

PERANCANGAN INTERIOR *PET CARE* DI BOGOR SEBAGAI SARANA REKREASI BAGI *PETS* DAN *PET LOVERS*

Nasya Ramadhita Putri¹, Setiamurti Rahardjo S.T., M.T.², Ganesha Puspa Nabila S.Ds., M.Ds.³

Prodi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University

nasyaramadhita@student.telkomuniversity.ac.id, icusrahardjo@telkomuniversity.ac.id,

ganeshabella@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Hobi memelihara hewan peliharaan diimbangi dengan meningkatnya jumlah hewan peliharaan. Peningkatan hewan peliharaan memicu terbentuknya fasilitas publik seperti tempat perawatan hewan. Namun, tidak semua tempat perawatan hewan dapat memenuhi seluruh kebutuhan hewan peliharaan. Salah satu fasilitas yang masih jarang ditemukan pada tempat perawatan hewan adalah area bermain untuk hewan peliharaan. Tujuan dari perancangan ini adalah membuat tempat perawatan hewan di Bogor untuk hewan peliharaan dan pemiliknya dengan berbagai fasilitas didalamnya yang menerapkan tema bersih dan pendekatan programatik agar menciptakan suasana yang bersih, aman dan nyaman serta melihat dari permasalahan lainnya yaitu belum tersedianya fasilitas rekreasi berupa area bermain bagi hewan peliharaan dan tempat berkumpul bagi para komunitas pecinta hewan peliharaan.

Kata kunci: Hobi, Hewan Peliharaan, Komunitas Pecinta Hewan Peliharaan, Tempat Perawatan Hewan, Pendekatan Programatik, Kota Bogor

Abstract

Having pets as a hobby balanced the increasing number of pets. The increasing number has led to the formation of public facilities such as pet care centers. However, not all of pet care centers can fulfill pets' needs. One of the facilities that is rarely found in pet care centers is a play area for pets. The purpose of this design is to build a pet care center in bogor for pets and its owners with various facilities that apply a clean theme and a programmatic approach to create a clean, safe and comfortable atmosphere. It also provides a recreation facility like play area for pets and a gathering place for pet lovers' communities.

Keywords: Hobbies, Pets, Pet Lovers, Pet Care, Programmatic Approach, Bogor

I. Pendahuluan

Pet Care merupakan sebuah tempat yang dapat mewadahi 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. 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 (Julianto, 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 aktivitas komunitas. Biasanya, komunitas hewan peliharaan kesulitan dalam menemukan tempat untuk acara-acaranya. Ditambah lagi, Bogor tidak memiliki fasilitas umum seperti taman yang memperbolehkan hewan peliharaan berkunjung. Salah satu contohnya adalah peraturan berkunjung pada Taman Sempur poin keempat yang menyatakan bahwa masyarakat tidak boleh membawa hewan peliharaannya kedalam area Taman Sempur (Sarvika, 2017).

Peningkatan jumlah hewan peliharaan mendorong peningkatan pangsa pasar yang hingga kini mencapai 15,6% di Asia Tenggara. Hal tersebut juga mendorong perkembangan sektor bisnis dan industri (Al Hadi, 2016). Peningkatan jumlah 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 seperti di hotel (Riana, 2015).

Berdasarkan studi banding, bangunan publik untuk hewan peliharaan belum ada yang memiliki fasilitas lengkap didalamnya dan memiliki luas kurang lebih 2000m² serta kurangnya fasilitas pendukung berupa area bermain. Hal ini berkaitan dengan banyaknya pemilik hewan peliharaan yang tidak memiliki halaman yang cukup untuk hewan peliharaannya bermain (Sitanggang, 2019). Selain itu, adanya kebutuhan untuk menghilangkan stres pada hewan peliharaan yang ternyata penting untuk diperhatikan (Putri, 2018). 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.

