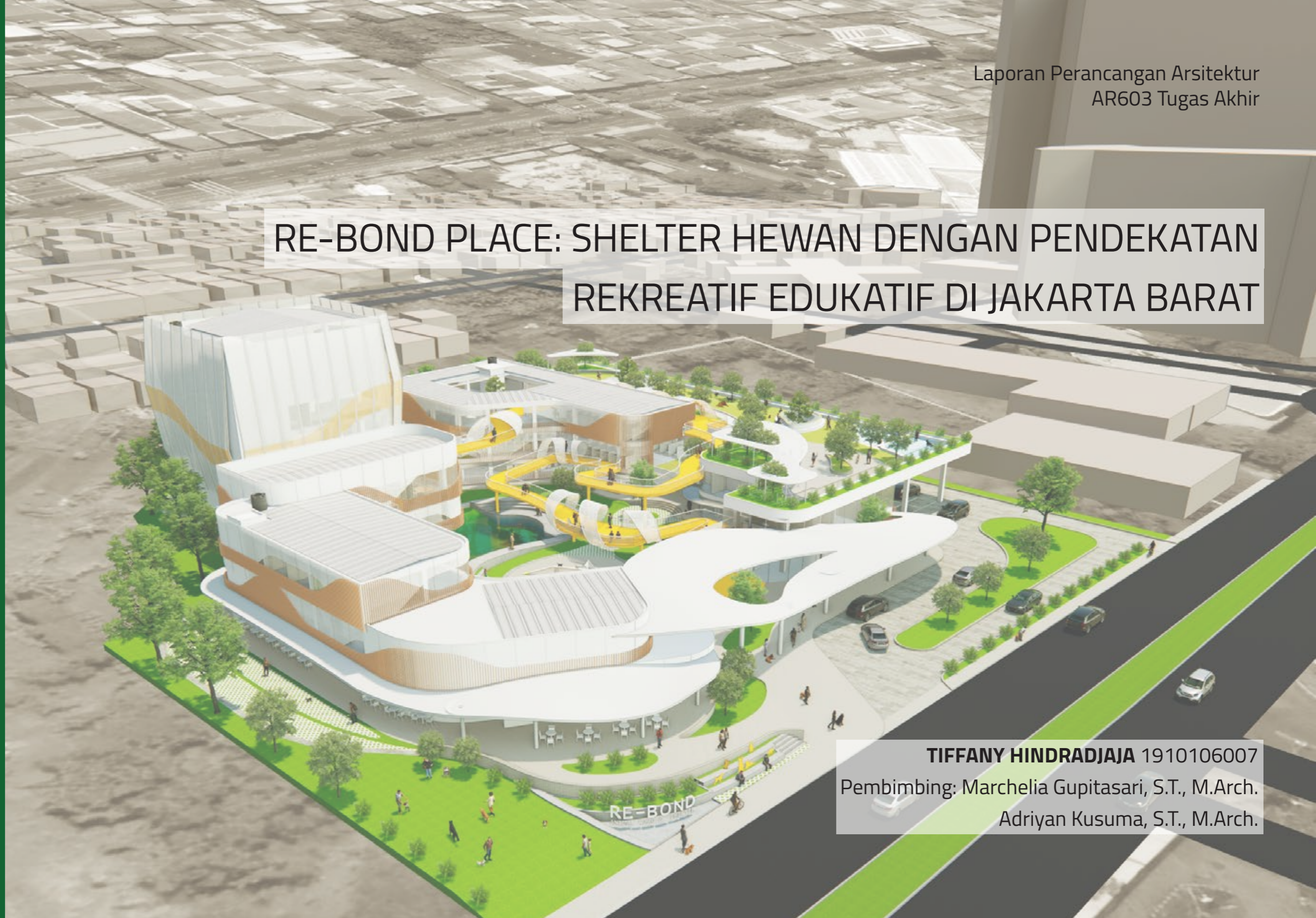


RE-BOND PLACE: SHELTER HEWAN DENGAN PENDEKATAN REKREATIF EDUKATIF DI JAKARTA BARAT



TIFFANY HINDRADJAJA 1910106007
Pembimbing: Marchelia Gupitasari, S.T., M.Arch.
Adriyan Kusuma, S.T., M.Arch.

**RE-BOND PLACE: SHELTER HEWAN DENGAN PENDEKATAN
REKREATIF EDUKATIF DI JAKARTA BARAT**



TUGAS AKHIR

“Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Arsitektur (S. Ars.) Jenjang Pendidikan Strata-1”

Diajukan Oleh:

Nama Mahasiswa: Tiffany Hindradjaja

NIM: 1910106007

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

UNIVERSITAS PRADITA


TANGERANG

TAHUN 2023

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : Tiffany Hindradjaja
NIM : 1910106007
Program Studi : Arsitektur
Bentuk Tugas Akhir : Tugas Akhir
Peminatan Tugas Akhir : Pendekatan Rekreatif Edukatif
Judul Tugas Akhir : *Re-Bond Place*: Shelter Hewan dengan Pendekatan Rekreatif Edukatif di Jakarta Barat

Tangerang, 24 Juli 2023
Menyetujui
Pembimbing Tugas Akhir


Adriyan Kusuma, S.T., M.Arch.
8980250022 / 202002106
Dosen Pembimbing 2


Marchelia Gupitasari, S.T., M.Arch.
0321039004 / 201807041
Dosen Pembimbing 1

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir yang telah saya susun ini adalah benar karya ilmiah saya sendiri dan tidak mengandung unsur plagiat dari karya ilmiah orang lain (sebagian/seluruhnya). Semua karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dikutip dalam Tugas Akhir ini telah disebutkan sumber kutipannya dan dicantumkan di dalam Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan atau penyimpangan baik dalam pelaksanaan maupun penyusunan Tugas Akhir, maka saya bersedia untuk mendapatkan sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan dinyatakan TIDAK LULUS.

Tangerang, 24 Juli 2023




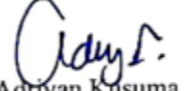


Tiffany Hindradjaja
1910106007

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nama : Tiffany Hindradjaja
NIM : 1910106007
Program Studi : Arsitektur
Bentuk Tugas Akhir : Tugas Akhir
Peminatan Tugas Akhir : Pendekatan Kreatif Edukatif
Judul Tugas Akhir : *Re-Bond Place*: Shelter Hewan dengan Pendekatan Kreatif Edukatif di Jakarta Barat

Telah diujikan pada hari Rabu, tanggal 7 Juni, tahun 2023
dengan dinyatakan LULUS

TIM PENGUJI

Pembimbing 1	Pembimbing 2	Penguji 2	Ketua Sidang / Penguji 1
			
Marchelia Gupitasari, S.T., M.Arch. 0321039004 / 201807041 Dosen Pembimbing 1	Adhyan Kusuma, S.T., M.Arch. 8980250022 / 202002106 Dosen Pembimbing 2	Hanugrah Adhi Buwono, S.T., MA., IAI. 0314068906 / 202107017 Dosen Penguji 2	Anisza Ratnasari, S.T., M.Sc. 0315128503 / 201807047 Dosen Penguji 1

Disahkan oleh:
Ketua Program Studi Arsitektur


Anisza Ratnasari, S.T., M.Sc.
0315128503 / 201807047

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Dengan ini saya sebagai civitas akademik Universitas Pradita yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Tiffany Hindradjaja
NIM : 1910106007
Program Studi : Arsitektur
Bentuk Tugas Akhir : (skripsi / tugas akhir / publikasi / karya akhir / proyek akhir)

untuk meningkatkan pengembangan ilmu pengetahuan, memberikan skripsi/tugas akhir kepada Universitas Pradita Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) dengan judul:

**RE-BOND PLACE: SHELTER HEWAN DENGAN PENDEKATAN
REKREATIF EDUKATIF DI JAKARTA BARAT**

beserta dokumen tugas akhir yang ada sesuai ketentuan yang berlaku. Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) ini, maka Universitas Pradita berhak menyimpan dan mengelola dalam bentuk *database*, dan mempublikasikan tugas akhir ini dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis tugas akhir ini sebagai penulis/pencipta dan pemilik Hak Cipta.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 24 Juli 2023

Yang menyatakan,



Tiffany Hindradjaja

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas penyertaan dan berkat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tugas akhir dengan judul "Re-Bond Place: Shelter Hewan dengan Pendekatan Rekreatif Edukatif di Jakarta Barat" sebagai syarat kelulusan S1 Program Studi Arsitektur Universitas Pradita. Laporan tugas akhir ini tidak mungkin dapat terselesaikan tanpa dukungan dan doa dari orang-orang di sekitar penulis. Ucapan terima kasih penulis berikan kepada berbagai pihak yang telah memberikan bimbingan, doa, motivasi, inspirasi, maupun dalam bentuk lainnya, terutama kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Richardus Eko Indrajit, M.Sc., M.B.A., M. Phil., M.A., sebagai Rektor Universitas Pradita
2. Ibu Anisza Ratnasari, S.T., M.Sc., sebagai Ketua Program Studi Arsitektur Universitas Pradita
3. Ibu Marchelia Gupita Sari, S.T., M. Arch. sebagai Dosen Pembimbing 1
4. Bapak Adriyan Kusuma, S.T., M. Arch. sebagai Dosen Pembimbing 2
5. Orangtua tercinta, atas dorongan dan motivasi yang diberikan baik secara moral maupun material
6. Orang-orang terdekat, teman-teman seperjuangan Tugas Akhir, dan semua pihak lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari masih adanya kekurangan dalam penulisan laporan ini, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk laporan ini. Akhir kata, penulis berharap semoga karya ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembaca.

ABSTRAK

Seiring dengan bertambahnya jumlah penduduk, perumahan menjadi semakin padat dan begitu juga dengan hewan peliharaan di dalamnya. Overpopulasi hewan domestik menjadi masalah yang tidak dapat dihindarkan, di mana hal ini dapat mengarah pada permasalahan di sekitar permukiman. Hewan-hewan terlantar seringkali ditampung dalam penampungan, namun laju antara hewan yang diadopsi tidak sebanding dengan hewan yang masuk. Di sisi lain, terdapat bisnis breeder yang menambah keturunan hewan domestik dengan cara yang tidak etis. Maka dari itu, diperlukan sebuah perancangan penampungan hewan yang dapat mendorong minat masyarakat untuk mempelajari perilaku hewan dan mengadopsi. Lokasi perancangan yaitu Jakarta Barat yang merupakan daerah perkotaan padat namun belum memiliki penampungan hewan. Pendekatan yang diambil yaitu rekreatif edukatif, dengan harapan dapat mengundang pengunjung untuk datang serta mengedukasi masyarakat agar lebih memilih mengadopsi ketimbang membeli dari breeder. Untuk memenuhi pendekatan tersebut, perancangan perlu mendorong interaksi antara manusia dan hewan. Dengan demikian, persepsi masyarakat mengenai penampungan hewan yang suram/menyedihkan dapat berubah menjadi sebuah tempat rekreasi yang menarik dan mengedukasi.

ABSTRACT

With the increasing population, housing becomes more crowded, and so do the pets within them. The overpopulation of domestic animals becomes an inevitable problem, leading to issues around settlements. Abandoned animals are often sheltered, but the rate of adoptions does not match the influx of animals. On the other hand, there are breeder businesses that breed domestic animals unethically. Therefore, a design for an animal shelter is needed to encourage public interest in studying animal behavior and promoting adoptions. The location for this design is West Jakarta, a densely urban area that lacks an animal shelter. The approach taken is educational recreation, with the hope of attracting visitors and educating the public to prefer adoption over buying from breeders. To fulfill this approach, the design needs to encourage interaction between humans and animals. Thus, transforming the public's perception of a gloomy, pitiful animal shelter into an attractive and educational recreational area.

DAFTAR ISI

01

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	14
1.2. Isu / Permasalahan	18
1.3. Tujuan dan Sasaran	19
1.4. Manfaat	
1.5. Ruang Lingkup Pembahasan	20
1.6. Pendekatan Desain	
1.7. Sistematika Perancangan	21

02

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan terhadap Tipologi Fungsi / Kasus Perancangan	22
2.2. Tinjauan terhadap Standar dan Regulasi	25
2.3. Tinjauan terhadap Pendekatan Desain	28
2.4. Tinjauan terhadap Pengguna	32

03

KAJIAN PERANCANGAN

3.1. Data dan Analisis Tapak	39
3.2. Studi Preseden	51

04

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

4.1. Problem Statement	68
4.2. Strategi Perancangan	69
4.3. Analisis Pengguna Bangunan	73
4.4. Bubble Diagram	74
4.5. Alur Pengguna Bangunan	73
4.6. Program Ruang	75
4.7. Eksplorasi Bentuk Konfigurasi dan Zoning	78

4.8. Eksplorasi Desain	82
4.9. Hasil Perancangan Akhir	95

05

PENUTUP

5.1. Kesimpulan	116
Daftar Pustaka	117
Lampiran	118

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Lokasi Pusat Penampungan Hewan di Jakarta.

Tabel 2.1. Perbedaan Kucing Terlantar dan Kucing Feral.

Tabel 3.1. Komparasi Preseden.

Tabel 4.1 Program Ruang.

Tabel 4.2 Perbandingan Eksplorasi Desain.

Tabel 4.3. Parameter Kreatif Edukatif.

Tabel 4.4. Perhitungan RTH.

Tabel 4.5. Perhitungan KDB.

Tabel 4.6. Perhitungan KLB.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Peta Persebaran Rabies di Indonesia

Gambar 1.2. Overpopulasi Kucing di Jalanan.

Gambar 1.3. Overpopulasi Anjing di Jalanan.

Gambar 1.4. Keadaan Anjing di Breeder Kurang Etis.

Gambar 1.5. Keadaan Anjing di Breeder Kurang Etis.

Gambar 1.6. Keadaan Penampungan Anjing di Jakarta Selatan.

Gambar 1.7. Keadaan Penampungan Kucing di Parung.

Gambar 1.8. Diagram Isu Permasalahan.

Gambar 1.9. Persebaran Pusat Penampungan Hewan di Jakarta.

Gambar 1.10. Sasaran Perancangan.

Gambar 1.11. Diagram Sistematis Perancangan.

Gambar 2.1. Corridor Kennels

Gambar 2.2. Circular Kennels

Gambar 2.3. Run Access Kennels

Gambar 2.4. Diagram Proses Rehoming.

Gambar 2.5. 5 Kebebasan Hewan.

Gambar 2.6. Sketsa Kandang Anjing.

Gambar 2.7. Contoh Standar Kandang Anjing..

Gambar 2.8. Sketsa Kandang Kucing.

Gambar 2.9. Contoh Suasana Kreatif: Taman Martha Tiahahu.

Gambar 2.10. Contoh Suasana Edukatif: Taman Ismail Marzuki.

Gambar 2.11. Contoh Suasana Edukatif: Taman Ismail Marzuki.

Gambar 2.12. Kegiatan Talkshow tentang Hewan Peliharaan.

Gambar 2.13. Kegiatan Kontes Hewan Peliharaan.

Gambar 2.14. Kegiatan Kampanye Adopsi Hewan.

Gambar 2.15. Kegiatan Kontes Hewan Peliharaan.

Gambar 2.16. Klasifikasi Ukuran Anjing.

Gambar 2.17. Perbandingan Penglihatan Manusia dengan Hewan.

Gambar 2.18. Perbandingan Pendengaran Manusia, Kucing, dan Anjing.

Gambar 2.19. Interaksi Manusia dengan Anjing.

Gambar 2.20. Interaksi Manusia dengan Kucing.

Gambar 2.21. Inovasi Desain Kandang Anjing.

Gambar 2.22. Inovasi Desain Kandang Anjing.

Gambar 2.23. Inovasi Desain Kandang Anjing.

Gambar 2.24. Inovasi Desain Kandang Anjing.

Gambar 2.25. Inovasi Desain Kandang Anjing.

Gambar 2.26. Inovasi Desain Kandang Anjing.

Gambar 2.27. Inovasi Atelier BOW-WOW.

Gambar 2.28. Inovasi FGMF.

Gambar 2.29. Inovasi Kengo Kuma.

Gambar 2.30. Inovasi Sou Fujimoto.

Gambar 2.31. Inovasi Kandang Kucing.

Gambar 2.32. Inovasi Group Housing Kucing.

Gambar 2.33. Inovasi Kandang Kucing.

Gambar 2.34. Inovasi Kandang Kucing.

Gambar 2.35. Inovasi Kandang Kucing.

Gambar 2.36. Inovasi Flora-Gato.

Gambar 2.37. Inovasi HOK.

Gambar 2.38. Inovasi HOK.

Gambar 2.39. Inovasi Abramson Architect.

Gambar 3.1. Peta Daerah Khusus Ibukota Jakarta.

Gambar 3.2. Peta Kota Jakarta Barat.

Gambar 3.3. Peta Kecamatan Kembangan.

Gambar 3.4. Lokasi Site di Jalan Puri Indah Raya.

Gambar 3.5. Perkembangan Sekitar Site dari Tahun ke Tahun.

Gambar 3.6. Konteks Sekitar Lahan.

Gambar 3.7. Figure Ground.

Gambar 3.8. Zonasi Administratif Tapak.

Gambar 3.9. Bentuk dan Ukuran Site.

Gambar 3.10. Hidrologi pada Site.

Gambar 3.11. Arah Matahari pada Site.

Gambar 3.12. Vegetasi pada Site.

Gambar 3.13. Ekosistem Mikro pada Site.

Gambar 3.14. Tampak depan Site Eksisting.

Gambar 3.15. Perairan pada Site Eksisting.

Gambar 3.16. Regulasi Lahan.

Gambar 3.17. Kebisingan pada Site.

Gambar 3.18. Sirkulasi pada Site.

Gambar 3.19. Pemandangan ke Site.

Gambar 3.20. Foto-foto Eksisting Site.

Gambar 3.21. Pemandangan dari Site.

Gambar 3.22. Pemandangan sekitar Site.

Gambar 3.23. Potensi Konfigurasi Massa (1)

Gambar 3.24. Potensi Konfigurasi Massa (2)

Gambar 3.25. Potensi Konfigurasi Massa (3)

Gambar 3.26. Potensi Bentuk Perairan (1)

Gambar 3.27. Potensi Bentuk Perairan (2)

Gambar 3.28. Potensi Bentuk Perairan (3)

Gambar 3.29. Potensi Strategi terhadap Panas (1)

Gambar 3.30. Potensi Strategi terhadap Panas (2)

Gambar 3.31. Potensi Strategi terhadap Panas (3)

Gambar 3.32. Potensi Pintu Masuk & Keluar (1)

Gambar 3.33. Potensi Pintu Masuk & Keluar (2)

Gambar 3.34. Potensi Pintu Masuk & Keluar (3)

Gambar 3.35. Potensi Kebisingan (1)

Gambar 3.36. Potensi Kebisingan (2)

Gambar 3.37. Potensi Kebisingan (3)

Gambar 3.38. Potensi Strategi terhadap Kebisingan (1)

Gambar 3.39. Potensi Strategi terhadap Kebisingan (2)

Gambar 3.40. Potensi Strategi terhadap Kebisingan (3)

Gambar 3.41. Pandangan ke dalam Lahan (1)

Gambar 3.42. Potensi Pandangan ke dalam Lahan (2)

Gambar 3.43. Potensi Pandangan ke dalam Lahan (3)

Gambar 3.44. Potensi Pandangan ke Luar Lahan (1)

Gambar 3.45. Potensi Pandangan ke Luar Lahan (2)

Gambar 3.46. Potensi Pandangan ke Luar Lahan (3)

Gambar 3.47. Palm Springs Animal Care Facility.

Gambar 3.48. Konsep Massa.

Gambar 3.49. Konsep Massa.

Gambar 3.50. Lokasi lahan.

Gambar 3.51. Tampak Depan.

Gambar 3.52. Tampak depan.

Gambar 3.53. Denah Palm Springs Animal Shelter

Gambar 3.54. Zoning Palm Springs Animal

Gambar 3.55. Zoning Palm Springs Animal

Gambar 3.56. Zoning Palm Springs Animal

Gambar 3.57. Area Isolasi Shelter.

Gambar 3.58. Area Penampungan Shelter.

Gambar 3.59. Area Hewan Siap Adopsi.

Gambar 3.60. Sirkulasi Pengunjung Shelter

Gambar 3.61. Sirkulasi Karyawan Shelter

Gambar 3.62. Sirkulasi Pengunjung Shelter (Edukasi)

Gambar 3.63. Lokasi Lahan Woof Avenue

Gambar 3.64. Woof Avenue.

Gambar 3.65. Tampak Depan Woof Avenue.

Gambar 3.66. Tampak Samping Woof Avenue.

Gambar 3.67. Tampak Samping Woof Avenue.

Gambar 3.68. Tampak Samping Woof Avenue.

Gambar 3.69. Petshop Woof Avenue.

Gambar 3.70. Material Woof Avenue.

Gambar 3.71. Pembersihan Woof Avenue.

Gambar 3.72. Denah Lantai 1 Woof Avenue.

Gambar 3.73. Denah Lantai 2 Woof Avenue.

Gambar 3.74. Dog Park.

Gambar 3.75. Dog Pool.

Gambar 3.76. K9 Training Area.

Gambar 3.77. Training Area.

Gambar 3.78. Grooming Area.

Gambar 3.79. Training Room.

Gambar 3.80. Pet Hotel.

Gambar 3.81. Maria Stray Home.

Gambar 3.82. Maria Stray Home.

Gambar 3.83. Jalan Masuk MSH.

Gambar 3.84. Bagian Luar MSH.

Gambar 3.85. Denah Maria Stray Home.

Gambar 3.86. Bagian Luar Maria Stray Home.

Gambar 3.87. Teras Maria Stray Home.

Gambar 3.88. Toko Maria Stray Home.

Gambar 3.89. Kafe Maria Stray Home.

Gambar 3.90. Dapur Maria Stray Home.

Gambar 3.91. Grooming Area Maria Stray Home.

Gambar 3.92. Area Penampungan Maria Stray Home.

Gambar 3.93. Dog Pool Maria Stray Home.

Gambar 3.94. SPCA Animal Shelter and Office Facility.

Gambar 3.95. SPCA Animal Shelter and Office Facility.

Gambar 3.96. SPCA Animal Shelter and Office Facility.

Gambar 3.97. Foto Udara SPCA Animal Shelter and Office Facility.

Gambar 3.98. Tampak Depan SPCA Animal Shelter and Office Facility.

Gambar 3.99. Education Area.

Gambar 3.100. Merchandise Store.

Gambar 3.101. Denah SPCA Animal Shelter and Office Facility.

Gambar 3.102. Elemen Air SPCA Animal Shelter.

Gambar 3.103. Kandang dan Ruang Sosialisasi.

Gambar 3.104. Panda House Observation Center.

Gambar 3.105. Foto Udara Panda House Observation Center.

Gambar 3.106. Konsep Panda House Observation Center.

Gambar 3.107. Diagram Lansekap Panda House Observation Center.

Gambar 3.108. Kamufase Lansekap Panda House Observation Center.

Gambar 3.109. Ruang di Bawah Lansekap.

Gambar 3.110. Potongan Panda House.

Gambar 3.111. Denah Panda House.

Gambar 3.112. Sirkulasi Atas Panda House.

Gambar 3.113. Sirkulasi Bawah Panda House.

Gambar 4.1. Diagram Interaksi Pengguna.

Gambar 4.2. Diagram Pemanfaatan Perairan.

Gambar 4.3. Sketsa Konsep sesuai Karakteristik Anjing.

Gambar 4.4. Sketsa Konsep sesuai Karakteristik Anjing.

Gambar 4.5. Sketsa Konsep sesuai Karakteristik Kucing.

Gambar 4.6. Sketsa Konsep sesuai Karakteristik Kucing.

Gambar 4.7. Sketsa Konsep untuk Hewan Agresif.

Gambar 4.8. Sketsa Konsep untuk Anjing Siap Adopsi.

Gambar 4.9. Sketsa Konsep untuk Hewan Karantina.

Gambar 4.10. Sketsa Konsep untuk Kucing Siap Adopsi.

Gambar 4.11. Sketsa Konsep Ruang Rekreatif Edukatif.

Gambar 4.12. Sketsa Konsep Ruang Rekreatif Edukatif.

Gambar 4.13. Preseden Visualisasi Konsep.

Gambar 4.14. Diagram Pengguna Bangunan.

Gambar 4.15. Bubble Diagram.

Gambar 4.16. Bentuk Konfigurasi & Zoning 1.

- Gambar 4.17. Bentuk Konfigurasi & Zoning 2.
 Gambar 4.18. Bentuk Konfigurasi & Zoning 3.
 Gambar 4.19. Perbandingan Bentuk Konfigurasi & Zoning 1-3.
 Gambar 4.20. Desain 1 - Parti 1.
 Gambar 4.21. Desain 1 - Parti 2.
 Gambar 4.22. Desain 1 - Parti 1.
 Gambar 4.23. Desain 1 - Zoning.
 Gambar 4.24. Desain 1 - Konsep 1.
 Gambar 4.25. Desain 1 - Konsep 2.
 Gambar 4.26. Desain 1 - Perspektif 1.
 Gambar 4.27. Desain 1 - Perspektif 2.
 Gambar 4.28. Desain 1 - Perspektif 3.
 Gambar 4.29. Desain 1 - Perspektif 4.
 Gambar 4.30. Desain 2 - Pembentukan Massa.
 Gambar 4.31. Desain 2 - Zoning.
 Gambar 4.32. Desain 2 - Sirkulasi Vertikal 1.
 Gambar 4.33. Desain 2 -Sirkulasi Vertikal 2.
 Gambar 4.34. Desain 2 - Perspektif 1.
 Gambar 4.35. Desain 2 - Perspektif 2.
 Gambar 4.36. Desain 2 - Perspektif 3.
 Gambar 4.37. Desain 2 - Perspektif 4.
 Gambar 4.38. Desain 3 - Pembentukan Massa.
 Gambar 4.39. Desain 3 - Zoning.
 Gambar 4.40. Desain 3 - Konsep Sirkulasi.
 Gambar 4.41. Desain 3 - Konsep Ramp.
 Gambar 4.42. Desain 3 - Perspektif 1.
 Gambar 4.43. Desain 3 - Perspektif 2.
 Gambar 4.44. Desain 3 - Perspektif 3.
 Gambar 4.45. Desain 3 - Perspektif 4.
 Gambar 4.46. Zoning.
 Gambar 4.47. Transformasi Massa.
 Gambar 4.48. Diagram Titik Interaksi.
 Gambar 4.49. Siteplan.
 Gambar 4.50. Ground plan.
 Gambar 4.51. Denah Massa A.
 Gambar 4.52. Denah Massa B.
 Gambar 4.53. Denah Massa C.
 Gambar 4.54. Denah Massa D.
 Gambar 4.55. Tampak Depan.
 Gambar 4.56. Tampak Barat.
 Gambar 4.57. Tampak Timur.
 Gambar 4.58. Tampak Belakang.
 Gambar 4.59. Potongan A.
 Gambar 4.60. Potongan 1.
 Gambar 4.61. Potongan 2.
 Gambar 4.62. Potongan B.
 Gambar 4.63. Diagram Ramp.
 Gambar 4.64. Titik Perhentian Ramp.
 Gambar 4.65. Detail Ramp.
 Gambar 4.66. Diagram Sirkulasi.
 Gambar 4.67. Diagram Sekuens.
 Gambar 4.68. Konsep Bentuk Fasad.
 Gambar 4.69. Detail Fasad Kisi.
 Gambar 4.70. Detail Fasad Membran.
 Gambar 4.71. Detail Kanopi.
 Gambar 4.72. Diagram Dog Kennel.
 Gambar 4.73. Diagram Cat Shelter.
 Gambar 4.74. Diagram Struktur.
 Gambar 4.75. Diagram Air Bersih.
 Gambar 4.76. Diagram Limbah.
 Gambar 4.77. Diagram Keamanan.
 Gambar 4.78. Diagram Elektrikal.
 Gambar 4.79. Diagram Drainase.
 Gambar 4.80. Render Tampak Depan.
 Gambar 4.81. Render Amphiteater.
 Gambar 4.82. Render Dog Park.
 Gambar 4.83. Render Main Entrance.

DAFTAR LAMPIRAN

- Gambar Kerja (15 Halaman)
 Foto Maket
 Berita Acara
 Pemeriksaan Plagiarisme

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

1.1.1. Overpopulasi Hewan dan Permasalahannya dengan Manusia

Seiring dengan bertambahnya hunian di kota besar, semakin bertambah pula peminat hewan peliharaan di rumah. Banyak orang mencari hewan peliharaan domestik seperti anjing dan kucing untuk menjaga rumah atau sekadar menemani di waktu luang. Namun, tingginya minat masyarakat ini berbanding lurus dengan angka penelantaran hewan di daerah permukiman. Pasalnya, seekor anjing atau kucing betina dapat melahirkan hingga 12 ekor anak.

Berdasarkan data dari Dinas Ketahanan Pangan, Kelautan dan Perikanan (DKPKP), jumlah kucing yang tercatat di Jakarta pada tahun 2018 mencapai 29.504 ekor. Jumlah ini terdiri dari kucing liar yang tertangkap dan disterilisasi saat penertiban serta kucing yang telah divaksinasi/disterilisasi (berpemilik). Sementara itu, DKPKP mencatat jumlah populasi anjing berpemilik di Jakarta sebanyak sekitar 15.000 ekor (Wahyudi, 2015). Jumlah anjing dan kucing terlantar sulit diketahui secara pasti karena tidak melalui sensus, namun DKPKP Jakarta mengatakan adanya sekitar 100 laporan mengenai anjing dan kucing liar dari warga pada tahun 2018.

Overpopulasi ini juga membuat masalah pada permukiman penduduk. Saat ini, masyarakat belum menyadari bagaimana hidup berdampingan dengan hewan-hewan domestik, sehingga seringkali menganggap hewan tersebut mengganggu sekitarnya. Di samping hal tersebut, hewan-hewan domestik yang terlantar seperti anjing dan kucing juga dapat menyebarkan penyakit, seperti Rabies, Toxoplasmosis, Cat Scratch Disease, Cryptosporidiosis, Hookworm, dan sebagainya. Ditambah lagi, Kementerian Kesehatan (Kemenkes) telah mengungkapkan bahwa pada bulan Januari - Juni 2023 terdapat lebih dari 31.000 kasus penyebaran rabies. Pada tahun 2022, terdapat total 104.229 kasus dengan 102 kematian, di mana jumlah tersebut mengalami kenaikan 82,04% dari tahun sebelumnya. Namun demikian, masyarakat tetap perlu diedukasi tentang Hak Hidup Hewan sehingga tidak terjadi kekerasan terhadap hewan dalam upaya melindungi diri dari penyakit menular.



Gambar 1.1. Peta Persebaran Rabies di Indonesia. (sumber: Kementerian Pertanian)



Gambar 1.2. Overpopulasi Kucing di Jalanan. (sumber: tribunnews)



Gambar 1.3. Overpopulasi Anjing di Jalanan. (sumber: detik.com)



Gambar 1.4. Keadaan Anjing di Breeder Kurang Etis.
(sumber: peta.org)



Gambar 1.5. Keadaan Anjing di Breeder Kurang Etis.
(sumber: peta.org)

1.1.2. Bisnis Breeder yang Kurang Etis

Di samping meningkatnya jumlah overpopulasi hewan domestik, jumlah peminat hewan peliharaan tetap meningkat. Minat yang tinggi ini dimanfaatkan oleh banyak pebisnis sebagai peluang untuk mencari keuntungan sebesar-besarnya melalui jual-beli hewan peliharaan, atau yang biasa disebut bisnis breeder. Ras-ras anjing dan kucing yang merupakan peranakan murni biasanya diberi harga yang tinggi, sehingga para breeder mengusahakan pengembangbiakan ras murni sebanyak-banyaknya. Sayangnya, banyak breeder yang kurang memperhatikan moralitas, etika, maupun hak hewan secara umum sehingga dapat berpengaruh bagi kesehatan fisik dan mental hewan.

