknya di sebuah gedung parkir mall. Kasus ini tergolong sebagai penelantaran hewan peliharaan.



Gambar 1. 1. Kejadian kurang menyenangkan antara manusia dan anjing. Sumber: regional.kompas.com dan megapolitan.kompas.com

Untuk memaksimalkan kegiatan komunitas dan edukasi kepada masyarakat tentang anjing dan cara pemeliharaan yang benar, maka diperlukan adanya fasilitas yang mampu mewedahi proses pembelajaran, rekreasi dan pelatihan, yaitu fasilitas komunitas pecinta anjing yang berada di Malang. Fasilitas ini akan menjadi tempat berkumpulnya komunitas-komunitas pecinta anjing, para pemilik anjing secara umum, masyarakat dan wisatawan yang tertarik untuk mempelajari hal-hal terkait pemeliharaan anjing, serta tempat berkumpulnya anjing-anjing peliharaan untuk bermain dan berlomba. Fasilitas Komunitas Pecinta Anjing di Malang akan mengutamakan harmonisasi antara manusia dan anjing melalui berbagai macam aktivitas edukatif dan rekreatif yang terbuka dan menarik bagi para pemilik anjing, masyarakat, wisatawan dan anjing itu sendiri.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah utama yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana menciptakan fasilitas yang mampu mewedahi kegiatan komunitas dan masyarakat serta menciptakan sarana rekreasi edukatif dengan fasilitas yang terbuka untuk publik. Rumusan masalah khusus yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang *shelter* anjing dengan penghawaan alami yang baik dan menarik serta membuat bentuk dan *zoning* yang menggambarkan harmonisasi manusia dengan anjing.

Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan proyek ini adalah untuk menyediakan tempat permanen bagi komunitas pecinta anjing, memudahkan masyarakat untuk

mencari informasi, membentuk ruang sosial bagi para anjing dan pemiliknya serta masyarakat umum, dan menyediakan rumah sementara (penampungan) bagi anjing terlantar dan mempermudah kegiatan adopsi.

Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 2. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di Jl. Puncak Dieng, Desa Kalisongo, Kecamatan Dau, Kabupaten Malang, dan merupakan lahan kosong. Tapak berada dekat Rumah Sakit Hewan Pendidikan Universitas Brawijaya Malang (RSHP UB),



Gambar 1. 3. Lokasi tapak eksisting.

Data Tapak	
Nama jalan	: Jl. Puncak Dieng
Status lahan	: Tanah kosong
Luas lahan	: 9507,2 m ²
Tata guna lahan	: Tegalan
Garis sepadan bangunan (GSB)	: 6 meter
Garis sepadan pagar (GSP)	: 5 meter
Garis sepadan sungai (GSS)	: 30 meter
Koefisien dasar bangunan (KDB)	: 50%
Koefisien dasar hijau (KDH)	: 30%
Koefisien luas bangunan (KLB)	: 2
Tinggi Bangunan	: 1-4 lantai
(Sumber: Bappeda Malang)	

DESAIN BANGUNAN

Program dan Luas Ruang

Fasilitas yang berfokus pada kegiatan komunitas terdiri dari beberapa jenis ruang:

- *Club Meeting Area*
- *Ruang Manager*
- *Ruang Staff / Locker Room*
- *Ruang Media dan Pengawasan*
- *Ruang Administrasi*

Fasilitas yang menyediakan edukasi terkait anjing peliharaan bagi pengunjung, mulai dari pembelajaran independen hingga dalam bentuk kelas terbagi menjadi beberapa ruang:

- *Galeri Edukasi*
- *Area Baca / Reading Area*
- *Kelas Workshop Dewasa*
- *Kelas Workshop Anak-anak*
- *Kelas Food Workshop*
- *Educational VR Room*



Gambar 2. 1. Perspektif interior area baca dan *dog playroom*

Fasilitas yang berfokus pada kegiatan rekreatif bagi publik terdiri dari:

- *Dog Cafe*
- *Competition Area*
- *Rooftop Cafe*
- *Retail Area*

Fasilitas yang secara khusus digunakan untuk kepentingan anjing sehingga menyesuaikan kondisi ruang dengan syarat desain untuk anjing meliputi:

- *Dog Shelter*
- *Adoption Center*
- *Grooming Area*
- *Dog Playroom*
- *Klinik*

Sedangkan fasilitas yang berada di ruang luar:

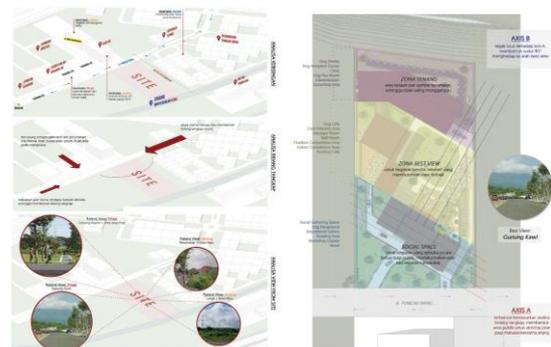
- *Social Gathering Space*

- *Outdoor Competition Area*
- *Dog Playground*



Gambar 2. 2. Perspektif suasana ruang luar

Analisa Tapak dan Zoning



Gambar 2. 3. Analisa tapak dan aplikasi pada zoning

Melalui analisa kondisi eksisting, kebisingan, bidang tangkap dan *view from site*, terbentuklah 3 zona utama: *Social Space* untuk kegiatan yang terbuka secara bebas bagi publik, memaksimalkan edukasi kepada masyarakat; *Zona Best View* untuk kegiatan bersifat rekreatif yang membutuhkan *view* terbaik; dan *Zona Tenang* yang merupakan area terjauh dari sumber keramaian, sehingga digunakan sebagai pusat dari *Dog Facilities* sehingga tidak saling mengganggu dengan sumber keramaian yang adalah RSHP UB.

Social gathering space terbentuk berdasarkan analisa kegiatan di sekitar tapak dimana setiap hari terdapat orang yang mengajak jalan anjing peliharaannya. Area ini membuat *entrance* terasa lebih mengundang publik dan merupakan area transisi menuju bangunan utama.

Penataan bangunan berdasarkan 2 aksis utama yang terbentuk dari analisa bidang tangkap yang tercipta akibat adanya jalan buntu, memusatkan arah masuk pada 1 sisi jalan saja. Aksis kedua tegak lurus terhadap aksis pertama, membentuk sudut 90° menghadap ke arah *view* terbaik yaitu Gunung Kawi.

Pendekatan Perancangan

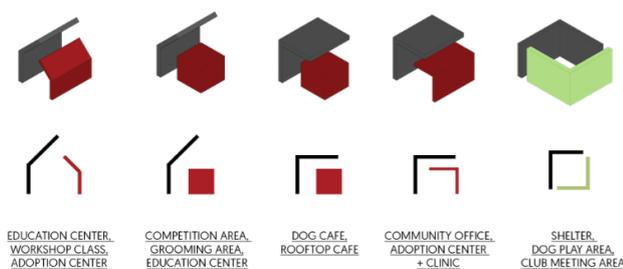
PENDEKATAN METAFORA KONSEP: HARMONISASI PERILAKU MANUSIA DAN ANJING



Gambar 2. 4. Diagram konsep pendekatan perancangan.

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan simbolik dengan teknik mimesis, dimana gestur tubuh antara manusia dan anjing saat berinteraksi menjadi inspirasi utama pembuatan bentuk, yang mampu menggambarkan harmonisasi antara keduanya.

Mimesis INTERLOCKING FORMS + LEVELS



Gambar 2. 5. Diagram konsep pendekatan perancangan.

Melalui gestur-gestur tubuh yang mewakili setiap kegiatan yang diwadahi oleh fasilitas komunitas pecinta anjing ini, terciptalah bentuk-bentukan geometris yang saling mengikat dan menaungi, disebut juga *interlocking forms* dan menghasilkan bentuk-bentukan yang bermain *level*. Bentuk-bentukan ini diadaptasikan kepada setiap kebutuhan ruang sesuai dengan kegiatan yang terjadi di dalamnya.