II. Metode Perancangan

Metode yang dilakukan untuk memperoleh data perancangan antara lain:

A. Pengumpulan Data

Melakukan survei untuk menambah literatur dan pengetahuan seputar perancangan seperti orientasi tempat, bentuk bangunan, arah mata angin, arah matahari, vegetasi dan kebisingan. Survei dilakukan secara langsung seperti datang ke tempat 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).

Selain metode diatas, mengumpulkan data dengan cara membaca literatur dari buku dan jurnal. 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

Menentukan 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.

III. Tema dan Konsep Desain

Perancangan *Pet Care* menerapkan tema *clean environment*. Tema ini terinspirasi dari kebutuhan hewan peliharaan yang harus menjaga kebersihan diri dan lingkungannya. Tema ini diambil untuk menciptakan suasana yang bersih dengan kesan sederhana dan hangat.

Konsep pada perancangan ini mengacu pada permasalahan situasi *Pet Care* di Bogor dimana belum adanya *Pet Care* yang menerapkan aspek kenyamanan dan menarik bagi hewan peliharaan, pemilik hewan peliharaan, dan komunitas pecinta hewan peliharaan di Bogor. Selain itu, belum adanya area bermain bagi hewan peliharaan dan area berkumpul bagi komunitas pecinta hewan peliharaan di Bogor.









Konsep perancangan pada *Pet Care* menerapkan tema *clean environment* dan pendekatan programatik. Tema dan pendekatan tersebut nantinya akan disatukan menjadi desain yang dapat

menjawab permasalahan desain pada *Pet Care* yaitu menerapkan ruang yang nyaman dan menarik bagi hewan peliharaan, pemilik hewan peliharaan, dan komunitas hewan peliharaan di Bogor.

A. Konsep Bentuk

Bentuk yang akan diterapkan pada perancangan *Pet Care* merupakan penerapan dari pergerakan hewan dimana mereka aktif bergerak. Penerapan bentuk juga diambil dari posisi hewan peliharaan tersebut.

Tabel 1. Konsep Bentuk

Gambar	Bentuk dasar	Penerapan
	Lingkaran 	<i>Furniture</i> <i>Ceiling</i> Dinding Lantai
	Persegi Panjang 	<i>Furniture</i> <i>Ceiling</i> Dinding Lantai
	Lengkung 	<i>Furniture</i> <i>Ceiling</i> Dinding Lantai
	Persegi 	<i>Furniture</i> <i>Ceiling</i> Dinding Lantai

(sumber: analisa penulis)

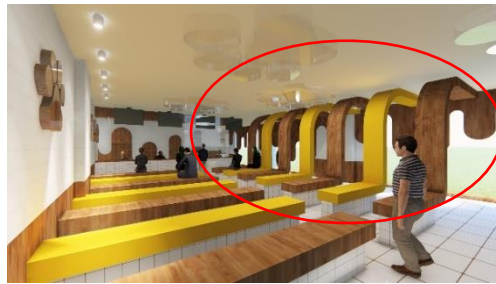
Penerapan desain:



Area Grooming Hewan



Area Bermain Hewan



Klinik



Hall

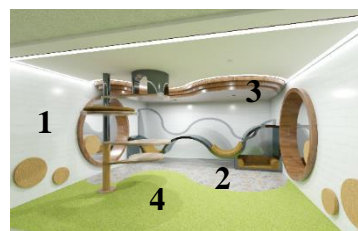
Gambar 1. Penerapan Bentuk
(Sumber:dokumen penulis)

B. Konsep Warna

Penerapan warna pada elemen interior adalah warna netral dan alami untuk menciptakan suasana ruang yang nyaman dan sederhana.