Tidak jarang juga breeder melakukan praktik inbreeding atau mengawinkan hewan sedarah, di mana hal ini dapat menurunkan penyakit genetik seperti dysplasia, kebutaan, tuli, masalah kulit, epilepsi, dan lain-lain. Menurut Royal Society for the Prevention of Cruelty to Animals (RSPCA), semua hewan memiliki kebutuhan pokok yaitu kebutuhan fisiologi (makan dan minum, suhu, kelembapan, udara, dan sebagainya), kebutuhan sosial, kebutuhan psikologi (bermain, mengatasi kebosanan), kebutuhan lingkungan (ruang dan teritori), dan kebutuhan perilaku (hibernasi, membuat sarang, dll.). Sementara itu, dalam beberapa investigasi, PETA menemukan banyak "pabrik" anjing yang memperlakukan anjing-anjingnya dengan tidak layak. Anjing yang dikembangbiakkan ditempatkan pada kandang kotor yang terlalu sempit untuk ukuran badan mereka, tanpa perawatan medis, sosialisasi, maupun kasih sayang dari pemiliknya. Hal ini akan berkurang jika kesadaran masyarakat tentang bisnis breeder meningkat.

1.1.3. Awareness Adopsi Hewan

Sebagai upaya untuk menangani jumlah overpopulasi hewan, didirikan pusat penampungan hewan atau disebut juga shelter. Dilansir dari Kompas (2021), jumlah anjing di shelter terus bertambah selama pandemi Covid-19. Hal ini terjadi karena beberapa penyebab mulai dari pemilik yang meninggal, kesulitan finansial, hingga protes warga terhadap keberadaan anjing di lingkungannya. Salah satu penampungan hewan di Jakarta Selatan menyebutkan bahwa selama masa pandemi, jumlah anjing yang perlu dievakuasi dalam sebulan mencapai 20 ekor, padahal sebelumnya jumlah tersebut kurang dari 10 ekor per bulan. Hal ini tentunya menyulitkan karena kapasitas ruang yang kurang untuk mengakomodir jumlah yang kerap bertambah.

Sudah terdapat banyak program yang dicanangkan oleh organisasi-organisasi pembela hak hewan seperti Animal Defender, Jakarta Animal Aid Network, Pejaten Shelter, dan sebagainya. Program-program tersebut berupa adopsi, donasi, rescue, rehabilitasi, edukasi, rehome, shelter visit, dan sterilisasi. Kampanye dengan tagline "Adopt, Don't Shop" mensosialisasikan kepada masyarakat untuk lebih memilih mengadopsi dibandingkan membeli, dan lebih sadar terhadap keadaan hewan-hewan terlantar yang ada.

Hewan peliharaan dari shelter secara mayoritas sudah divaksin dan disterilisasi sehingga dapat menjamin kesehatan serta menghemat biaya yang diperlukan. Hewan shelter juga telah mendapatkan sosialisasi yang cukup dengan manusia maupun hewan lain sehingga siap untuk diadopsi dalam keluarga baru. Jika masyarakat berhenti membeli hewan peliharaan dari breeder, maka tidak akan ada pasar bagi perkembangbiakan hewan peliharaan secara massal. Bisnis breeder akan gulung tikar dan hewan peliharaan yang menderita akan berkurang.

1.1.4. Keadaan Penampungan Hewan yang Sudah Ada

Saat ini sudah terdapat beberapa penampungan hewan di kota-kota besar seperti sekitar Jabodetabek, namun secara kapasitas masih belum dapat memadai seluruhnya. Keadaan penampungan hewan juga secara umum masih berupa ruang-ruang kosong yang menampung anjing dan kucing tanpa adanya kandang individual atau fasilitas yang memadai seluruh kebutuhan aktivitas hewan. Belum terdapat perancangan secara khusus yang sesuai dengan standard kebutuhan dan kesejahteraan hewan. Selain itu, sumber pemasukan utama dari beberapa penampungan ini yaitu donasi dari sukarelawan, sehingga seringkali mengalami kekurangan pangan maupun biaya operasional.

Keadaan yang demikian pada penampungan hewan saat ini memberikan persepsi yang kurang baik bagi masyarakat. Citra penampungan hewan kebanyakan mencerminkan nuansa yang suram, menyedihkan, dan kurang mengundang untuk dikunjungi masyarakat luas. Padahal, dengan melihat keadaan hewan di penampungan, manusia dapat tergerak untuk mengadopsi, mempromosikan, atau sekedar memberikan donasi bagi penampungan.

Maka dari itu, diperlukan adanya pusat penampungan hewan yang dilengkapi dengan fasilitas dan sarana yang dapat menunjang kesehatan dan kesejahteraan hewan. Untuk membantu pemenuhan kebutuhan biaya, pusat penampungan hewan ini dirancang dengan adanya ruang publik yang menjadi daya tarik masyarakat. Pendekatan yang digunakan yaitu rekreatif edukatif, di mana pengunjung yang datang dapat mengalami hiburan baik secara jasmani maupun rohani, serta memperoleh pembelajaran dan pemahaman mengenai pentingnya penolakan terhadap bisnis *breeder*.

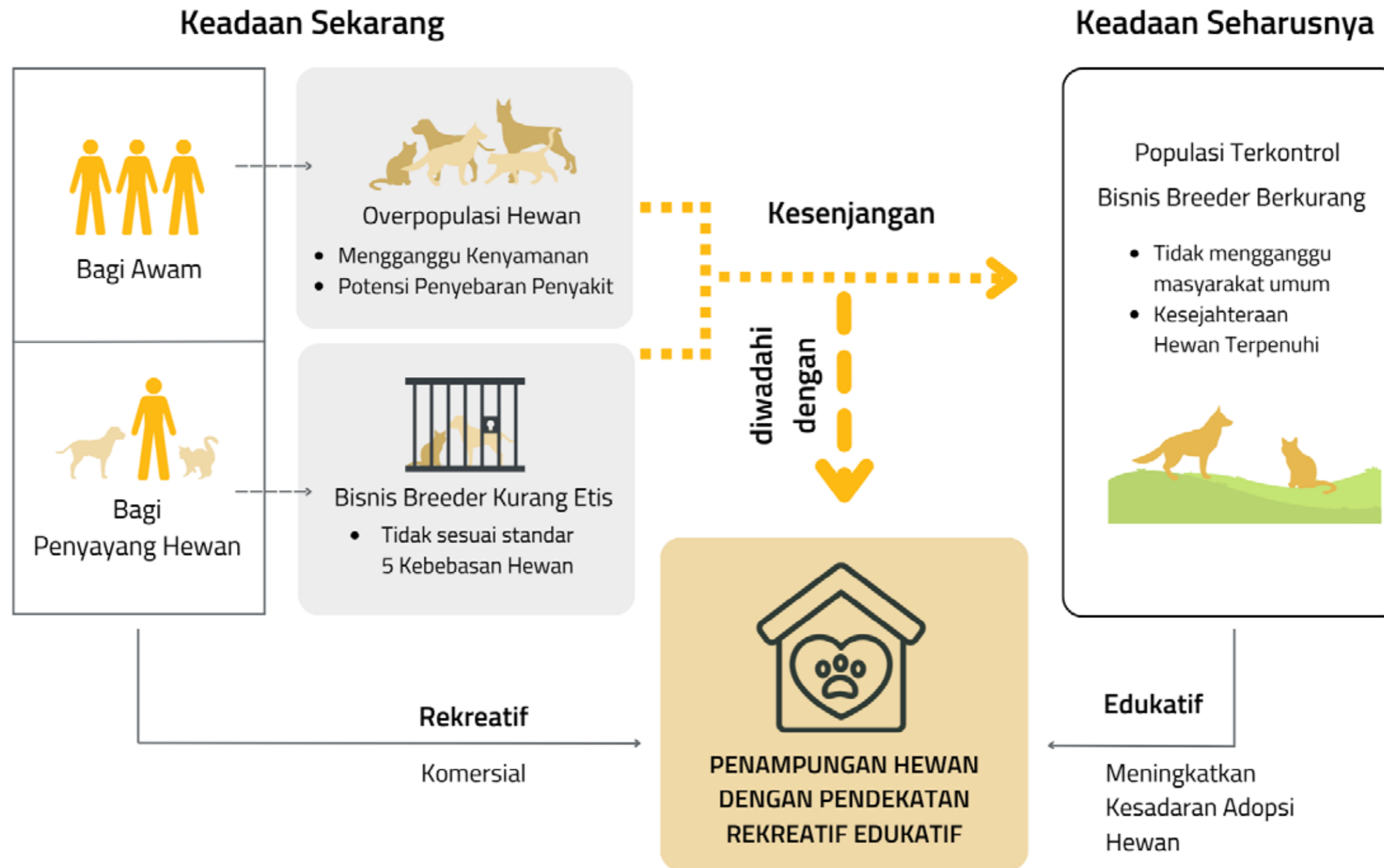


Gambar 1.6. Keadaan Penampungan Anjing di Jakarta Selatan.
(sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 1.7. Keadaan Penampungan Kucing di Parung.
(sumber: dokumentasi penulis)

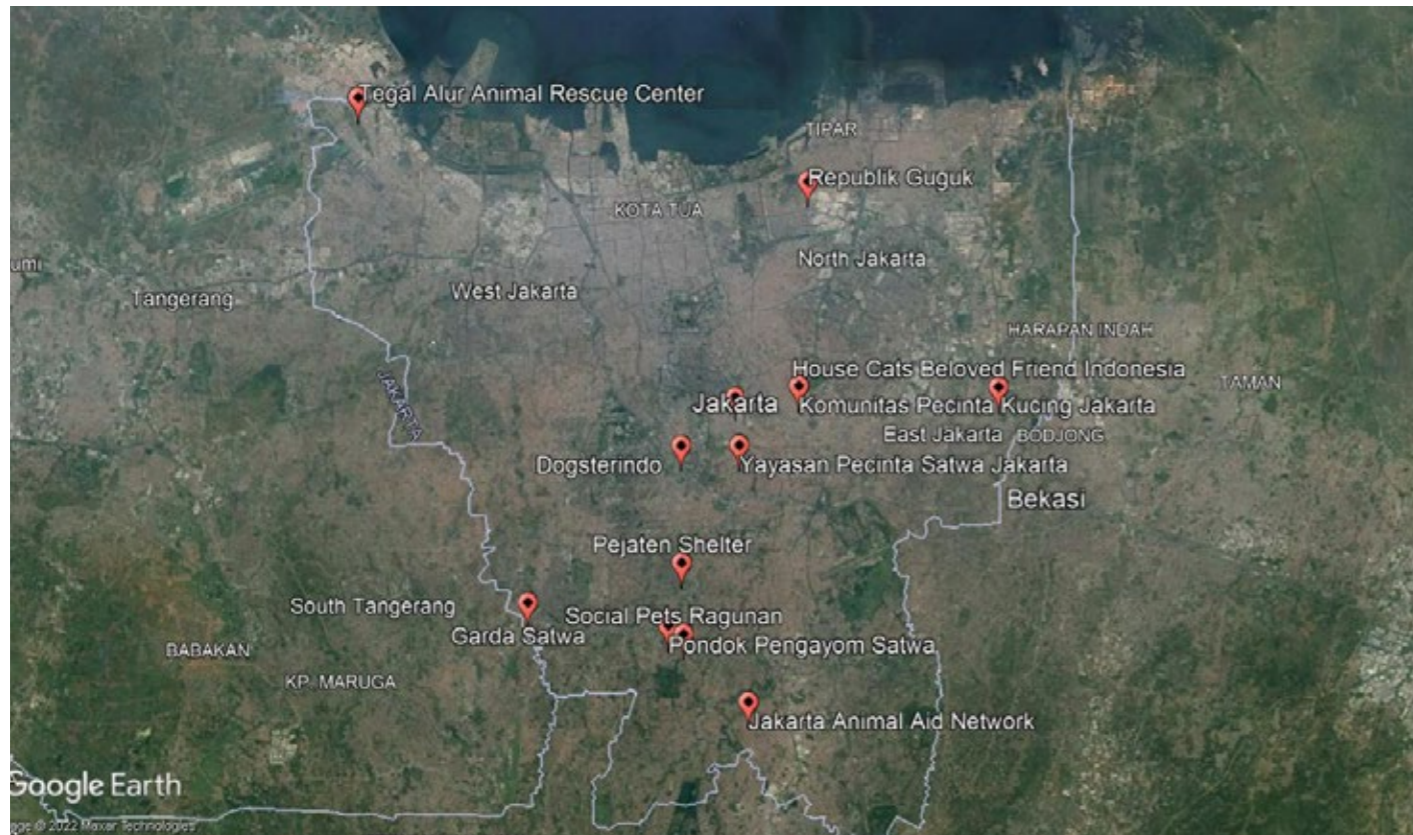
ISU PERMASALAHAN



Gambar 1.8 . Diagram Isu Permasalahan.
(sumber: penulis)

1.2. Isu/Permasalahan

Dari latar belakang yang telah dipaparkan, dapat ditarik identifikasi permasalahan yang terjadi terutama pada kota-kota besar yaitu banyaknya jumlah hewan yang terlantar dan tidak terurus, sementara kapasitas penampungan hewan yang sudah ada tidak memadai. Persebaran lokasi penampungan hewan ini juga kurang merata. Berdasarkan data dari DKPKP, lokasi penampungan hewan paling banyak di Jakarta Selatan, sementara di Jakarta Barat belum terdapat penampungan hewan terutama untuk hewan peliharaan. Masyarakat perlu ditingkatkan kesadarannya mengenai manfaat dari mengadopsi hewan peliharaan dan berhenti membeli dari *breeder*, karena bisnis breeder kurang memperhatikan etika dan hak-hak hewan. Secara keseluruhan, isu/permasalahan yang terjadi yaitu:



No.	Nama	Alamat
1.	Animal Defenders	Palem Ganda Asri 2 Cluster CC Blok U No. 9, Jl. Barito Raya, Karang Mulya, Central Karang, Tangerang City, Banten 15159
2.	Pejaten Shelter	Jalan Pejaten Barat No. 45T, RT.2/RW.8, Pejaten Barat, Pasar Minggu, Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12540
3.	Pondok Pengayom Satwa	Jalan Harsono RM No.10, RT.9/RW.4, Ragunan, Pasar Minggu, Kota Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12550
4.	Jakarta Animal Aid Network (JAAN)	Jl. Kemang Timur 17A Kemang, Jakarta Selatan, DKI Jakarta
5.	Garda Satwa	Jl. Taman Cirendeu Permai No.23, Lb. Bulus, Cilandak, Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12440
6.	Dogsterindo	Patra Jasa, Kuningan, Jakarta Selatan
7.	Yayasan Pecinta Satwa Jakarta (Jakarta Dog Lovers)	Gedung Sarana Jaya Unit 309 Jalan Tebet Barat IV No. 20 Jakarta Selatan. DKI Jakarta. email: info@yipsj.or.id
8.	Sosial Pets Ragunan	Kav. 37 Taman Anggrek, Kel. Ragunan, Kec. Pasar Minggu, Jakarta Selatan, DKI Jakarta
9.	Rumah Singgah TPP	Serang, Banten
10.	Republik Guguk	Tj. Priuk, Jakarta Utara, DKI Jakarta
11.	Melati Shelter	Jl. Kemiri Raya No.1, Pd. Cabe Udik, Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15418
12.	Rumah Kucing Parung	Jl. Pasir Naga, Warung Jambu, Parung, Bogor
13.	Rumah Kucing CLOW	Jl. H. Mawi, Parung, Bogor
14.	Johan Shelter	Jl. Kamal Raya RT.001 RW.06, Kel. Tegay Alur, Kec. Kalideres, Jakarta Barat, DKI Jakarta
15.	Animal Stories Indonesia	Jl. Raya Serpong Blok K, Tangerang, Banten
16.	Komunitas Pecinta Kucing Jakarta	Jl. Pisangan Baru, Kel. Pisangan Baru, Kec. Matraman, Jakarta Timur, DKI Jakarta

Tabel 1.1. Lokasi Pusat Penampungan Hewan di Jakarta.
(sumber: Dinas Ketahanan Pangan, Kelautan dan Perikanan)

Gambar 1.9. Persebaran Pusat Penampungan Hewan di Jakarta.
(sumber: Google Earth)

Makro (Kota): Terjadinya overpopulasi hewan terutama hewan domestik anjing dan kucing sehingga banyak yang terlantar di permukiman kota-kota besar

Messo (Kawasan): Berdasarkan data dari Dinas Ketahanan Pangan, Kelautan dan Perikanan, daerah permukiman di Jakarta Barat belum memiliki penampungan hewan yang mampu mengakomodasi hewan-hewan terlantar di sekitarnya.

Mikro (Site): Lokasi site berada di daerah yang memiliki potensi sebagai daerah rekreasi serta komersial namun belum dikembangkan

Rumusan masalah yang menjadi pertanyaan topik perancangan yaitu:

1. Bagaimana perancangan pusat penampungan hewan yang mampu meningkatkan kualitas hidup hewan terlantar?
2. Bagaimana rancangan dapat mengedukasi masyarakat luas mengenai keuntungan mengadopsi hewan dari penampungan?
3. Bagaimana integrasi pusat penampungan hewan dengan fungsi yang mampu meningkatkan keberlanjutan penampungan secara finansial?

1.3. Tujuan dan Sasaran

Perancangan penampungan hewan ini bertujuan untuk memberikan tempat yang layak bagi anjing dan kucing perkotaan yang terlantar dan tidak terurus, serta meningkatkan minat dan kesadaran masyarakat terhadap hewan-hewan terlantar.

Sasaran dari perancangan ini tidak hanya bagi pecinta hewan atau aktivis kesejahteraan hewan, namun juga masyarakat awam yang tidak memiliki ketertarikan terhadap hewan. Harapan dari perancangan ini yaitu orang-orang yang pada awalnya tidak peduli kepada hewan dapat menjadi tertarik, lambat laun menjadi penyayang hewan, berpotensi untuk mengadopsi, bahkan hingga ikut menjadi aktivis kesejahteraan hewan.

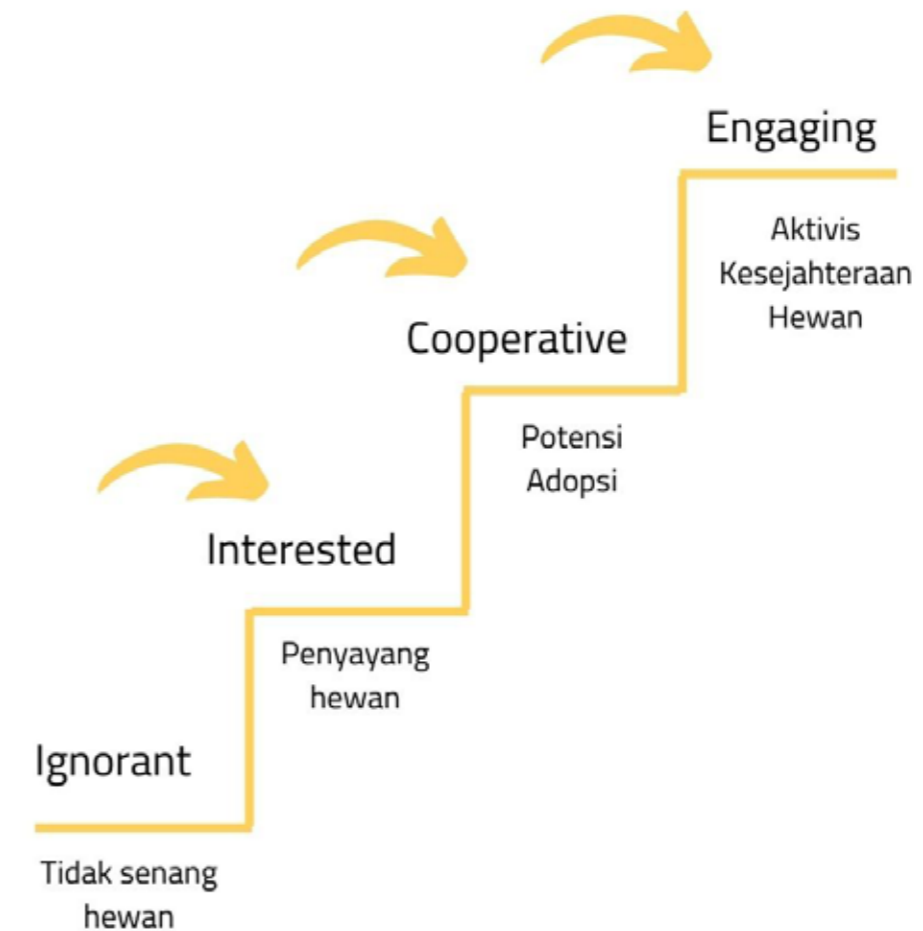
1.4. Manfaat

Manfaat Subjektif:

- Mendapatkan pemahaman lebih lanjut mengenai desain yang mengakomodasi interaksi antara manusia dan hewan
- Mengetahui pendekatan rekreatif edukatif yang mampu menjadi daya tarik rancangan serta mengedukasi masyarakat

Manfaat Objektif:

- Bagi masyarakat umum dan komunitas: mengusulkan eksplorasi desain tempat yang mengakomodasi hak hidup hewan dan mampu dikunjungi untuk rekreasi
- Bagi penampungan hewan: memberi usulan desain yang efektif menampung dan menyalurkan hewan terlantar sehingga kapasitas tidak membeludak



Gambar 1.10. Sasaran Perancangan.
(sumber: penulis)

1.5. Ruang Lingkup Pembahasan

Sebagai ruang lingkup pembahasan, diambil batasan berupa jenis hewan yang akan ditampung dalam perancangan. Jenis hewan yang menjadi pertimbangan yaitu hewan-hewan yang dapat mengganggu kenyamanan dan kesehatan lingkungan publik. Dari latar belakang telah dipaparkan bahwa hewan domestik anjing dan kucing terlantar menjadi masalah overpopulasi yang paling banyak dilaporkan. Selain itu, anjing dan kucing menjadi salah satu jenis Hewan Penular Rabies (HPR), di mana tingkat gigitan penular terbanyak yaitu anjing sebanyak 98%, diikuti oleh kucing dan kera (Kementrian Kesehatan RI, 2014). Maka dari itu, perancangan ini mengambil jenis hewan anjing dan kucing sebagai subjek utama yang ditampung.

Ruang lingkup pembahasan secara spasial dapat dijabarkan menjadi ruang/kamar penampungan, ruang perawatan, taman atau ruang terbuka publik, area komersial, serta ruang-ruang untuk kegiatan komunitas seperti penyuluhan atau seminar. Adanya ruang terbuka publik dapat mengundang orang-orang untuk berkunjung dan memantik minat adopsi atau donasi dan membantu kesejahteraan shelter.

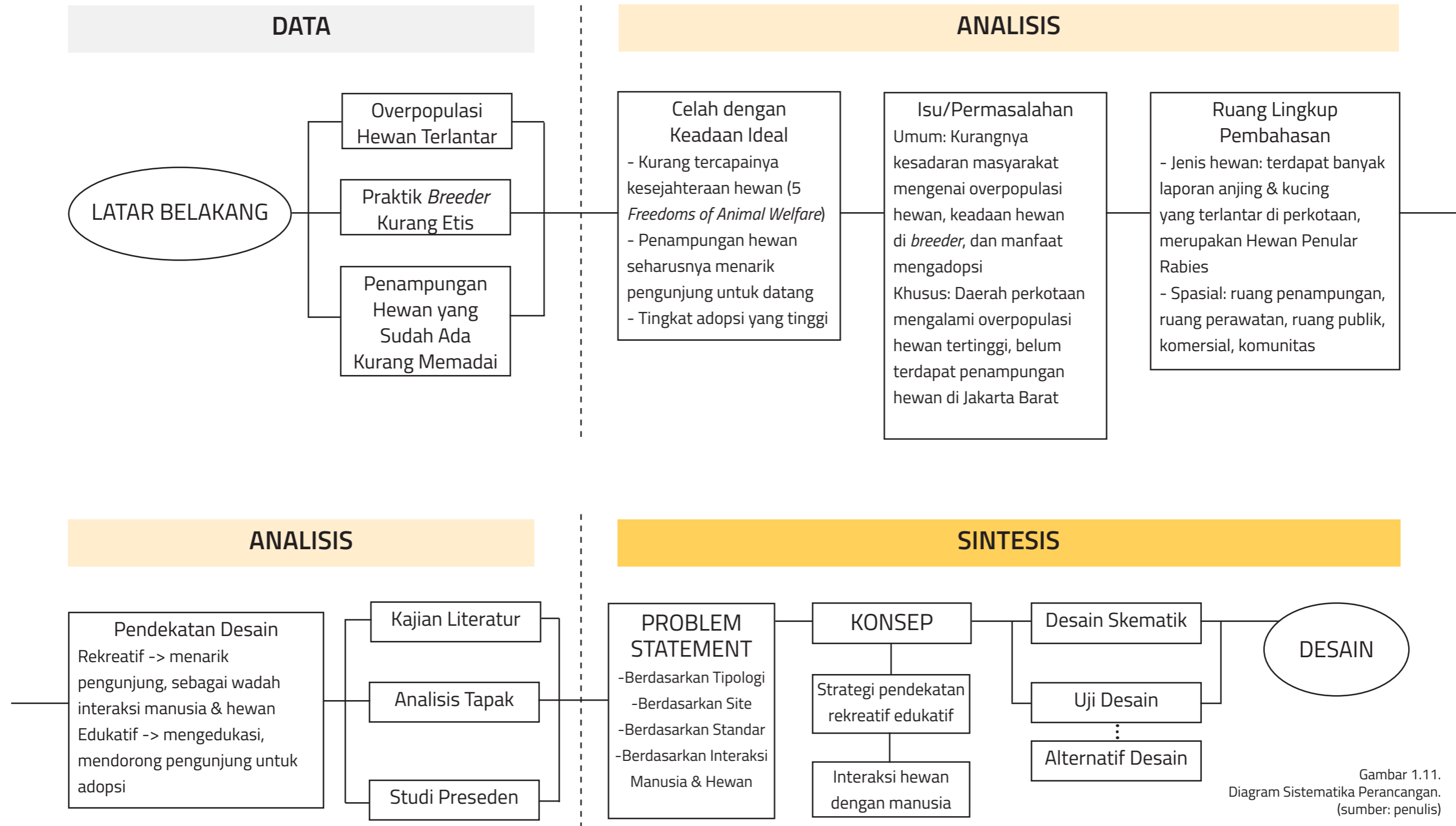
1.6. Pendekatan Desain

Dari pemaparan masalah, tujuan & sasaran, dapat diambil kesimpulan bahwa perancangan penampungan hewan perlu memperhatikan aspek yang dapat menarik pengunjung untuk datang. Desain yang dirancang perlu mengubah stigma masyarakat mengenai penampungan hewan yang hanya untuk menampung hewan terlantar, dengan konotasi hewan-hewan di dalamnya kurang terurus.

Agar minat masyarakat dalam mengadopsi dapat ditingkatkan, perlu terjadi interaksi antara hewan dengan manusia yang dapat mendekatkan keduanya. Dengan demikian, manusia dapat menyadari keberadaan dan perilaku alami hewan. Selain itu, desain yang dirancang perlu menghadirkan fungsi edukasi yang meningkatkan kesadaran tentang keadaan hewan terlantar atau hewan hasil *breeding*.

Maka dari itu, pendekatan yang diambil untuk desain penampungan hewan dalam perancangan ini yaitu rekreatif edukatif dengan penekanan terhadap interaksi manusia dengan hewan. Pendekatan ini diharapkan mampu menjadi tempat pengunjung melepas penat sehingga menarik untuk didatangi, namun sekaligus mendapatkan wawasan mengenai keadaan hewan peliharaan terlantar maupun hasil *breeding*. Banyaknya pengunjung yang mendatangi penampungan hewan juga akan menunjang fungsi komersil yang membantu pembiayaan penampungan hewan.

1.7. Sistematika Perancangan



Gambar 1.11. Diagram Sistematika Perancangan. (sumber: penulis)

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan terhadap Tipologi Fungsi / Kasus Perancangan

2.1.1. Pengertian Penampungan Hewan

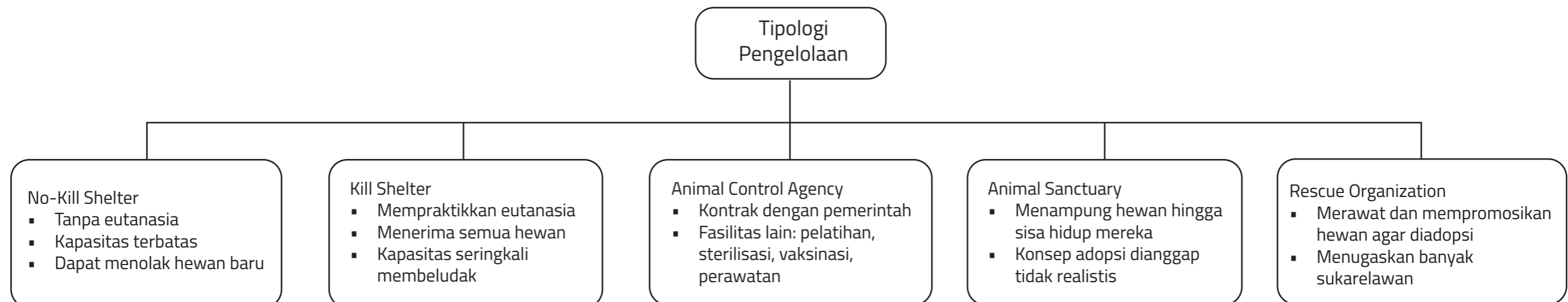
Menurut KBBI, penampungan memiliki arti proses, cara, perbuatan menampung; penadahan; penyambutan. Pengertian penampungan dalam dunia arsitektur yaitu suatu tempat atau fasilitas bagi manusia maupun hewan yang menyediakan perlindungan dari bahaya dan kelaparan (Permadi, 2020). Sementara itu, definisi hewan dalam KBBI adalah makhluk bernyawa yang mampu bergerak (berpindah tempat) dan mampu bereaksi terhadap rangsangan, tetapi tidak berakal budi. Penampungan hewan berarti suatu tempat yang menjadi rumah bagi hewan-hewan terlantar, hilang, maupun dititipkan, di mana kesejahteraan hewan tetap diperhatikan.

The Humane Society of United States menjelaskan penampungan hewan (shelter) sebagai sebuah wadah fisik bagi keseluruhan komunitas peduli hewan dan programnya. Penampungan hewan ini perlu didirikan, dipelihara, dan dioperasikan agar menarik dan bermanfaat bagi komunitas yang terlibat. Sebuah penampungan hewan harus menjadi tempat yang memberikan keamanan dan kenyamanan bagi hewan-hewan yang ditampung serta manusia sebagai pengunjung maupun pengurus operasional shelter. Selain itu, fasilitas penampungan hewan perlu dibangun pada lokasi yang dapat diakses dengan mudah, dengan desain yang terbuka bagi publik.

Penampungan hewan harus menyediakan lingkungan yang kondusif untuk menjaga kesehatan satwa di dalamnya (The Association of Shelter Veterinarians, 2010). Fasilitas yang ada perlu mengakomodasi jenis spesies, jumlah, dan durasi tinggal untuk menjamin kesejahteraan fisik dan fisiologi hewan. Desain perlu dirancang agar dapat memberikan pemisahan berdasarkan kesehatan, umur, gender, spesies, perilaku, hubungan dengan satu sama lain, serta memuat ruang yang cukup untuk operasional penampungan hewan.