Bentukan-bentukan hasil mimesis tersebut diaplikasikan kedalam desain dalam berbagai macam cara, dapat terlihat dari denah, potongan, maupun bentuk bangunan pada beberapa bagian. Bentuk-bentukan menyelesaikan permasalahan desain tidak semata-mata melalui bentuknya, namun *experience* yang didapat saat berada dalam ruang tersebut membuat penggunaannya menyadari adanya gestur-gestur tertentu yang terjadi ketika manusia berinteraksi dengan anjing.

Perancangan Tapak dan Bangunan

Bidang tangkap diletakkan menghadap pada jalan utama menuju tapak, sangat berpotensi menarik pengunjung untuk masuk kedalam bangunan. Dilengkapi dengan *main entrance* dan *social gathering space*, para pejalan kaki dan anjing peliharaannya diberikan tempat untuk beraktivitas bersama, berkumpul dan bertemu dengan anjing-anjing yang

lain. Massa utama pada bagian depan bersifat sebagai bangunan penerima, dengan lantai 2 yang juga menaungi area *entrance* pada lantai 1.



Gambar 2. 6. Site plan

Karena adanya *semi-basement*, maka tercipta permainan elevasi tanah yang juga menjadi pemisah antara 3 area ruang luar utama: *social gathering space*, *outdoor competition area*, dan *dog playground*. *Outdoor competition area* yang posisinya 1 meter lebih tinggi dari 2 area ruang luar lainnya menjadi 'panggung' dimana para pengunjung dapat menyaksikan perlombaan anjing dalam bidang ketangkasan, kecerdasan maupun kecantikan. Area ini juga dapat digunakan sebagai pusat pelatihan para anjing guna mempersiapkan lomba yang akan dihadapi. Sedangkan *dog playground* yang terletak di sisi tapak terdalam difokuskan bagi anjing yang ada dalam penampungan untuk saling berinteraksi, baik dengan sesama, anggota komunitas, maupun calon pemiliknya.



Gambar 2. 7. Tampak Barat Daya dan Tampak Tenggara

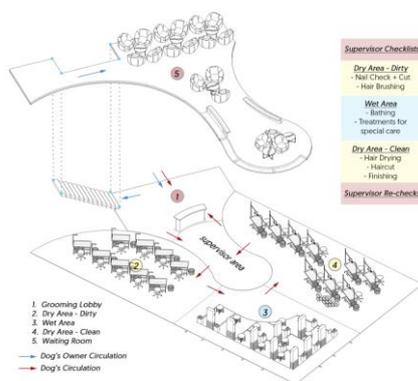
Fasilitas ini dapat dinikmati dari beberapa arah khususnya melalui jalan utama Puncak Dieng, menyambut para pengunjung dengan *community gathering space* yang interaktif. Fasad bangunan menggunakan perpaduan beberapa material diantaranya *greenwall* yang membuat bangunan menyatu dengan asri nya kondisi sekitar, kaca dan *wire mesh* pada area yang membutuhkan *view* ke bawah dan sekitar site, serta kisi kayu dan roster bata merah untuk mendukung penghawaan pasif dalam bangunan.

Pendalaman Desain

Pendalaman karakter ruang dipilih untuk menunjukkan secara detail pertimbangan desain dan kompleksitas dari beberapa jenis ruang, yang penggunaannya adalah manusia dan anjing.

1. Grooming Area

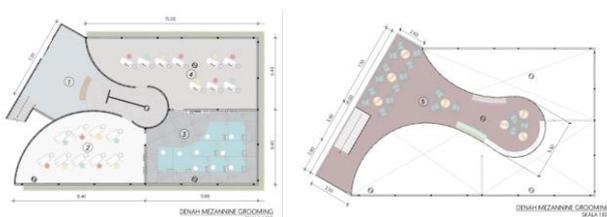
Tujuan dari ruang ini secara keseluruhan adalah untuk menyediakan area *grooming* yang terdesain secara baik sehingga kegiatan dapat berjalan dengan lebih efektif dan nyaman. Ruang *grooming* terbagi sesuai kebutuhan dan tingkat kebersihan, serta ruang tunggu yang nyaman dan menarik bagi pemilik anjing peliharaan, memiliki kesan *homey*, namun juga tetap dapat mengawasi kegiatan *grooming* anjing peliharaannya secara langsung. Hal ini menjadi pertimbangan karena sebagian besar tempat *grooming* tidak menyediakan *space* yang cukup bagi pemilik anjing untuk menunggu dan menyaksikan proses dengan nyaman.



