

Fasilitas Komunitas Pecinta Anjing di Surabaya

Claudia Marchelina Susanto dan Feny Elsiana
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 claudya_cms@rocketmail.com



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

ABSTRAK

Fasilitas Komunitas Pecinta Anjing di Surabaya merupakan fasilitas yang mewadahi berbagai fasilitas untuk anjing dan menjadi tempat berkumpulnya komunitas sehingga dapat berinteraksi satu dengan yang lain. Selain itu fasilitas ini juga menjadi tempat wisata bagi masyarakat Surabaya dan sekitarnya, dimana fasilitas ini menyuguhkan wisata bermain dengan anjing peliharaan. Fasilitas ini akan dilengkapi fasilitas publik, yaitu *daycare area*, *pet shop*, salon anjing, klinik anjing, kafe, kolam renang anjing, area pelatihan anjing, stan komersil, *atm center*, bakery anjing, dan area komunal. Pendekatan simbolik digunakan untuk mengekspresikan kedekatan antara anjing dengan pemiliknya sehingga akan memunculkan kesan *homey*, terikat, dan nyaman yang sangat kuat. Suasana interior dan eksterior bangunan mengekspresikan karakternya melalui pendalaman karakter ruang sehingga pengunjung yang datang dapat merasakan kesan *homey* yang tercipta.

Kata Kunci: Fasilitas Anjing, Komunitas Pecinta Anjing, Kota Surabaya

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PERTUMBUHAN ekonomi Indonesia yang diikuti dengan naiknya pendapatan per kapita masyarakat sebesar 5,19 persen pada 2017 memicu lahirnya komunitas pecinta hewan peliharaan yang cukup besar. Pada 2016, Indonesia menjadi salah satu negara dengan jumlah hewan peliharaan yang cukup tinggi dengan pangsa pasar mencapai 15,6 persen di Asia Tenggara. Indonesia dinilai sebagai pasar potensial hewan peliharaan dengan potensi pertumbuhan mencapai 7,1 persen hingga 2020.

Memiliki hewan peliharaan merupakan salah satu cara untuk mengurangi stress dan kejenuhan, terutama bagi masyarakat modern yang memiliki aktivitas cukup padat. Dengan mengajak hewan peliharaan bermain dan berjalan-jalan, serta melihat tingkah lucu mereka, akan membuat kita senang dan sejenak bisa melupakan berbagai masalah. (Dewi, 2018)

Di Surabaya komunitas pecinta anjing berjumlah cukup banyak. Dari komunitas anjing kecil hingga komunitas anjing besar semua membutuhkan perlakuan khusus sewaktu-waktu, sehingga perlu adanya fasilitas yang memadai dan lengkap di Surabaya. (Gambar 2)

Pada area *indoor* fasilitas dengan limbah suara bertingkat sedang, diantaranya:

- Area *Daycare* (Gambar 6)
- Kolam renang anjing
- Ruang penjualan anjing
- Kafe *outdoor*
- Area servis

Pada area *outdoor* fasilitas dengan limbah suara bertingkat tinggi, diantaranya:

- Area bermain anjing
- Area *training* anjing
- Area foto
- Area komunal
- Selasar (Gambar 5)
- *Rooftop*



Gambar 5 Perspektif eksterior

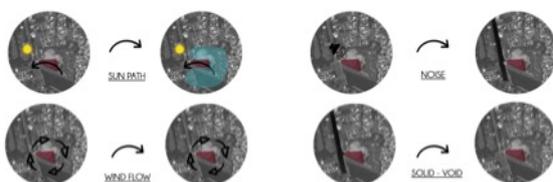
Fasilitas pengelola dan servis meliputi: ruang direksi, ruang manager, ruang admin, mess karyawan dan pengelola, musholla

Sedangkan pada area *outdoor* terdapat area bermain anjing, area *training* anjing, dan area foto dengan latar waduk.