2.1.2. Tipologi Penampungan Hewan

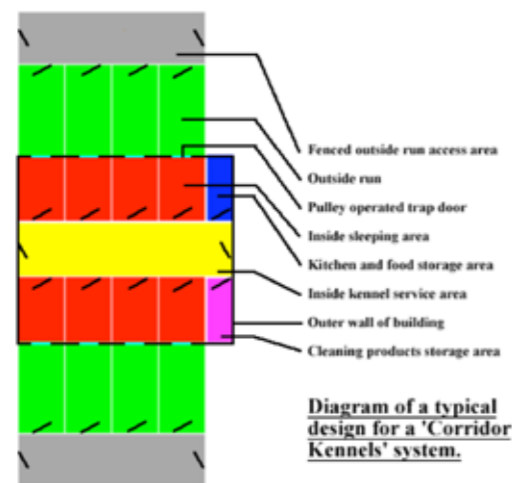
2.1.2.1. Tipologi Berdasarkan Pengelolaan Penampungan Hewan



2.1.2.2. Tipologi berdasarkan Sistem Konfigurasi Kandang

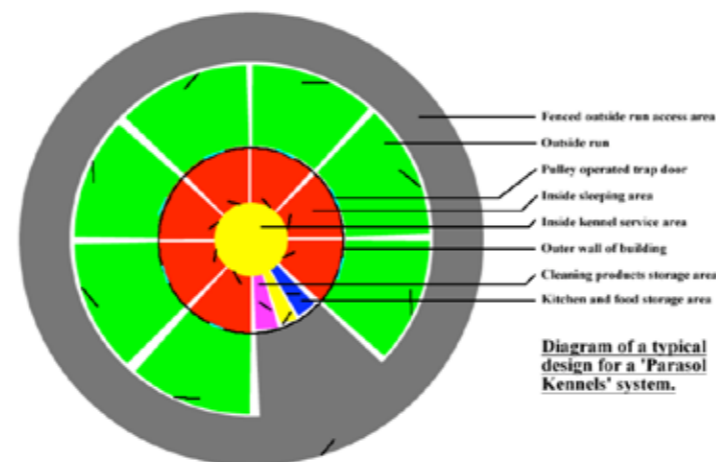
Berdasarkan sistem konfigurasi kandang, penampungan hewan dapat dibagi menjadi (Glasgow dalam Isnani, 2021):

Corridor Kennels

Gambar 2.1. Corridor Kennels
(sumber: Isnani, 2021)

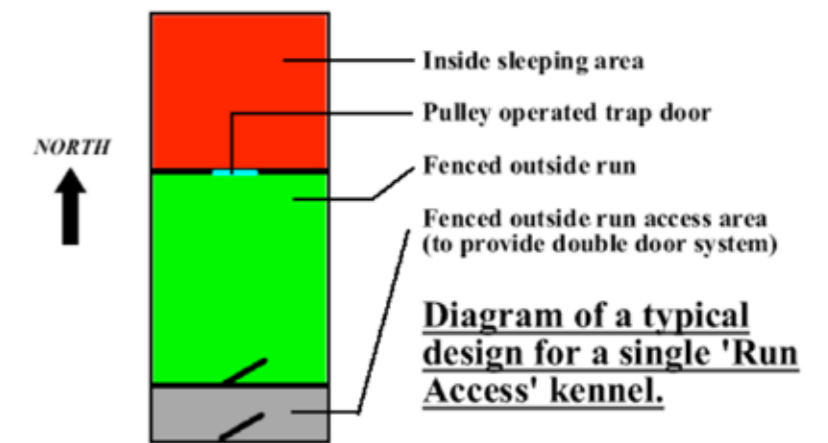
- Koridor servis di tengah dapat mengakses kandang dari dalam, area luar dapat mengakses dari depan
- Hewan dapat melihat satu sama lain
- Hewan dapat dikontrol secara individual, mencegah penyebaran penyakit
- Jenis tempat tidur terbatas karena area tidur panjang dan sempit
- Membutuhkan jumlah karyawan yang lebih setiap bloknya.

Circular / Parasol Kennels

Gambar 2.2. Circular Kennels
(sumber: Isnani, 2021)

- Konfigurasi radial mengelilingi servis di bagian tengah
- Hewan dapat melihat satu sama lain
- Karyawan dapat melihat lebih banyak hewan dari satu titik
- Banyak ruang terbuang karena bentuk lingkaran kurang efisien

Run Access Kennels

Gambar 2.3. Run Access Kennels
(sumber: Isnani, 2021)

- Terdiri dari satu atau lebih kandang tunggal
- Penggunaan untuk pemilih pribadi, jumlah hewan sedikit
- Tersedia dalam bentuk modular, hemat biaya
- Akses kurang baik, kontrol kurang terhadap lingkungan
- Pemeliharaan membutuhkan waktu banyak

2.1.3. Rutinitas Penampungan Hewan

Perancangan penampungan hewan harus mampu mawadahi segala rutinitas kegiatan di dalamnya sehingga mampu beroperasi dengan lancar. Sebuah rutinitas juga membantu seluruh karyawan sadar akan tanggung jawab masing-masing. Menurut RSPCA, beberapa rutinitas yang harus ditetapkan oleh penampungan hewan yaitu:

Hewan Pendetang

Anjing yang baru datang perlu dikarantina selama minimal 10 hari dan kucing selama minimal 14 hari, tergantung dari adanya penyakit menular yang dimiliki hewan tersebut. Dalam hal ini, diperlukan sebuah ruang tersendiri yang memisahkan hewan yang baru datang dengan hewan siap diadopsi. Semua hewan harus diperiksa oleh dokter hewan atau pengurus yang berpengalaman, divaksinasi dan diberi obat cacing. Selama karantina, pengurus penampungan dapat memperhatikan perilaku hewan sehingga dapat membantu rehoming atau mengidentifikasi pengelompokan yang tepat untuk hewan tersebut.

Rehoming

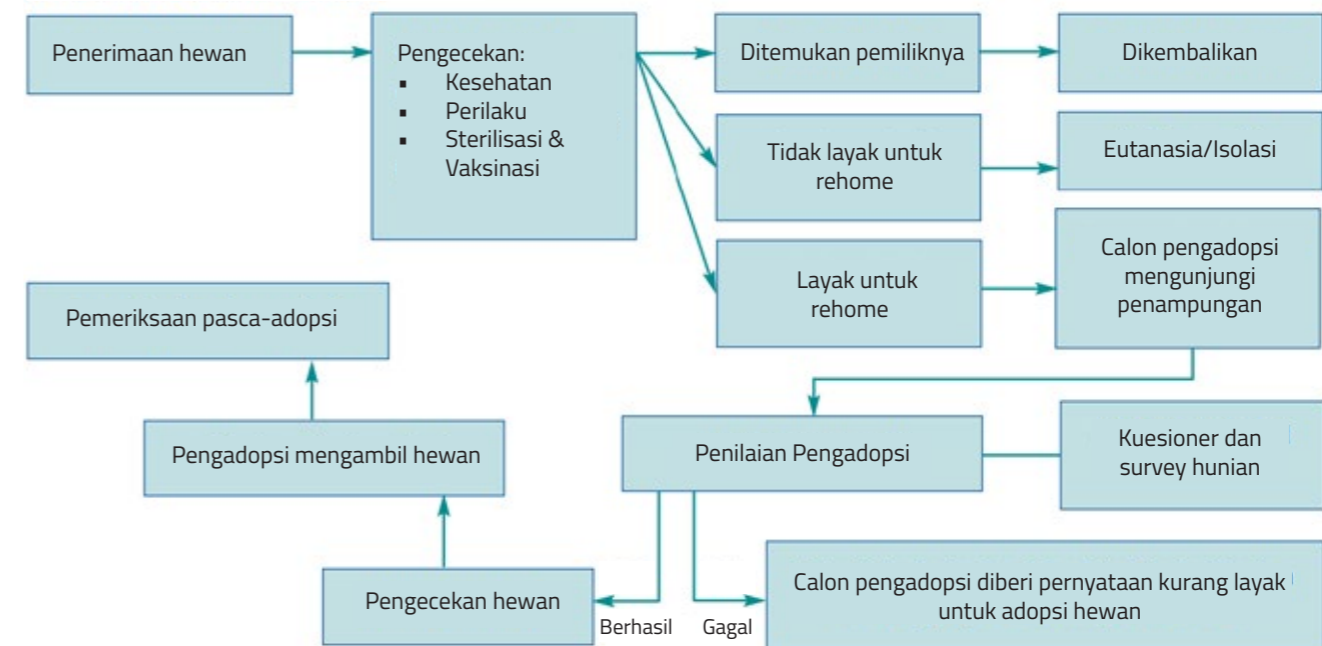
Rehoming atau “merumahkan kembali” merupakan istilah yang dipakai untuk pencarian rumah baru bagi hewan penampungan sehingga diadopsi oleh keluarga baru. Dalam hal ini, pihak pengadopsi juga perlu diperiksa kesanggupannya untuk mengambil dan merawat hewan penampungan, misalkan dengan kuesioner dan wawancara. Hewan yang boleh diadopsi harus memiliki kesehatan yang baik, tidak menunjukkan agresi maupun gangguan perilaku.

Kegiatan Harian

Sebuah rutinitas harus ditetapkan oleh penampungan hewan dan ditugaskan pada setiap karyawan. Beberapa rutinitas harian penampungan hewan yaitu:

- Memeriksa seluruh kandang dan inspeksi hewan
- Mengatur ventilasi dan suhu
- Membersihkan dan mendesinfeksi kandang dan area servis
- Membersihkan dan mendesinfeksi alat makan
- Mempersiapkan dan memberi makan hewan
- Setiap hewan harus diberi waktu berolahraga dan dibersihkan setiap hari
- Menerima kedatangan publik
- Memberi waktu untuk istirahat karyawan
- Mengistirahatkan hewan
- Mengamankan semua bangunan

Proses Rehoming Hewan Penampungan



Gambar 2.4. Diagram Proses Rehoming. (sumber: RSPCA, 2017)

Penampungan hewan yang ideal menyelesaikan seluruh kegiatan kebersihan sebelum dibuka pada publik.

▪ Pemberian Makanan

Waktu pemberian makan perlu ditetapkan sama setiap harinya, karena waktu yang berbeda-beda akan membuat hewan tidak nyaman. Area persiapan makanan harus dijaga agar tetap bersih dan teratur.

▪ Kebersihan

Pembersihan yang sistematis dan rutin perlu dilakukan untuk pengendalian persebaran penyakit. Seluruh kandang yang digunakan harus dibersihkan setiap hari. Pada saat pembersihan, hewan yang ada di dalamnya perlu dipindahkan, begitu juga mangkuk makanan/minuman.

▪ Pencatatan

Data dan pencatatan yang akurat diperlukan untuk memonitor kesehatan hewan dan mengevaluasi keefektifan penampungan. Data ini perlu disimpan dengan aman sesuai hukum. Beberapa dokumen dibuat agar dapat diakses publik, contohnya informasi tentang hewan, namun ada juga informasi yang dirahasiakan seperti data pemilik sebelumnya.

2.2. Tinjauan terhadap Standar dan Regulasi

2.2.1. Standar Kesejahteraan Hewan

Menurut UU No.18 tahun 2009 tentang Peternakan dan Kesehatan Hewan, kesejahteraan hewan adalah segala urusan yang berhubungan dengan keadaan fisik dan mental hewan menurut ukuran perilaku alami hewan yang perlu diterapkan dan ditegakkan untuk melindungi hewan dari perlakuan setiap orang yang tidak layak terhadap hewan yang dimanfaatkan manusia. Setiap hewan harus dilindungi dari penderitaan. ASPCA menjelaskan 5 prinsip (5 Freedoms Animal Welfare) kesejahteraan hewan yang harus dipenuhi yaitu:

- Kebebasan dari rasa lapar dan haus: hewan harus memiliki akses terhadap air minum dan pola makan yang menunjang kesehatan.
- Kebebasan dari rasa tidak nyaman: menyediakan lingkungan yang layak, tempat perlindungan dan peristirahatan yang nyaman.
- Kebebasan dari rasa sakit, cedera, atau penyakit: hewan mendapatkan pencegahan atau diagnosis dan perawatan.
- Kebebasan untuk mengekspresikan perilaku normal: menyediakan ruang yang cukup, fasilitas yang memadai dan sosialisasi dengan hewan lain.
- Kebebasan dari rasa takut dan penderitaan: menjamin kondisi dan perawatan yang menghindarkan dari penderitaan mental.



Gambar 2.5. 5 Kebebasan Hewan.
(sumber: ASPCA)

2.2.2. Tata Ruang Penampungan Hewan

Menurut Royal Society for the Prevention of Cruelty to Animals, dalam merancang sebuah penampungan hewan, hal yang menjadi prioritas utama yaitu mencegah terjadinya penyebaran penyakit. Hewan yang baru datang harus segera dikarantina dari hewan yang telah siap untuk diadopsi. Area isolasi dan karantina tidak boleh diakses dari publik.

2.2.2.1 Ruang Staff dan Publik

▪ Area Penerimaan

Area penerimaan (resepsi) harus memperhatikan setiap prosedur dan aktivitas yang secara rutin dilakukan, termasuk arus keluar masuknya orang yang menggunakan area ini. Area resepsi perlu memberikan kesan pertama yang baik agar terlihat adanya keteraturan & kebersihan.

▪ Kantor Administratif

Merupakan pusat pengendalian penampungan hewan yang harus memiliki akses langsung ke area resepsi serta area hewan. Kantor Administratif harus memiliki ruang yang cukup untuk menyimpan arsip serta data yang akan datang.

▪ Ruang Medis / Eutanasia

Ruang medis perlu ditempatkan dekat dengan area isolasi/karantina untuk memudahkan pemindahan hewan yang sedang sakit. Ruang ini memerlukan pintu masuk terpisah dan akses yang jelas bagi kendaraan, sistem ventilasi yang terpisah, serta unit isolasi yang mencegah kontak fisik dengan hewan lain.

▪ Penyimpanan Dingin (Ruang Bangkai)

Ruang penyimpanan dingin digunakan untuk menyimpan hewan-hewan yang telah mati. Ruang ini ditempatkan dekat dengan ruang eutanasia. Bila akan dibuat krematorium pada penampungan hewan, maka perlu disiapkan ruang tersendiri untuk fungsi tersebut.

▪ Ruang Persiapan Makanan

Area ini memerlukan bak cuci yang menyediakan air panas dan dingin serta lemari pendingin. Pada area ini harus terdapat ruang yang cukup untuk mendesinfeksi dan menaruh wadah tempat makan hewan. Gudang makanan ditempatkan dekat dengan area ini. Seluruh makanan harus disimpan tanpa menyentuh lantai dalam wadah bebas hama.

▪ Ruang Kebersihan

Karyawan memerlukan ruang untuk bersih-bersih, dilengkapi dengan toilet serta area mandi.

2.2.2.2 Ruang Hewan

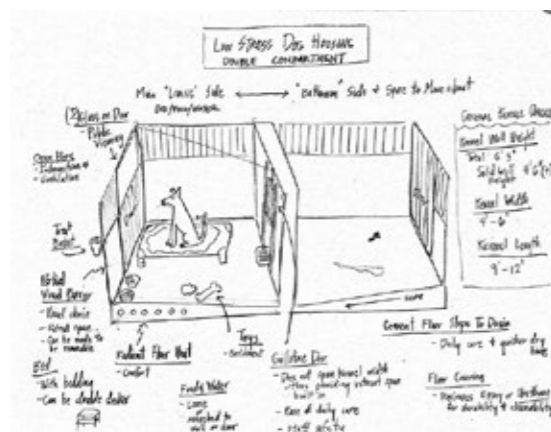
▪ Anjing

- Kandang Individual atau Karantina: setiap anjing harus memiliki akomodasi yang tertutup dan tidak terkena angin. Luasan ruang yang dibutuhkan yaitu

- Anjing besar (>22kg): min. 1,2 x 1,8 (2,16 m²).
- Anjing sedang (16-22kg): min. 1,2 x 1,5 (1,8 m²)
- Anjing kecil (<16 kg): min. 0,9 x 1,2 (1,1 m²)

Anjing yang ditampung dalam kandang perlu diberi ruang untuk berolahraga sebesar 1,2 x 3 m dua kali sehari atau dibawa dengan tali setidaknya 20 menit sehari. Tempat tidur harus dinaikkan, dengan kisaran temperatur ruang yaitu 10-26°C. Anjing harus selalu dapat melihat ke luar kandang.

- Akomodasi Kelompok: tidak cocok untuk hewan yang sedang sakit, terluka, atau penampungan dengan laju pergantian yang tinggi. Luas ruang minimum yang dibutuhkan sama dengan kebutuhan anjing pada kandang individual. Sebuah kandang dengan ukuran 1,5 x 3 m dapat digunakan untuk tidak lebih dari 2 anjing besar, 2 anjing sedang, atau 3 anjing kecil. Anjing baru boleh ditempatkan dalam kelompok setelah karantina selama 10 hari. Pada akomodasi kelompok, anjing harus telah disterilisasi atau harus dipisahkan antara jantan dan betina.



Gambar 2.6. Sketsa Kandang Anjing.
(sumber: sheltermedicineprogram)



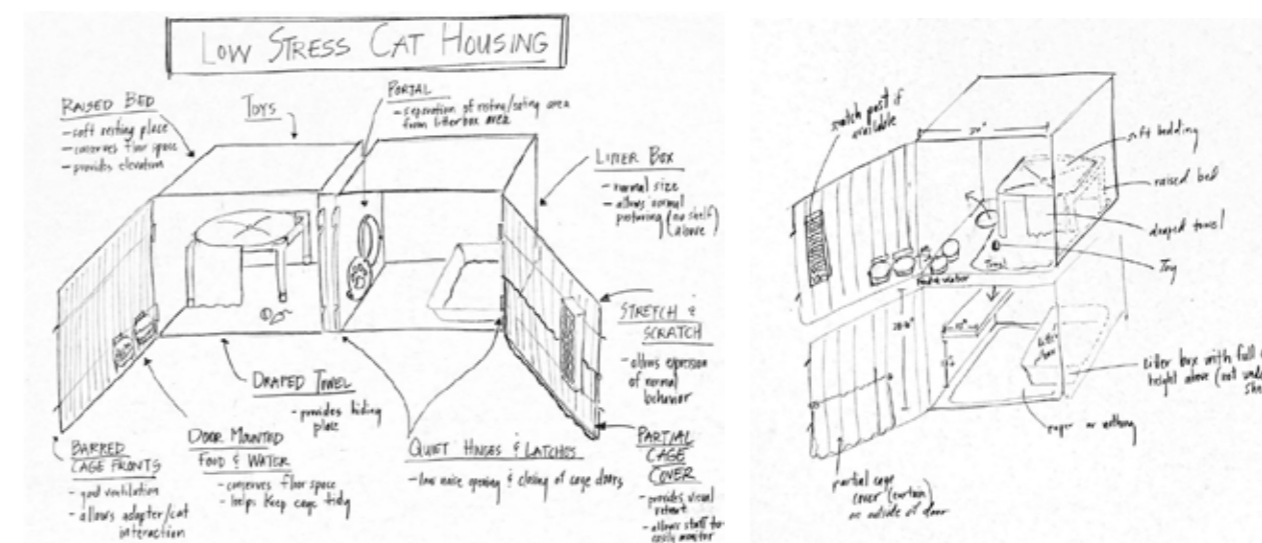
Gambar 2.7. Contoh Standar Kandang Anjing.
(sumber: sheltermedicineprogram)

Menurut Shelter Medicine Program, area anjing perlu diberikan pemisahan dari area hewan lainnya agar tidak terjadi kebocoran suara. Kandang dianjurkan memiliki kompartemen ganda, di mana satu bagian untuk tempat tidur/makan/minum/bermain, dan bagian lainnya untuk tempat kotoran. Bagian "kamar mandi" dibuat agar tersembunyi dari pengunjung yang merupakan calon adopter.

▪ Kucing

- Kandang Individual atau Karantina: bilik beserta area olahraga harus berukuran minimal 2,2 m² dengan bukaan jaring-jaring di bagian depan. Setiap bilik harus memiliki tempat tidur, baki untuk kotoran, serta tempat untuk makanan dan air. Ventilasi yang baik diperlukan bila bilik berhadapan dengan satu sama lain, dengan jarak minimal 2 m untuk mencegah penyebaran penyakit.

Sama seperti kandang anjing, kompartemen ganda juga dianjurkan untuk kandang kucing. Area makan, tidur, dan bermain dipisahkan dengan *litterbox* kucing. Untuk kucing, sesuai dengan karakternya yang suka memanjat, kandang dapat disusun dengan kompartemen atas-bawah sehingga terdapat ketinggian.



Gambar 2.8. Sketsa Kandang Kucing.
(sumber: sheltermedicineprogram)

- Akomodasi Kelompok: Ventilasi yang baik sangat penting dalam akomodasi kelompok. Tempat tidur tidak diperlukan dan tidak disarankan karena dapat menjadi penyebar infeksi. Temperatur harus berkisar 10-26°C. Sebuah ruang dengan ukuran 1x 1,4 m² dapat menampung tidak lebih dari 15 kucing dewasa atau 20 anak kucing. Semua kucing harus sudah disterilisasi atau harus dipisahkan antara jantan dan betina.

2.2.3. Persyaratan dan Kebutuhan Penampungan Hewan

Berdasarkan Animals Asia and the Humane Society International, beberapa persyaratan dan kebutuhan lainnya yang perlu dimiliki penampungan hewan yaitu:



- **Lantai**
Untuk melindungi dari infeksi, seluruh lantai harus memiliki permukaan yang halus dan tahan air, contohnya keramik dan beton yang telah diberi perlakuan tertentu. Material kayu tidak disarankan karena mudah lapuk dan sulit untuk dibersihkan. Lantai harus memiliki kemiringan (1:60) menuju drainase.



- **Dinding**
Dinding perlu dilapisi agar dapat dibersihkan dengan baik, contohnya dengan cat chlorinated rubber. Tembok harus dipastikan tanpa celah atau retakan sehingga tidak menjadi sarang kuman. Pagar harus dibuat dengan tinggi minimal 2 meter dengan material jaring, idealnya dengan kemiringan ke dalam pada bagian atas untuk mencegah hewan memanjat ke luar.



- **Drainase**
Disarankan bukaan drainase dengan diameter tidak kurang dari 20 cm dengan penutup saringan. Area karantina harus memiliki drainase yang terpisah agar tidak terjadi kontaminasi silang.



- **Temperatur dan Ventilasi**
Temperatur untuk hewan yang masih bayi, hewan sakit atau terluka yaitu minimal 24 °C. Sirkulasi udara harus selalu terjadi, baik hanya dengan menggunakan kipas elektrik. Idealnya, terjadi pertukaran udara dalam dan luar ruangan sebanyak 8-12 kali setiap jamnya. Seluruh tempat tinggal hewan harus dibuat bebas dari angin.



- **Pencahayaan**
Setiap hewan harus mendapat pencahayaan alami sebanyak-banyaknya. Hewan juga harus mengetahui waktu siang/malam untuk kesehatan dan rutinitas mereka. Pada malam hari, hewan harus dapat tidur dengan nyenyak tanpa adanya pencahayaan yang terlalu banyak.



- **Kebisingan**
Tingkat stress hewan dapat berkurang apabila tidak terdapat kebisingan yang berlebihan. Area kucing harus dibuat bebas dari suara anjing sebisa mungkin. Insulasi antar kandang dapat mengurangi kebocoran suara. Plafon juga dapat dibuat kedap suara sehingga mengurangi tingkat kebisingan.



- **Stimulasi Visual**
Hewan harus dapat melihat lingkungan di sekitar mereka Hal ini penting bagi kesehatan mental dan dapat mencegah perilaku abnormal hewan yang dapat terjadi.



- **Keamanan**
Sistem keamanan dibutuhkan untuk melindungi penampungan hewan, contohnya yaitu pagar perimeter, sistem alarm, atau minimal kunci gerendel pada kandang. Sistem keamanan kebakaran perlu dipasang pada seluruh bagian penampungan.

2.3. Tinjauan terhadap Pendekatan Desain

2.3.1. Pendekatan Rekreatif

2.3.1.1. Pengertian Rekreatif

Rekreatif berarti sesuatu yang bersifat rekreasi. Rekreasi sendiri berasal dari bahasa Latin *re-creare*, di mana *creare* berarti mencipta (*creation*) dan *re-* berarti pemulihan atau penyegaran kembali. Secara harfiah, rekreasi berarti 'membuat ulang' atau 'menciptakan kembali'. Menurut KBBI, rekreasi adalah penyegaran kembali badan dan pikiran; sesuatu yang menggembarakan hati dan menyegarkan seperti hiburan, piknik. Menurut Kautsar dalam Santoso (2021), desain arsitektur yang bersifat rekreatif dapat dijelaskan menjadi:

- Suatu desain yang merespon perancangan dengan tujuan rekreasi di dalamnya. Wisatawan yang datang dapat menghilangkan rasa penat pada bangunan rekreatif
- Desain yang memunculkan suasana rekreatif sekaligus menciptakan keindahan dengan berbagai metode, misalkan dengan menata berbagai barang koleksi atau pelengkap pada interior
- Desain yang mampu mengolah potensi alam pada lahan sebagai konsep perancangan awal
- Merupakan suatu rancangan yang mencerminkan kejenuhan terhadap desain kosong, kurangnya permainan warna, dan hanya mengutamakan segi fungsional tanpa memedulikan kebutuhan psikologis pengunjung.
- Rancangan yang memiliki karakter fleksibel, santai, menyenangkan, nyaman, dan mengundang masyarakat untuk berkunjung.



Gambar 2.9. Contoh Suasana Rekreatif: Taman Martha Christina Tiahahu.
(sumber: travel.kompas.com)

2.3.1.2. Desain untuk Arsitektur Rekreatif

Seymour M. Gold menjabarkan konsep desain yang dapat diterapkan untuk menciptakan suasana rekreatif menjadi (Faisyah, 2019):

- Unsur Alam: Desain dapat mengintegrasikan unsur alam di dalamnya, misal dengan menambahkan tanaman, elemen air, material bebatuan
- Terdapat Pergerakan Manusia serta Aktivitas: Seseorang akan tertarik untuk melihat sesuatu apabila terdapat pergerakan di dalamnya, misalkan dengan adanya jalur sirkulasi horizontal maupun vertikal. Kesan rekreatif juga akan tercipta dengan sendirinya apabila dalam bangunan terjadi aktivitas seperti pertunjukan, pameran, dan lain-lain.
- Ruang yang Digunakan Bersama: Ruang komunal seperti plaza, ruang tanpa pemisah dapat meningkatkan interaksi antar individu.
- Visibilitas: Manusia merupakan makhluk sosial dengan kebutuhan untuk bersosialisasi, melihat dan dilihat orang lain.
- Informal: Kegiatan yang informal memiliki kesan bebas dari rutinitas, sehingga pengunjung dapat membebaskan diri dari keseharian yang penuh keteraturan.
- Eksploratif: Pengunjung diajak untuk ikut mengalami dan merasakan segala hal yang ada dalam bangunan melalui rangsangan sensoris (panca indera), misalkan dengan permainan tekstur.
- Unsur Cahaya: Pencahayaan penting untuk memberikan suasana rekreatif baik eksterior maupun interior, pencahayaan buatan maupun alami.
- Dinamis: Perancangan yang menyajikan suatu hal yang bergerak, memiliki sirkulasi mengalir & menarik, misalkan dengan adanya permainan bentukan ruang, pola lantai, dan lain-lain.
- Bentuk Beraneka Ragam dari Bangunan: Bentuk yang dimainkan dapat memberikan suasana ruang berbeda-beda yang kemudian digabungkan menjadi satu kesatuan yang dinamis.
- Tata Letak Ruang dan Fasilitas: Tata letak ruang dirancang dengan tidak monoton, misalkan dengan pengelompokan secara mencolok.
- Sekuens Ruang Beragam: Sekuens yang bervariasi dapat memberikan kesan bagi pengunjung sehingga menerima pengalaman ruang yang menarik.
- Triangulasi: Adanya kegiatan yang mengumpulkan dan menyatukan orang-orang yang tidak saling mengenal sehingga dapat terjadi interaksi dengan satu sama lain, contohnya dalam pertunjukan atau atraksi tertentu.

2.3.2. Pendekatan Edukatif

2.3.2.1. Pengertian Edukatif

Edukatif dalam KBBI memiliki arti bersifat mendidik. Abibakrin dalam Nozomi (2020) menjelaskan pengertian edukatif sebagai suatu kondisi yang memberikan pengajaran, pengetahuan dan pemahaman. Fungsi edukatif dalam sebuah ruang dapat dicapai dengan penyediaan sarana dan prasarana yang dapat memberikan informasi. Edukatif dalam hal ini mencakup baik akademik maupun non-akademik, dengan penyediaan informasi melalui buku atau digital, audio, visual, ketrampilan/seni, dan lain-lain. Edukasi atau pendidikan juga dapat didefinisikan sebagai segala upaya yang dilakukan oleh pelaku pendidikan (pengajar) untuk mengajak individu, kelompok, maupun masyarakat agar mereka melakukan hal yang diharapkan (Notoatmodjo dalam Nozomi, 2003).

Perancangan yang bersifat edukatif dapat diartikan sebagai konsep perancangan di mana terjadi pemberian pembelajaran dan pemahaman kepada pengunjungnya sehingga menambah pengetahuan dan wawasan. Arsitektur dapat memberikan edukasi dengan adanya pengamatan dan analisis dari pengguna lewat visualisasi ruang sehingga didapatkan kesimpulan yang beragam (Virianti dalam Rita, 2022). Pengalaman ruang yang diperoleh oleh pengunjung tersebut kemudian dibagikan kembali pada masyarakat luas lain sehingga terjadi proses edukasi oleh arsitektur.

2.3.2.2. Desain untuk Arsitektur Edukatif

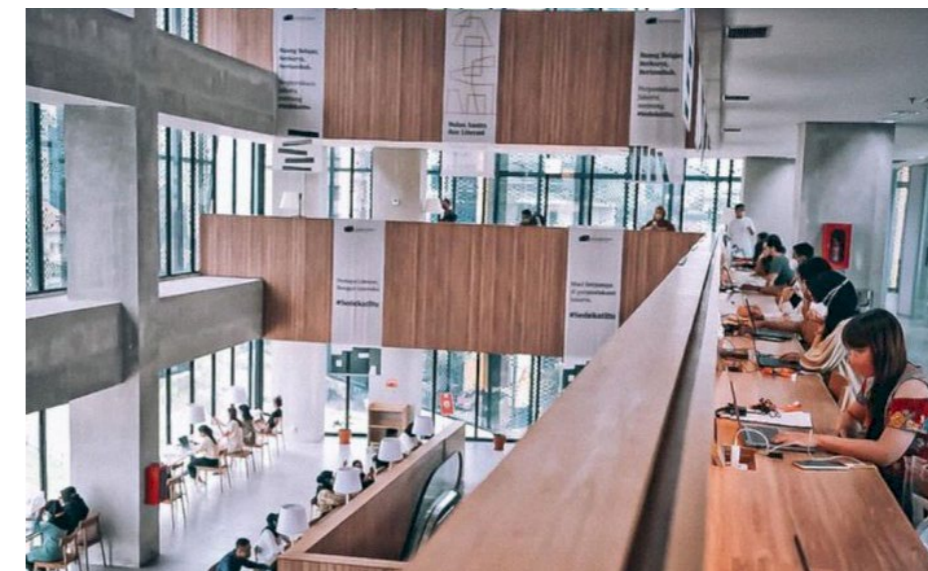
Beberapa kriteria pendukung bagi terciptanya arsitektur edukatif yaitu (Lubis dalam Rita, 2022):

- Pemandangan: Bangunan harus memberikan pemandangan yang baik untuk fisik dan mental pengguna sehingga terdapat suasana yang mendukung proses belajar.
- Sekuens / Pengalaman Ruang: Pengalaman ruang yang baik dapat menarik pengguna untuk melakukan kegiatan pembelajaran.
- Sirkulasi: Sirkulasi yang baik untuk arsitektur edukatif yaitu alur yang memberikan vista, baik kurva atau lurus.
- Material: Permainan material dapat memberikan kesan berbeda dan menambahkan pengalaman visual.
- Langgam Bangunan: Langgam yang digunakan akan memberikan keistimewaan pada bangunan dan menambah kesan tersendiri.
- Warna: Penggunaan warna akan memengaruhi pengguna bangunan secara psikologis. Penerapan warna ini dianjurkan menggunakan teori warna, di mana penunjang proses edukatif yaitu warna-warna yang hangat dan ceria, seperti abu-abu, krem, pastel.