Gambar 2.8. Isometri dan pembagian zona area *grooming*

Area *grooming* berdasarkan jenis kegiatannya terbagi menjadi 5 ruang yang saling berhubungan:

- Entrance – Supervisor check area
- Waiting Room
- Grooming Dry (dirty) Area
- Grooming Wet Area
- Grooming Dry (clean) Area

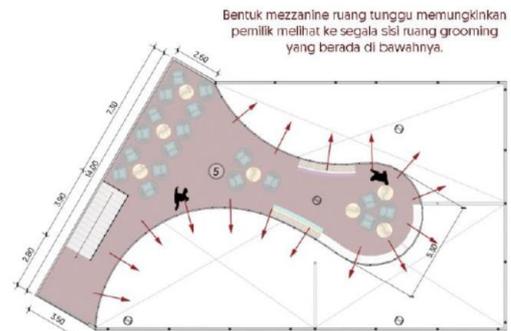


Gambar 2.9. Denah area *grooming* dan mezanin ruang tunggu

Kebutuhan dan karakter tiap ruang yang berbeda membutuhkan pencapaian masing-masing, yang dapat terdiri dari material, proporsi ruang, pencahayaan serta penghawaan setiap ruangan.

Untuk *entrance* dan *waiting room* karakter yang ditonjolkan adalah *comfy*, *fun*, dan memiliki *visual connectivity* terhadap ruangan yang lain. Bentuk mezanin ruang tunggu memungkinkan pemilik anjing untuk melihat ke segala sisi ruang *grooming* yang berada di bawahnya. Peletakan ruang tunggu yang elevasinya lebih tinggi daripada area *grooming* utama juga merupakan pengaruh dari bentukan hasil

mimesis pendekatan desain, dimana manusia akan menundukkan badannya untuk berinteraksi dengan anjing, karena manusia ingin merasa lebih dekat dengan anjing yang lebih pendek darinya.



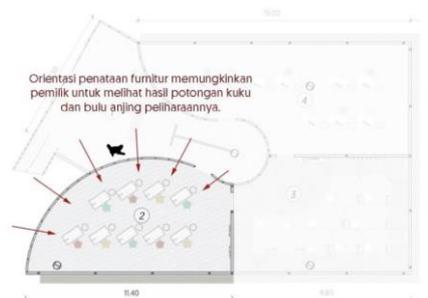
Gambar 2.10. Denah orientasi ruang tunggu

Demi membangun karakter yang diinginkan, material yang digunakan untuk dinding adalah kaca *tempered* dan *steel railing* untuk keamanan pengguna. Lantai dilapisi *maroon microfiber carpet* memberikan kenyamanan dan kontras warna. Plafon menggunakan *polished concrete* dan *steel frame* untuk memberikan kesan modern sehingga ruang tunggu terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Pencahayaan dalam ruangan didukung dengan *LED ceiling light*. *Lazy chair*, *coffee table* dan *kids bench* adalah furnitur yang dipilih untuk menambah kenyamanan selama menunggu.



Gambar 2.11. Perspektif interior ruang tunggu

Karakter dari ruang *grooming dry (dirty) area* adalah rapi, terang dan memiliki penghawaan pasif yang baik. Karena kegiatan di dalam ruang ini adalah rangkaian pertama dari proses *grooming* anjing, maka orientasi penataan furnitur diarahkan sehingga pemilik dapat melihat hasil potongan kuku dan bulu yang telah disisir oleh petugas *grooming*.