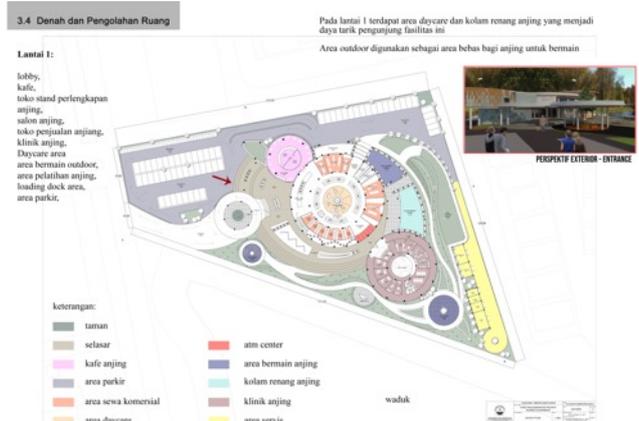
Gambar 6 Perspektif suasana ruang *daycare*

2.2 Analisa Tapak dan Zoning



Gambar 7 Analisa tapak

Sesuai dengan gambar 7, area *outdoor* yang membutuhkan jam aktivitas tinggi diletakkan pada sisi timur, utara, dan selatan. *Entrance* di sisi barat yang berhubungan langsung dengan jalan telaga utama, tidak diletakkan pas dengan perempatan tapi digeser ke arah yang tidak terlalu macet. Area dengan tingkat kebisingan tinggi diletakkan ke arah waduk, area dengan kebisingan rendah diletakkan ke area menghadap perumahan. Area bermain anjing, area foto, area *training* anjing diletakkan di *outdoor* ke arah waduk berdasarkan hasil analisa kebisingan dan angin (gambar 8).

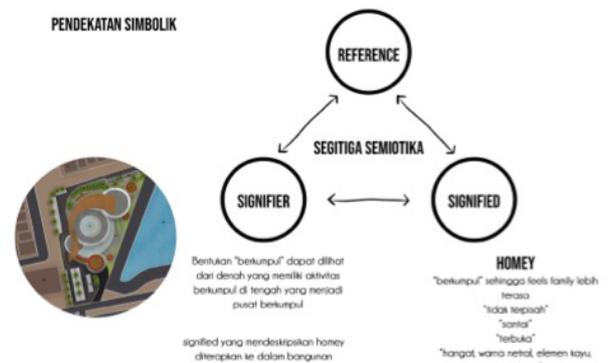


Gambar 8 Zoning pada tapak

Pembagian zoning pada tapak dimulai dengan membagi tapak menjadi 3 area, yaitu: area dengan kebisingan rendah, area dengan kebisingan sedang, dan area dengan kebisingan tinggi. Massa ini dikelilingi oleh area *outdoor* sesuai dengan konsep perancangan. (Gambar 8)

2.3 Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan simbolik, dimana "*my dog is not 'just' a dog, my dog is family*" akan menjadi konteks yang disimbolkan.



Gambar 9 Diagram konsep pendekatan perancangan.

Pada gambar 9 dijelaskan bahwa “My dog is not just a dog, my dog is family” dapat diartikan sebagai hubungan antara anjing dengan pemiliknya yang saling berhubungan dan tidak terpisah bahkan seperti keluarga. Maka muncullah konsep “homey” yang akan ditransformasikan ke dalam bentuk arsitektur yaitu *interlocking volumes*. Menurut DK Ching, bentuk *interlocking* akan memberikan kesan intim dan saling melengkapi. Sedangkan bentuk dasar massa yang diambil adalah lingkaran, dimana lingkaran memberikan kesan yang berkumpul ke pusat dan sifat alami anjing jika berlari dan bermain membentuk area lingkaran. Sedangkan area *outdoor* yang mengelilingi dan area *daycare* menjadi pemersatu massa yang ada.

bagi komunitas pecinta anjing, anjing merupakan keluarga bagi mereka. Dan anjing juga sebaliknya.

2.4 Perancangan Tapak dan Bangunan

ANJING = HEWAN PELIHARAAN/KELUARGA ?

anjing merupakan hewan yang sangat setia dibuktikan dari beberapa artikel yang menunjukkan kesetiaan anjing terhadap majikannya

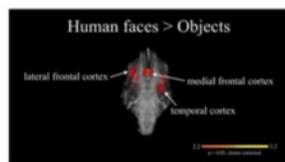


Menurut hasil penelitian, otak anjing mengalami respons yang kuat saat ditunjukkan foto dari majikannya. hal ini menandakan anjing dapat mengenali pemiliknya dan merasa bahagia saat bertemu dengan pemiliknya

Mengapa anjing adalah sahabat manusia yang paling setia?