Salah satu metode edukasi lainnya yaitu Experiential Learning. Experiential Learning merupakan proses edukasi dimana terjadi pembelajaran lewat kegiatan atau pengalaman yang dilalui. Pengalaman belajar secara langsung dapat dicapai melalui perancangan arsitektur yang memperhatikan pengalaman ruang.



Gambar 2.10. Contoh Suasana Edukatif: Taman Ismail Marzuki.
(sumber: instagram @perpusjkt)



Gambar 2.11. Contoh Suasana Edukatif: Taman Ismail Marzuki.
(sumber: edukasi.okezone.com)

2.3.3. Pendekatan Kreatif Edukatif

2.2.3.1. Pengertian Pendekatan Kreatif Edukatif

Berdasarkan uraian mengenai pendekatan kreatif dan edukatif di atas, dapat disimpulkan bahwa kreatif edukatif adalah sebuah pendekatan arsitektur yang mampu membuat pengunjung atau penggunanya berada dalam suasana rekreasi, disegarkan kembali untuk melepas penat, namun juga mendidik atau memberi pengetahuan pada pengunjung. William (2019) menyimpulkan bahwa arsitektur kreatif edukatif berarti suatu konsep perancangan yang memberikan penyegaran kembali diri seseorang baik secara jasmani maupun rohani, sekaligus juga memberikan pemahaman dan pembelajaran yang mencerdaskan serta menambah wawasan ilmu pengetahuan seseorang.

2.3.3.2. Ciri Kreatif Edukatif

Perancangan dengan pendekatan kreatif edukatif memiliki cirinya tersendiri, di antaranya:

- Pengunjung di dalamnya dapat mengalami penyegaran dan hiburan
- Kegiatan edukasional di mana terjadi pendidikan, pengajaran, dan pengetahuan dilakukan lewat aktivitas-aktivitas yang menghibur dan menyenangkan bagi pelakunya
- Kegiatan bersifat edukasional sehingga terjadwal dan teratur, bukan hanya dilakukan apabila terdapat waktu luang saja.
- Bersifat fleksibel, tidak dibatasi tempat, kondisi ekonomi, usia dan dapat dilakukan baik perorangan maupun berkelompok.
- Terjadi keseimbangan antara imajinasi, ilmu, dan logika.

2.3.3.3. Jenis Kegiatan Kreatif Edukatif

Beberapa jenis kegiatan yang bersifat kreatif edukatif yaitu:

- Social Activities (Kegiatan Sosial): Kegiatan yang bertujuan untuk bersosialisasi dengan orang lain. Hal ini dapat diwujudkan contohnya dengan adanya kegiatan diskusi, bercakap-cakap, berjalan-jalan bersama, atau kegiatan lain terkait dengan interaksi sosial.
- Physical Recreation (Rekreasi Fisik): Kegiatan yang paling utamanya melibatkan tenaga atau fisik, contohnya yaitu berolahraga.
- Cognitive Recreation (Rekreasi Kognitif): Kegiatan yang melibatkan estetika atau keindahan suatu hal, contohnya dengan adanya unsur kebudayaan, pengajaran dan kreatifitas, dan lain-lain.
- Creative Play (Permainan Kreatif): Kegiatan rekreasi yang mengutamakan imajinasi, menuangkan ide-ide atau gagasan, di mana seseorang dapat bebas mengeksplor kreatifitas mereka masing-masing.
- Environment-related Recreation (Rekreasi yang Melibatkan Alam): Kegiatan yang memanfaatkan potensi alam untuk rekreasi, contohnya yaitu olahraga arung jeram.
- Nature Learning (Pembelajaran dari Alam): Kegiatan rekreasi yang dilakukan di alam terbuka, misalkan berkemah atau mendaki gunung.
- Mental: Kegiatan rekreasi di mana seseorang dapat mengekspresikan pendapat atau bertukar pikiran dengan lawan bicara yang sifatnya mendidik bagi satu sama lain, contohnya yaitu kegiatan seminar dan debat.
- Relaxation: Kegiatan rekreasi yang memiliki tujuan memisahkan diri dari stress, kelelahan fisik maupun mental untuk mencapai kebahagiaan dan kesegaran, contohnya yaitu dengan menikmati pemandangan alam, bersantai di taman, dan sebagainya.

2.3.4. Contoh Kegiatan Rekreatif Edukatif yang Berhubungan dengan Anjing dan Kucing

Salah satu acara yang rutin dilakukan oleh komunitas pecinta hewan yaitu Indonesia International Pet Expo (IIPE). IIPE merupakan pameran hewan peliharaan terbesar di Indonesia dengan berbagai jenis hewan mulai dari anjing, kucing, burung, reptil, ikan, dan sebagainya. Acara ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada para pecinta hewan dengan mempertemukan mereka dengan komunitas, aktivis, hingga pelaku bisnis. Dari acara tersebut dan berbagai acara lainnya, dapat diambil beberapa aktivitas rekreatif edukatif yang dapat dilakukan oleh komunitas penyayang hewan peliharaan terutama anjing dan kucing, di antaranya:

Seminar

Seminar dapat diartikan sebagai sebuah pertemuan yang dilakukan untuk membahas suatu hal atau masalah di bawah pimpinan seorang ahli atau pakarnya. Seminar bersifat ilmiah dan formal. Dalam pembahasan tentang anjing dan kucing, topik yang diambil biasanya berupa kesehatan, manajemen penyakit, pencegahan penularan, dan sebagainya.



Gambar 2.12. Kegiatan Talkshow tentang Hewan Peliharaan. (sumber: IIPE)

Talkshow dan Penyuluhan

Contoh kegiatan edukatif yang dilakukan dalam komunitas penyayang anjing & kucing yaitu adanya Talkshow mengenai hewan peliharaan. Talkshow atau acara perbincangan merupakan suatu program yang membawa topik tertentu untuk didiskusikan bersama satu atau beberapa ahli bersama dengan pembawa acara (host). Topik-topik yang sering dibahas dalam komunitas anjing & kucing yaitu misalnya pelatihan kepatuhan, penyuluhan tentang cara merawat/mengasuh hewan peliharaan, kesehatan & pencegahan penyakit, gaya hidup, hingga product launching.

Kontes Anjing & Kucing

Kontes dalam KBBI berarti perlombaan (kecantikan dan sebagainya). Dalam konteks komunitas anjing dan kucing, kontes yang dilakukan dapat berupa kontes kecantikan, fashion show, kontes makan, kepatuhan, dan sebagainya. Pada kegiatan ini, diperlukan sebuah ruang yang dapat menjadi atraksi utama bagi penonton di sekitarnya.



Gambar 2.13. Kegiatan Kontes Hewan Peliharaan. (sumber: IIPE)

Kampanye Kesejahteraan Hewan

Kampanye merupakan suatu kegiatan komunikasi yang dilakukan oleh satu atau beberapa orang untuk memengaruhi banyak orang. Beberapa organisasi aktivis maupun penampungan hewan banyak mengadakan kampanye lewat acara publik agar dapat meningkatkan tingkat adopsi. Selain itu, kampanye dapat berupa penyuluhan tentang hak-hak hewan, sterilisasi, dan konsumsi daging anjing/kucing.



Gambar 2.14. Kegiatan Kampanye Adopsi Hewan. (sumber: AFJ Adoption Day)



Gambar 2.15. Kegiatan Kontes Hewan Peliharaan. (sumber: Extrapawganza)

2.4. Tinjauan terhadap Pengguna

Dalam merancang sebuah penampungan hewan, pengguna yang perlu diperhatikan tidak hanya manusia, namun juga hewan serta bagaimana interaksi antara keduanya. Interaksi yang ideal antara manusia dengan hewan dapat membantu menaikkan minat untuk adopsi. Oleh karena itu, perlu dilakukan tinjauan mengenai karakteristik hewan penampungan agar dapat menciptakan ruang yang sesuai dengan perilaku normal mereka.

2.4.1. Karakteristik Hewan Penampungan

Hewan-hewan yang ditampung dalam perancangan ini yaitu anjing dan kucing, dengan pertimbangan banyaknya jumlah yang terlantar atau tidak terurus, serta anjing dan kucing merupakan salah satu jenis Hewan Penular Rabies. Karakteristik anjing dan kucing dijelaskan sebagai berikut: (Livia, 2021)

2.4.1.1. Karakteristik Anjing

▪ Karakter Anjing Liar secara Umum

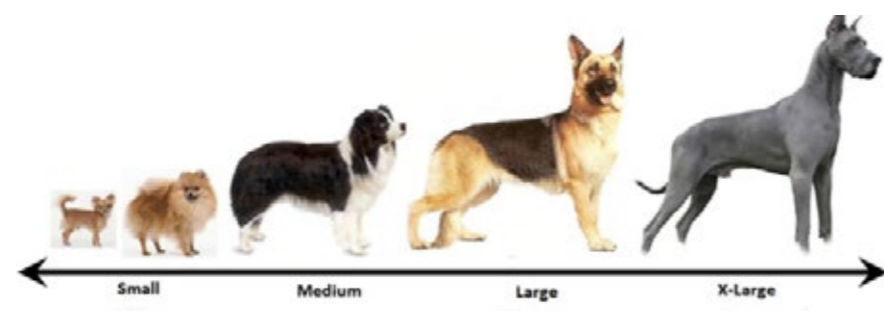
Anjing liar terutama yang merupakan hasil penelantaran memiliki karakter berbeda dengan anjing yang berpemilik. Anjing liar memiliki kecenderungan sikap yang defensif dan tidak mudah memercayai manusia. Kebanyakan anjing liar akan menggonggong, menggeram ataupun melarikan diri sebagai wujud pertahanan diri mereka.

▪ Karakter Anjing Kecil

Kriteria anjing kecil yaitu anjing yang memiliki berat normal kurang dari 25 kilogram. Anjing-anjing kecil memiliki karakteristik agresif terhadap orang atau anjing asing, namun jika sudah akrab menjadi ramah. Anjing kecil suka menggonggong meski karena hal-hal kecil sekalipun.

▪ Karakter Anjing Besar

Anjing yang memiliki berat normal di atas 25 kilogram diklasifikasikan sebagai anjing besar. Berbeda dengan anjing kecil, anjing besar memiliki karakter yang lebih tenang, tidak mudah terganggu hal kecil, tidak takut manusia, ramah, protektif, dan setia.

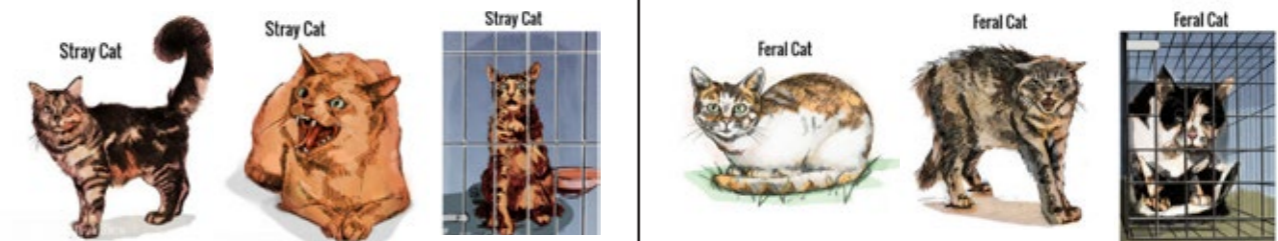


Gambar 2.16. Klasifikasi Ukuran Anjing. (sumber: RSPCA, 2017)

2.4.1.2. Karakteristik Kucing

Kucing liar dapat dikelompokkan menjadi 2 kategori, yaitu kucing terlantar dan kucing feral. Kucing terlantar merupakan kucing yang pada awalnya merupakan peliharaan domestik, namun di tengah hidupnya ditelantarkan tanpa diurus lagi. Sementara itu, kucing feral merupakan kucing yang sejak lahir berada di lingkungan luar dan tumbuh tanpa adanya pemilik. Kucing feral telah tersosialisasikan dengan kucing lainnya, namun memiliki hubungan yang berbeda dengan manusia dibanding kucing terlantar dengan manusia. Karakteristik dari kucing terlantar dan kucing feral yaitu (Alley Cat Allies, 2017):

Kucing Terlantar	Kucing Feral
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tidak takut menatap mata manusia, lebih mau mendekati manusia, perumahan, kendaraan ▪ Hidup sendiri (tidak berkelompok) ▪ Bahasa tubuh: Ekor ke atas menandakan sikap ramah ▪ Merespon jika diajak berbicara ▪ Lebih aktif pada siang hari ▪ Pada umumnya terlihat kotor karena tidak terbiasa membersihkan diri sendiri ▪ Lebih menerima kontak fisik ▪ Cenderung maju ke bagian depan kandang, menggosokkan badan ke kandang ▪ Menginvestigasi mainan atau makanan di sekitar ▪ Menggeram atau mendesis jika berada di bawah tekanan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cenderung tidak menatap mata manusia, bersembunyi dan menghindar ▪ Hidup berkelompok ▪ Bahasa tubuh: Melindungi tubuh dengan ekor, defensif, menempel ke tanah ▪ Jarang mengeluarkan suara ▪ Lebih aktif pada siang hari ▪ Tubuh terlihat bersih, berotot ▪ Cenderung nokturnal, hanya keluar sesekali pada siang hari ▪ Tidak menerima kontak fisik ▪ Cenderung berdiam di bagian belakang kandang, merusak kandang ▪ Menghiraukan mainan atau makanan di sekitar ▪ Bersikap agresif jika merasa terancam, kuping ke belakang dan mata melebar



Tabel 2.1. Perbedaan Kucing Terlantar dan Kucing Feral. (sumber: Alley Cat Allies, 2017)

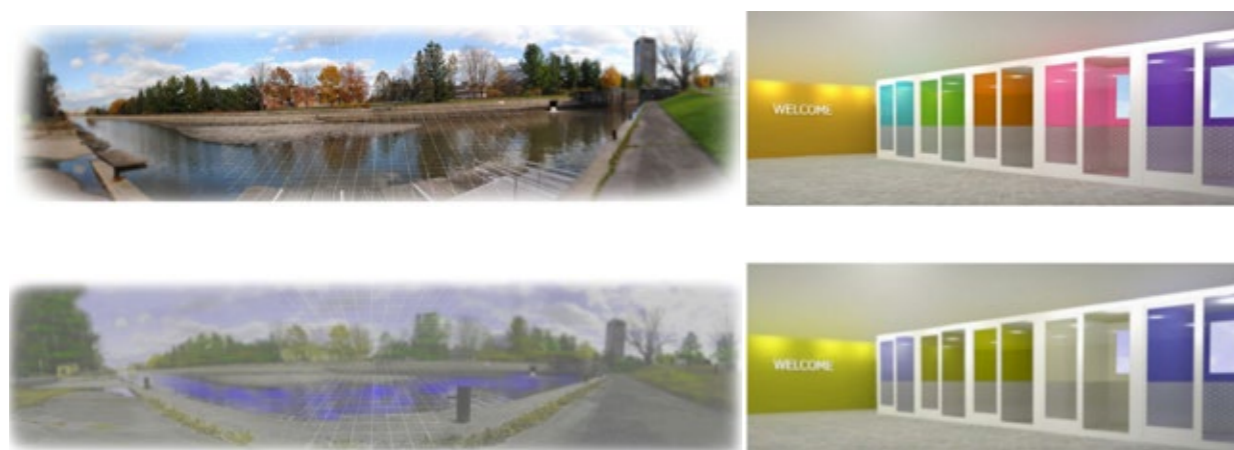
2.4.1.3. Perilaku Normal Anjing dan Kucing

Agar anjing dan kucing dapat berperilaku dengan normal, lingkungan di sekitarnya perlu dibuat sebagaimana lingkungan mereka pada kondisi alaminya. Indera yang paling berpengaruh bagi anjing dan kucing dalam mengenali lingkungannya yaitu penglihatan, pendengaran, dan penciuman yang dapat dijelaskan sebagai berikut (Lee, 2018):

Penglihatan

Anjing dan kucing memiliki mata yang berada pada kedua sisi samping wajah, sehingga penglihatan periferal anjing dan kucing lebih luas sekitar 60 derajat dibandingkan dengan manusia. Namun, anjing dan kucing hanya memiliki ketajaman visual sekitar 20-40% dari manusia. Anjing dan kucing sangat sensitif terhadap pergerakan, karena mereka perlu mengamati gerak-gerik mangsa. Selain itu, anjing dan kucing dapat melihat warna, namun dengan spektrum yang berbeda dengan manusia. Penglihatan anjing bersifat dikromatik (ungu kebiruan - hijau kekuningan), sementara itu penglihatan kucing bersifat trikromatik (seperti manusia), namun warna merah bagi kucing terlihat lebih hijau.

Dalam merancang ruang untuk anjing dan kucing, perlu diperhatikan kualitas secara visualnya. Hewan harus diberi ketenangan apabila sedang beristirahat, dan tidak terganggu dengan pergerakan di sekitarnya. Bagi manusia, ruang yang berwarna-warni mungkin terlihat menyenangkan dan ceria, namun hal ini dapat mengganggu bagi hewan yang melihatnya.



Gambar 2.17. Perbandingan Penglihatan Manusia dengan Hewan.
(sumber: Lee, 2018)

Penciuman

Anjing dan kucing lebih bergantung pada penciuman dibandingkan penglihatan. Hidung anjing dan kucing mampu membedakan objek lewat bau. Pada kucing, terdapat organ vomeronasal di atas mulut mereka yang mampu mencium bau yang tidak dapat dicium manusia. Kucing menggunakan bau sebagai cara untuk berkomunikasi, menetapkan titik temu, dan menandakan teritori. Oleh karena itu, habitat yang konstan sangat penting bagi kucing. Apabila habitat tersebut dihilangkan, kucing akan kehilangan perasaan aman mereka. Kucing yang baru datang ke dalam penampungan akan menandakan wilayah mereka sebagai titik yang aman dalam ruangan. Lambat laun akan muncul kucing yang bersifat dominan, di mana mereka akan menempati tempat paling tinggi dalam ruangan, seperti di atas lemari atau furnitur lainnya. Kucing lain akan menempati titik istirahat di tempat lain.

Pendengaran

Kucing dapat mendengar 5 kali lebih jauh dari manusia, sementara anjing dapat mendengar 10 kali lebih jauh. Mereka juga dapat menggerakkan telinga mereka untuk mendengar dari sumber suara dengan lebih akurat. Frekuensi pendengaran anjing dan kucing juga lebih tinggi dari manusia, namun hal tersebut dapat membuat mereka terganggu. Frekuensi yang tinggi dapat membuat kucing tertekan dan mengalami stress.

Tipologi kandang dalam penampungan hewan pada umumnya mengisolasi salah satu atau bahkan ketiga indera hewan, yang dapat membuat hewan di dalamnya merasa tidak nyaman. Sesuai dengan standar 5 Kebebasan Hewan, anjing dan kucing dalam penampungan harus mampu berperilaku dengan normal, yaitu dengan menerima persepsi tentang lingkungan sekitarnya dengan baik.



Gambar 2.18. Perbandingan Pendengaran Manusia, Kucing, dan Anjing.
(sumber: Lee, 2018)

2.4.1.4. Interaksi yang Ideal antara Manusia dengan Anjing dan Kucing

Dalam hal interaksi antara manusia dengan kucing dan anjing, bahasa tubuh mengambil peran yang sangat penting. Manusia perlu memperhatikan karakteristik dan perilaku anjing dan kucing agar interaksi diterima dengan baik dan dapat bersifat positif bagi kedua pihak.

▪ Interaksi dengan Anjing

Anjing dapat menemukan rasa aman dari sang pemiliknya. Dalam konteks penampungan hewan, manusia yang dianggap sebagai "pemilik" yaitu karyawan yang memberi makan dan mengurus mereka. Oleh karena itu, desain kandang di mana anjing dapat melihat penjaga penampungan di setiap waktu dapat memberikan ketenangan bagi para anjing.

Saat bertemu dengan orang asing, akan lebih baik apabila anjing diberi kesempatan untuk mendatangi manusia terlebih dahulu. Anjing perlu diberikan pilihan apakah ia ingin berinteraksi dengan manusia tersebut atau tidak. Anjing yang mendekati manusia terlebih dahulu merupakan tanda bahwa anjing tersebut ingin berinteraksi. Berbagai studi telah menunjukkan bahwa anjing merespon baik pada sentuhan dan suara.

Secara umum, anjing tidak menyukai tepukan pada kepala, hal ini ditandai dengan bahasa tubuh mereka yang menghindar. Tepukan kepala atau gerakan seseorang yang membungkuk dan meraih ke bawah dapat diinterpretasikan sebagai gerakan yang mengancam. Oleh karena itu, anjing akan lebih nyaman apabila manusia membungkuk, berlutut, atau berjongkok sehingga setara dengan pandangan mata anjing.



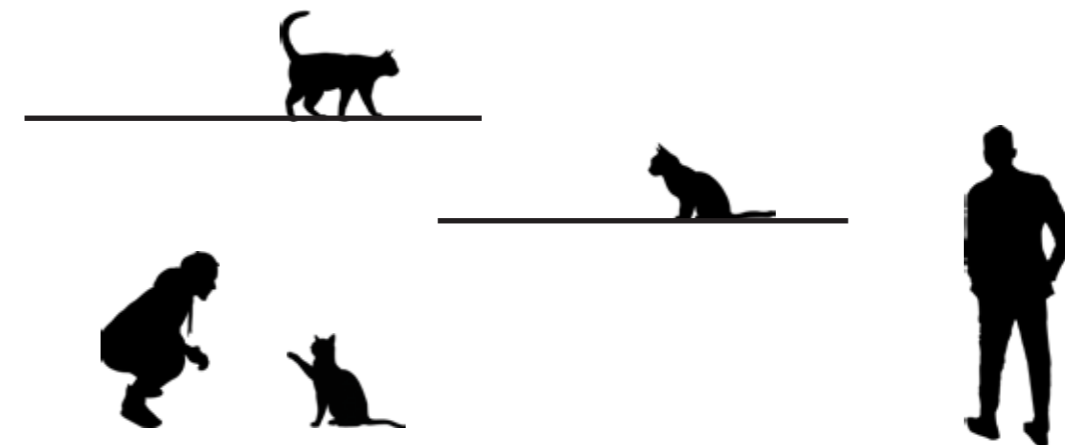
Gambar 2.19. Interaksi Manusia dengan Anjing.
(sumber: penulis)

▪ Interaksi dengan Kucing

Berbeda dengan anjing, kucing dapat menemukan rasa aman pada lingkungannya. Kucing yang pada awalnya hidup sendiri dalam suatu rumah perlu disosialisasikan terlebih dahulu sebelum bertemu dengan kucing lain, yaitu melalui interaksi dengan manusia.

Kontak mata langsung dan gerakan tangan terulur dapat terlihat sebagai bahasa tubuh yang menantang kucing. Interaksi yang baik dapat terjadi apabila manusia turun sejajar dengan kucing. Pandangan mata yang sejajar dapat memberikan kesan yang tidak mengintimidasi bagi kucing.

Kucing memiliki karakter yang menyukai ketinggian. Berada pada ketinggian tertentu memberikan pandangan yang jelas pada lingkungan sekitarnya. Ketinggian juga berguna bagi kucing untuk menandakan tingkat dominasinya.



Gambar 2.20. Interaksi Manusia dengan Kucing.
(sumber: penulis)

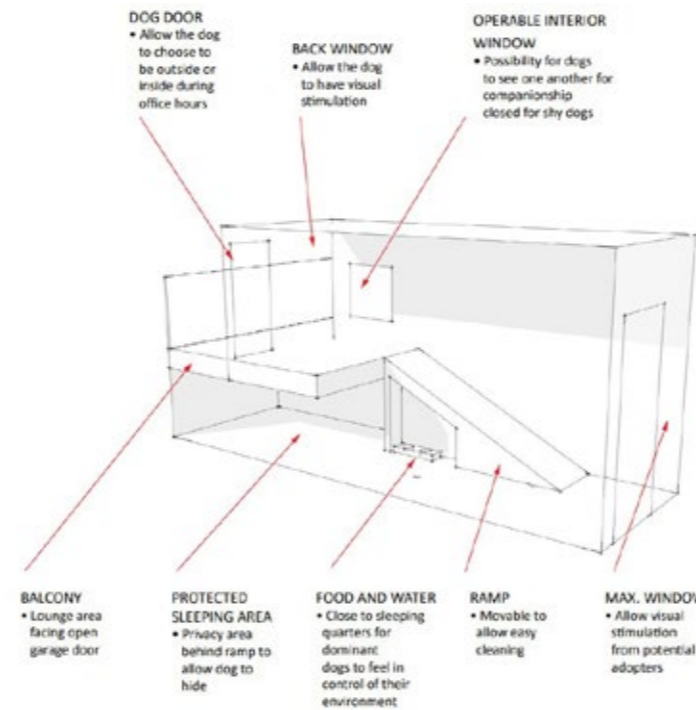
Karakteristik anjing dan kucing sendiri tidak dapat digeneralisasi secara keseluruhan. Terdapat anjing dan kucing yang aktif, pasif, bahkan hingga agresif.

	Aktif: Berlarian, bermain Pasif: Duduk, berbaring Agresif: Menggonggong, menggigit		Aktif: Bermain, menggosokkan badan Pasif: Duduk, berbaring Agresif: Mendesis, mencakar
---	---	---	---

2.4.2. Inovasi dalam Desain Penampungan Anjing dan Kucing

2.4.2.1. Kandang Anjing

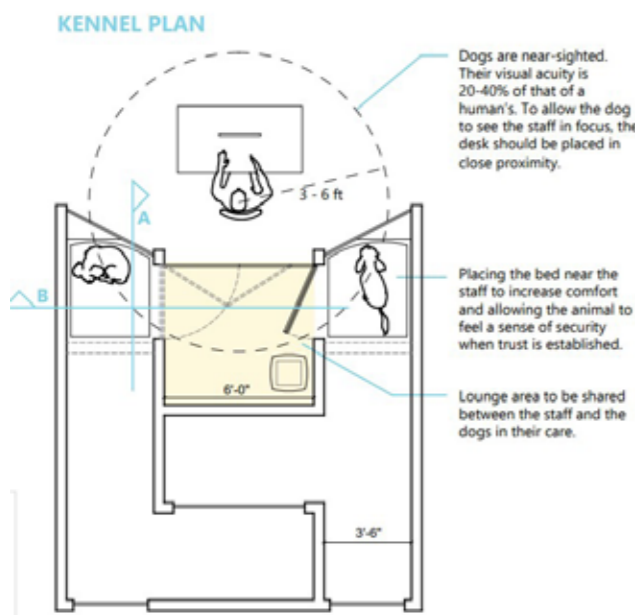
Sosialisasi merupakan kunci utama bagi kesehatan anjing. Pengurus penampungan seringkali disibukkan dengan hal lainnya, sehingga dapat dibantu oleh anjing pendamping yang sudah dilatih dari penampungan. Pada kandang dapat diberikan sebuah jendela yang menghubungkan anjing pendatang dengan anjing pendamping sehingga dapat memberikan dukungan moral. Setidaknya satu jendela harus memberikan pemandangan ke taman atau area publik, sehingga dapat mengurangi rasa takut anjing.



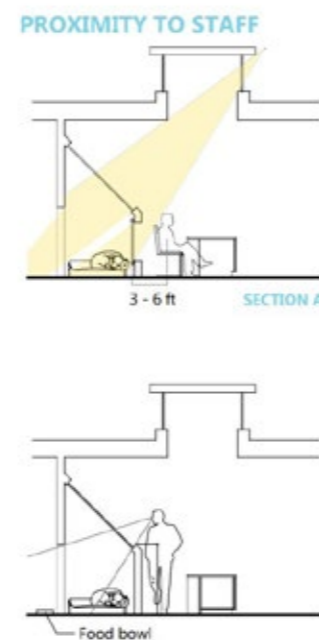
Gambar 2.21. Inovasi Desain Kandang Anjing. (sumber: Lee, 2018)



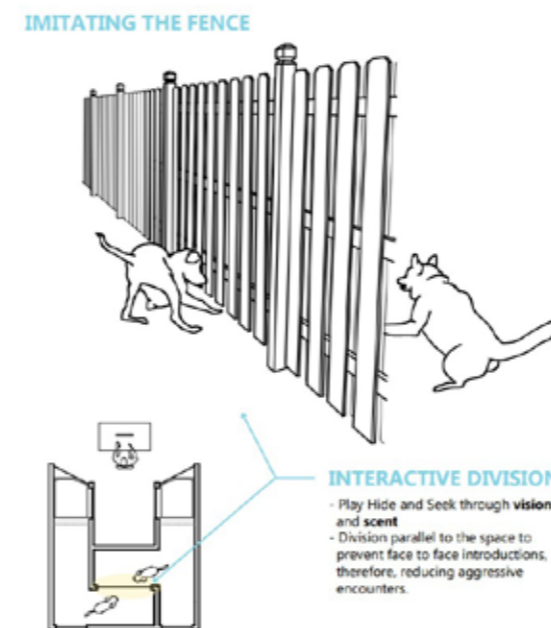
Gambar 2.22. Inovasi Desain Kandang Anjing. (sumber: Lee, 2018)



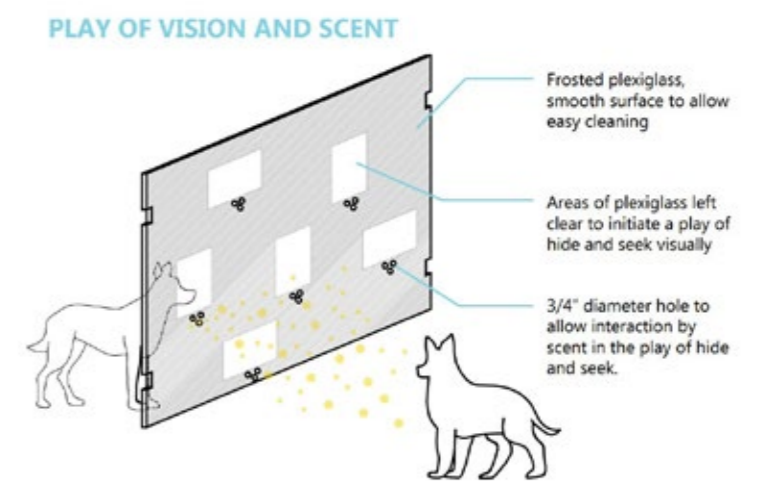
Gambar 2.23. Inovasi Desain Kandang Anjing. (sumber: Lee, 2018)



Gambar 2.24. Inovasi Desain Kandang Anjing. (sumber: Lee, 2018)



Gambar 2.25. Inovasi Desain Kandang Anjing. (sumber: Lee, 2018)



Gambar 2.26. Inovasi Desain Kandang Anjing. (sumber: Lee, 2018)

Selain secara kebutuhan ruang, terdapat juga inovasi bentukan ruang untuk aktivitas anjing yang dapat juga dinikmati fungsi atau estetikanya oleh manusia. Architecture for Dogs merupakan koleksi yang diciptakan oleh berbagai arsitek dan desainer dari seluruh dunia, tidak hanya untuk anjing, namun juga manusia pemiliknya. Beberapa arsitek yang turut serta menyumbangkan inovasi bentukan tersebut yaitu:



© Hiroshi YODA

Gambar 2.27. Inovasi Atelier BOW-WOW.
(sumber: architecturefordogs)

Atelier BOW-WOW

Atelier BOW-WOW memberikan solusi bagi jenis anjing berkaki pendek yang sulit untuk naik ke tempat tinggi. Bentuk yang diberikan oleh Atelier BOW-WOW mengombinasikan papan miring dengan kursi untuk manusia agar anjing berkaki pendek dapat berinteraksi langsung dengan pemiliknya saat sedang duduk.