Area Bermain Hewan



Penginapan Hewan



Store



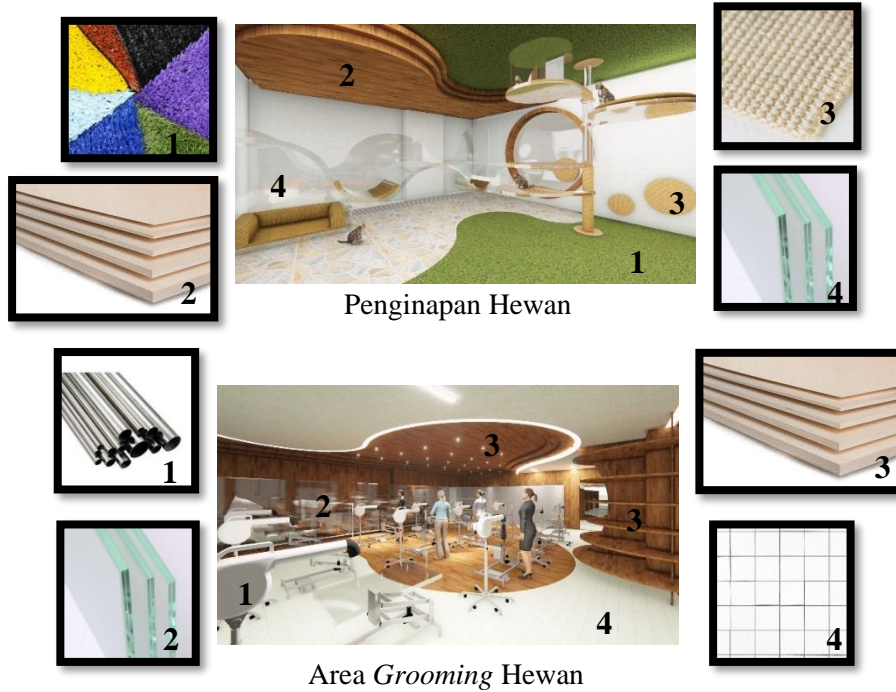
Resepsionis Klinik



Gambar 2. Penerapan Warna
(Sumber:dokumen penulis)

C. Konsep Material

Pemilihan material pada perancangan *Pet Care* harus memberikan kenyamanan dan keamanan pada hewan peliharaan khususnya anjing dan kucing. Material-material yang diterapkan merupakan hasil dari analisa terhadap jenis kegiatan pada anjing dan kucing.

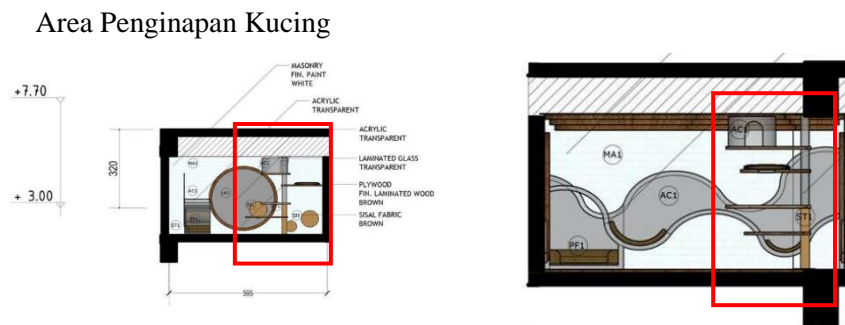


Gambar 3. Penerapan Material
(Sumber:dokumen penulis)

