

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

*Pet Care* merupakan sebuah tempat yang dapat mewartahi para pemilik hewan peliharaan untuk bisa memenuhi kebutuhan dan perawatan hewan peliharaannya. *Pet Care* terdiri dari beberapa area diantaranya, area perawatan, area kesehatan, area medis, area edukasi, area rekreasi, dan area pembelanjaan. *Pet Care* merupakan salah satu ruang publik yang dibutuhkan di Indonesia karena Indonesia menjadi salah satu negara dengan jumlah hewan peliharaan yang cukup tinggi dan akan diperkirakan mencapai 7,1% hingga tahun 2020 (Siswodwiatmoko, 2016). Dampak dari peningkatan hewan peliharaan di Indonesia adalah terbentuknya komunitas-komunitas pecinta hewan peliharaan, baik sebagai hobi, sebagai hewan pendamping, atau tujuan bisnis yang tumbuh tersebar di berbagai wilayah di Indonesia (Siswodwiatmoko, 2016). Salah satu contohnya adalah terbentuknya komunitas kucing Mpus Bogor dan komunitas anjing *Dog Lovers* Bogor yang menampung sekitar seribu anggota pecinta hewan peliharaan di Bogor. Banyaknya anggota disetiap komunitas membuat banyaknya acara-acara yang diselenggarakan komunitas tersebut. Namun, belum ada *Pet Care* yang dapat menampung aktifitas komunitas.

Peningkatan hewan peliharaan yang memicu terbentuknya ruang publik seperti *Pet Care* memiliki hubungan yang saling menguntungkan diantara keduanya. Hewan peliharaan akan mendapatkan apa yang dia butuhkan dengan mudah dan *Pet Care* akan menerima keuntungan dari produk yang ditawarkannya. Namun, tidak semua *Pet Care* dapat memenuhi seluruh kebutuhan hewan peliharaan. Salah satu fasilitas yang masih jarang ditemukan pada *Pet Care* adalah area bermain untuk hewan peliharaan. Area bermain merupakan fasilitas penting untuk mengurangi kebosanan pada hewan peliharaan. Area bermain pada *Pet Care* dapat menjadi alternatif bagi hewan peliharaan untuk bermain. Selain itu, belum ada *Pet Care* yang dapat

mewadahi komunitas pecinta hewan peliharaan untuk berkumpul dan menyelenggarakan acara. Padahal, komunitas pecinta hewan peliharaan di Bogor memiliki jumlah anggota yang cukup banyak. Biasanya, komunitas tersebut mencari dan menyewa ruang/bangunan untuk menyelenggarakan acara atau sekedar berkumpul.

Berdasarkan studi banding, bangunan publik untuk hewan peliharaan belum ada yang memiliki fasilitas lengkap didalamnya dan memiliki luas kurang lebih 2000m<sup>2</sup> serta kurangnya fasilitas pendukung berupa area bermain. Permasalahan lainnya terletak pada penerapan tema dan konsep bangunan yang kurang baik sehingga menimbulkan kesan tidak jelas.

Perancangan *Pet Care* di Bogor dengan judul "Perancangan Interior *Pet Care* di Bogor sebagai Sarana Rekreasi Bagi *Pets* dan *Pet Lovers*" bertujuan memberikan alternatif perancangan berupa *Pet Care* dengan pertimbangan dapat memberikan fasilitas lengkap pada bangunannya yang dapat memenuhi kebutuhan utama dan pendukung hewan peliharaan serta memiliki fasilitas pendukung berupa area rekreasi.

## 1.2 Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan latar belakang perancangan berupa fenomena dan fakta diatas, terdapat beberapa permasalahan desain yang mengacu pada perancangan interior *Pet Care* di Bogor yang dapat diidentifikasi, diantaranya sebagai berikut:

- a. Belum adanya *Pet Care* yang dapat mewadahi segala kebutuhan hewan peliharaan di Bogor
- b. Belum adanya penerapan *Pet Care* yang nyaman dan menarik bagi hewan peliharaan, pemilik hewan peliharaan, dan komunitas hewan peliharaan di Bogor
- c. Belum adanya area bermain untuk hewan peliharaan pada *Pet Care* di Bogor
- d. Belum adanya area berkumpul untuk pecinta hewan peliharaan pada *Pet Care* di Bogor

### **1.3 Rumusan Permasalahan**

Berdasarkan uraian identifikasi masalah diatas, terdapat beberapa rumusan masalah, yaitu:

- a. Apa saja ruang yang diperlukan pada *Pet Care* yang dapat mewedahi segala kebutuhan hewan peliharaan di Bogor ?
- b. Bagaimana cara menerapkan ruang pada *Pet Care* yang nyaman dan menarik bagi hewan peliharaan, pemilik hewan peliharaan, dan komunitas hewan peliharaan di Bogor ?
- c. Bagaimana cara menciptakan area bermain untuk hewan peliharaan di Bogor ?
- d. Bagaimana cara menciptakan area berkumpul untuk pecinta hewan peliharaan di Bogor ?