@Hiroshi YODA

Gambar 2.29. Inovasi Kengo Kuma.
(sumber: architecturefordogs)

Kengo Kuma

Karya Kengo Kuma berjudul Mount Pug merupakan susunan "ranting" yang membentuk hexagon dan segitiga, memberikan ruang semi privat bagi anjing. Bentuk jala ini dapat menjadi permainan bagi anjing, selain itu makanan serta mainan dapat digantungkan pada rongga-rongga di antaranya.



© Hiroshi YODA

Gambar 2.28. Inovasi FGMF.
(sumber: architecturefordogs)

FGMF

FGMF dengan karyanya The Cocoon menghadirkan tempat persembunyian bagi anjing. Kerangka yang menggantungkan tempat tidur menjadi jeda antara wilayah manusia dengan anjing sehingga dapat memberikan privasi. Pada bagian atasnya ditambahkan kaca yang menambah fungsi sebagai meja bagi manusia, sehingga mewedahi interaksi antara anjing dan manusia.



© Hiroshi YODA

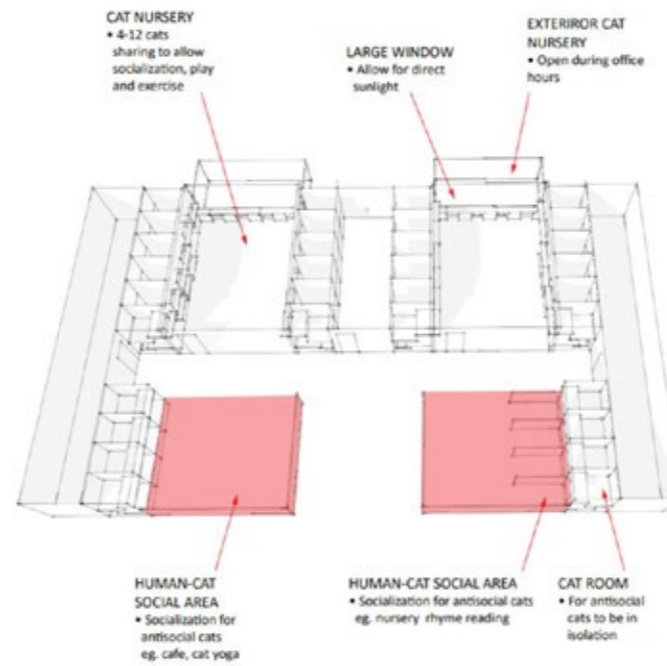
Gambar 2.30. Inovasi Sou Fujimoto.
(sumber: architecturefordogs)

Sou Fujimoto

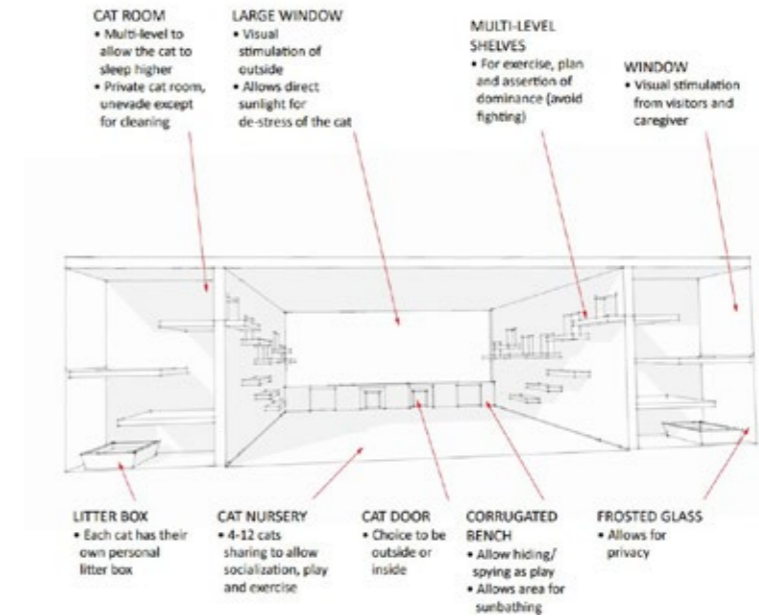
Karya Sou Sujimoto memberikan ruang hidup untuk anjing yang juga menjadi furnitur bagi manusia. Kerangka di sekitar tempat untuk anjing menjadi pemisahan antara teritori manusia dengan hewan. Modul-modul 20x20 cm ditumpuk dan diberikan lembaran akrilik sehingga dapat menjadi tempat menaruh barang.

2.4.2.2. Kandang Kucing

Pengelompokkan kucing sebanyak 4-12 ekor dapat bermanfaat untuk kesehatan mental mereka. Kucing belajar dari satu sama lain dan berolahraga dengan bermain. Setiap kandang harus mendapatkan sinar matahari, karena panas matahari memberikan relaksasi bagi kucing. Kucing yang belum terbiasa dengan interaksi sesamanya perlu ditempatkan pada area yang mendapatkan interaksi dengan manusia terlebih dahulu.

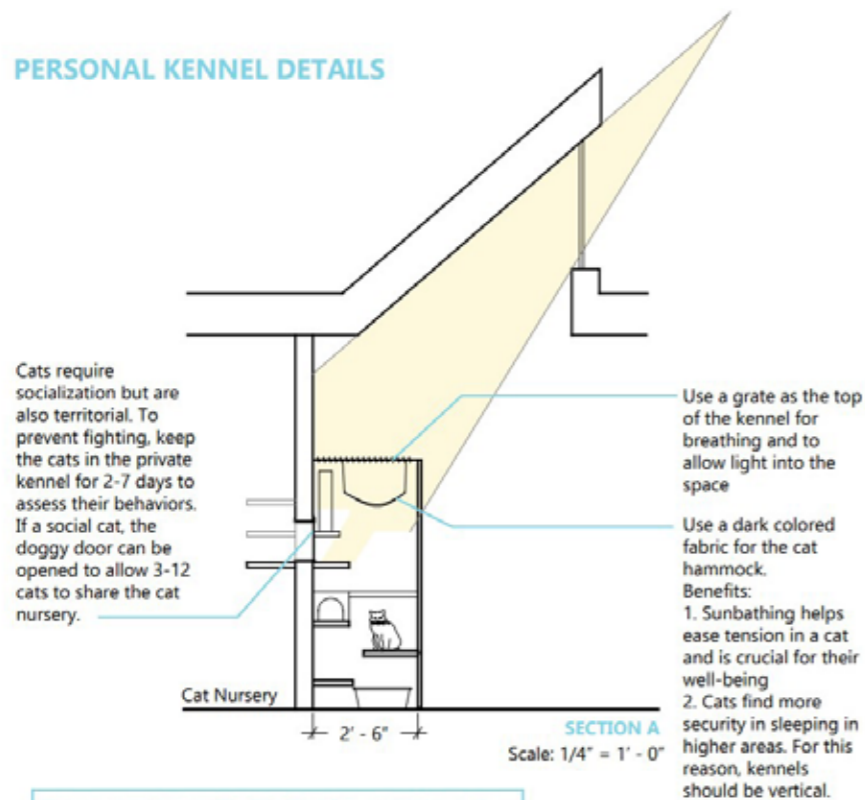


Gambar 2.31. Inovasi Kandang Kucing. (sumber: Lee, 2018)



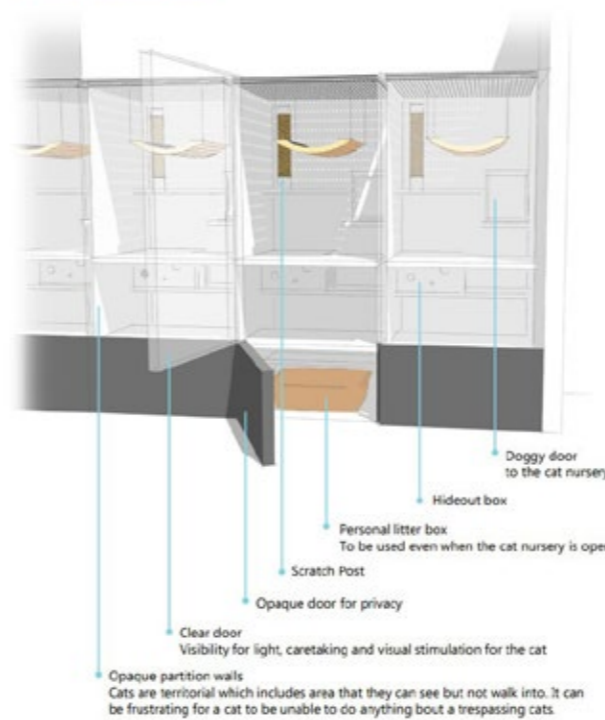
Gambar 2.32. Inovasi Group Housing Kucing. (sumber: Lee, 2018)

PERSONAL KENNEL DETAILS



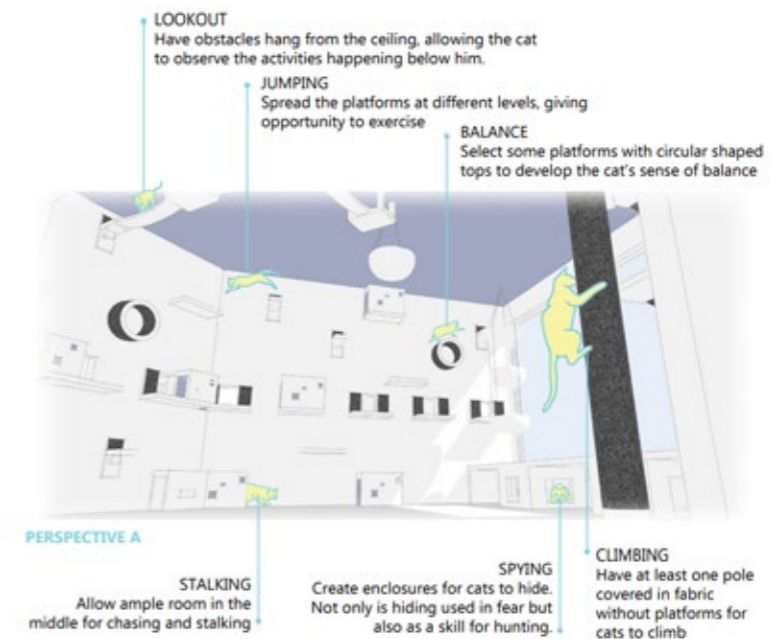
Gambar 2.33. Inovasi Kandang Kucing. (sumber: Lee, 2018)

PERSONAL KENNELS



Gambar 2.34. Inovasi Kandang Kucing. (sumber: Lee, 2018)

DESIGN FOR HUNTING INSTINCTS AND AGILITY



Gambar 2.35. Inovasi Kandang Kucing. (sumber: Lee, 2018)

Sejumlah arsitek dan desainer di Los Angeles memberikan kontribusi mereka dalam perancangan ruang untuk kucing. Perancangan ini dilakukan dalam rangka penggalangan dana tahunan Architects for Animals. Beberapa di antaranya yaitu:



Gambar 2.36. Inovasi Flora-Gato.
(sumber: dezeen)

**Flora-Gato, Formation Association,
Terremoto Landscape and Arktura**

Flora-Gato mengombinasikan Spanish Moss dan Korean Grass yang kemudian disusun di antara kerangka plastik daur ulang. Bentuk ini dapat berfungsi sebagai tempat untuk kucing serta tempat duduk untuk manusia.



Gambar 2.38. Inovasi HOK.
(sumber: dezeen)

HOK

HOK Architects merancang sebuah tempat bagi anak-anak kucing dengan susunan pipa-pipa yang dilapisi dengan kain halus. Modul-modul pipa ini dapat memuat 7 anak kucing, dengan lapisan kayu palsu yang melindungi dari cuaca luar ruangan.



Gambar 2.37. Inovasi HOK.
(sumber: dezeen)

Desain lain dari **HOK** menggunakan sistem modular yang memberikan tempat tidur serta labirin tempat bermain bagi kucing. Unit ini juga berfungsi untuk tempat duduk manusia, sehingga dapat menjadi sarana interaksi hewan dan manusia. Para arsitek mengatakan bahwa desain yang mengekspos material kardus merupakan metafora bahwa setiap kucing pantas mendapatkan rumah yang layak dan nyaman.



Gambar 2.39. Inovasi Abramson Architect.
(sumber: dezeen)

CatCube, Abramson Architects

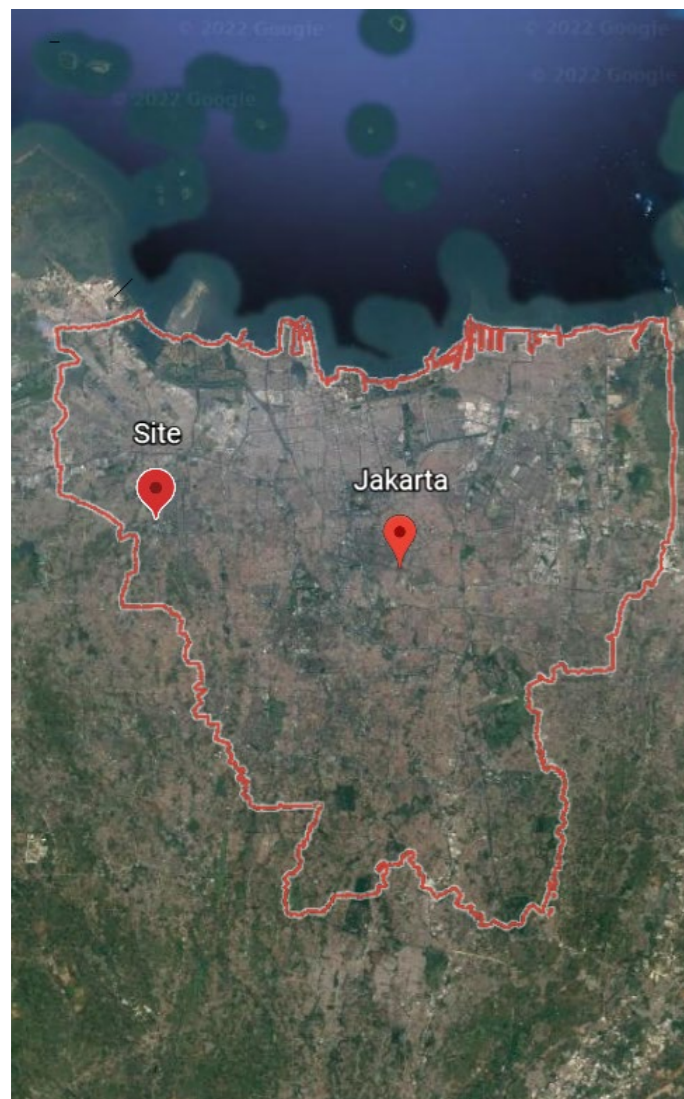
Abramson Architects membuat sistem modular fleksibel yang menggunakan magnet untuk menyambung bagian-bagian ruang kucing. Dengan sistem ini, jumlah kucing yang ingin ditampung dapat diatur sesuai dengan kebutuhan. Pada bagian dalam digunakan karpet dan rumput sintetis yang dapat dilepas untuk diganti sehingga memudahkan pembersihan. Material ini juga mawadahi kebutuhan kucing yang senang menggosokkan badannya.

BAB III KAJIAN PERANCANGAN

3.1. Data dan Analisis Tapak

3.1.1. Lokasi Tapak

Lokasi perancangan yaitu pada Jalan Puri Indah Raya, Kembangan Selatan, Kecamatan Kembangan, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Daerah Jakarta memiliki kepadatan penduduk tertinggi di Indonesia, sehingga potensi penelantaran hewan peliharaan semakin tinggi juga. Berdasarkan data dari DKPKP mengenai persebaran penampungan hewan, Kota Jakarta Barat belum memiliki penampungan hewan terutama untuk anjing dan kucing. Daerah yang dipilih yaitu Kecamatan Kembangan yang dilewati oleh Jalan Tol Jakarta - Merak, Tol Jakarta - Tangerang dan Tol Lingkar Luar Jakarta. Lokasi tapak berada di lahan kosong tepat di depan pusat perbelanjaan Puri Indah Mall. Lahan merupakan milik pengembang properti di Kawasan Puri Indah yaitu PT Antilope Madju Puri Indah (AMPI).



Gambar 3.1. Peta Daerah Khusus Ibukota Jakarta.
(sumber: Google Earth)



Gambar 3.2. Peta Kota Jakarta Barat.
(sumber: Google Earth)



Gambar 3.3. Peta Kecamatan Kembangan.
(sumber: Google Earth)



Gambar 3.4. Lokasi Site di Jalan Puri Indah Raya.
(sumber: Google Earth)



2002



2007



2012



2016



2019



2022

3.1.2. Konteks Perkembangan Sekitar Tapak

Berdasarkan foto udara kronologi perkembangan daerah sekitar tapak, dapat terlihat bahwa kawasan merupakan daerah yang mengalami perkembangan cukup pesat, bahkan sejak tahun 2002 kawasan Puri Indah sudah banyak digunakan untuk perumahan warga yang cukup padat. Penambahan adanya akses Jalan Tol Lingkar Luar Jakarta membuat kawasan ini semakin banyak diminati masyarakat, hal ini ditandai dengan bertambahnya hunian perumahan dan apartemen. Saat ini masih terdapat beberapa lahan kosong yang masih dapat dikembangkan sebagai fungsi komersial maupun hunian, dan lain-lain.

Gambar 3.5. Perkembangan Sekitar Site dari Tahun ke Tahun. (sumber: Google Earth)

3.1.3. Konteks Lingkungan Sekitar Tapak



Gambar 3.6. Konteks Sekitar Lahan.
(sumber: openstreetmap, pengolahan oleh penulis)

3.1.4. Data Figure Ground



Gambar 3.7. Figure Ground.
(sumber: penulis)

Pada Figure Ground terlihat hubungan antara ruang terbangun dan ruang yang masih kosong dalam konteks meso tapak. Area terbangun sebagian besar sudah terencana dengan pola yang teratur. Terdapat juga percabangan jalan tol di dekat lahan, sehingga menjadi daerah yang memiliki potensi untuk dikembangkan. Massa area terbangun di sekitar tapak cukup beragam, mulai dari yang masif hingga massa satuan yang lebih kecil. Tapak sendiri berada pada lahan kosong yang masih dapat berkembang di masa mendatang.

3.1.5. Zonasi dan Administratif Tapak



Gambar 3.8. Zonasi Administratif Tapak.
(sumber: jakartasatu)

Tapak berada pada zona C1 yaitu sub zona campuran. Pada zona ini sudah terdapat daftar beberapa jenis bangunan yang diperbolehkan, di mana salah satunya mencakup penitipan hewan, klinik dan rumah sakit hewan, dan taman kota. Beberapa peraturan mengenai tata guna lahan ini yaitu:

- KDB: 50
- KLB: 5
- KB: 32
- KDH: 25
- KTB: 60

3.1.6. Analisis Tapak

3.1.6.1. Atribut Fisik Tapak

Bentuk dan Ukuran Lahan



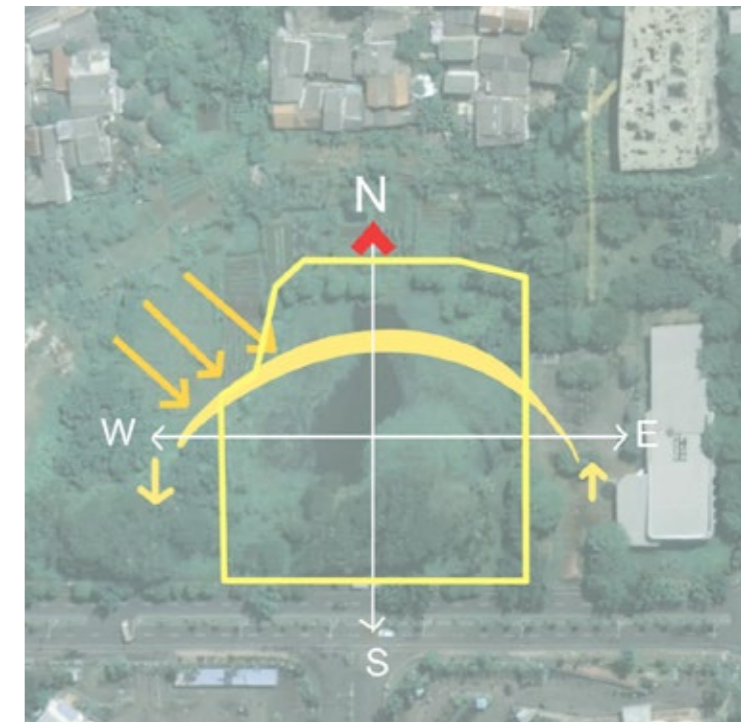
Gambar 3.9. Bentuk dan Ukuran Site. (sumber: penulis)

Hidrologi



Gambar 3.10. Hidrologi pada Site. (sumber: penulis)

Arah Matahari



Gambar 3.11. Arah Matahari pada Site. (sumber: penulis)

- Bentuk lahan persegi dengan adanya coakan di bagian belakang mengikuti batas lahan yang sudah ada. Luas lahan yaitu 8759 m².
- Peletakkan massa perlu memperhatikan bentuk tapak, merespon terhadap coakan di sudut lahan sehingga sesuai dengan konteks lahan.
- Coakan yang berbentuk melengkung ke dalam dapat direspon dengan organisasi terpusat/radial ke dalam.



Gambar 3.12. Foto perairan dalam Site. (sumber: dokumentasi penulis)

- Terdapat danau di tengah site yang menjadi arah drainase. Hal ini dapat menjadi potensi rekreatif *Environment-related* dan *Relaxation*.
- Bentuk perairan berubah secara berkala, sehingga dapat disimpulkan bahwa bentuk dapat direkayasa sesuai dengan kebutuhan perancangan.

- Matahari menyinari bagian barat sepanjang hari, sehingga arah barat akan terkena panas lebih banyak.
- Keadaan sekitar lahan saat ini masih berupa lahan kosong, tidak terdapat bangunan tinggi yang dapat memberi bayangan pada lahan.
- Bagian yang menghadap barat dapat digunakan untuk area servis, diberi shading atau pepohonan rindang yang dapat menjaga kenyamanan pengguna dalam tapak.

3.1.6.2. Atribut Biologis Tapak

Bentuk dan Ukuran Lahan



Gambar 3.12. Vegetasi pada Site.
(sumber: penulis)

Ekosistem Mikro



Gambar 3.13. Ekosistem Mikro pada Site.
(sumber: penulis)



Gambar 3.14. Tampak depan Site Eksisting.
(sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.15. Perairan pada Site Eksisting.
(sumber: dokumentasi penulis)

- Pada lahan terdapat vegetasi berupa pohon rindang di bagian yang dekat dengan jalan raya. Pohon-pohon kecil seperti pohon pisang juga terdapat di bagian belakang lahan. Bagian lainnya secara umum merupakan rerumputan tinggi.
- Hal ini menunjukkan lahan cukup subur untuk diberikan vegetasi. Kekurangannya yaitu pohon-pohon tinggi di bagian depan menutup fasad yang seharusnya paling terlihat.

- Adanya perairan di tengah site memberikan ekosistem mikro yang dapat dimanfaatkan. Pada keadaan eksisting sekarang penuh dengan eceng gondok sehingga cahaya tidak dapat menembus permukaan, namun bila diolah kembali dapat memberi nilai tambahan.
- Pengolahan perairan dapat dengan memberikan tanaman hias di sekeliling atau tanaman air yang mengapung di atasnya, seperti teratai, lili, dan sebagainya. Dalam perairan juga dapat dimasukkan jenis-jenis ikan air tawar yang dapat menghadirkan fungsi rekreatif pemancingan.

3.1.6.3. Atribut Kultural Tapak

Regulasi



Gambar 3.16. Regulasi Lahan. (sumber: penulis)

Kebisingan



Gambar 3.17. Kebisingan pada Site (sumber: penulis)

Sirkulasi



Gambar 3.18. Sirkulasi pada Site. (sumber: penulis)

Berdasarkan peraturan tata guna lahan dari Jakarta Satu, pada lahan berlaku:

KDB: $50\% \times 8.759 = 4.379,5 \text{ m}^2$

KLB: $5 = 43.795 \text{ m}^2$

KB: 32 m

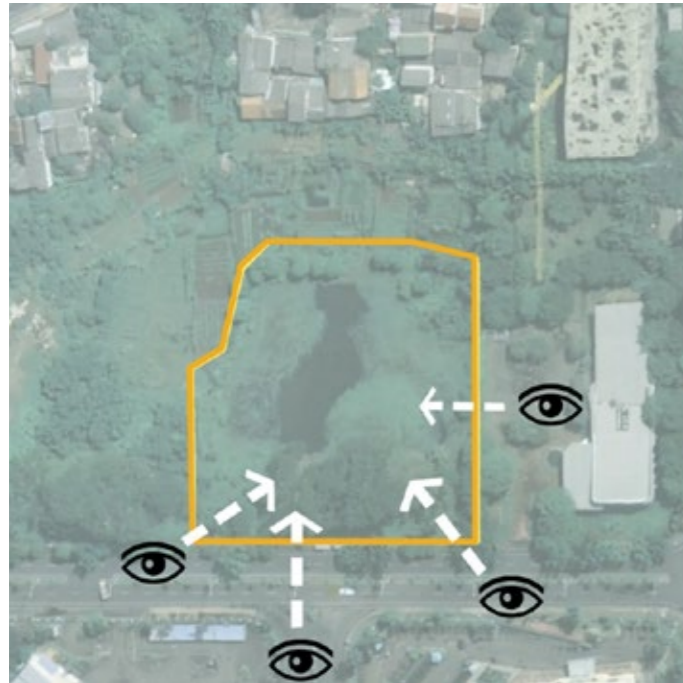
KDH: $25\% = 2.189,75 \text{ m}^2$

KTB: $60\% = 5.255,4 \text{ m}^2$

- Kebisingan paling utama berasal dari jalan raya di sebelah selatan lahan. Jalan raya dilewati oleh kendaraan sehingga menjadi sumber kebisingan. Pada bagian timur lahan terdapat sebuah lapangan parkir dari bangunan showroom mobil yang dapat menjadi potensi kebisingan sedang. Pada bagian utara dan barat lahan masih berupa lahan kosong, sehingga tergolong kebisingan ringan.
- Kebisingan yang berlebih dapat berpengaruh bagi kesehatan mental hewan terutama kucing. Area bising dapat digunakan untuk area publik, anjing pada area bising sedang, dan kucing pada area bising ringan.

- Lahan dilewati oleh satu jalan yaitu Jalan Puri Indah Raya dari arah barat ke timur. Jarak dari batas lahan menuju bundaran di sebelah timur yaitu sekitar 65 meter, dan menuju putar balik di sebelah barat yaitu sekitar 30 meter. Hal ini dapat berdampak cukup baik karena apabila pengunjung tidak sengaja melewati lahan perancangan, terdapat putaran balik dalam jarak yang cukup dekat.
- Untuk menghindari terlewatnya lahan, pintu masuk dapat diletakkan lebih jauh dari putaran balik sehingga pengendara dapat bersiap untuk berganti jalur dan masuk ke dalam lahan.

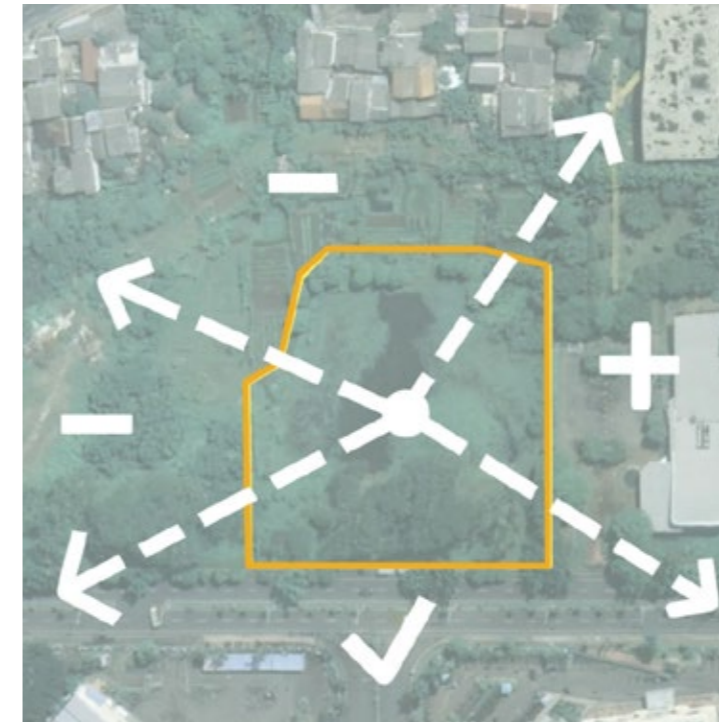
View ke Arah Site



View paling terlihat dari arah Jl. Puri Agung yang tegak lurus dengan site. Titik lain yang melihat ke dalam site yaitu dari arah datang Jalan Puri Indah Raya (barat daya dan tenggara) serta dari arah timur yaitu tempat parkir showroom mobil.

Gambar 3.19. Pemandangan ke Site (sumber: penulis)

View dari Site ke Luar



View ke arah barat sangat baik karena melihat ke gedung-gedung tinggi yang merupakan pemandangan kota. Pada arah selatan yaitu Puri Indah Mall juga merupakan view yang cukup baik karena melihat ke arah jalan serta fungsi komersial. Pada arah barat menghadap ke lahan kosong, dan arah utara menghadap ke perumahan informal yang kurang rapi sehingga kurang baik.