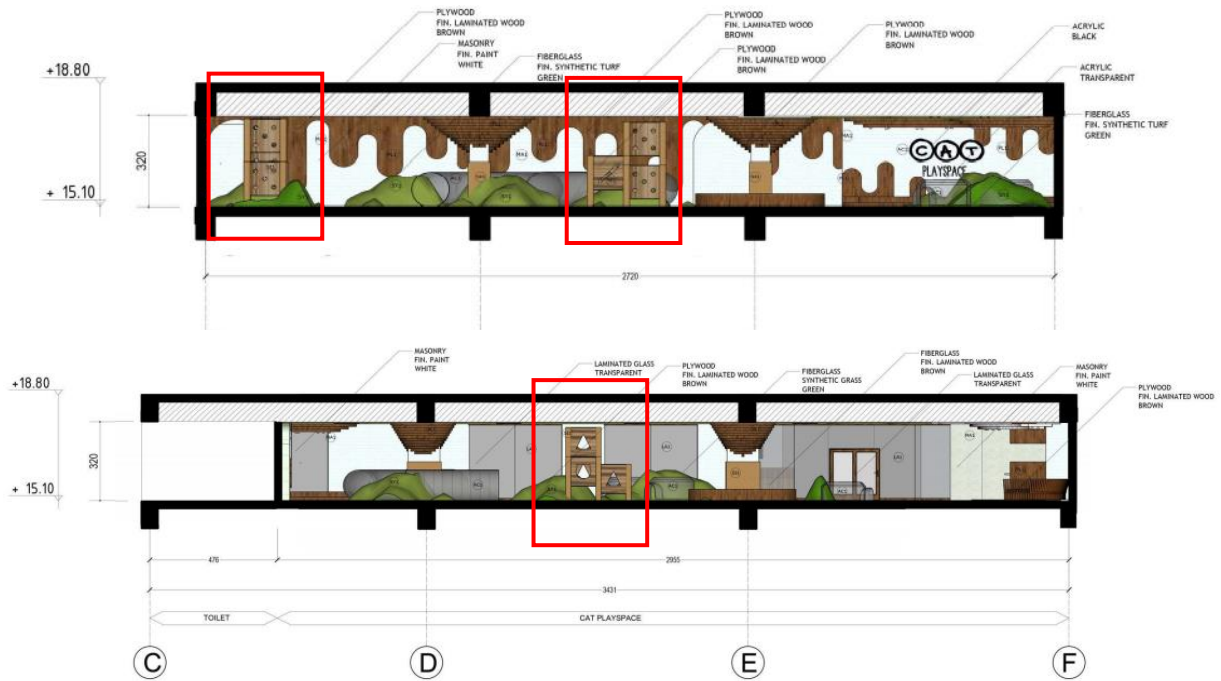
D. Konsep *Stress Relief*

Penangan *stress* pada hewan dalam interior dilakukan dengan beberapa cara, yang pertama yaitu penerapan area gerak vertikal untuk kucing pada area bermain dan area peningapan. Kedua, penerapan area yang luas bagi anjing yang diterapkan pada area bermain dan area peningapan. Selain itu, adanya penambahan diffuser pada area bermain, peningapan, dan *grooming* pada area anjing dan kucing.