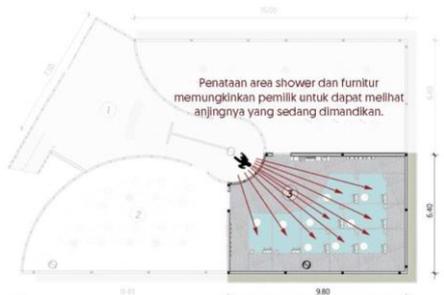
Gambar 2.12. Denah orientasi ruang *grooming dry (dirty) area*

Material dinding dan bukaan yang dipilih untuk memaksimalkan penghawaan serta mencegah serangga dan hewan kecil yang bisa masuk adalah *polished concrete*, kisi kayu, roster bata merah, *steel mesh*, dan tanaman *citrosa mosquito* yang ditanam tepat di depan bukaan. Sedangkan untuk material lantai yang dipilih adalah keramik 10x20 cm berwarna abu-abu, agar mudah dibersihkan dari bulu dan kotoran anjing dengan menggunakan *vacuum cleaner* saja, serta memberikan kesan bersih dan kering. Material plafon yang dipilih adalah *weatherproof* kalsiboard, mengingat kemungkinan terjadinya naik turun suhu serta kelembapan dalam ruang. Furnitur yang mendukung karakter ruang *grooming dry (dirty) area* adalah meja *grooming* hidrolik dan *adjustable swivel stool*, memudahkan pekerja melakukan pekerjaannya serta dapat disesuaikan dengan ukuran tubuh anjing dan pekerja.



Gambar 2.13. Perspektif interior ruang *grooming dry (dirty) area*

Sedikit berbeda dengan ruang sebelumnya, *grooming wet area* memiliki karakter segar, bersih, dan penghawaan pasif yang baik. Ruang ini terdesain secara khusus untuk kegiatan yang ‘basah’, sehingga material lantai yang digunakan adalah gabungan dari *anti-slip rubber mat* yang dapat mencegah pekerja dari kecelakaan kerja akibat terpeleset, dan keramik 30x30 cm berwarna biru yang memberikan kesan segar dan memudahkan pemilik yang menonton dari ruang tunggu untuk membedakan dengan ruangan yang lain karena warna biru identik dengan sesuatu yang basah atau elemen air.



Gambar 2.14. Denah orientasi ruang *grooming wet area*

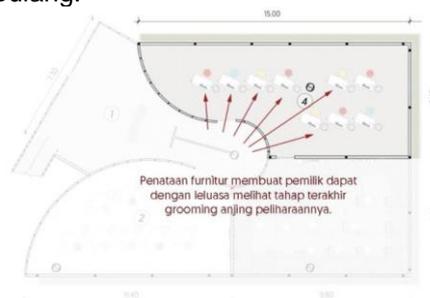
Sedangkan furnitur yang digunakan didesain secara khusus, yaitu *customized hot & cold shower*, dengan *shampoo dispenser* dan *leash hanger*, didukung dengan kursi pendek untuk pekerja dan gantungan handuk. Furnitur di atur dengan orientasi dan ukuran yang memungkinkan pemilik untuk dapat

melihat anjingnya yang sedang dimandikan tanpa terhalangi oleh tembok pemisah antar bilik mandi. Material dinding, bukaan dan plafond yang digunakan sama dengan ruang *grooming dry (dirty) area*.



Gambar 2.15. Perspektif interior ruang *grooming wet area*

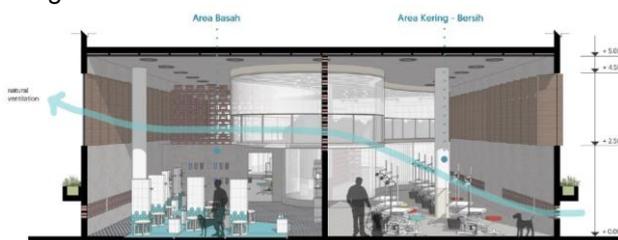
Rangkaian terakhir dari proses *grooming* terdapat dalam ruang *grooming dry (clean) area*, dengan karakter bersih, terang, dan penghawaan pasif yang baik. Orientasi furnitur mengarah ke ruang tunggu pemilik, memungkinkan bagi pemilik anjing untuk melihat tahap pengeringan, pemotongan bulu dan penyelesaian dari anjing peliharaannya sebelum bisa dibawa pulang.