Merdeka.com - Sudah ribuan tahun anjing setia jadi sahabat manusia. Sudah banyak kisah tentang kesetiaan anjing terhadap manusia, bahkan hingga yang bisa menolong nyawa.



Perubahan pada otak anjing ketika melihat manusia adalah di otak. Dari penelitian ini, ditemukan bahwa persepsi yang ditunjukkan anjing ketika melihat wajah manusia, berubah saat kita di beberapa bagian otak anjing, terutama di bilateral temporal cortex. Bagian ini memproses sensor input untuk membentuk memori, dan juga emosi. Dari hasil penelitian yang mengidentifikasi bahwa perubahan menuju ke arah yang positif, di mana akan semakin positif cara dari di anjing.

Selanjutnya, jika anjing ditunjukkan gambar lain, seperti benda sehari-hari, aktivitas otaknya tidak berubah secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat motif dalam pengamatan wajah dalam dunia manusia.



Ketika berbaring untuk dipinai, anjing diperlihatkan foto dari 50 wajah orang yang tidak familiar dengan mereka, dengan ekspresi yang natural. Gambar ini akan muncul di monitor yang berada di depan anjing secara cepat, di jarak yang nyaman bagi anjing. Setiap gambar terdiri dari 4 gambar wajah manusia dan diperlihatkan selama 7 detik. Ada 10 gambar yang diperlihatkan selama 190 detik.

Gambar 10 Diagram konsep pendekatan perancangan.

Pada gambar 10 merupakan beberapa bukti yang menunjukkan bahwa kesetiaan anjing pada pemiliknya. Dan terdapat penelitian bahwa anjing mengenali wajah pemiliknya. Dan otak mereka akan menunjukkan perubahan yang signifikan pada saat diperlihatkan wajah pemiliknya yang menandakan anjing tersebut bahagia saat bertemu dengan pemiliknya. Sehingga

2.5 Siteplan

Hasil penerapan pada desain setelah diolah, dengan menanggapi hasil analisa site yang ada. Dengan penerapan yang dilakukan zoning dan fungsi bangunan semakin baik sesuai dengan kebutuhan dan fungsi ruangnya.



Gambar 11 Site plan

3.3 Ekspresi dan Tampilan Bangunan

Tampak bagian depan dibuat perbedaan level yang tampak agar view dari tiap lantai tidak saling berakrab. Pada bagian fasad menggunakan kaca-kaca galvanis gelap dan ACU yang di padukan hingga membentuk suatu harmonisasi yang baik. Pada bagian yang dapat melihat view fasad menggunakan kaca. Warna bangunan didesain dengan warna warm untuk mendapatkan kesan alami pada fasilitas ini.



Gambar 12 Tampak keseluruhan

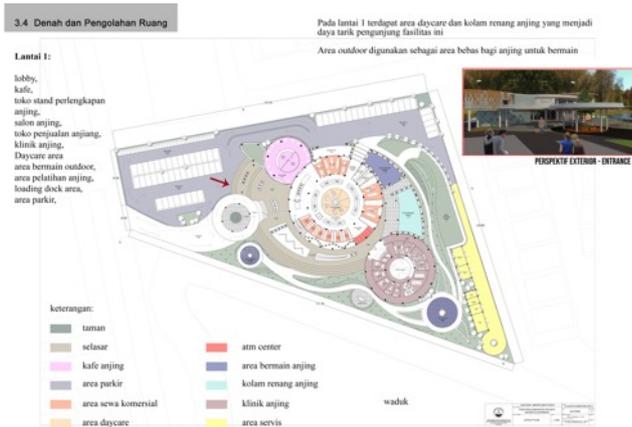
Area sisi barat menghadap pada perempatan jalan yang sangat potensial, yang kemudian dilengkapi dengan tatanan *entrance* dan bentukan dan perbedaan ketinggian bangunan (gambar 12) yang mengundang perhatian pengunjung untuk masuk ke dalam fasilitas. Bentuk massa *main entrance* dan bentukan bangunan bersifat menarik dan berfungsi sebagai massa penangkap. Akses kendaraan bermotor terletak pada jalan utama, yaitu Jl. Telaga Utama. Area masuk dan keluar kendaraan bermotor terletak menjadi satu dengan sisi parkir di area utara site. Dan area servis pada area timur site. (gambar 11)