Penerapan desain pada area kucing: adanya ruang gerak vertikal



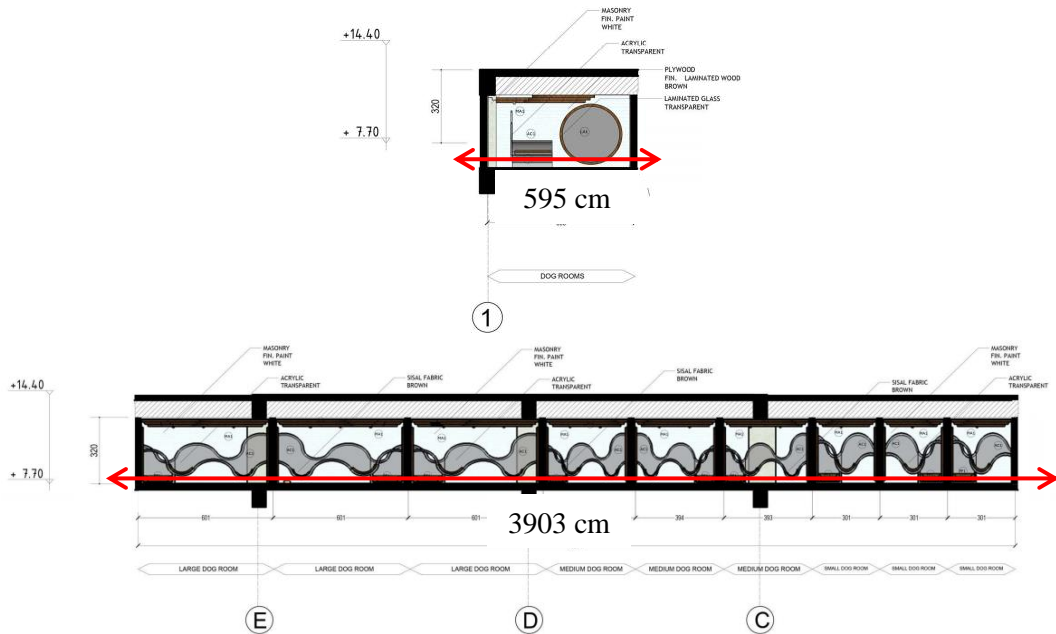
Area Bermain Kucing



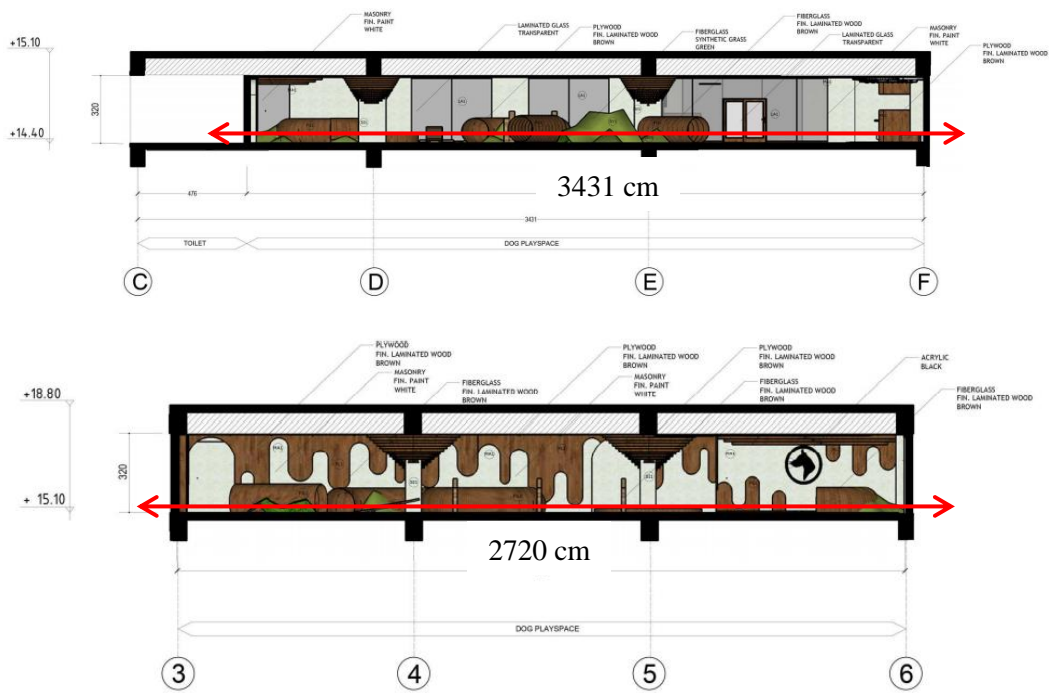
Gambar 4. Penerapan *Stress Relief* Pada Kucing
(Sumber: dokumen pribadi)

Penerapan desain pada area anjing: adanya ruang gerak yang luas

Area Penginapan Anjing



Area Bermain Anjing



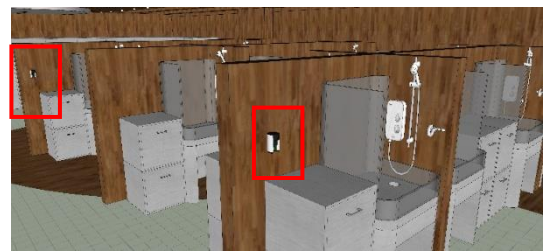
Gambar 5. Penerapan *Stress Relief* Pada Anjing
(Sumber: dokumen pribadi)