Gambar 2.16. Denah ruang *grooming dry (clean) area*

Material dinding, bukaan, dan plafon sama dengan yang digunakan pada ruang *grooming dry (dirty) area*. Perbedaan terletak pada warna keramik yang digunakan untuk lantai, yaitu berwarna putih yang lebih menunjukkan kebersihan, dan penambahan furnitur berupa *hair dryer stand* yang mendukung proses pengeringan bulu anjing.

Penghawaan pasif yang terjadi dalam area *grooming* di arahkan masuk melalui area kering bersih, dan berlanjut menuju area basah. Hal ini bertujuan agar udara lembab dalam area basah tidak masuk kedalam area kering dan membuat ruang menjadi tidak nyaman. Bila kondisi angin sedang tidak memungkinkan, maka penghawaan berubah sistem menjadi *hybrid*, dimana udara alami didorong masuk dengan bantuan *ventilation fan*.



Gambar 2.17. Potongan perspektif skema penghawaan ruang

2. Bilik Dog Shelter

Menyediakan rumah sementara bagi para anjing yang tidak bertuan, tempat bermain, mewedahi pelatihan dan perawatan para anjing agar layak dan siap di adopsi oleh keluarga baru, adalah tujuan utama dari ruang ini. Penataan bilik shelter difokuskan agar setiap bilik mendapatkan aliran udara bersih yang maksimal, pencahayaan matahari yang cukup serta akses langsung menuju area hijau. Terdapat titik pengumpulan kotoran anjing yang memudahkan pekerja untuk melakukan proses sanitasi pada area shelter, yang terhubung langsung menuju jalur servis tapak.

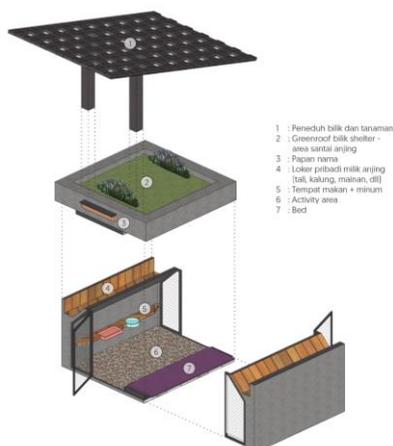


Gambar 2.18. Denah area shelter dan skema pembuangan kotoran

Material yang digunakan pada ruang hijau area shelter adalah:

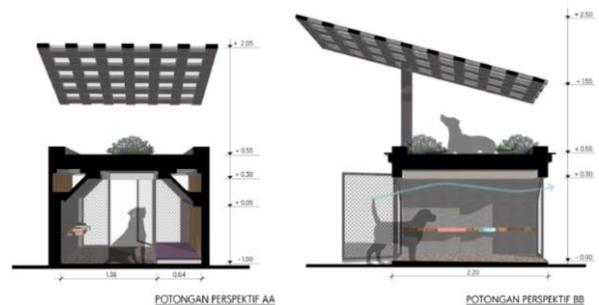
- *Tall Fescue Grass*, rumput yang biasa ditanam untuk lapangan golf ini cocok untuk kegiatan anjing, karena sangat tahan terhadap kotoran anjing bila dibandingkan dengan jenis rumput yang lain. Proses recovery nya dari kerusakan juga relative lebih cepat.
- *Pea Gravel*, lebih unggul dari pasir untuk menahan kotoran anjing karena tidak melekat pada bulu anjing. Material ini juga mampu menjaga suhu yang stabil dan sisinya tidak tajam, sehingga aman dan memberikan kenyamanan bagi kaki anjing.
- Tanaman Lavender, mampu mengusir nyamuk yang dapat mengganggu anjing secara alami, dan juga aman untuk pencernaan anjing bila sampai termakan. Aromanya juga teruji mampu menenangkan anjing terutama saat malam hari.

Dalam skala lebih kecil, bilik anjing itu sendiri memiliki karakter homey, kering, penghawaan pasif, dan sirkulasi kegiatan yang sederhana bagi anjing.



