

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kucing adalah hewan peliharaan yang cukup populer di kalangan masyarakat. Data yang dikumpulkan dari 27 ribu responden di seluruh dunia menunjukkan bahwa kucing adalah hewan kedua terbanyak di dunia setelah anjing. Ketika kesepian, hewan ini bisa menjadi teman bermain yang bagus. Saat ini, banyak jenis kucing yang berbeda telah tiba di Indonesia, dan setiap ras memiliki tingkat aktivitas yang berbeda yang dapat berdampak positif pada kesehatan mental manusia.

Bisnis makanan terus meningkat baik dari segi kuantitas maupun kualitasnya, dan salah satu contoh bisnis makanan untuk memenuhi kebutuhan manusia adalah *coffee shop*, atau juga disebut kafe. Namun, karena masyarakat sebagai konsumen memiliki pilihan yang beragam untuk memenuhi kebutuhan mereka akan penyediaan dan pelayanan, semakin banyak kafe yang berkembang menyebabkan persaingan usaha antar kafe yang ketat. Kafe Kucing, yang sedang populer di seluruh dunia, adalah salah satu perkembangan kafe.

Kafe dengan konsep hewan ini tergolong baru di Indonesia dan memiliki kelebihan tersendiri sehingga dapat dikatakan dapat menarik minat pelanggan untuk mengunjungi kafe kucing mereka tanpa harus jauh keluar negeri. Ketika mereka tiba di kafe kucing, pelanggan dapat menikmati makanan dan bermain dengan hewan peliharaan mereka. Ini adalah cara yang bagus bagi orang untuk menghabiskan waktu dengan hewan peliharaan tanpa harus bertanggung jawab untuk menjaga mereka. Untuk area kafe, intensitas pencahayaan harus sesuai dengan kebutuhan; tidak terlalu

terang atau terlalu gelap dapat menyebabkan mata lelah atau sakit. Untuk memastikan bahwa kucing tetap nyaman di beberapa ruangan tertentu, sistem penghawaan buatan yang baik diperlukan.

Dalam konteks persaingan yang semakin ketat di antara kafe, pemilik dan pengelola usaha harus memiliki kemampuan untuk menjual barang dan jasa serta memasarkan bisnis mereka untuk memastikan bahwa jumlah pelanggan tidak menurun tetapi malah meningkat. Semakin banyak bisnis yang berkembang, terutama kafe, tidak semuanya dapat bertahan lama karena masyarakat sebagai pelanggan memiliki beragam kebutuhan akan penyediaan dan pelayanan. Akibatnya, sangat penting bagi kafe untuk menawarkan layanan unik yang membedakannya dari yang lain.

Dari analisis bisnis pet hotel, bahwa industri ini akan menghasilkan keuntungan besar jika beberapa hal dipertimbangkan. Bagi para penggemar kucing, merawat kucing di lingkungan di mana orang banyak bekerja sangat sulit. Sebagian besar masyarakat Indonesia yang ingin melakukan perjalanan jauh dan panjang dengan hewan kucing mereka, pet hotel adalah pilihan terbaik. Kucing lebih kecil dari anjing, jadi tempat tinggalnya lebih kecil. Papan atau cabang pohon dapat dipasang di area terbuka untuk memanjat, jalan-jalan, atau lari-lari; kandang harus cukup besar untuk menyimpan kotoran. Tempat terbaik untuk mengasah kuku kucing adalah yang memiliki permukaan yang tidak terlalu kasar atau licin.

Masalah yang dihadapi pelanggan kafe kucing juga menjadi lebih beragam, terutama masalah kebersihan. Hal ini berdampak pada pengalaman dan kepuasan pelanggan di dalam kafe kucing, karena tempat yang tidak bersih dapat membuat pelanggan malas untuk berlangganan, sementara tempat yang nyaman dan ramah dapat membuat pelanggan merasa betah. Pelayanan yang buruk juga dapat menjadi

masalah besar. Hal-hal seperti staf yang tidak ramah atau tidak membantu, pelayanan yang lama, dan sikap kasar terhadap hewan peliharaan adalah beberapa contohnya.

Beberapa pelanggan memiliki alergi terhadap bulu kucing yang dapat menyulitkan mereka untuk menikmati pengalaman ke kafe kucing. Mungkin bermanfaat untuk memberikan informasi tentang kucing dan kebiasaan mereka “*shadding*” atau merontokan bulu untuk membantu pelanggan membuat keputusan yang tepat tentang apakah kafe kucing cocok untuk mereka. Maka dari itu, perlu melakukan deep clean setiap hari nya dengan menggunakan vacuum, disinfectant dan meletakan *air purifier* disetiap sudut ruang.

Pet shop umumnya memiliki sistem penjualan yang mirip dengan yang ada di mini market. Untuk membuat pet shop lebih diminati oleh para pecinta hewan, diperlukan suatu kelebihan untuk menarik minat para pecinta hewan. Dengan adanya *pet shop* ini, para pecinta kucing dan anjing dapat membeli kebutuhan pokok dan perlengkapan hewan peliharaan mereka tanpa bingung ke mana mencari kebutuhan tersebut.