Penerapan desain: *diffuser* pada ruang

Area Penginapan



Area *Grooming* Hewan



Area Bermain Hewan

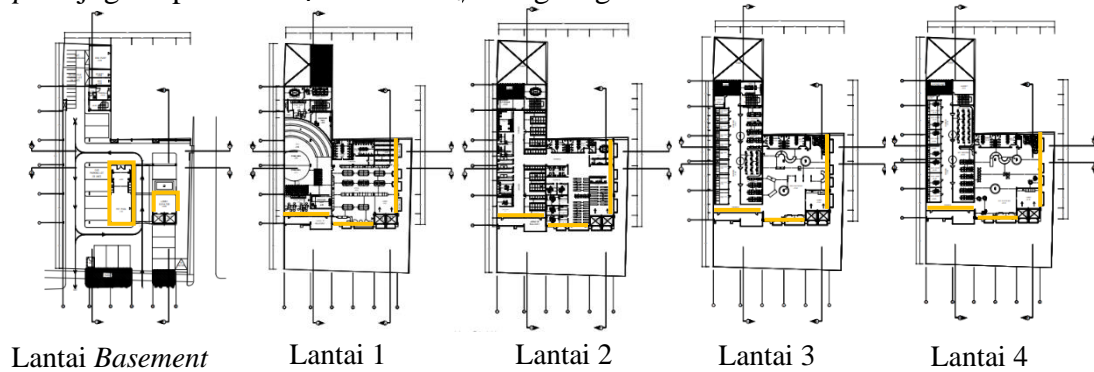


Gambar 6. Peletakan *diffuser*
(Sumber: dokumen pribadi)

E. Konsep Pencahayaan

- Pencahayaan Alami

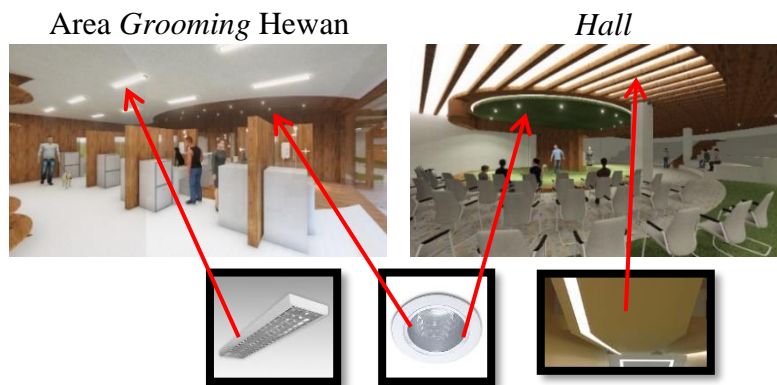
Cahaya masuk melalui bukaan-bukaan seperti jendela, pintu, dan ventilasi. Selain itu, *open plan* juga dapat mendapatkan cahaya langsung dari matahari.



Gambar 7. Pencahayaan Alami
(Sumber: dokumen pribadi)

- Pencahayaan Buatan

Cahaya dapat dirasakan dari pengaplikasian lampu-lampu pada ruangan.