### **1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan**

Perancangan *Pet Care* memiliki tujuan dan sasaran perancangan yang akan dijabarkan sebagai berikut:

#### **1.4.1 Tujuan Perancangan**

Mewujudkan ruang publik berupa *pet care* yang memiliki berbagai fasilitas didalamnya dengan area bermain untuk mewedahi berbagai kebutuhan hewan peliharaan dan memberikan wadah bagi komunitas pecinta hewan peliharaan untuk berkumpul dan menyelenggarakan acaranya di Bogor.

#### **1.4.2 Sasaran Perancangan**

Pengolahan desain perancangan pada elemen interior untuk mencapai tujuan perancangan memerlukan sasaran perancangan seperti:

- a. Menyediakan ruang publik dengan berbagai fasilitas pada *Pet Care* dengan area bermain

- b. Menyediakan ruang publik berupa tempat untuk mewadahi jalannya aktivitas komunitas pecinta hewan peliharaan
- c. Menerapkan dan mengaplikasikan tema dan konsep yang mengacu pada pendekatan programatik
- d. Menerapkan suasana ruang yang mengacu pada pendekatan programatik

### **1.5 Batasan Perancangan**

Perancangan Interior *Pet Care* di Bogor sebagai Sarana Rekreasi Bagi Anjing dan Kucing memiliki batasan perancangan yaitu pada ruang-ruang yang akan di desain agar perancangan tidak meluas. Beberapa Batasan perancangan yang akan dirancang yaitu:

- a. Luas total perancangan ruang publik adalah  $\pm 2000\text{m}^2$
- b. Merupakan perancangan *new design*
- c. Ruang-ruang yang akan dirancang meliputi area bermain untuk anjing, area bermain untuk kucing, *hall*, dan tempat penginapan.
- d. Menerapkan pendekatan programatik

### **1.6 Manfaat Perancangan**

Manfaat perancangan jika dilihat dari tujuan dan sasaran perancangan, dapat diberikan kepada:

#### **A. Pemilik Hewan Peliharaan**

*Pet care* sebagai tempat bagi pemilik hewan peliharaan dapat memenuhi kebutuhan hewan peliharaannya, tidak hanya untuk mendapatkan perawatan dan pelayanan kesehatan namun juga memudahkan dalam membeli kebutuhan dan perlengkapan hewan peliharaan.

## **B. Hewan peliharaan**

*Pet care* sebagai tempat bagi hewan peliharaan dimana hewan peliharaan menjadi penerima jasa utama yang menerima pelayanan perawatan, pelayanan kesehatan, pelayanan edukasi, dan rekreasi.

## **C. Komunitas Pecinta Hewan Peliharaan**

*Pet care* sebagai tempat bagi komunitas pecinta hewan peliharaan dalam menjalankan kegiatan komunitasnya dan menyelenggarakan acara.

## **D. Desainer**

Mendapatkan pengalaman dalam mengembangkan ide desain untuk perancangan interior *pet care* yang dapat memenuhi kebutuhan penerima jasa dan mendapatkan pengalaman untuk memecahkan masalah desain dalam perancangan interior *pet care*.

## **E. Institusi**

Perancangan interior *pet care* ini diharapkan dapat menjadi salah satu perkembangan desain terutama pada desain interior dalam perancangan *pet care* atau sejenisnya dan dapat menjadi tambahan referensi akademik serta bahan pustaka.

## **1.7 Metode Perancangan**

Metode yang dilakukan untuk memperoleh data perancangan antara lain:

### **A. Pengumpulan Data**

- **Survei**

Survei merupakan salah satu kegiatan pengumpulan data untuk menambah literatur dan pengetahuan seputar perancangan seperti orientasi tempat, bentuk bangunan, arah mata angin, arah matahari, vegetasi, kebisingan dan kebisingan. Selain itu, survei juga dilakukan agar mendapatkan data mengenai kelengkapan fasilitas pada ruang-ruang yang serupa dengan perancangan dan

aktivitas para pengguna pada ruang-ruang tersebut. Survei dapat dilakukan secara langsung seperti datang langsung ke tempat (mencari narasumber) dan tidak langsung seperti mencari *e-book* dan internet.