Fasilitas ini dapat dinikmati dari segala arah dari dalam site dengan banyak ruang berkumpul atau *community space* bagi pengunjung untuk saling berinteraksi, dan menimbulkan kesan kekeluargaan yang erat. Material yang digunakan pada eksterior adalah material yang menampilkan kesan *warm* yaitu kayu dan beton dan material berwarna *warm*.

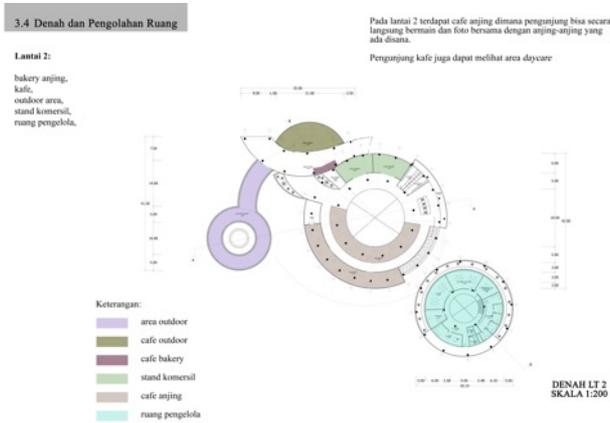
Pada gambar 13, pada lantai 1 terdapat *lobby* sebagai area penerima, kafe yang berada di area depan fasilitas, toko stand perlengkapan anjing, salon anjing, toko penjualan anjing, klinik anjing, area *daycare*, area bermain *outdoor*, area foto, area pelatihan anjing, *loading dock area*, area parkir, dan area servis.

Pada gambar 14, pada lantai 2 terdapat area kafe *outdoor*, area kafe *indoor*, *bakery* anjing, stand

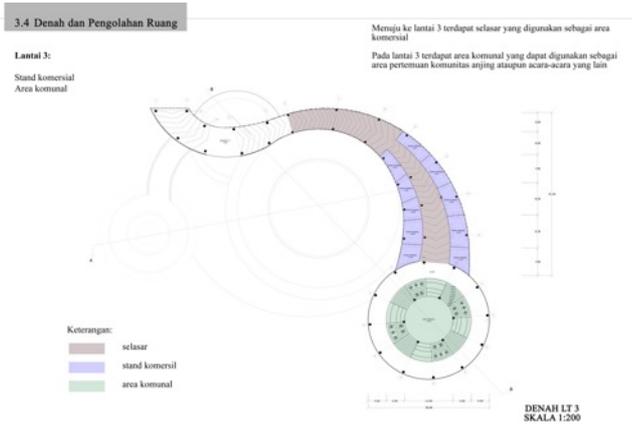
komersil, dan area pengelola. Pada gambar 15, pada lantai 3 terdapat stand komersil dan area berkumpul komunitas.



Gambar 13 Zoning denah lantai 1



Gambar 14 Zoning denah lantai 2



Gambar 15 Zoning denah lantai 3

3. Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah 3 karakter ruang, untuk mengekspresikan kesan *homey* pada ruangan ini sehingga pengunjung dapat terasa nyaman seperti di rumah.

3.1 Daycare Area

Daycare area bertujuan sebagai tempat dimana anjing dapat dititipkan secara harian di tempat tersebut

dan anjing bisa secara bebas bermain dan beraktivitas di sana. *Daycare area* merupakan salah satu tempat yang menarik perhatian di fasilitas ini. Sehingga akan banyak pengunjung yang datang ke tempat ini. Konsep *homey* yang diterapkan diaplikasikan pada material yang digunakan, elevasi, dan adanya void yang membuat area ini terasa lebih luas. Selain itu bukaan tersebut digunakan untuk memasukkan kesan alam ke dalam bangunan. (gambar 13)