Pet kingdom adalah sebuah pusat yang menyediakan fasilitas dan kebutuhan hewan perliharaan yang berlokasi di alam sutra Tangerang. Pet Kingdom memiliki sekitar tujuh gerai yang tersebar di kasawan Jabodetabek serta Bandung. Toko ini menjual banyak produk untuk berbagai hewan peliharaan mulai dari kucing, anjing, kelinci, hingga ikan. Salah satu masalah utamanya adalah fasilitas untuk kucing pada pet kingdom yang terbatas. Maka dari itu solusi yang akan dikembangkan pada pet kingdom adalah menambahkan dan melengkapi fasilitas kucing yang lebih lengkap dan nyaman. Bila dilihat dari latar belakang Proyek Tugas Akhir ini dapat di simpulkan masalahnya yaitu pet kingdom memfasilitasi segala jenis hewan peliharaan dari anjing, kucing, kelinci, ikan namun fasilitas kucing masih kurang

bervariatif dan besar dibandingkan fasilitas anjing dimana anjing diberikan taman yang besar, ada kolam renang. Fasilitas khusus untuk anjing juga sudah sangat banyak di kota tangerang sedangkan fasilitas khusus kucing sangat sedikit. Karena selama ini yg khusus kucing belum ada makanya dirasa perlu ada fasilitas yg akan dibangun. sehingga membuat anak usaha baru berjudul "haus of miaw" yang khusus fasilitas kucing namun terinspirasi dari pengembangan pada pet kingdom dengan menambahkan dan melengkapi fasilitas kucing yang lebih lengkap dan nyaman, Hal ini dilakukan agar perancangan ini tidak mengurangi fungsi ruang dan memfokuskan fasilitas kucing lebih lengkap.. Tujuan dari perancangan ini adalah membuat perancangan interior yang memfasilitasi kebutuhan para pemilik kucing dan peliharaan. Ruang yang akan dibutuhkan nanti berupa; area penitipan kucing, kafe kucing, area tempat belanja kebutuhan kucing dan area “*bath and grooming*” untuk kucing. Oleh karena itu, maka penulis melakukan proyek Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Interior *Cat hotel & Café* Berkonsep *Natural Modern* Dengan Tema *Wonderland* Di Kota Tangerang “.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas maka penulis merumuskan rumusan masalahnya sebagai berikut :

1.2.1. Bagaimana merancang haus of miaw dengan fasilitas kucing yang lengkap

1.2.2 Bagaimana merancang fasilitas haus of miaw sesuai kebutuhan para pemilik kucing dan pecinta kucing

1.2.3 Bagaimana perancangan haus of miaw yang menarik dan nyaman bagi para pecinta kucing dan kucing ?

1.2.4 Bagaimana merancang haus of miaw dengan pengembangan dari pet kingdom

1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan diatas maka penulis merumuskan tujuan perancangan sebagai berikut:

1.3.1 Merancang haus of miaw dengan fasilitas kucing yang lengkap

1.3.2 Merancang fasilitas haus of miaw sesuai kebutuhan para pemilik dan pecinta kucing

1.3.3 Merancang haus of miaw yang menarik dan nyaman bagi para pecinta kucing dan kucing ?

1.3.4 Merancang haus of miaw dengan pengembangan dari pet kingdom

1.4 Batasan Masalah dan Ruang Lingkup Penelitian

1.4.1 Batasan Batasan dari perancangan fasilitas ini mencakup 3 aspek:

1.4.1.1 Aspek Demografis

Perancangan *fasilitas cat hotel & cafe* ini memiliki kriteria tertentu :

- Jenis kelamin: wanita dan pria
- Usia: 5-50 tahun
- Kelas finansial: Menengah-atas
- Etnis: tidak memandang etnis
- Kriteria lain: khusus para pecinta kucing yang tidak

mempunyai kesempatan untuk memelihara kucing

1.4.1.2 Aspek Psikografis

Fasilitas cat hotel & care ini adalah untuk:

1. Para pecinta kucing yang ingin mencoba bermain bersama kucing di cafe kucing

2. Para pemilik kucing yang ingin menitipkan kucingnya saat mereka sibuk bekerja/tidak ada waktu untuk mengurus kucingnya
3. Para pemilik kucing yang ingin merapikan bulu kucingnya
4. Para pemilik kucing yang ingin membeli bahan dan perlengkapan kebutuhan kucing
5. Para kucing yang ingin mendapatkan fasilitas dan pelayanan yang aman dan nyaman

1.5 Ruang Lingkup

Ruang yang akan diproyeksikan :