Survei dilakukan di beberapa tempat yaitu pada *Happy Pets Shop* di Bogor (Jalan Padjajaran No. 99, Bantarjati, Bogor Utara, Kota Bogor, Jawa Barat), *DNA Pet Clinic* di Bogor (Jl. Pandu Raya No.7, Kec. Bogor, Bogor Utara, Kota Bogor, Jawa Barat), dan *Nova Pet Store* di China (Jl. Yueming, Kabupaten Binjiang, Hangzhou, Zhejiang, China). Hasil akhir dari survei yaitu adanya studi banding yang akan dibandingkan satu sama lain dan diambil nilai positifnya serta adanya preseden yang akan menjadi sumber acuan perancangan.

- **Dokumentasi**

Metode perancangan ini menggunakan alat bantu seperti kamera atau *handphone* untuk mengumpulkan data. Dokumentasi dilakukan untuk menambah keaslian data dan sumber yang dikumpulkan. Dokumentasi dilakukan pada tempat survei yang telah dikunjungi dengan cara foto ditempat.

- **Studi Literatur**

Selain metode-metode diatas, mengumpulkan data dengan cara membaca literatur dari buku dan jurnal dapat membantu pembuatan perancangan. Buku yang dibaca tidak hanya standar-standar interior, tetapi juga dapat membaca dari buku-buku yang dapat memenuhi data perancangan. Buku-buku yang dibaca antara lain Buku *Human Dimension & Interior Space*, Buku Data Arsitek, Buku Desain Interior, Buku Ilmu Fisika Bangunan, Buku *How To Be A Superpup*, dan Buku Panduan Lengkap Kucing.

## **B. Analisis Data**

Analisis data dilakukan setelah data-data telah terkumpul. Analisis data memiliki beberapa konsentrasi terkait dengan perancangan interior *Pet care*, diantaranya:

- Analisa hewan peliharaan
- Analisa Kota Bogor
- Analisa tapak
- Analisa bangunan
- Analisa ruang dan sirkulasi

## **C. Pengolahan Data**

Pengolahan data dilakukan pada saat data dan Analisa telah terkumpul. Pengolahan data merupakan penjabaran dan proses perancangan. Pengolahan data menerapkan metode desain semantik dimana metode ini merupakan cara memberikan makna dan identitas pada suatu objek perancangan seperti objek arsitektural yang memiliki karakter atau ciri-ciri tertentu dan objek arsitekturan yang memiliki kesan yang dikenal melalui bentuk dan tampilannya.

Selain itu, pengolahan data juga dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- ***Programming***

*Programming* merupakan proses pengumpulan data yang akan menjadi acuan perancangan. *Programming* terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data dari sumber yang diperoleh secara langsung sedangkan data sekunder merupakan data yang diperoleh dari sumber yang sudah ada.

- **Konsep Desain**

Proses menentukan konsep desain pada perancangan merupakan hasil dari *programming*. Konsep desain bisa ditentukan dari permasalahan yang ada dan disesuaikan dengan data-data dari *programming*. Selain itu, konsep desain juga dapat ditentukan dengan menentukan pendekatan yang sesuai dengan perancangan.