Gambar 3.21. Pemandangan dari Site (sumber: penulis)



Gambar 3.20. Foto-foto Eksisting Site. (sumber: dokumentasi penulis)



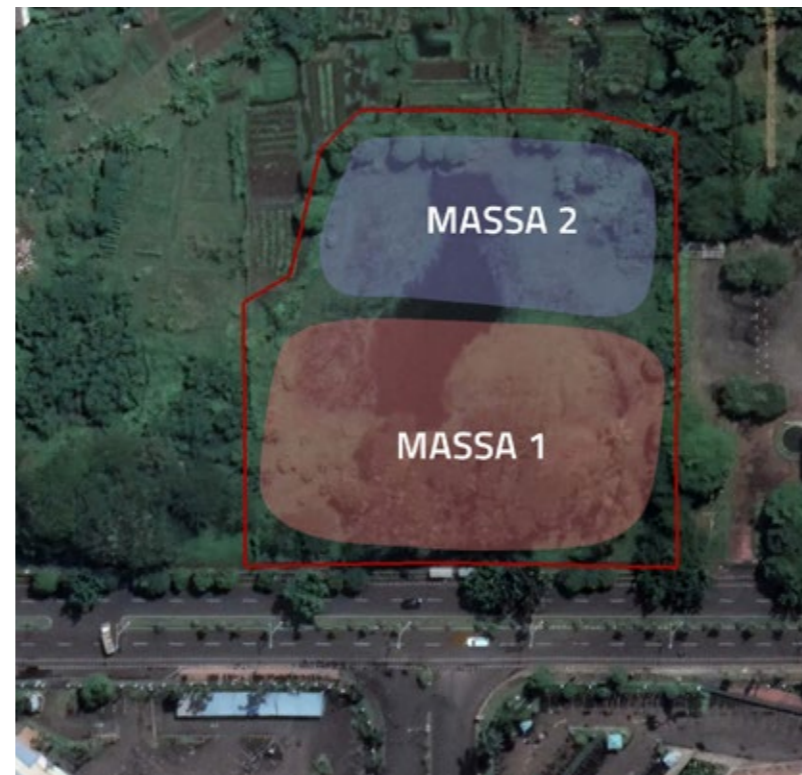
Gambar 3.22. Pemandangan sekitar Site (sumber: penulis)

3.1.7. Potensi-Potensi Desain pada Tapak

3.1.7.1. Potensi Konfigurasi Massa



Gambar 3.23. Potensi Konfigurasi Massa (1)
(sumber: penulis)



Gambar 3.24. Potensi Konfigurasi Massa (2)
(sumber: penulis)



Gambar 3.25. Potensi Konfigurasi Massa (3)
(sumber: penulis)

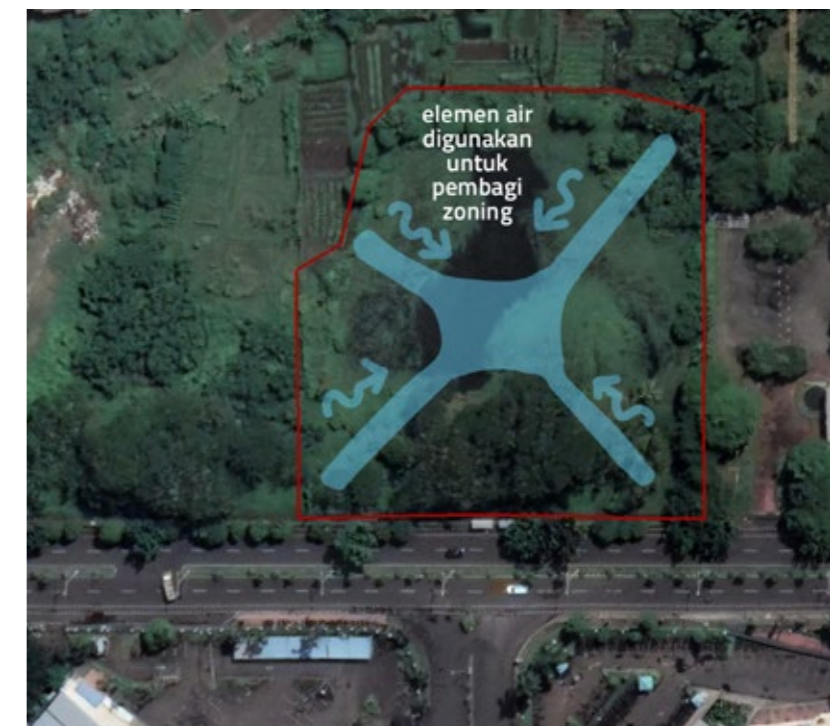
3.1.7.2. Potensi Bentuk Perairan



Gambar 3.26. Potensi Bentuk Perairan (1)
(sumber: penulis)

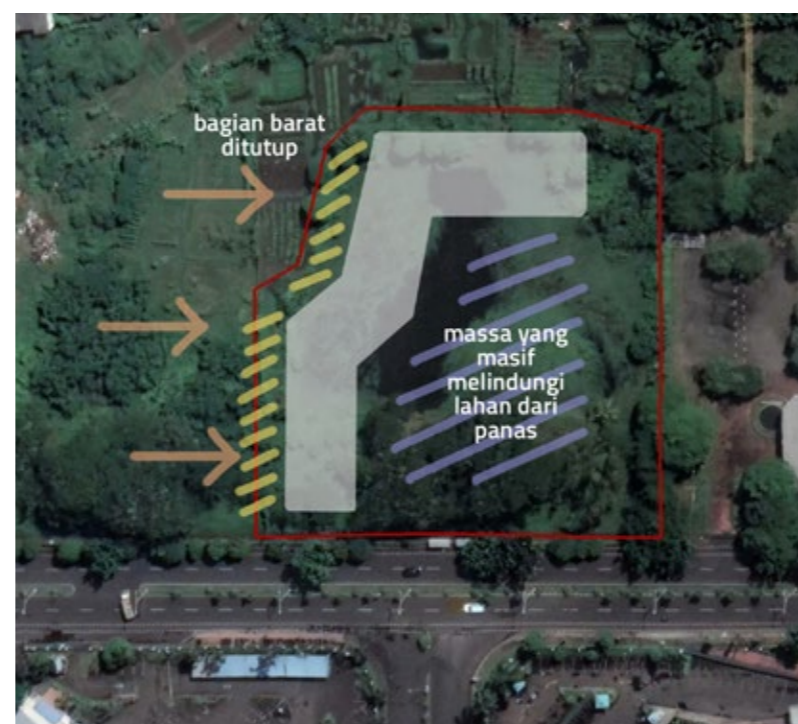


Gambar 3.27. Potensi Bentuk Perairan (2)
(sumber: penulis)



Gambar 3.28. Potensi Bentuk Perairan (3)
(sumber: penulis)

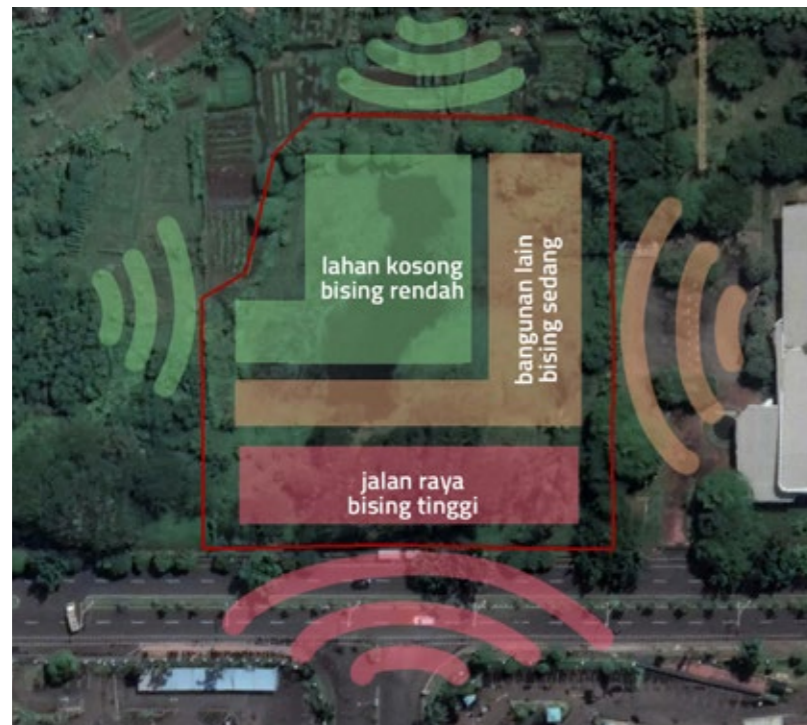
3.1.7.3. Potensi Strategi terhadap Panas Matahari

Gambar 3.29. Potensi Strategi terhadap Panas (1)
(sumber: penulis)Gambar 3.30. Potensi Strategi terhadap Panas (2)
(sumber: penulis)Gambar 3.31. Potensi Strategi terhadap Panas (3)
(sumber: penulis)

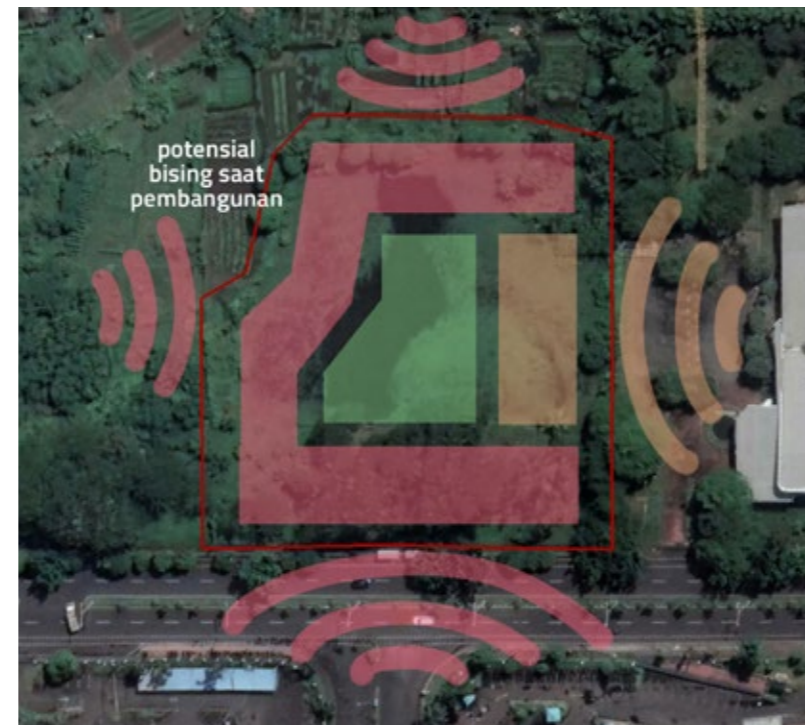
3.1.7.4. Potensi Pintu Masuk & Keluar

Gambar 3.32. Potensi Pintu Masuk & Keluar (1)
(sumber: penulis)Gambar 3.33. Potensi Pintu Masuk & Keluar (2)
(sumber: penulis)Gambar 3.34. Potensi Pintu Masuk & Keluar (3)
(sumber: penulis)

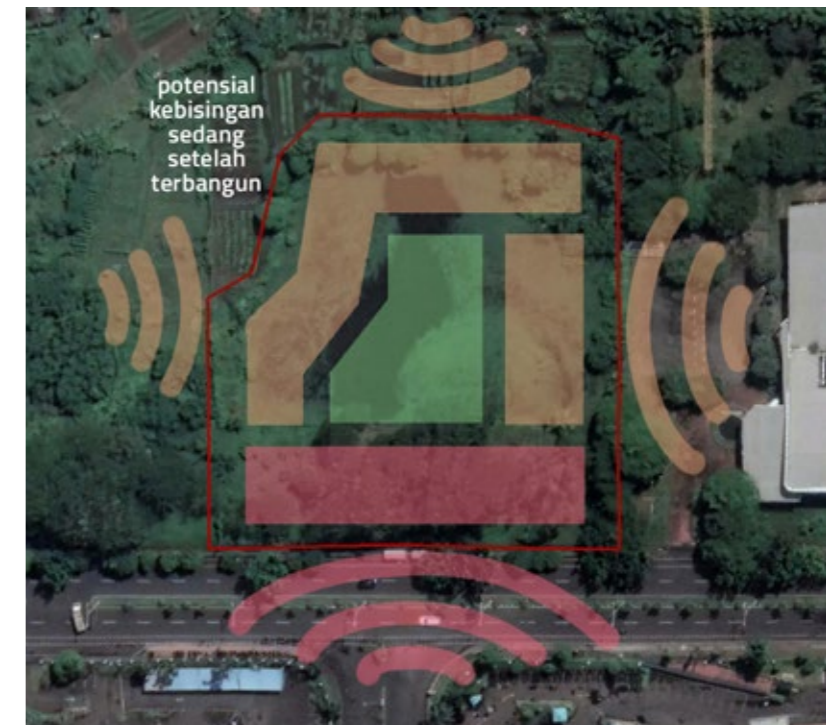
3.1.7.5. Potensi Kebisingan



Gambar 3.35. Potensi Kebisingan (1)
(sumber: penulis)



Gambar 3.36. Potensi Kebisingan (2)
(sumber: penulis)



Gambar 3.37. Potensi Kebisingan (3)
(sumber: penulis)

3.1.7.6. Potensi Strategi terhadap Kebisingan



Gambar 3.38. Potensi Strategi terhadap Kebisingan (1)
(sumber: penulis)

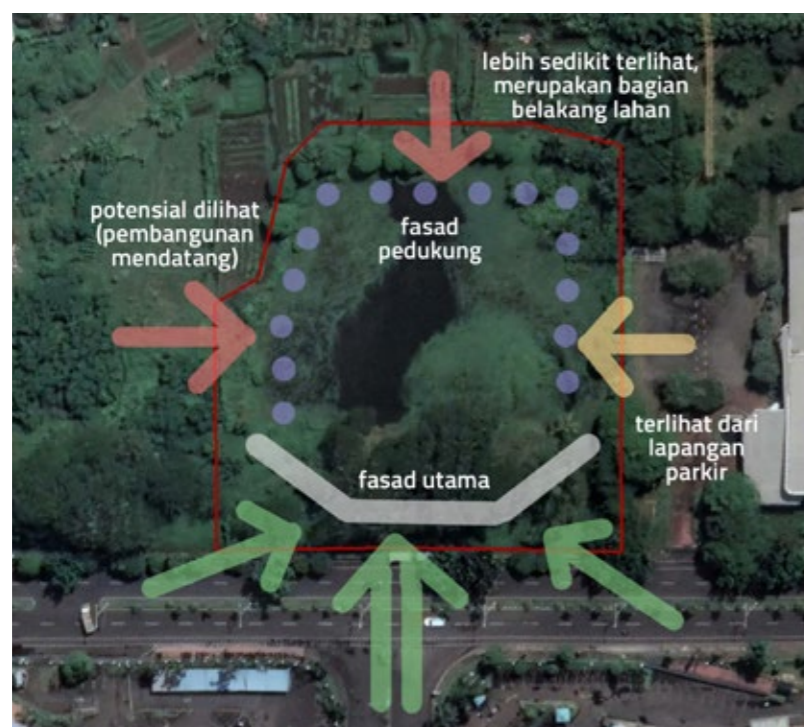
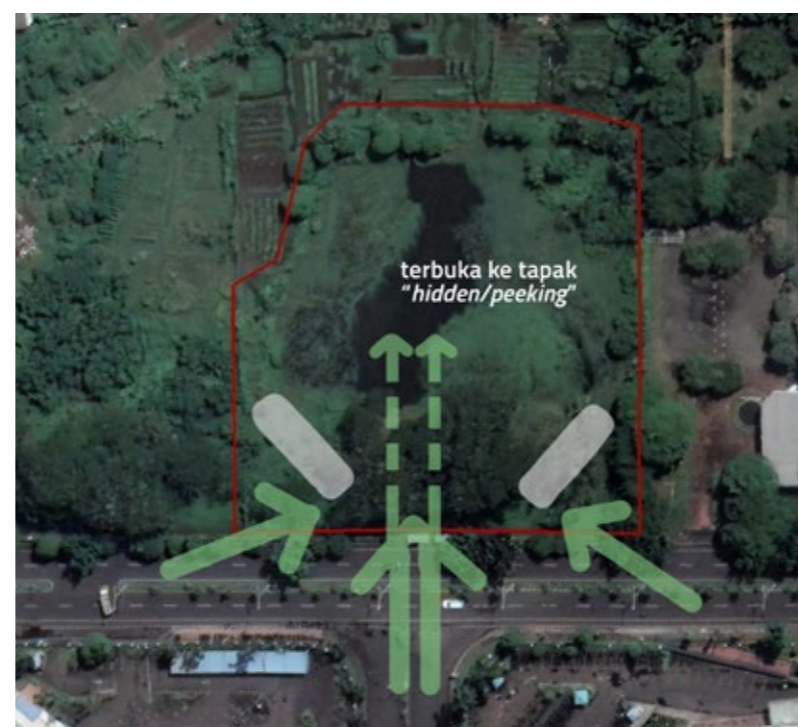
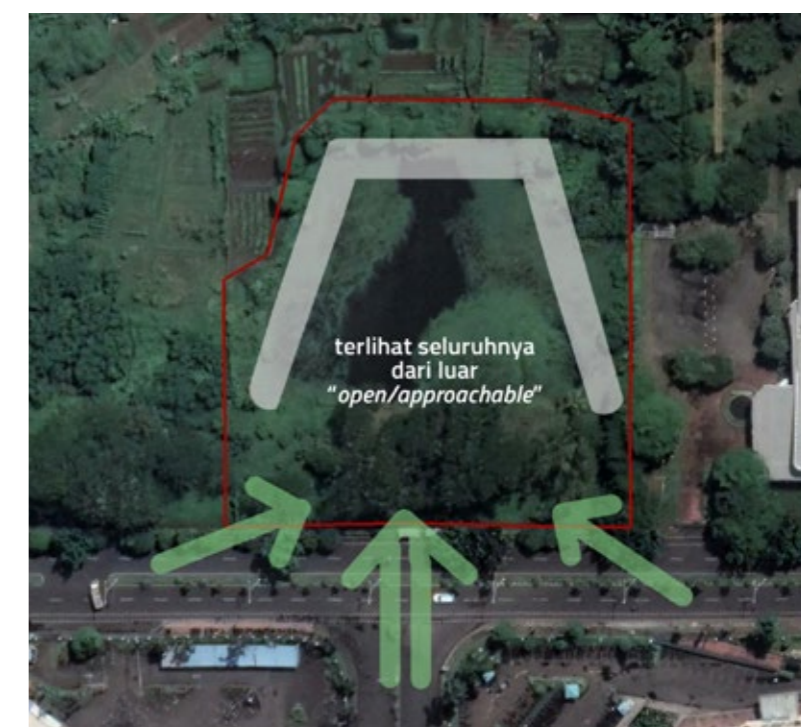


Gambar 3.39. Potensi Strategi terhadap Kebisingan (2)
(sumber: penulis)

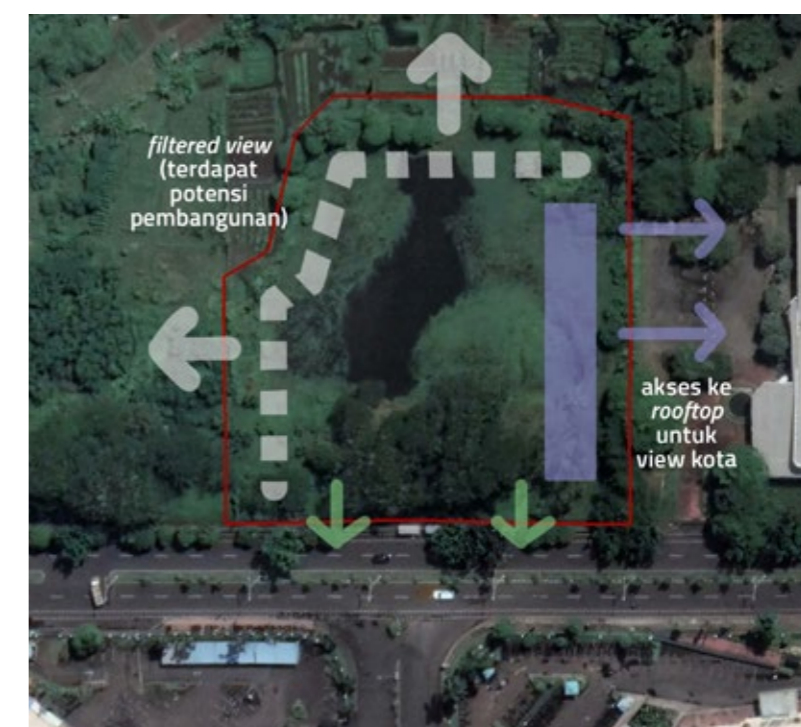


Gambar 3.40. Potensi Strategi terhadap Kebisingan (3)
(sumber: penulis)

3.1.7.7. Potensi Pandangan ke Dalam Lahan

Gambar 3.41. Pandangan ke dalam Lahan (1)
(sumber: penulis)Gambar 3.42. Potensi Pandangan ke dalam Lahan (2)
(sumber: penulis)Gambar 3.43. Potensi Pandangan ke dalam Lahan (3)
(sumber: penulis)

3.1.7.8. Potensi Pandangan ke Luar Lahan

Gambar 3.44. Potensi Pandangan ke Luar Lahan (1)
(sumber: penulis)Gambar 3.45. Potensi Pandangan ke Luar Lahan (2)
(sumber: penulis)Gambar 3.46. Potensi Pandangan ke Luar Lahan (3)
(sumber: penulis)

3.2. Studi Preseden



3.2.1. Palm Springs Animal Care Facility

Arsitek: Swatt | Miers Architects

Lokasi: Demuth Park, Palm Springs, USA

Arsitek lanskap: Randy Purnel Landscape Architects

Luas lahan: 21.000 m²

Tahun: 2011, ekspansi pada tahun 2012

Palm Springs Animal Care Facility merupakan fasilitas penampungan hewan, perawatan dan klinik, serta wadah untuk komunitas serta edukasi tentang hewan. Rancangan ini merupakan hasil kolaborasi publik/privat antara kota dengan organisasi Friends of the Shelter, sebuah organisasi nirlaba lokal yang berfokus pada kesejahteraan hewan penampungan. Palm Springs Animal Care Facility merupakan jenis tipologi No-Kill Shelter, di mana semua hewan dirawat tanpa diberlakukannya eutanasia jika tidak kunjung teradopsi.

Lokasi lahan berada di Palm Springs, USA dengan iklim setempat yaitu iklim gurun yang panas. Hal ini membuat kebutuhan akan air dan perlindungan dari matahari lebih besar. Perancang / desainer bangunan telah menjawab kebutuhan-kebutuhan tersebut lewat solusi arsitektural yang terintegrasi dalam bangunan.



Gambar 3.47. Palm Springs Animal Care Facility.
(sumber: archdaily)

3.2.1.1. Konsep Desain

Desain Palm Springs Animal Care Facility mengambil konsep yang sesuai dengan konteks lahan, yaitu langgam arsitektur abad pertengahan Palm Springs yang telah menjadi warisan lokal. Konsep yang tradisional ini diintegrasikan dengan perancangan habitat hewan dan sistem penunjang yang modern.



Gambar 3.48. Konsep Massa.
(sumber: archdaily)

Fasad bangunan mengikuti konsep arsitektur tradisional pada iklim gurun yang kebanyakan tertutup, minim bukaan, solid, dan dengan material tanah liat. Bentuk massa bangunan berupa garis-garis tegas dengan kemiringan pada atap.



Penggunaan elemen kolom-kolom vertikal yang miring serta kisi-kisi secondary skin memberikan kesan yang modern pada desain bangunan.

Gambar 3.49. Konsep Massa.
(sumber: archdaily)

3.2.1.2. Strategi Green Building

Dalam iklim gurun yang kering, air menjadi elemen yang perlu dihemat pemakaiannya. Sementara itu, dalam sebuah penampungan hewan, kebersihan sangat bergantung pada ketersediaan air. Oleh karena itu, bangunan ini memanfaatkan daur ulang air dari Sewage Treatment Plant pada lahan. Air hasil daur ulang ini digunakan untuk membersihkan area hewan serta irigasi taman.

Selain merespon terhadap kelangkaan air pada iklim gurun, perancang juga memanfaatkan kelebihan panas matahari yang terdapat pada tapak. Pada atap bangunan serta naungan parkir diberikan panel-panel fotovoltaik yang memberi pasokan energi. Hasil dari panel-panel ini mampu menyediakan energi hingga 30% dari total kebutuhan bangunan.

Strategi-strategi ini terbukti efektif dalam mencapai tujuan Green Building. Palm Springs Animal Care Facility berhasil mendapatkan sertifikat LEED Silver dengan adanya daur ulang air, dan pada tahun 2012 berhasil mendapatkan LEED Gold dengan tenaga fotovoltaiknya.

3.2.1.3. Lokasi Lahan



Gambar 3.50. Lokasi lahan.
(sumber: archdaily)

Lahan berada di sudut persimpangan antara 2 jalan, di mana jalan yang mengarah timur-barat merupakan jalan raya yang cukup besar. Hal ini memberikan potensi view ke site yang cukup banyak, sehingga fasad di bagian utara dan barat perlu didesain dengan pertimbangan lebih lanjut.

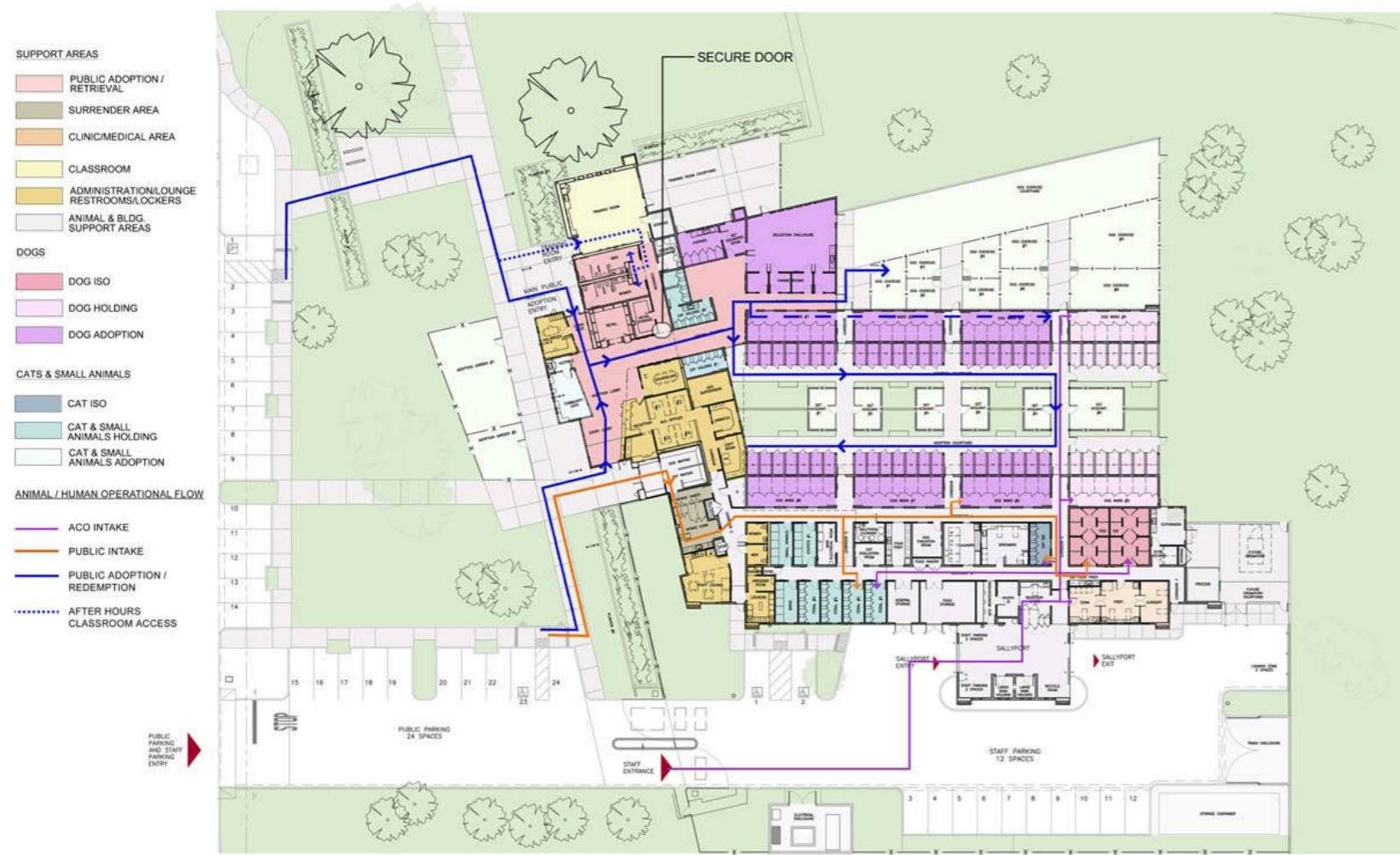


Gambar 3.51. Tampak Depan.
(sumber: archdaily)



Gambar 3.52. Tampak depan.
(sumber: archdaily)

Peletakkan signage berada pada tampak barat dan kurang terlihat dari jalan raya yang lebih sering dilalui orang. Pada tampak utara tidak terdapat penanda maupun bukaan untuk orang melihat ke dalam penampungan, sehingga kurang menunjukkan fungsi bangunan sebagai shelter hewan.



3.2.1.4. Program Ruang dan Zonasi

Beberapa program ruang yang berada dalam Palm Springs Animal Care Facility meliputi:

- Area Adopsi
- Area Penyerahan Hewan
- Klinik/Area Medis
- Ruang Kelas
- Ruang Administrasi
- Area Isolasi Anjing
- Area Penampungan Anjing
- Area Anjing Siap Adopsi
- Area Isolasi Kucing
- Area Penampungan Kucing & Hewan Kecil
- Area Kucing & Hewan Kecil Siap Adopsi

Terdapat 3 pintu masuk utama yang digunakan untuk 3 fungsi berbeda, yaitu:

- Main Public Adoption Lobby
- Public Intake
- Education Center / Classroom

Gambar 3.53. Denah Palm Springs Animal Shelter (sumber: archdaily)

SITE AND FLOOR PLAN



Gambar 3.54. Zoning Palm Springs Animal Shelter (sumber: archdaily)



Gambar 3.55. Zoning Palm Springs Animal Shelter (sumber: archdaily)



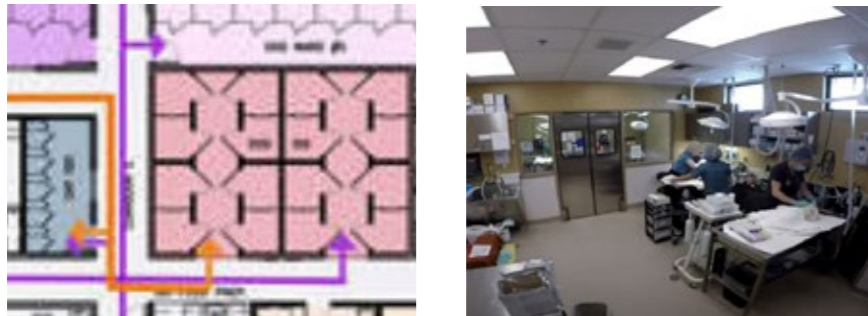
Gambar 3.56. Zoning Palm Springs Animal Shelter (sumber: archdaily)

Main Public Adoption Lobby:

- Menjadi lobby utama, tempat disahkannya surat-surat adopsi, terkait dengan aktivitas bisnis
- Public Intake: Tempat penerimaan hewan baru, berada di samping lobby utama. Lobby ini dipisah untuk mencegah risiko penularan penyakit. Terdapat ruang staff yang terhubung dari kedua lobby sehingga memudahkan akses pegawai.
- Education Center / Classroom: Ruang serbaguna untuk kegiatan-kegiatan komunitas.