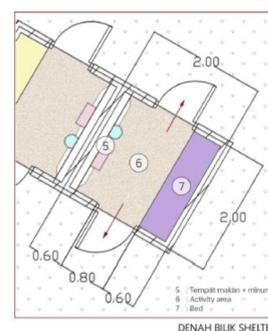
Gambar 2.19. Exploded axonometry bilik kandang anjing

Bilik terbagi menjadi 7 elemen penyusun: peneduh bilik, area santai anjing – *greenroof*, papan nama, loker pribadi milik anjing, tempat makan + minum, *activity area*, dan tempat tidur. Material yang digunakan untuk dinding dan bukaan adalah *polished concrete* dan *steel wire mesh* pada dua sisi bilik sehingga dapat terjadi *cross ventilation*. Material lantai untuk area aktifitas adalah *pea gravel paving* karena dapat menstabilkan suhu disaat panas maupun dingin, serta lapisan *foam* + kain *microfiber* untuk tempat tidur anjing. Material plafon bilik menggunakan *polished concrete* dilengkapi lampu LED yang mampu menciptakan kedalaman dan kehangatan ruang. Furnitur pendukung yang digunakan adalah mangkok persegi untuk makanan sehingga anjing lebih mudah memojokkan makanan, dan mangkok bulat untuk air atau susu.



Gambar 2.20. Potongan perspektif bilik kandang anjing

Pertimbangan yang tidak kalah penting demi kenyamanan anjing adalah ukuran bilik itu sendiri. Secara total kapasitas shelter mampu menampung 74 ekor anjing, terdiri dari 50 bilik untuk anjing yang tergolong *x-small – medium breed* (ukuran bilik minimum: 0.60 x 0.43 x 0.48 m) dan 24 bilik untuk *large – xxx-large breed* (ukuran minimum: 1.20 x 0.74 x 0.81 m). Bilik yang digunakan dalam pendalaman adalah bilik untuk anjing berukuran *large – xxx-large*.



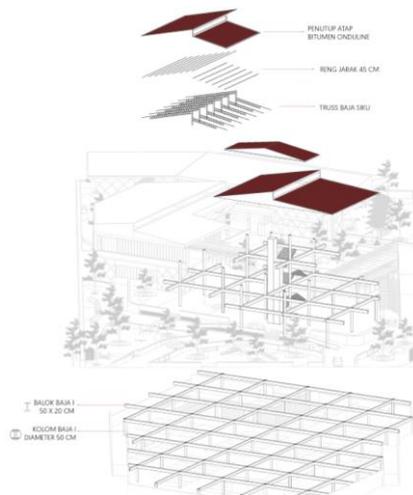
Gambar 2.22. Denah bilik kandang anjing



Gambar 2.23. Perspektif bilik kandang anjing

Sistem Struktur

Struktur utama bangunan menggunakan material baja demi mendapatkan ekspresi ringan dan tidak *massive*. Kolom baja I berdiameter 50 cm dengan pelapis silinder disesuaikan dengan karakter masing-masing ruang. Dimensi balok baja I adalah 50x20 cm menggunakan taksiran dimensi Moore. Kemiringan atap bervariasi antara 10° hingga 15° menggunakan material atap bitumen Onduline. Truss baja siku dipilih sebagai rangka atap guna mendapatkan ruang lebih pada bagian bawah atap, seperti pada area mezanin dan akses menuju *rooftop*. Modul kolom pada *basement* berjarak 10x10 meter.



Gambar 2.24. Aksonometri struktur

KESIMPULAN

Rancangan “Fasilitas Komunitas Pecinta Anjing di Malang” ini diharapkan dapat menjadi wadah kegiatan bagi komunitas yang selama ini belum terfasilitasi dengan baik, juga menjadi tempat edukasi bagi masyarakat tentang anjing sebagai hewan peliharaan. Pengolahan bentuk ruang luar dan bangunan memungkinkan pengguna saling berinteraksi dan mempelajari satu sama lainnya dengan berbagai cara, baik manusia maupun anjing. Pembagian zona berdasarkan jenis pengguna dan jenis kegiatan juga memudahkan pengunjung untuk mencapai fasilitas yang ada. Penggunaan sistem penghawaan pasif dan pencahayaan alami pada fasilitas penampungan untuk anjing membuatnya lebih bersih, sehat dan sesuai standar. Adapun ruang luar yang mengelilingi bangunan menciptakan keseimbangan antara kegiatan *indoor* dan *outdoor* bagi pengguna.