Gambar 13 Perspektif daycare

Pada area *daycare* menggunakan rumput khusus sehingga dapat mengurangi bau dan bakteri yang ada. Sehingga tidak perlu *maintenance* khusus setiap saat untuk membersihkannya. Selain itu terdapat bantal untuk anjing, dimana anjing bisa duduk bersantai dan tidur diatas bantal. Selain itu pemilihan warna bantal berdasarkan warna natural dan tidak terlalu mencolok sehingga lebih terasa familiar bagi anjing. (gambar 13)

3.6 PENDALAMAN KARAKTER

3.6.1 Karakter Ruang - Daycare Anjing

KARAKTER RUANG YANG DIHARAPKAN MEMBUKAKAN KESAN NYAMAN YANG BERASAL DARI WARNA ALAMI MATERIAL ITU SENDIRI SEHINGGA KESAN HOMEY DAN NYAMAN DAPAT TERBUKTI

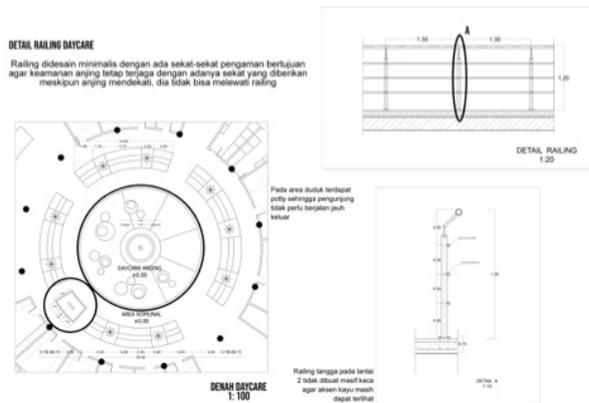


Gambar 13 detail daycare

3.1.1. Detail Railing Daycare

Railing pada daycare dibuat dengan bahan besi sehingga mampu menahan apabila anjing berusaha keluar dari pagar daycare. Selain itu desain railing didesain minimalis dengan adanya sekat-sekat pengaman yang bertujuan agar keamanan anjing tetap terjaga dengan adanya sekat yang diberikan. Sehingga anjing tidak bisa melewati railing. (Gambar 14)

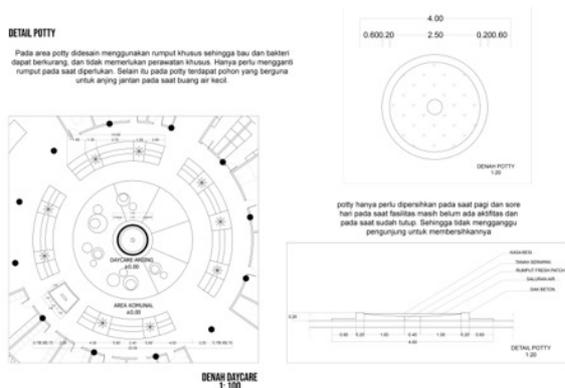
Karakter ruang yang tercipta adalah rigid, simetris, dan rapi. Dengan material aluminium kayu menciptakan karakter kayu dengan kekuatan aluminium dengan waktu yang bersamaan



Gambar 14 Detail railing daycare

3.1.2. Detail Potty Daycare

Potty pada daycare dibuat dengan menggunakan rumput buatan sehingga anjing bisa buang air dan tidak perlu melakukan *maintenance*. Rumput buatan hanya memerlukan penggantian rumput jika sudah diperlukan. Pada area potty terdapat pohon yang bisa digunakan untuk buang kecil anjing jantan, karena anjing jantan memerlukan tiang atau pohon. Area ini didesain menggunakan pohon karena konsepnya yang membawa nuansa alam ke dalam bangunan. Sehingga dengan adanya pohon di dalam bangunan membuat kesan alam dan terasa nyaman sehingga tidak seperti di dalam bangunan. (Gambar 15)



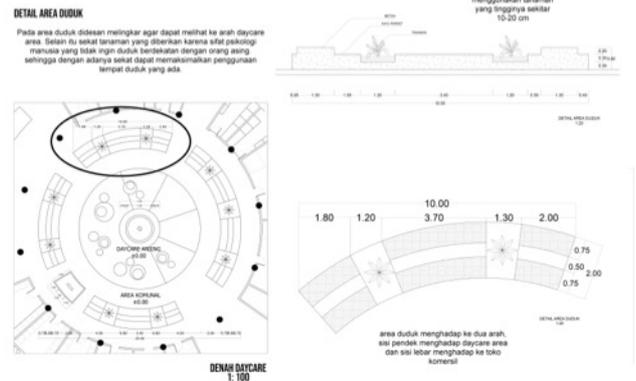
Gambar 15 Detail potty daycare

Karakter ruang yang dicapai adalah natural, bersih, dan sederhana, dengan menggunakan material kayu, rumput, dan beton.