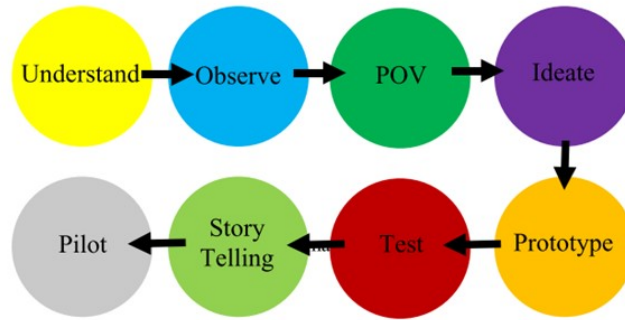
- *Lobby*
- *Waiting Area (Lobby)*
- *Screening Cat Room (For Cat Cafe)*
- *Locker*
- *Toilet*
- *Cat Store*
- *Cat Store Receptionist*
- *Cat Store Storage*
- *Cat Cafe*
- *Outdoor Cat Cafe*
- *VIP Cat Cafe*
- *Cashier Cat Cafe Area*
- *Kitchen (Cat Cafe)*
- *Kitchen Storage*
- *Cat Room (For Cat Store)*
- *Office*

- *Boss Room*
- *Cat Playroom*
- *Bath And Grooming Room*
- *Screening Cat room (For Bath And Grooming)*
- *Bath And Grooming Storage*
- *Cat Care Room*
- *Waiting Area (Bath And Grooming)*
- *Cat Hotel Standard*
- *Cat Hotel Deluxe*
- *VIP Cat Hotel*
- *CCTV Room*
- *Area Staff*

1.6 Sistematika Perancangan

1.6.1 Metode perancangan

Metode yang digunakan adalah metode *design thinking* yang dikemukakan oleh Bryan Lawson. Design thinking merupakan metode dalam proses desain yang digunakan untuk menunjukan proses berpikir desain melalui tahapan-tahapan. Pada metode design thinking kali ini, digunakan delapan tahap yang dijabarkan sebagai berikut (lawson,1980).



Gambar 1.1 Skema Desain

(Sumber: (Olga Fellicia Setiawan, 2019))

1.6.1.1 *Understand*

Pada tahap ini dilakukan pengenalan tentang objek perancangan yang akan dilakukan. Pengenalan ini bertujuan untuk menambah wawasan desainer tentang objek yang akan dirancang. Metode yang akan dilakukan dalam tahap ini adalah survei lokasi dan studi literatur.

1.6.1.2 *Observe*

Tahap observe merupakan tahap untuk menggali lebih dalam dan menganalisis tentang masalah yang ada dalam objek perancangan. Metode yang dilakukan dalam tahap ini adalah wawancara, studi literatur, survei lapangan, merumuskan masalah dan lain-lain.

1.6.1.3 *POV (Point of View)*

Tahap ini merupakan tahap untuk lebih mengenal para pengguna dari perancangan ini. Metode yang dilakukan di tahap ini adalah wawancara, observasi lapangan, dan analisa masalah.

1.6.1.4 *Ideate*

Tahap ideate merupakan tahap awal proses desain dimulai. Proses desain ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan alternatif desain sebanyak-banyaknya. Metode yang dilakukan pada tahap ini adalah schematic design, membuat alternatif, design concept dan lain-lain.

1.6.1.5 *Prototype*

Tahap ini lebih kepada memberikan gambaran tentang desain perancangan yang telah dilakukan. Pada tahap ini design concept diaplikasikan ke dalam perancangan dalam bentuk 3D modelling, maket studi, dan lain-lain.

1.6.1.6 *Test*

Pada tahap ini desain perancangan harus sudah menjawab permasalahan yang ada. Metode yang dilakukan adalah membuat maket presentasi, evaluasi dengan tutor.

1.6.1.7 *Story Telling*

Tahap ini termasuk tahap implementasi. Tahap ini dilakukan dengan menjelaskan latar belakang perancangan. Metode yang dilakukan pada tahap ini adalah presentasi kepada tutor.

1.6.1.8 Pilot

Setelah menjelaskan latar belakang, dilanjutkan dengan menjelaskan *novelty* atau kebaruan dari perancangan ini. Metode yang dilakukan adalah presentasi kepada tutor.

Setelah semua data didapatkan maka, perancangan interior dilakukan dengan membuat tabel aktivitas fasilitas dan program ruang yang ada terdiri dari, diagram matrix, diagram bubble, zoning dan blocking. Perancangan selanjutnya dilakukan dengan membuat konsep yang terdiri dari, referensi foto konsep, warna yang akan digunakan, dan juga material yang akan digunakan. Selanjutnya, membuat gambar kerja yang terdiri dari, furniture layout plan, floor and wall plan, reflected ceiling plan, mechanical and electric plan, section, elevation, dan detail. Setelah membuat gambar kerja maka, akan membuat gambar 3D dan video animasi 3D untuk melihat semua hasil desain yang telah dirancang. Gambar dan video animasi 3D akan dibuat untuk beberapa ruangan yang telah ditentukan seperti, area penitipan kucing, kafe kucing, area tempat belanja kebutuhan kucing, area bath dan grooming untuk kucing.