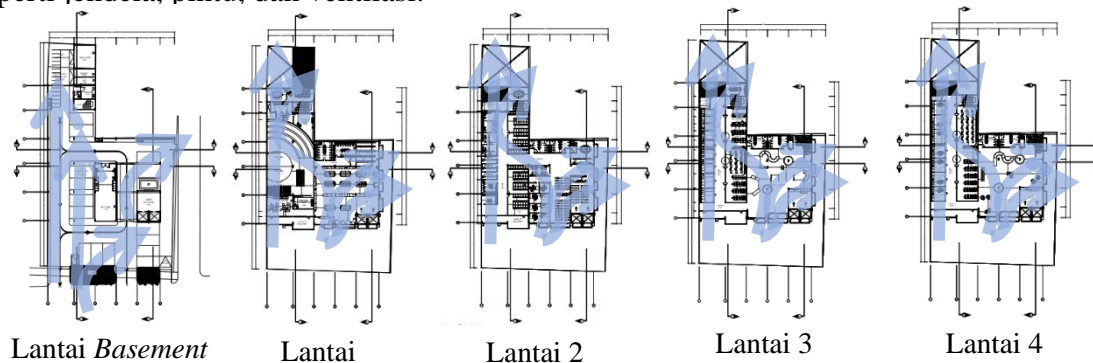


Gambar 8. Pencahayaan Buatan
(Sumber: dokumen pribadi)

F. Konsep Penghawaan

- Penghawaan Alami

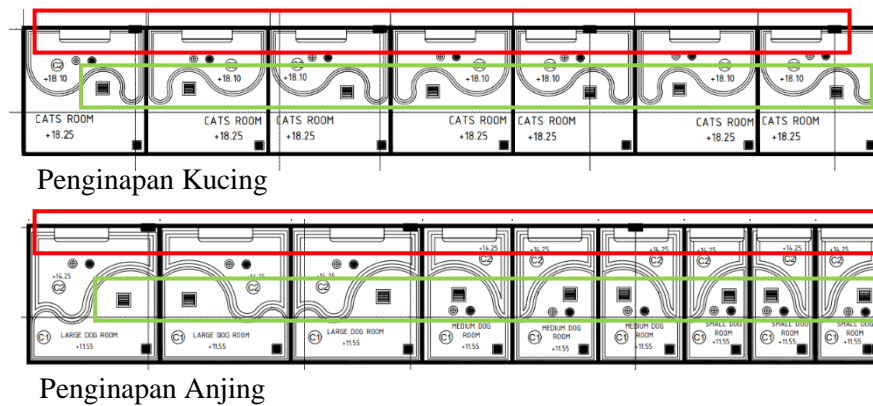
Penghawaan alami dilakukan dengan pertukaran udara melalui celah bukaan-bukaan seperti jendela, pintu, dan ventilasi.



Gambar 9. Penerapan Penghawaan Alami
(Sumber: dokumen pribadi)

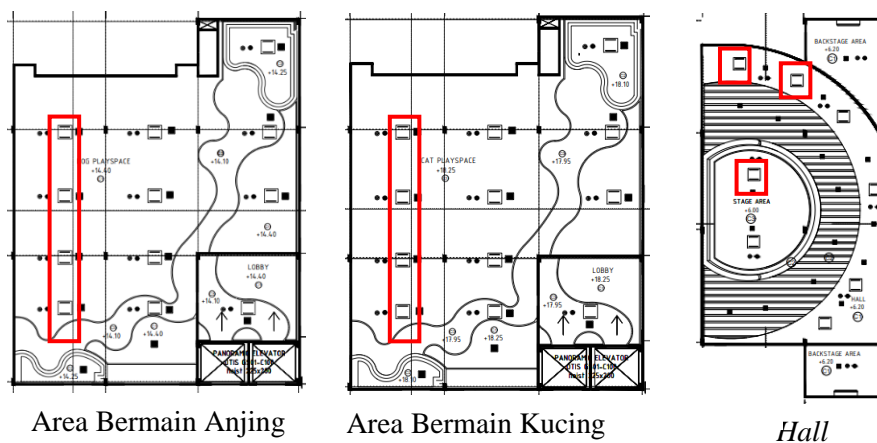
- Penghawaan Buatan

Penghawaan buatan dilakukan dengan pertukaran udara melalui pendingin udara (AC) dan *exhaust fan*.