3.1.2. Detail Area Duduk

Area tempat duduk diletakkan di sekitar daycare dan stan komersil bertujuan agar pengunjung yang datang untuk menunggu bisa duduk di area tersebut. Area duduk dibagi menjadi beberapa tempat sehingga bisa memaksimalkan tempat duduk yang ada. Pemisah yang digunakan menggunakan tanaman yang diletakkan di sela-sela tempat duduk. Karena secara psikologis manusia cenderung tidak duduk berdekatan dengan orang asing. Tanaman yang digunakan sebagai sekat pemisah menggunakan tanaman yang cenderung rendah sehingga tidak mengganggu *view* ke daycare area. Tinggi tanaman yang digunakan sekitar

10-20 cm. Tempat duduk dibagi menjadi dua arah, yaitu ke arah daycare dan ke arah stand komersil. (Gambar 16)



Gambar 16 Detail area duduk

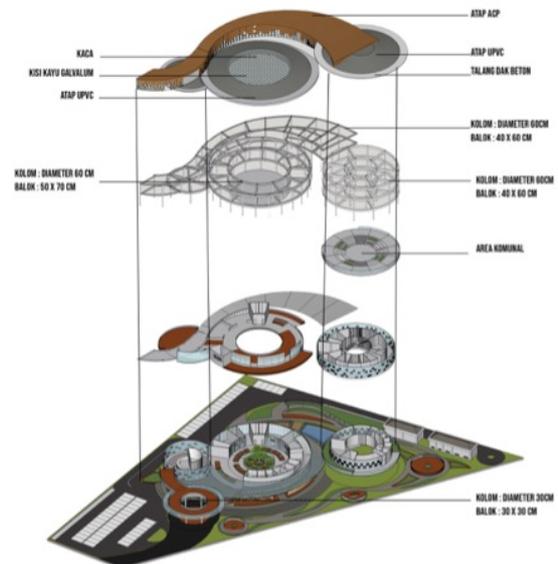
Karakter ruang yang tercipta adalah natural, dan alami. Dengan material beton, kayu, tanaman.

4. Sistem Struktur

Sistem struktur yang digunakan pada Fasilitas Komunitas Pecinta Anjing di Surabaya yaitu sistem struktur rangka beton. Sistem struktur pada bangunan *main entrance* menggunakan sistem struktur sederhana karena skala bangunan yang kecil, sehingga sistem struktur yang spesifik tidak dibutuhkan. Sistem struktur rangka ini menggunakan konstruksi beton.

Pada konstruksi beton, modul kolom yang digunakan adalah 6-8 meter, dengan dimensi balok bervariasi (1/10 - 1/12 bentang) antara 50-70cm. Sedangkan dimensi kolom beton adalah diameter 30 dan 15 cm. (Gambar 17)

Pada sisi melingkar di selasar lantai 2 menggunakan balok *pre-stress* karena menggunakan bentang yang cukup lebar yaitu 10m sehingga dimensi balok 1/20 bentang yaitu 50cm. Kolom pada area selasar lantai 2 berdiameter 30cm. Konstruksi atap pada bangunan ini menggunakan truss baja dengan tebal 80cm.