3.2.1.5. Karakter Ruang Hewan

Area Isolasi Anjing & Kucing



Gambar 3.57. Area Isolasi Shelter. (sumber: archdaily)

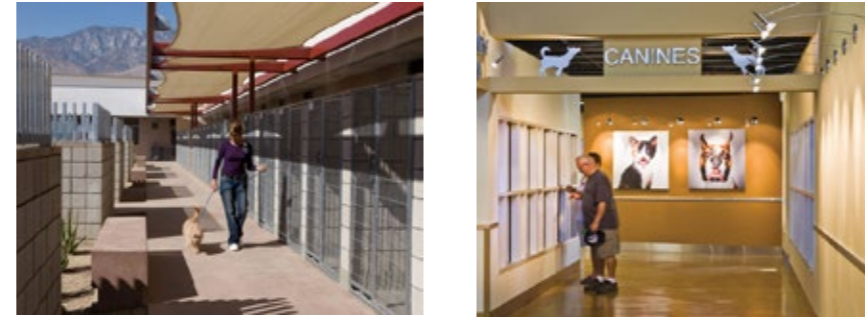
Area Isolasi Anjing & Kucing terletak tersembunyi dari publik namun dapat didatangi, serta dekat dengan klinik. Visibilitas manusia sedikit, tidak boleh terdapat interaksi langsung karena hewan harus dalam keadaan steril.

- ✗ Interaksi
- ✗ Visibilitas

3.2.1.5. Sirkulasi Pengguna

Palm Springs Animal Care Facility menggunakan konsep di mana pergerakan pengunjung yang masuk akan mengelilingi Canine Adoption Garden, yaitu tempat di mana anjing yang siap diadopsi dipamerkan. Hal ini akan membantu memantik minat pengunjung untuk mengadopsi anjing-anjing dalam penampungan. Sementara itu, anjing dan kucing yang sedang diisolasi berada di bagian belakang yang tidak dilewati oleh pengunjung publik. Kamar mandi ditempatkan di antara area penampungan dan area kelas, hal tersebut bertujuan agar aktivitas ruang kelas yang dapat melewati jam operasional penampungan tidak mengganggu hewan-hewan di dalamnya. Sirkulasi karyawan dipisahkan dengan sirkulasi publik, di mana karyawan atau pengurus dapat langsung masuk lewat belakang menuju tempat perawatan atau area isolasi. Hal ini akan memudahkan lalu lalang pengguna dan tidak menghambat orang yang masuk lewat lobby utama.

Area Penampungan Anjing & Kucing



Gambar 3.58. Area Penampungan Shelter. (sumber: archdaily)

Area Penampungan Anjing & Kucing dapat terlihat oleh publik, menjadi salah satu upaya agar masyarakat umum semakin tertarik pada hewan. Interaksi terbatas, hanya berupa kandang yang diberi lubang.

- ✗ Interaksi (sedikit)
- ✓ Visibilitas

Area Anjing & Kucing Siap Adopsi



Gambar 3.59. Area Hewan Siap Adopsi. (sumber: archdaily)

Area Anjing & Kucing Siap Adopsi merupakan area pertama yang dilihat oleh publik. Terdapat ruang-ruang khusus untuk interaksi dengan manusia, sehingga dapat menarik pengunjung untuk mengadopsi.

- ✓ Interaksi (sedikit)
- ✓ Visibilitas



Gambar 3.60. Sirkulasi Pengunjung Shelter (sumber: archdaily)



Gambar 3.61. Sirkulasi Karyawan Shelter (sumber: archdaily)



Gambar 3.62. Sirkulasi Pengunjung Shelter (Edukasi) (sumber: archdaily)

3.2.2. Woof Avenue Dog Park & Cafe

Woof Avenue merupakan fasilitas taman bermain yang ramah anjing peliharaan. Fungsi ini diintegrasikan dengan fungsi komersial lainnya, yang terdiri dari cafe, petshop, grooming & salon, pet hotel, dan training center. Fasilitas ini berada pada Jl. Boulevard Raya Gading Serpong, Tangerang, Banten.



3.2.2.1. Lokasi Lahan



Gambar 3.63. Lokasi Lahan Woof Avenue
(sumber: google maps)

Woof Avenue berada pada sudut persimpangan antara Jalan Gading Serpong Boulevard dan Jalan Raya Curug Sangereng. Area ini sangat berpotensi karena terlihat dari kedua jalan, oleh karena itu fasad perlu didesain dengan baik dan informatif agar menarik bagi orang-orang yang lewat di sekitarnya.

Gambar 3.64. Woof Avenue.
(sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.65. Tampak Depan Woof Avenue.
(sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.66. Tampak Samping Woof Avenue.
(sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.67. Tampak Samping Woof Avenue.
(sumber: dokumentasi penulis)

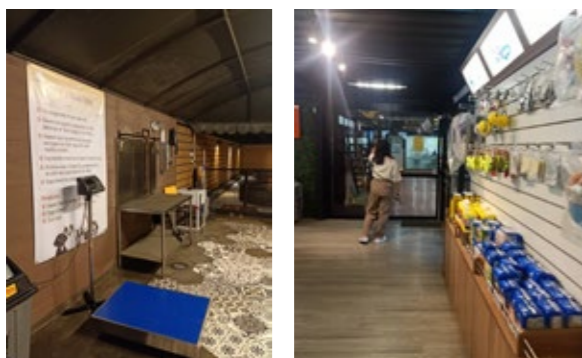


Gambar 3.68. Tampak Samping Woof Avenue.
(sumber: dokumentasi penulis)

Peletakkan signage Woof Avenue berada pada sisi menghadap ke persimpangan. Signage ini dapat dilihat dari berbagai sisi, baik dari arah datang Jalan Raya Curug Sangereng, Jalan Gading Serpong Boulevard, dan Jalan Terusan Pondok Hijau Golf. Hal ini menunjukkan adanya keberhasilan dalam merancang fasad yang efektif dalam memberikan identitas bangunan.

3.2.2.2. Sirkulasi Pengunjung

Pada saat memasuki bangunan, terdapat area buffer yang berfungsi sebagai tempat pengecekan anjing sehingga tidak ada penularan penyakit. Pengunjung kemudian dihadapkan ke area resepsionis untuk membayar paket yang dipilih. Sebelum memasuki area bermain atau area grooming, pengunjung harus melewati petshop sehingga dapat menaikkan promosi komersial. Pengunjung dapat langsung masuk ke play area atau menunggu di grooming area. Terdapat bukaan di antara kedua area tersebut sehingga pengunjung yang sedang menunggu dapat melihat ke taman bermain.



Gambar 3.69. Petshop Woof Avenue.
(sumber: dokumentasi penulis)

3.2.2.3. Material

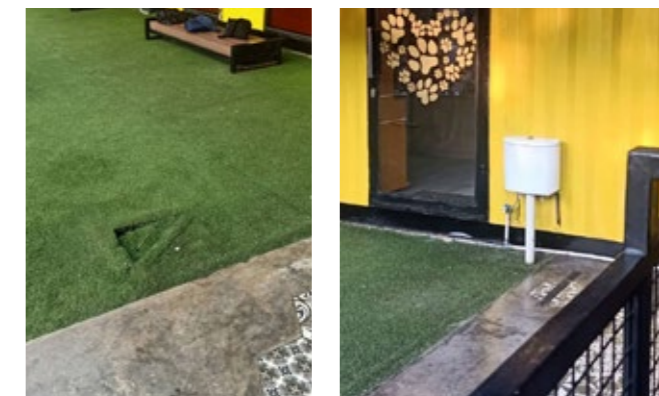
Material yang digunakan untuk taman bermain yaitu rumput sintetis. Hal ini memudahkan pengendalian kebersihan rumput, karena dapat dengan mudah dibersihkan dan tidak menjadi sarang serangga atau hewan lainnya. Rumput sintetis juga tidak mengotori anjing apabila dalam keadaan basah setelah bermain di kolam. Manusia yang mendampingi anjing peliharaannya juga dapat duduk di rumput sintetis dengan nyaman dan bersih.



Gambar 3.70. Material Woof Avenue.
(sumber: dokumentasi penulis)

3.2.2.4. Pembersihan

Salah satu hal unik yang terdapat pada Woof Avenue yaitu metode pembersihan kotoran hewan pada area taman bermain. Terdapat sebuah coakan di tanah yang ditutup dengan rumput sintetis sehingga terlihat kasat mata. Karyawan yang siap sedia akan mengangkat kotoran dengan pengki, kemudian membuangnya pada parit ini dan disiram dengan cara seperti menggunakan toilet biasa, yaitu menekan tombol flush dari kloset di dekat parit tersebut.



Gambar 3.71. Pembersihan Woof Avenue.
(sumber: dokumentasi penulis)

3.2.2.5. Program Ruang



Gambar 3.72. Denah Lantai 1 Woof Avenue. (sumber: penulis)

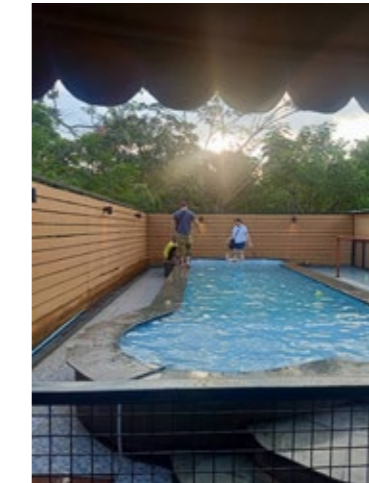


Gambar 3.73. Denah Lantai 2 Woof Avenue. (sumber: penulis)



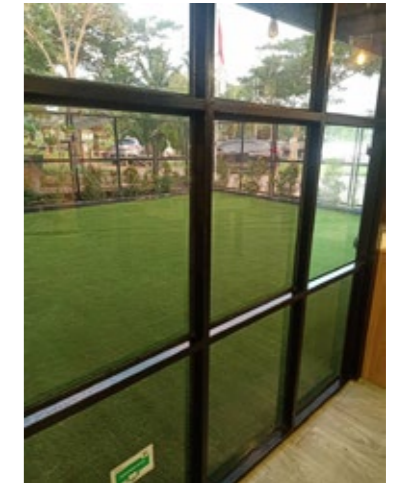
Gambar 3.74. Dog Park. (sumber: dokumentasi penulis)

DOG PARK
Merupakan program ruang utama yang ditawarkan dalam Woof Avenue. Pada area ini, anjing dibebaskan berlarian tanpa tali sehingga dapat bersosialisasi satu sama lain. Terdapat juga rintangan-rintangan yang dapat digunakan untuk melatih anjing. Hal ini menjadi fungsi rekreatif yang menarik bagi pengunjung.



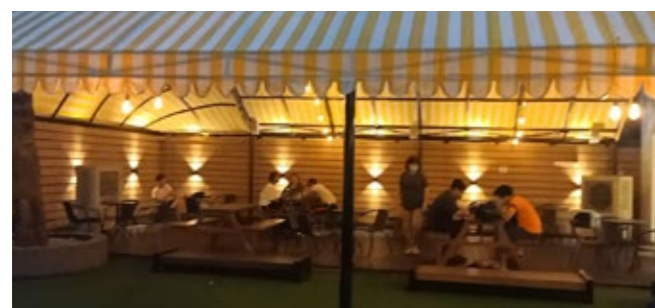
Gambar 3.75. Dog Pool. (sumber: dokumentasi penulis)

KOLAM RENANG
Menjadi daya tarik saat pengunjung pertama memasuki bangunan. Kolam renang bebas digunakan oleh seluruh anjing yang sudah registrasi untuk bermain di dog park.



Gambar 3.76. Training Area. (sumber: dokumentasi penulis)

K9 TRAINING AREA
Merupakan lapangan kosong yang digunakan untuk pelatihan anjing dengan profesional. Lapangan ini dipisahkan dengan dog park sehingga tidak mengganggu proses pelatihan.



Gambar 3.77. Training Area. (sumber: dokumentasi penulis)

OUTDOOR SEATING
Outdoor seating menunjang fungsi cafe sehingga pengunjung dapat menikmati minuman sambil melihat ke arah dog park. Hal ini memberikan rasa aman bagi pemilik dan juga anjing, karena keduanya tetap dapat melihat satu sama lain.



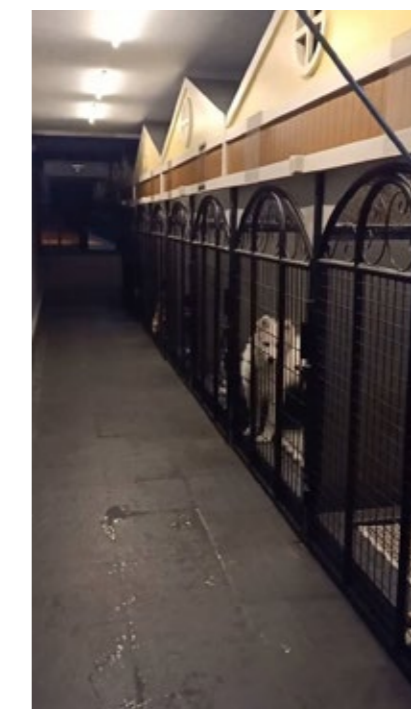
GROOMING AREA
Area grooming berada di belakang dengan dinding kaca sehingga pemilik anjing dapat mengawasi proses grooming yang dijalankan. Pada bagian depan grooming area terdapat tempat duduk bagi pengunjung yang menunggu.

Gambar 3.78. Grooming Area. (sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.79. Training Room. (sumber: dokumentasi penulis)

TRAINING CLASSROOM
Merupakan ruang indoor untuk pelatihan anjing dengan profesional. Berada di atas agar anjing tidak terdistraksi sekitarnya.



PET HOTEL
Pet Hotel berada di lantai 2 bagian belakang. Penempatan ini jauh dari anjing-anjing pendatang sehingga mencegah penyebaran penyakit, namun keadaan kandang kurang mendapat cahaya matahari maupun visualisasi sekitar.

Gambar 3.80. Pet Hotel. (sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.81. Maria Stray Home.
(sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.82. Maria Stray Home.
(sumber: Google Earth)

3.2.3. Maria Stray Home

Maria Stray Home (MSH) atau disebut juga Kandang Preman merupakan organisasi nonprofit yang berdiri sejak tahun 2011. MSH mendirikan penampungan hewan di Tangerang Selatan, tepatnya di Jl. Pondok Jagung Timur Gang Pasir no. 8. Serpong Utara. Anjing-anjing yang berada di penampungan ini umumnya berasal dari jalanan atau telah ditinggalkan. Jumlah anjing sekarang ini sebanyak 90 ekor dengan jenis dan ukuran yang berbeda-beda.

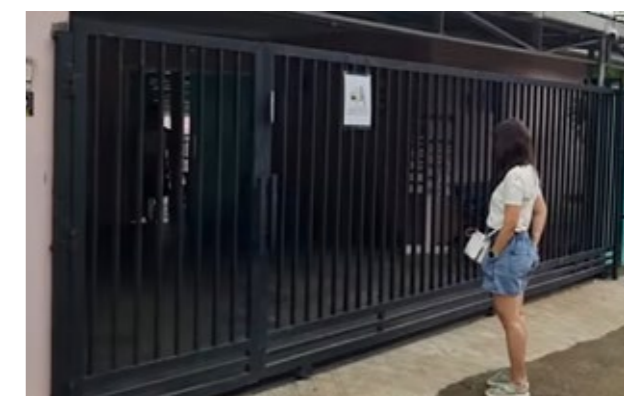
Maria Stray Home telah menerapkan prinsip Five Freedoms of Animal Welfare, di mana anjing-anjing harus bebas dari rasa lapar/haus, rasa takut, ketidaknyamanan fisik, rasa sakit, dan bebas berperilaku normal. Untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan anjing, MSH juga perlu berjualan berbagai produk atau makanan yang keuntungannya digunakan bagi biaya penampungan.

3.2.3.1. Lokasi Lahan

Maria Stray Home terletak di Jalan Gang Pasir, di mana lahan berada di ujung jalan sehingga kurang terlihat publik. Pada bagian depan jalan juga tidak terdapat penanda, sehingga sulit untuk ditemukan oleh masyarakat luas.



Gambar 3.83. Jalan Masuk MSH.
(sumber: google maps)



Gambar 3.84. Bagian Luar MSH.
(sumber: YouTube)



Gambar 3.85. Denah Maria Stray Home.
(sumber: penulis)

3.2.3.2. Program Ruang

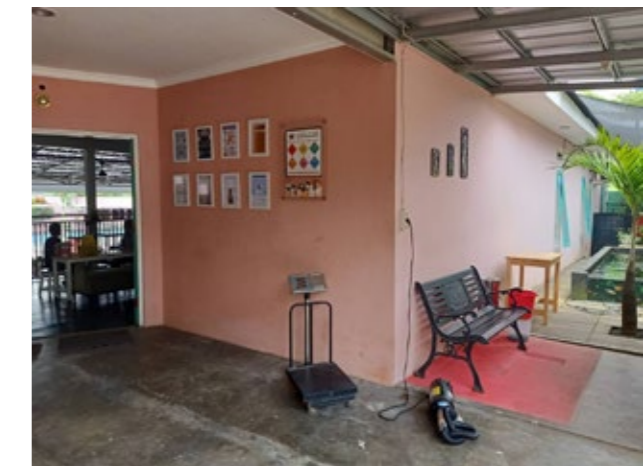
Selain sebagai penampungan hewan, Maria Stray Home juga menawarkan fungsi lain yang dapat dikunjungi oleh masyarakat luas, di mana fungsi ini juga bersifat rekreatif dan komersial. Program ruang tersebut dapat dijabarkan menjadi:

- Rekreatif: Dog Park, Dog Pool
- Komersial: Cafe, shop, grooming
- Operasional: dapur, kamar tidur karyawan, gudang

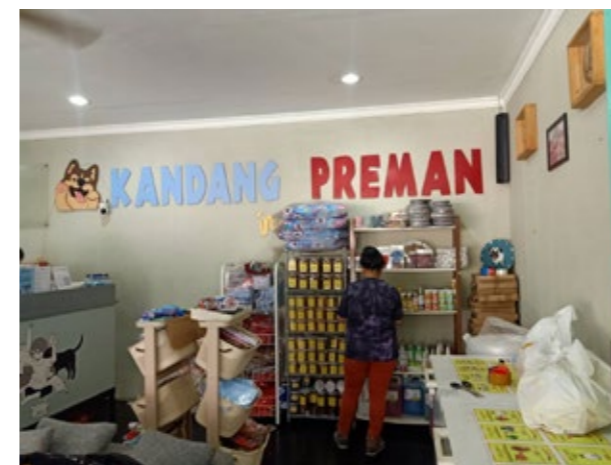
Area penampungan dapat dikunjungi oleh publik, sehingga memberikan tempat untuk interaksi bagi hewan dengan manusia secara leluasa.



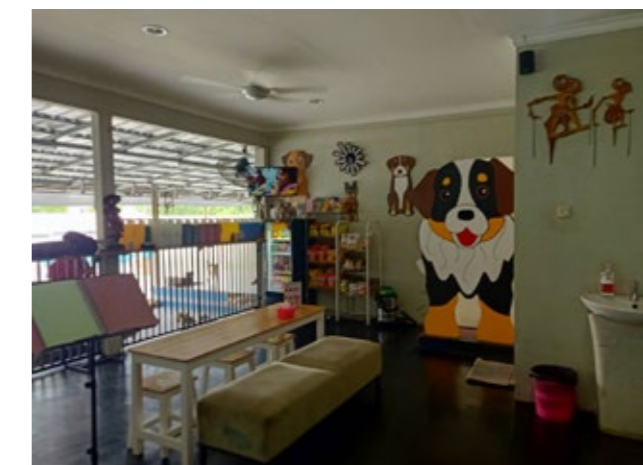
Gambar 3.86. Bagian Luar Maria Stray Home.
(sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.87. Teras Maria Stray Home.
(sumber: dokumentasi penulis)



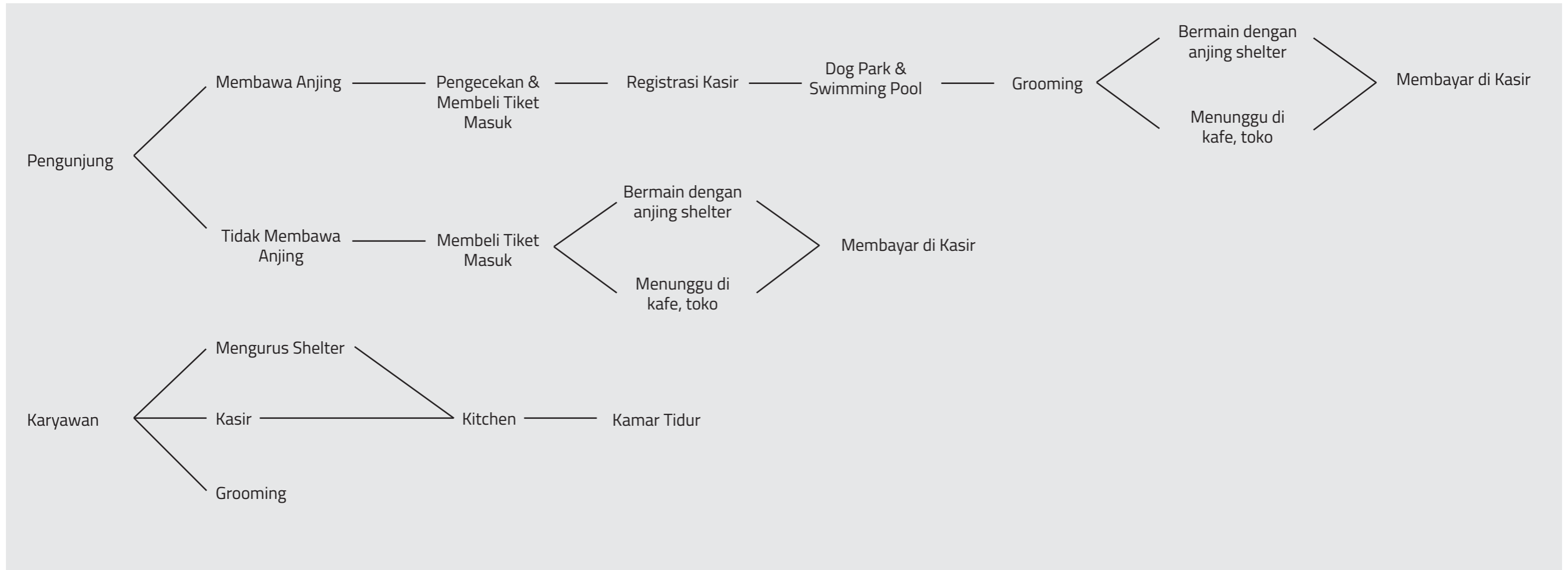
Gambar 3.88. Toko Maria Stray Home.
(sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.89. Kafe Maria Stray Home.
(sumber: dokumentasi penulis)

Pada area luar sebelum masuk terdapat bagian untuk pengecekan kesehatan anjing yang ingin mengunjungi penampungan untuk grooming atau bermain. Hal ini dilakukan agar anjing-anjing dalam penampungan tidak tertular penyakit dari luar.

3.2.3.3. Sirkulasi



Gambar 3.90. Dapur Maria Stray Home.
(sumber: dokumentasi penulis)



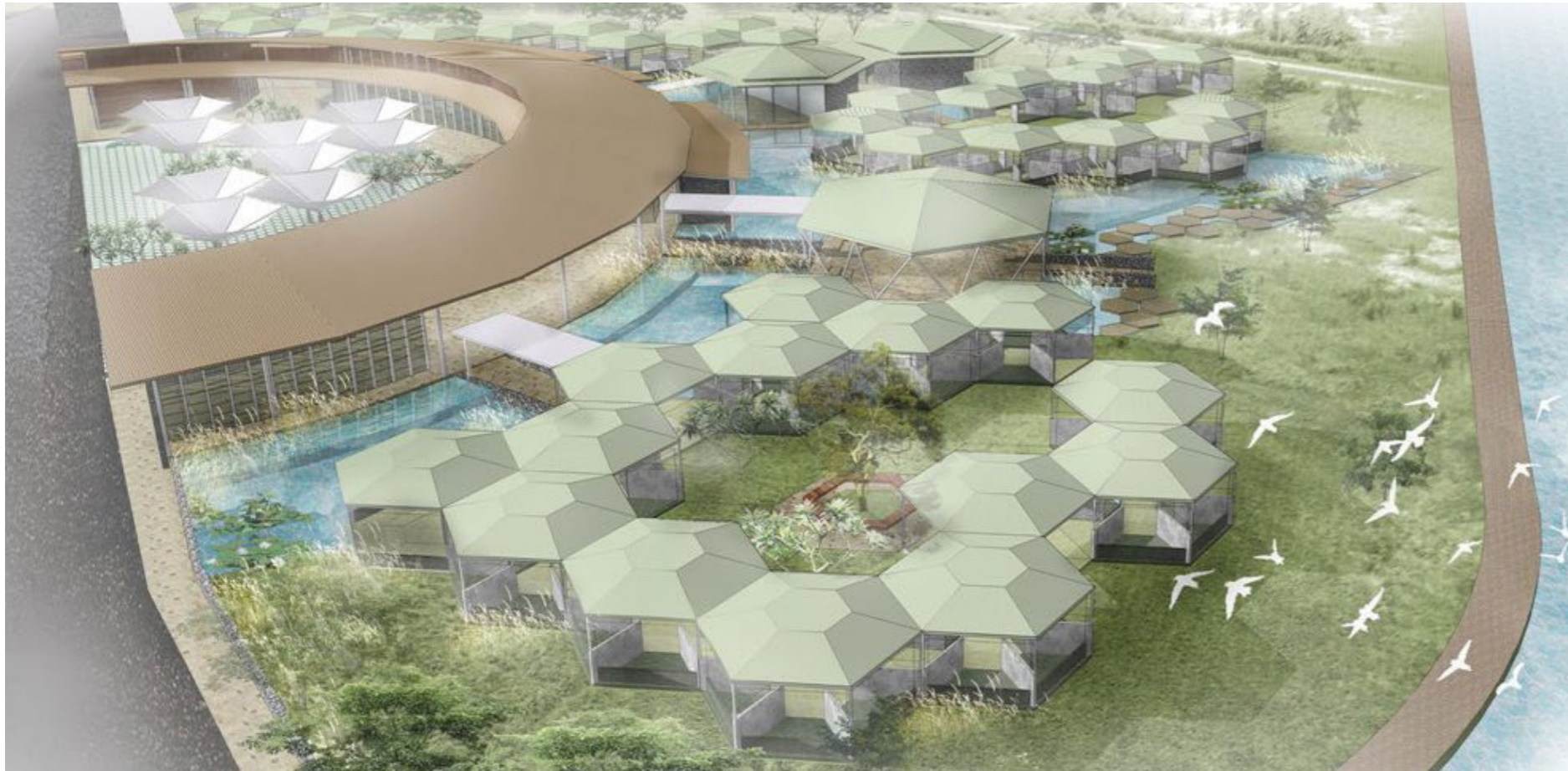
Gambar 3.91. Grooming Area Maria Stray Home.
(sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.92. Area Penampungan Maria Stray Home.
(sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.93. Dog Pool Maria Stray Home.
(sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.94. SPCA Animal Shelter and Office Facility.
(sumber: richardhoarchitects)



Gambar 3.95. SPCA Animal Shelter and Office Facility.
(sumber: richardhoarchitects)



Gambar 3.96. SPCA Animal Shelter and Office Facility.
(sumber: richardhoarchitects)

3.2.4. SPCA Animal Shelter And Office Facility

Arsitek: RichardHo Architects

Lokasi: 50 Sungei Tengah Road, Singapura

Penghargaan: 16th SIA Architectural Design Awards
2016, Special Categories: Honourable Mention

Luas lahan: 7.367 m²

SPCA atau Society for the Prevention of Cruelty to Animals merupakan organisasi nonprofit yang bertujuan meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai kesejahteraan dan pencegahan kekerasan terhadap hewan.

SPCA Animal Shelter memiliki fungsi selain sebagai penampungan hewan juga mewadahi kegiatan edukasi dan program-program komunitas hewan. Lokasi di negara Singapura memiliki iklim tropis yang mirip dengan Indonesia.



Gambar 3.97. Foto Udara SPCA Animal Shelter and Office Facility.
(sumber: Google Earth)

3.2.4.1. Lokasi Lahan

Lahan berada pada bagian barat laut Singapura, tepatnya di sebelah Sungai Peng Siang. Di depan lahan terdapat pertigaan sehingga dapat terlihat langsung dari jalan. Hal ini dimanfaatkan oleh arsitek dengan membuat signage yang langsung berhadapan dengan arah datang jalan, serta events park yang dapat mengundang masyarakat luar.



Gambar 3.98. Tampak Depan SPCA Animal Shelter and Office Facility.
(sumber: Google Earth)

3.2.4.2. Program Ruang

Pada bagian luar terdapat Events Park yang dapat digunakan oleh pengunjung untuk bermain dengan hewan peliharaan. Pengunjung yang baru masuk akan dihadapkan langsung dengan education center, di mana dilakukan pembelajaran mengenai kesejahteraan hewan, hak-hak hewan, dan cara merawat hewan terutama anjing, kucing, dan kelinci.

Selain fungsi edukasi dan rekreasi, terdapat juga merchandise store yang menjadi fungsi komersial bagi SPCA Animal Shelter. Merchandise store terletak di dekat pintu masuk yang banyak dilewati orang.

Kandang-kandang hewan diletakkan dalam modul-modul segienam yang menambah luasan serta dapat disusun secara rapi. Terdapat juga klinik yang digunakan untuk perawatan hewan-hewan di dalamnya.

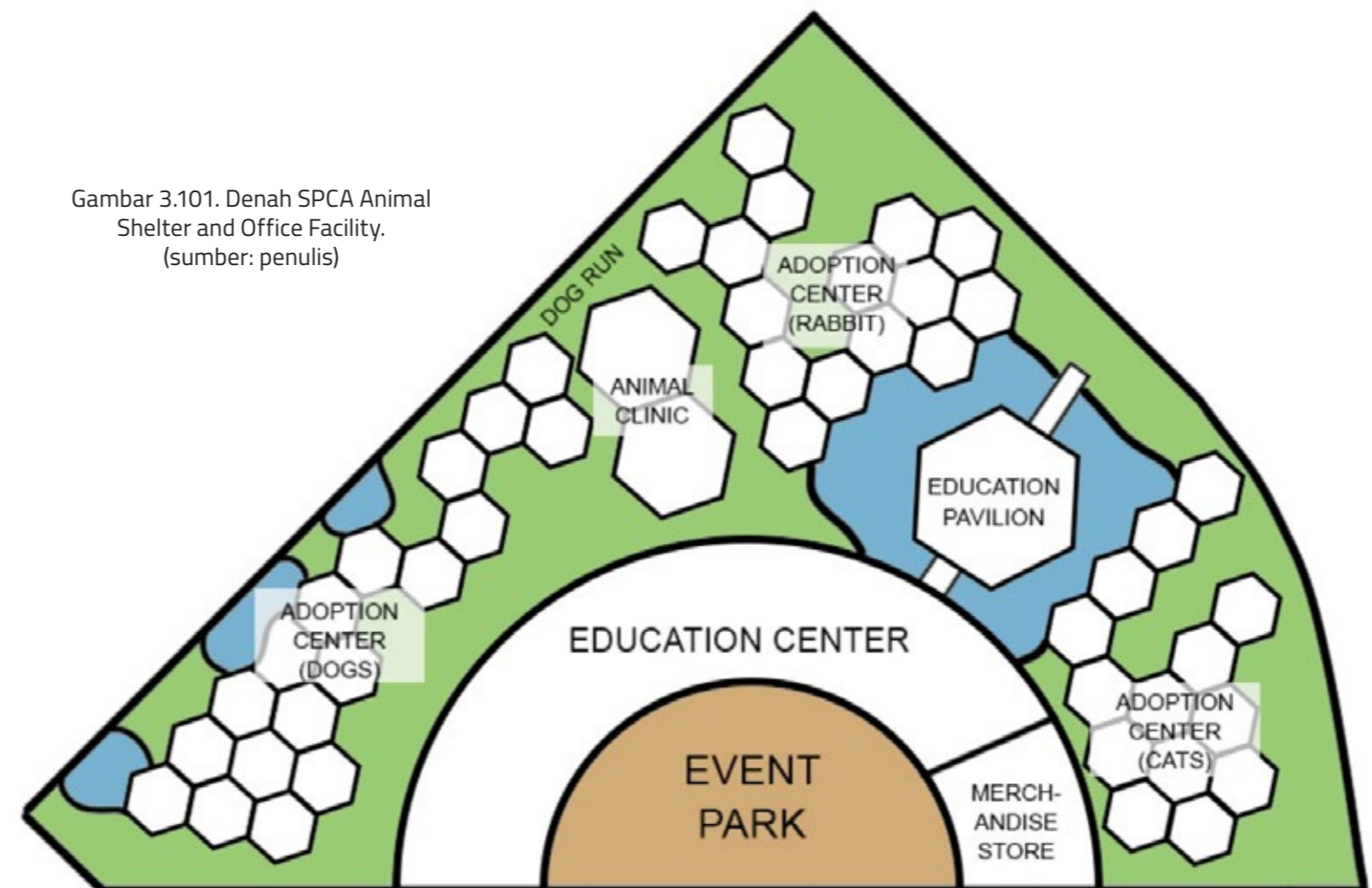


Gambar 3.99. Education Area.
(sumber: YouTube)



Gambar 3.100. Merchandise Store.
(sumber: YouTube)

Gambar 3.101. Denah SPCA Animal Shelter and Office Facility.
(sumber: penulis)



3.2.4.3. Pengolahan Landscape

SPCA Animal Shelter tidak hanya mendesain ruang dalam untuk hewan dan pengunjung, namun juga memanfaatkan tapak sebagai penanda aksesibilitas. Elemen air digunakan sebagai pembatas yang secara alami memisahkan akses publik dan staff. Air juga memberikan kesan yang menenangkan bagi pengunjung serta hewan, di mana hal ini sesuai dengan konsep rekreatif yaitu penggunaan unsur alam.