- **Desain Akhir**

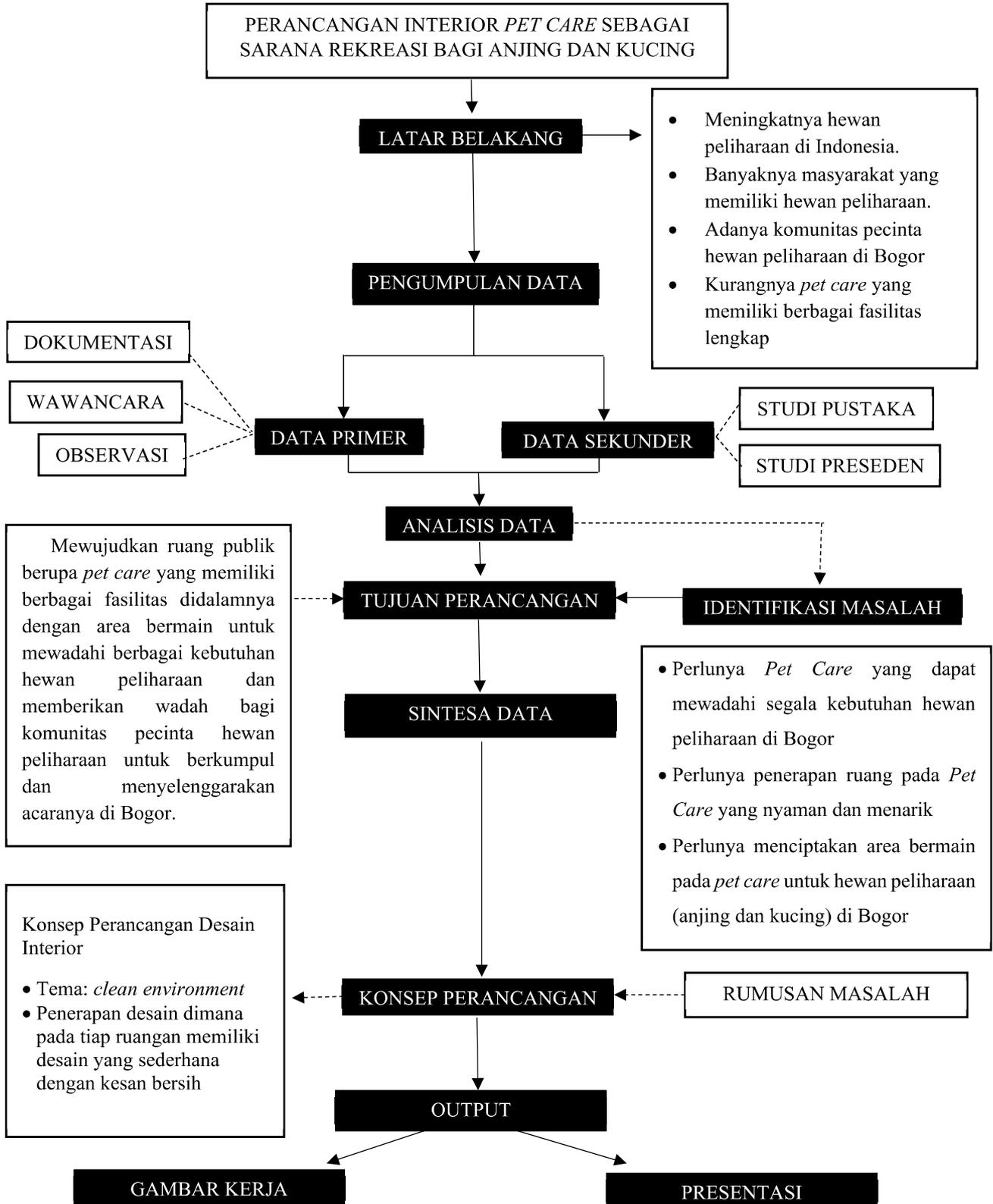
Proses ini dapat disebut sebagai proses pengembangan desain. Proses ini membutuhkan konsep desain perancangan yang sudah matang. Pada proses ini, konsep desain perancangan yang telah dipilih akan dikembangkan dan diterapkan melalui dalam bentuk gambar kerja seperti layout, potongan dan tampak. Selain itu, konsep desain perancangan juga dikembangkan dan diterapkan dalam bentuk laporan penulisan, maket, presentasi, atau video animasi.

- **Evaluasi**

Proses ini merupakan metode perancangan terakhir dimana setelah pembuatan *output* perancangan, data-data dan konsep dikaji kembali dan diidentifikasi untuk menilai kesesuaian perancangan dengan tujuan.

## 1.8 Kerangka Berpikir

Bagan 1.1. Kerangka Berpikir



## 1.9 Sistem Penulisan

Sistematika penulisan merupakan pembahasan laporan yang terdiri dari lima bab dengan penulisan sebagai berikut:

- **BAB I**

Bab ini memaparkan pemahaman pada latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, manfaat perancangan, batasan perancangan yang terdiri dari lokasi perancangan, luas perancangan, dan perancangan interior, pendekatan desain, metode perancangan yang terdiri dari survei, dokumentasi, wawancara, dan studi literatur, analisa data, sintesis yang terdiri dari *programming*, konsep desain, desain akhir dan evaluasi, pembahasan, serta kerangka berpikir.

- **BAB II**

Bab ini memaparkan pemahaman mengenai proyek yang akan dibuat seperti definisi, sejarah, klasifikasi, standarisasi, dan literatur lainnya yang berhubungan dengan proyek.

- **BAB III**

Bab ini memaparkan perancangan interior yang membahas analisa proyek seperti, deskripsi proyek, orientasi tempat, bentuk bangunan, *view*, arah mata angin, arah matahari, vegetasi, kebisingan, fasilitas, dan pengguna. Bab ini juga menjelaskan analisa perancangan yang akan menjawab permasalahan dengan menggunakan pendekatan.

- **BAB IV**

Bab ini memaparkan konsep desain dan pengaplikasiannya pada objek perancangan seperti konsep bentuk, konsep material, konsep warna, konsep elemen interior, konsep pencahayaan, konsep penghawaan, konsep vegetasi, dan konsep sirkulasi yang tetap akan menjawab permasalahan dengan menggunakan pendekatan.

- **BAB V**

Bab ini memaparkan simpulan berupa sejauh mana aplikasi konsep terhadap perancangan, kontribusi perancangan, serta keterbatasan dan wacana pengembangan mengenai proyek perancangan interior *pet care*.