Gambar 17 Sistem struktur keseluruhan

5. Sistem Utilitas

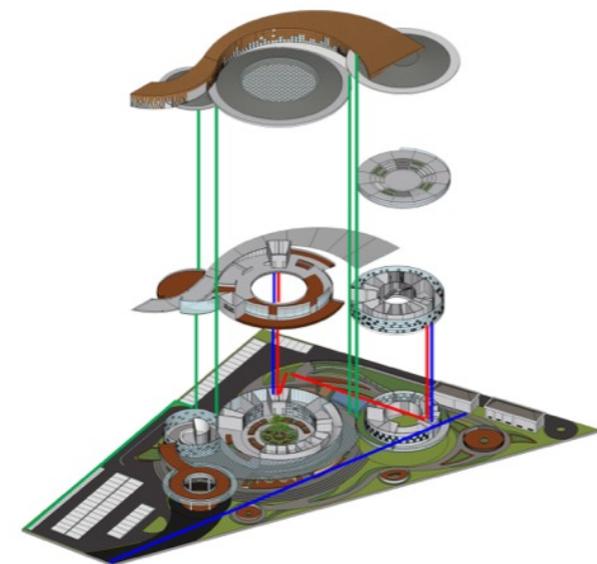
5.1 Sistem Utilitas Air Bersih, Air Kotor, dan Air Hujan

Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *upfeed* dengan satu jalur, melayani kamar mandi, area kolam renang, salon anjing, petshop, kafe, bakery anjing. Sistem ini membutuhkan dua tandon bawah. Untuk kolam renang pengisian air dilakukan pada saat fasilitas sedang tutup, sehingga tidak mengganggu pemakaian air pada saat fasilitas sedang digunakan.

Sedangkan sistem utilitas air kotor menggunakan sistem *grouping* dengan beberapa *septic tank* dan sumur resapan.

Sistem utilitas air hujan menggunakan bak kontrol pada perimeter tiap massa yang kemudian akan dihubungkan ke bak kontrol pada perimeter tapak, dan akan dibuang ke sungai dan saluran kota. (Gambar 18)

AIR BERSIH - AIR KOTOR - AIR HUJAN



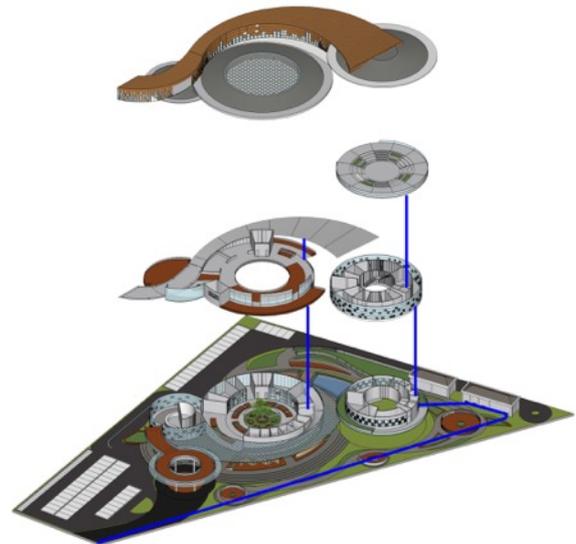
- **AIR BERSIH :**
PDAM - METERAN - TANDON BAWAH - POMPA - SISTEM UPFEET - SHAFT - DIDISTRIBUSIKAN KE TOILET, DAPUR, SALON ANJING
- **AIR KOTOR :**
TOILET, DAPUR, SALON ANJING - SHAFT AIR KOTOR - SEPTIC TANK
- **AIR HUJAN :**
TALANG AIR - SHAFT AIR HUJAN - BAK KONTROL - SALURAN KOTA

Gambar 18 Isometri utilitas air bersih, air kotor, dan air hujan

5.2 Sistem Listrik

Sistem distribusi listrik menggunakan gardu PLN pada area servis yang terletak di area belakang bangunan. Kemudian didistribusikan melalui trafo, genset, MDP, dan SDP pada tiap massa. (Gambar 19)

LISTRIK



LISTRIK :
PLN - METERAN, SWITCH, GENSET - TRAFU - MDP - SDP

Gambar 19 Isometri utilitas listrik

5.3 Sistem Limbah Potty

LIMBAH POTTY ANJING



BAB ANJING YANG ADA DIPOTTY DIKUMPULKAN DI TEMPAT YANG SUDAH DISEDIAKAN. DAN PADA SETIAP JAM TUTUP DIAMBIL OLEH PETUGAS UNTUK DIBUANG KARENA TIDAK BISA DIOLAH KEMBALI SEBAGAI PUPUK