Keterangan:

- : AC Split
- : Exhaust Fan



Keterangan:

- : AC Cassette

Gambar 10. Penerapan Penghawaan Buatan

(Sumber: dokumen pribadi)

IV. Simpulan

Meningkatnya hewan peliharaan di Bogor memiliki dampak pada peningkatan jumlah anggota komunitas pecinta hewan peliharaan. Mengingat populasinya yang meningkat, dibutuhkannya fasilitas-fasilitas bagi hewan peliharaan dan komunitas pecinta hewan peliharaan untuk bermain dan mengadakan kegiatan. Terbatasnya fasilitas-fasilitas tersebut di Bogor menjadikan terbentuknya ide desain mengenai perancangan interior *Pet Care*.

Perancangan interior *Pet Care* merupakan fasilitas publik yang terletak di Bogor yang menyediakan berbagai fasilitas untuk memenuhi kebutuhan hewan peliharaan dan komunitas pecinta hewan peliharaan seperti area perawatan, area kesehatan, area medis, area edukasi, dan area perbelanjaan. Perancangan interior *Pet Care* juga menyediakan fasilitas rekreasi seperti area *playspace* dan aula (*hall*).

Perancangan interior *Pet Care* menerapkan pendekatan programatik dengan konsep *clean environment*. Penerapan pendekatan programatik diambil dari permasalahan terbatasnya fasilitas bagi hewan peliharaan dan komunitas pecinta hewan peliharaan di Bogor. Penerapan konsep *clean environment* dipilih untuk menciptakan suasana ruang yang bersih dan sederhana.

V. Daftar Pustaka

- [1] Al Hadi, Yayan Sopyani. *Indonesia Jadi Pasar Potensial Sektor Hewan Peliharaan*. 6 April 2016. <https://rmol.id/read/2016/04/06/242146/indonesia-jadi-pasar-potensial-sektor-hewan-peliharaan>. Diakses pada 5 Juli 2020 pukul 13:05 WIB.
- [2] Julianto, Pramdia Arhando. *Komunitas Pecinta Hewan Meningkat, Indonesia Pet Expo 2016 Targetkan 25 Ribu Pengunjung*. 10 April 2016. <https://money.kompas.com/read/2016/04/10/203208426/Komunitas.Pecinta.Hewan.Meningkat.Indonesia.Pet.Expo.2016.Targetkan.25.Ribu.Pengunjung>. Diakses pada 28 November 2019 pukul 13:23 WIB.
- [3] Riana. *Cat Lovers, Yuk Datang Ke Hajatan Anniversary MPUS Bogor Ke-3, Dijamin Seru Deh!*. 5 Juni 2015. <https://www.jitunews.com/read/15266/cat-lovers-yuk-datang-ke-hajatan-anniversary-mpus-bogor-ke-3-dijamin-seru-deh>. Diakses pada 5 Juli 2020 pukul 13:11 WIB.
- [4] Sarvika, Mohamad Afkar. *Mau Main di Taman Sempur? Baca Dulu Tujuh Aturan Ini*. 6 Februari 2017. <https://bogor.tribunnews.com/2017/02/06/mau-main-di-taman-sempur-baca-dulu-tujuh-aturan-ini>. Diakses pada 17 Februari 2020 pukul 13:43 WIB.
- [5] Sitanggang, Aldo Christian. *Karena Anjing Butuh Bermain*. 22 Januari 2019. <https://lifestyle.kompas.com/read/2019/01/22/113915320/karena-anjing-pun-butuh-bermain?page=all>. Diakses pada 17 Februari 2020 pukul 13:25 WIB.
- [6] Putri, Lifia Mawaddah. *Ini Pentingnya Mengajak Hewan Peliharaan Main di Luar dan Cara Menegurnya*. 30 Oktober 2018. <https://lifestyle.okezone.com/read/2018/10/29/196/1970526/ini-pentingnya-mengajak-hewan-peliharaan-main-di-luar-dan-cara-menegurnya>. Diakses pada 17 Februari 2020 pukul 13:25.