Rancangan ini juga dapat mengembalikan kedekatan antara manusia dengan anjing, yang sempat menjauh akibat kasus-kasus kurang menyenangkan yang menimbulkan trauma bagi keduanya. Dengan adanya *dog playground & gathering space* untuk publik pada sisi depan bangunan, tercipta area komunal masyarakat. Ruang-ruang *workshop*, galeri edukasi, dan area baca, memberikan masyarakat untuk belajar bagaimana interaksi yang aman dan menyenangkan dengan anjing. Begitu pula para anjing dapat dilatih dan

dilombakan kemampuannya pada *competition area* yang terbagi menjadi *indoor* dan *outdoor*. Komunitas memiliki wadah untuk berkumpul pada *club meeting area*, *community rooftop*, dan membantu proses adopsi pada *adoption center* yang didukung dengan adanya *grooming area* dan *dog shelter*. Ada pula *dog café* dan *rooftop café* sebagai area rekreatif bagi semua pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Baity, Fitrya Nur. (2017). *10 Jenis Binatang Peliharaan yang Populer di Indonesia*. Retrieved January 11, 2018, from <http://cintaihidup.com/listicle/19715>
- Coren, Stanley. (2011). *What a Wagging Dog Tail Really Means: New Scientific Data*. Retrieved January 14, 2018, from <https://www.psychologytoday.com/blog/canine-corner/201112/what-wagging-dog-tail-really-means-new-scientific-data>
- Grondzik, Walter T. (2014). *Mechanical and Electrical Equipment for Buildings; 12 edition*. New Jersey: Wiley.
- Hartik, Andi. (2017, 6 Agustus). *Seorang Bocah Tewas Digigit Anjing Pitbull di Malang*. Retrieved January 11, 2018, from <http://regional.kompas.com/read/2017/08/06/21533841/seorang-bocah-tewas-digigit-anjing-pitbull-di-malang>
- Hatmosrojo, Rachmatdi. (2008). *Melatih Anjing Penjaga*. Jakarta: Penebar Swadaya.
- Horowitz, Alexandra. (2009). *Inside Of A Dog: What Dog See, Smell, and Know*. New York: Simon & Schuster, Inc.
- Kuncoro. (2010). *Griya Pecinta Anjing di Yogyakarta*. Yogyakarta: UAJY E-Journal.
- Lindsay, S.R. (2005). *Handbook of applied dog behavior and training*. Ames, Iowa: Blackwell Publishing.
- Neufert, E. (2001). *Architect's Data 3rd edition*. Oxford: Blackwell Science.
- O'Neill, Amanda. (2014). *DOGGY PROBLEMS SOLVED: Cara Jitu Mengubah Perilaku Buruk Anjing Anda*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Supriyatna, Iwan. (2017, 7 Desember). *Tinggalkan Anjing Selama 8 Jam di Mobil yang Berujung di Kantor Polisi*. Retrieved January 11, 2018, from <http://megapolitan.kompas.com/read/2017/12/07/08451591/tinggalkan-anjing-selama-8-jam-di-mobil-yang-berujung-di-kantor-polisi>
- Sutoni, Bobby Santoso. (2016). *Organisasi Pecinta Anjing*. Retrieved January 11, 2018, from <http://anjingkita.com/kategori/11/organisasi-pecinta-anjing>
- Swattmiers. (2010). *Palm Springs Animal Facility*. Retrieved January 14, 2018, from <https://www.swattmiers.com/palm-springs-animal-facility/>
- Syrotuck, W.G. (1972). *Scent and the scenting dog*. Mechanicsburg, PA: Barkleigh Productions.
- Yin, S. dan B.McCowan. (2004). Barking in domestic dogs: Context specificity and individual identification. *Animal Behaviour*, 68, 343-355.