Gambar 20 Isometri limbah potty

Sistem pembuangan limbah potty dengan sistem pengumpulan sampah pada saat fasilitas sudah tutup. Sehingga tidak mengganggu pengunjung fasilitas. Hasil pengumpulan kotoran tidak dapat didaur ulang karena mengandung bakteri sehingga tidak cocok untuk digunakan sebagai pupuk. (Gambar 20)

6. KESIMPULAN

Rancangan “Fasilitas Komunitas Pecinta Anjing di Surabaya” ini diharapkan dapat menjadi wadah kegiatan bagi komunitas yang selama ini belum terfasilitasi dengan baik, juga menjadi tempat wisata bagi masyarakat di Surabaya. Pengolahan ruang luar dan zoning bangunan memungkinkan pengguna saling berinteraksi dan dapat dengan bebas mengakses fasilitas publik yang ada baik bagi manusia maupun anjing. Pembagian zona berdasarkan jenis kegiatan juga memudahkan pengunjung untuk mencapai fasilitas yang ada. Penggunaan pencahayaan alami yang digunakan pada fasilitas ini membuat area *daycare* menjadi lebih bersih dan sehat. Ruang luar yang mengelilingi bangunan digunakan sebagai area dimana anjing dapat bermain secara bebas di area yang sudah disediakan dan juga menciptakan keseimbangan antara kegiatan *indoor* dan *outdoor* bagi pengguna.

Desain fasilitas ini dapat mengakomodasi beberapa fasilitas yang diperlukan bagi anjing dan pemiliknya, sehingga sekarang tidak perlu lagi datang ke berbagai tempat untuk melakukan satu aktivitas saja. Dengan adanya kolam renang anjing pada area belakang bangunan merupakan kolam renang anjing pertama di Surabaya Barat, area *daycare anjing* yang merupakan area penitipan anjing harian yang menjadi pusat perhatian karena pengunjung bisa melihat dan bermain secara langsung, klinik anjing yang lengkap bagi keperluan anjing secara mendadak dan dilengkapi dengan ruang operasi, *gathering space* yang digunakan sebagai tempat berkumpul komunitas, toko keperluan anjing, salon anjing, kafe yang memiliki view kearah waduk dan area *daycare* anjing, area bermain anjing outdoor dimana pengunjung bisa bermain bersama dengan hewan peliharaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Coren, S. (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*; (12th ed) New Jersey: Wiley.
- Hatmosrojo, R. (2008). *Melatih anjing penjaga*. Jakarta: Penebar Swadaya
- Horowitz, A. (2009). *Inside of a dog what dog see, smell, and know*. New York: Simon & Schuster, Inc.
- Kuncoro. (2010). *Griya pecinta anjing di Yogjakarta*. Yogyakarta: UAJY E-Journal.
- L,Loundy. (2018). *Fasilitas komunitas pecinta anjing di Malang*. *Jurnal Edimensi Arsitektur vol. VI, NO. 1, (2018), 81-88*
- Lindsay, S.R. (2005). *Handbook of applied dog behavior and training*. Ames, Iowa: Blackwell Publishing.
- N.S.Budiana. (2003). *Anjing trah kecil*, Jakarta: Penebar Swadaya
- Pemerintah Kota Surabaya. (2019). *Peraturan lahan*. Surabaya: Author. Retrieved March 15, 2019 from https://jdih.surabaya.go.id/pdfdoc/perwali_1565.pdf
- Pemerintah Kota Surabaya. (2019) *Peraturan lahan*. Surabaya: Author. Retrieved March 15, 2019 from <http://petaperuntukan.surabaya.go.id/cktr-map/>
- S.Kurniawan. (2003). *The dog book*, Jakarta: Nexx Media Inc
- Setya G.R. (2004). *Semarang dog centre*, Malang: Arsitektur UNIKA
- Sutoni, Bobby Santoso. (2016). *Organisasi pecinta anjing*. Retrieved January 11, 2018, from <http://anjing kita.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/>
- Untung, O. (2004). *Merawat dan melatih anjing*, Jakarta: Penebar Swadaya
- Utami, E. (2005). *Pet and horticulture centre di Yogyakarta*. Unpublished undergraduate thesis, Universitas Gajah Mada, Yogyakarta.