Gambar 3.102. Elemen Air SPCA Animal Shelter. (sumber: richardhoarchitects)

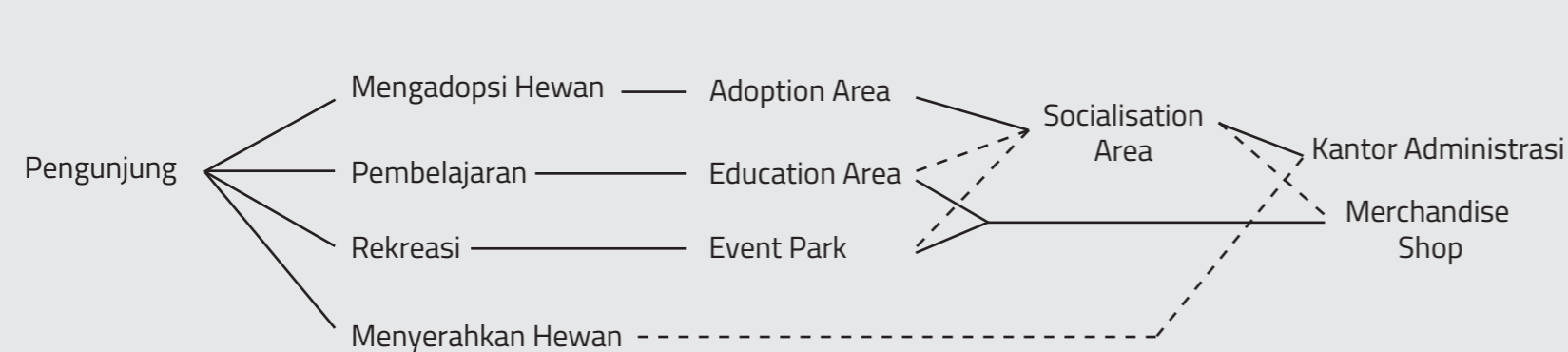
3.2.4.4. Desain Kandang

Susunan kandang yang berada dalam SPCA Animal Shelters tidak mengikuti konfigurasi shelter pada umumnya, di mana biasanya kandang-kandang disusun linear dan "seperti penjara". Kandang-kandang dibuat memusat pada setiap bentuk hexagon, dengan dinding berlubang-lubang sehingga dapat memberikan ventilasi dan pencahayaan alami, serta mencegah tampias hujan masuk. Pada bagian luar ruangan di antara konfigurasi hexagonal setiap modul, terdapat area sosialisasi yang dapat digunakan oleh calon pengadopsi untuk berinteraksi dengan hewan.



Gambar 3.103. Kandang dan Ruang Sosialisasi. (sumber: YouTube)

3.2.4.5. Sirkulasi





Gambar 3.104. Panda House Observation Center.
(sumber: archdaily)



Gambar 3.105. Foto Udara Panda House Observation Center.
(sumber: archdaily)

3.2.5. Panda House Observation Center

Arsitek: BIG

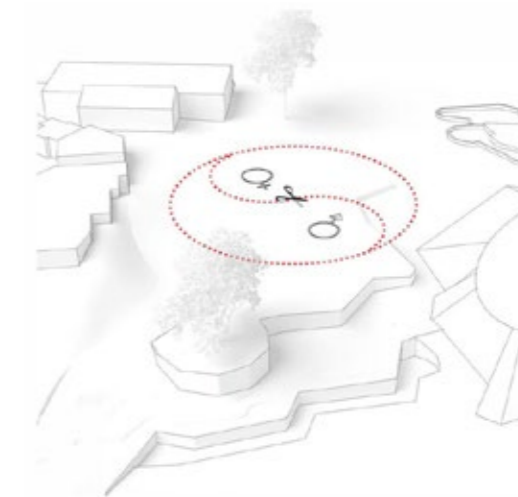
Tahun: 2015

Lokasi: Frederiksberg, Denmark

Luas lahan: 2450 m²

Panda House merupakan bagian dari Copenhagen Zoo, di mana habitat ini menampung 2 ekor panda. Tujuan dari perancangan ini yaitu menghadirkan lingkungan hidup yang alami bagi hewan langka dalam kebun binatang. Panda House menciptakan desain taman indoor-outdoor yang harmonis dan ideal bagi hewan, namun tetap memberikan visual yang baik bagi manusia.

3.2.5.1. Konsep

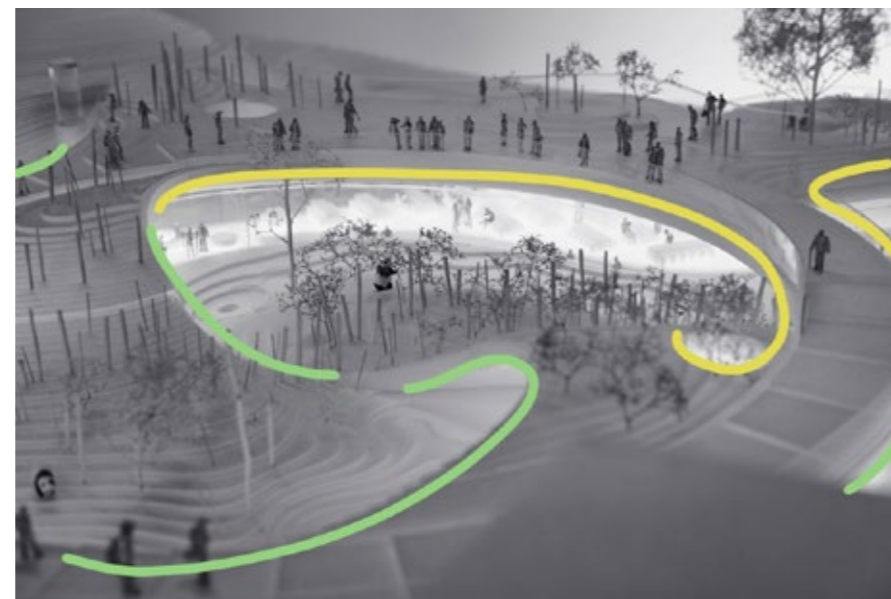


Gambar 3.106. Konsep Panda House Observation Center.
(sumber: archdaily)

Bentuk lingkaran merespon terhadap konteks sekitar yang terhimpit antara habitat gajah, monyet, dan kawasan hewan nordik. Di samping itu, bentuk lingkaran mengambil konsep yin & yang, di mana konsep ini sangat erat kaitannya dengan hewan panda.



Gambar 3.107. Diagram Lansekap Panda House Observation Center. (sumber: archdaily)



Gambar 3.108. Kamufalse Lansekap Panda House Observation Center. (sumber: beta-architecture)



Gambar 3.109. Ruang di Bawah Lansekap. (sumber: archdaily)

3.2.5.2. Pengolahan Lansekap

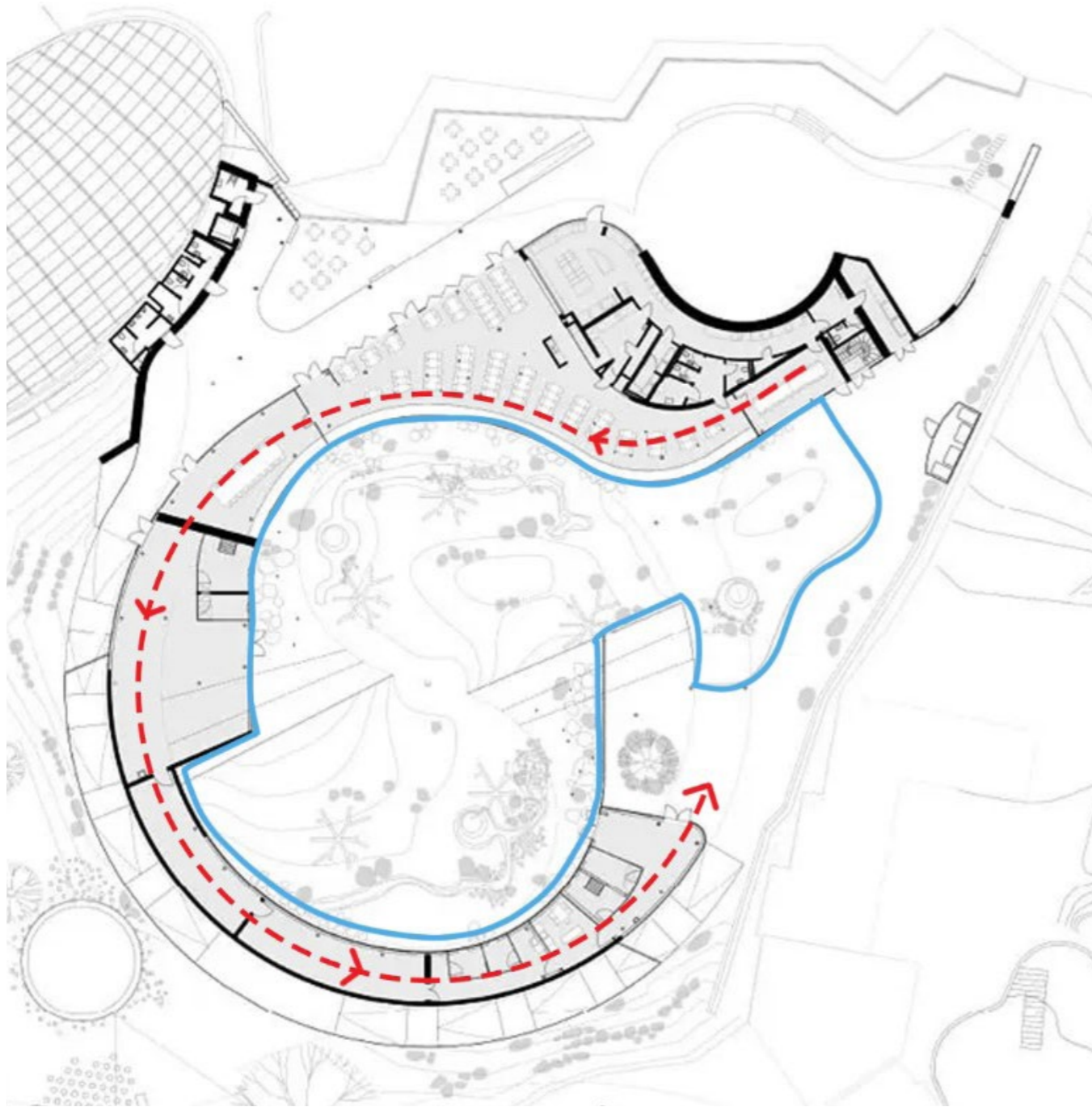
Pada satu sisi, lansekap menyatu dengan atap habitat gajah, sementara di sisi lain menyatu dengan tanaman pada kawasan Nordic. Konfigurasi habitat panda berbentuk lingkaran, dan memberikan visibilitas langsung untuk pengunjung yang ingin melihat ke dalamnya.

3.2.5.3. Visibilitas

Pengunjung dapat melihat ke habitat panda dari sekeliling lingkaran yang ditinggikan. Pada ruang-ruang di bawah terdapat juga restoran di mana pengunjung dapat melihat panda secara dekat namun tetap tersembunyi.

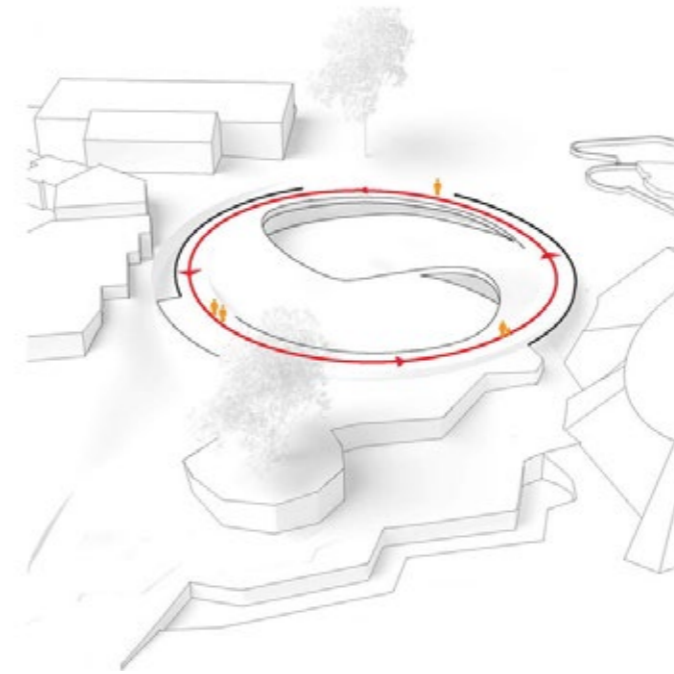


Gambar 3.110. Potongan Panda House. (sumber: inexhibit)



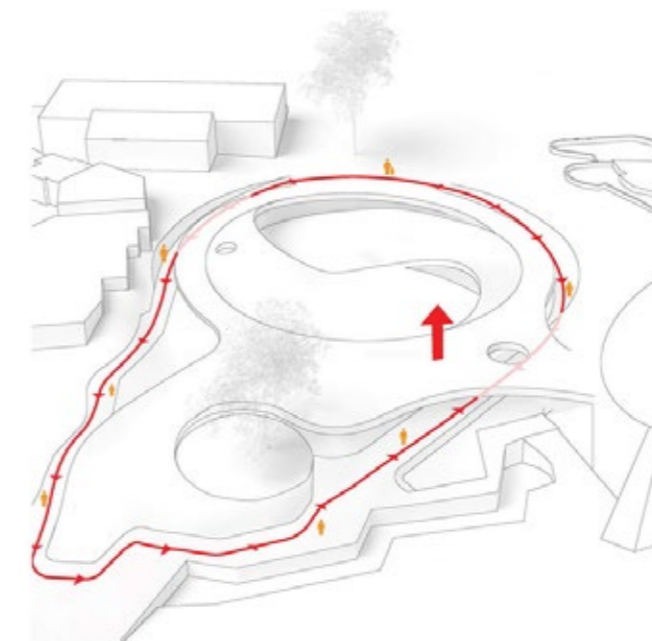
Gambar 3.111. Denah Panda House.
(sumber: archdaily)

3.2.5.4. Sirkulasi Manusia



Gambar 3.112. Sirkulasi Atas Panda House.
(sumber: archdaily)






Sirkulasi pada bagian atas bagi pengunjung yang melihat habitat panda dibuat mengelilingi. Terdapat naik turun lansekap namun sirkulasi tidak terputus (looping).



Gambar 3.113. Sirkulasi Bawah Panda House.
(sumber: archdaily)

Sementara itu, sirkulasi pada bagian bawah terhubung dengan restoran yang juga terintegrasi dengan habitat. Seluruh sirkulasi dibuat menerus tanpa adanya pemutusan dan tetap tersembunyi dari hewan.

3.2.6. Tabel Komparasi
Preseden

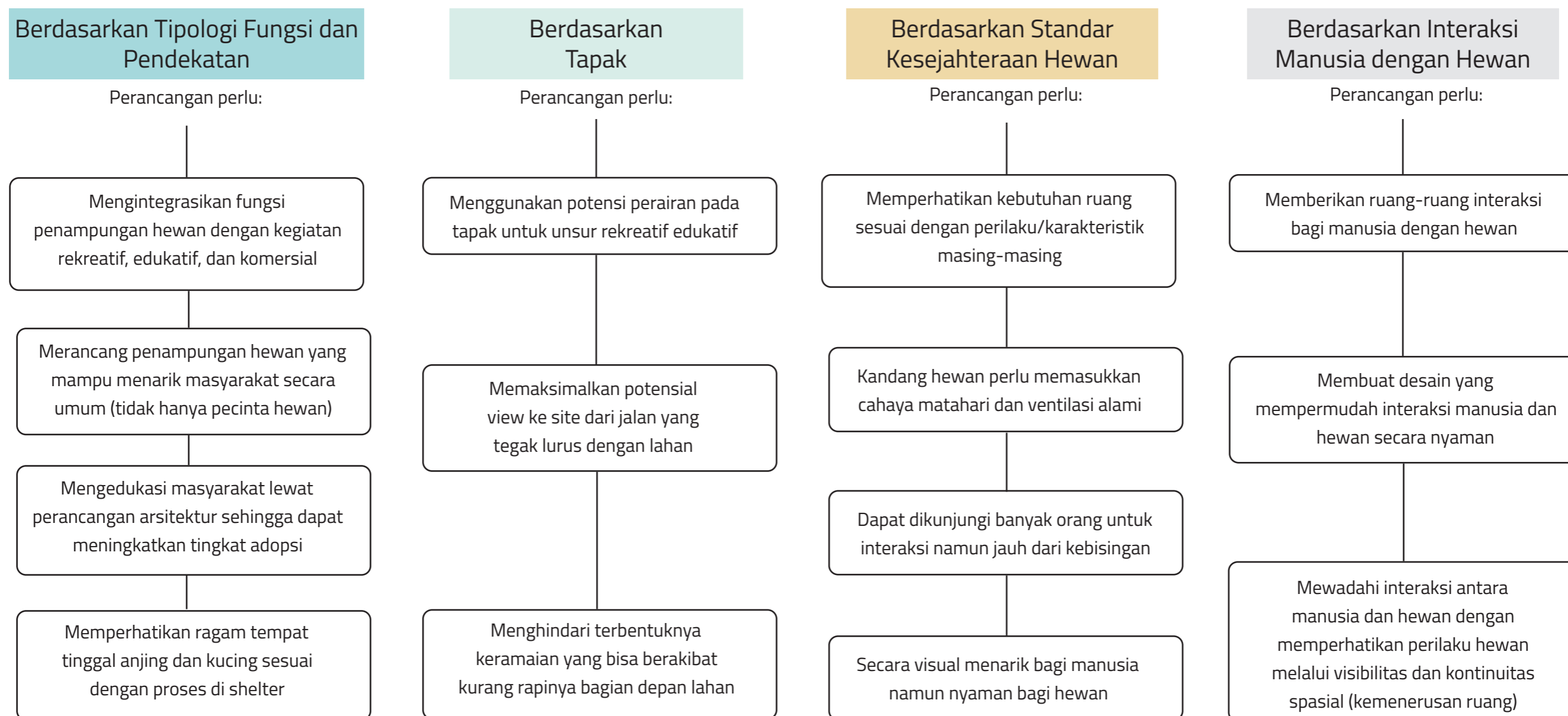
	Palm Springs Animal Care Facility	Woof Avenue Dog Park & Cafe	Maria Stray Home	SPCA Animal Shelter & Office Facility	Panda Housing Observation Center
					
Lokasi	Palm Springs, USA	Tangerang, Banten	Tangerang, Banten	Singapura	Frederiksberg, Denmark
Luas Lahan	21.000 m ²	<i>no information</i>	<i>no information</i>	7.367 m ²	2.450 m ²
Tipologi Fungsi	Shelter, Event Space	Dog Park, Cafe, grooming, training	Shelter, Kafe, Grooming	Shelter, Pusat Edukasi, Merchandise Store	Habitat hewan kebun binatang, restoran
Sirkulasi Pengunjung	Pembedaan antara pengunjung shelter dan event	Terpisah antara pengunjung dog park dan petshop/grooming	disatukan	Tempat edukasi melewati Shelter	Mengelilingi (Looping)
Pengolahan Tapak	-	-	-	Perairan sebagai pembatas alami	Lahan menyatu dengan tapak
Penerapan dalam Perancangan	Sirkulasi pengunjung tidak mengganggu shelter	Integrasi Dog Park dengan Komersial	Interaksi antara manusia dan hewan dalam shelter	Pengolahan perairan untuk natural barrier	Pengolahan tapak

Tabel 3.1. Komparasi Preseden.
(sumber: penulis)

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

4.1. Problem Statement

Berdasarkan analisis dari pemaparan latar belakang, isu permasalahan, tinjauan pustaka mengenai tipologi, pendekatan, dan regulasi, analisis tapak, serta studi preseden, dapat dianalisis isu-isu spesifik yang perlu direspon dalam perancangan. Isu-isu tersebut dapat dijelaskan lewat problem statement sebagai berikut:



4.2. Strategi Perancangan

Untuk mencapai desain penampungan hewan yang dapat membawa suasana rekreatif edukatif, sesuai dengan konteks lahan, dan mampu memenuhi kebutuhan penggunaanya dengan baik, diterapkan beberapa strategi desain sebagai berikut.

4.2.1. Interaksi Manusia dan Hewan

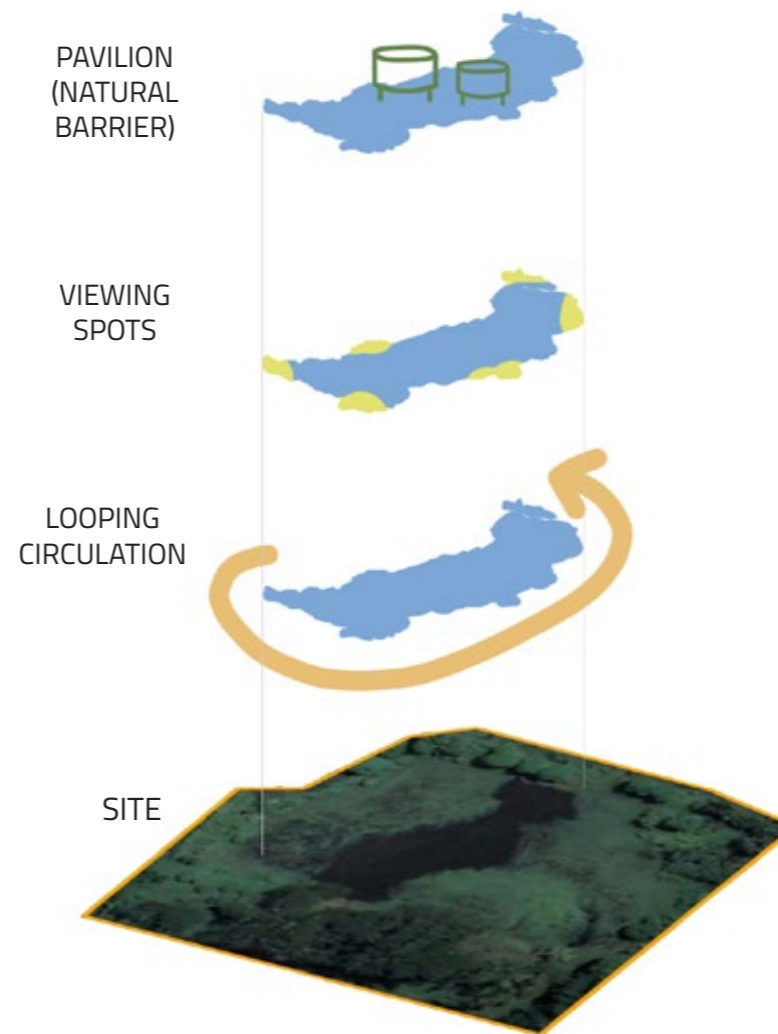


Gambar 4.1. Diagram Interaksi Pengguna. (sumber: penulis)

Perancangan tidak hanya mewadahi kebutuhan manusia, namun juga hewan sebagai objek di dalamnya. Konsep utama dari perancangan yaitu adanya interaksi antara hewan dan manusia yang dibagi dari tinggi hingga rendah. Dengan demikian, perancangan dapat mewadahi kebutuhan penyayang hewan yang ingin berinteraksi langsung maupun awam yang tidak berinteraksi langsung.

4.2.2. Pemanfaatan Perairan pada Lahan

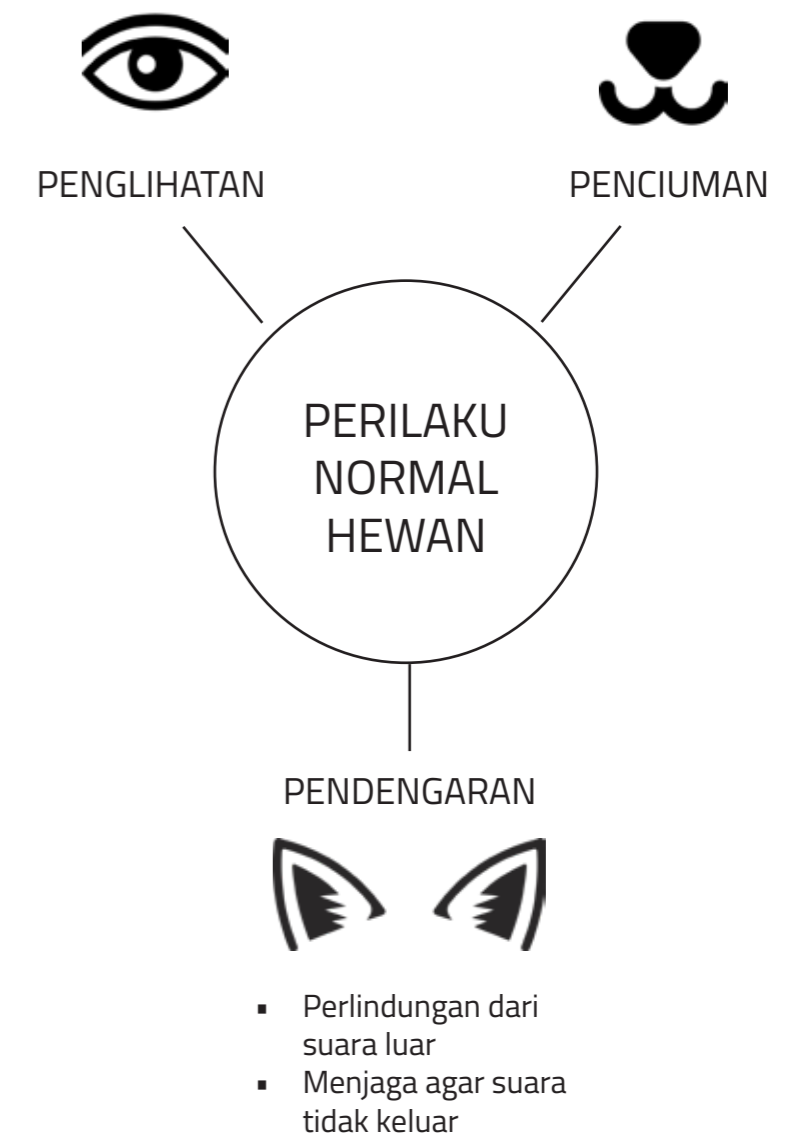
Perairan di tengah-tengah lahan dapat dimanfaatkan sebagai wadah fungsi rekreatif yang mengintegrasikan lahan. Selain itu, elemen air dapat digunakan untuk pembagian zoning secara alami.



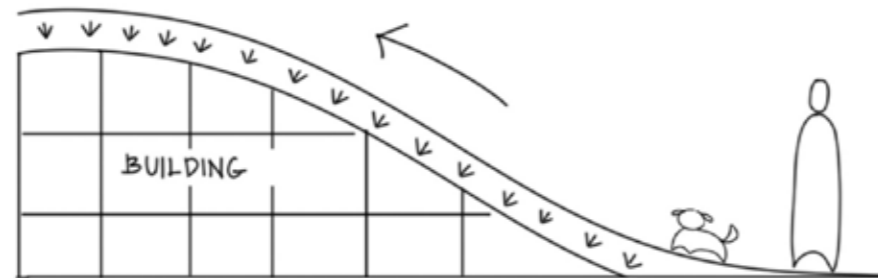
Gambar 4.2. Diagram Pemanfaatan Perairan. (sumber: penulis)

4.2.3. Mewadahi Perilaku Normal Hewan

- Pandangan ke aktivitas luar
- Pencahayaan alami
- Sirkulasi udara silang
- Menghirup udara segar



4.2.4. Konsep sesuai Karakteristik Anjing



Gambar 4.3. Sketsa Konsep sesuai Karakteristik Anjing.
(sumber: penulis)

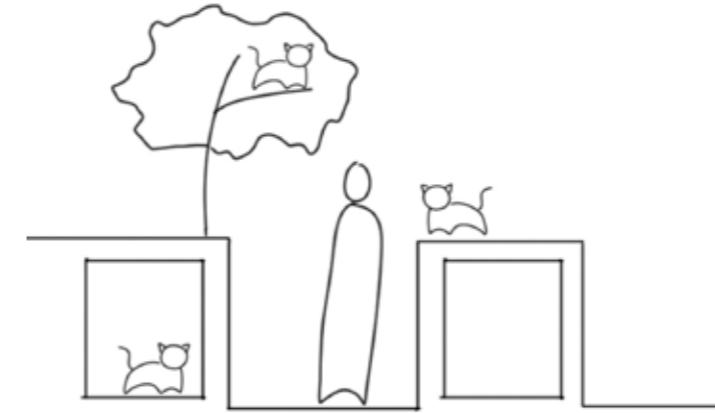
Anjing memiliki karakter secara umum yaitu energik dan suka berlarian. Untuk mewadahi hal tersebut, dibuat adanya sambungan / kamufase antara tanah dengan bangunan, sehingga anjing dapat berlarian dengan bebas tanpa terganggu oleh massa bangunan.



Gambar 4.4. Sketsa Konsep sesuai Karakteristik Anjing.
(sumber: penulis)

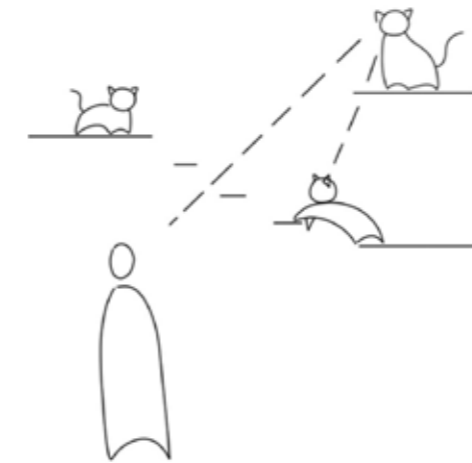
Untuk mengurangi kebisingan yang dapat mengganggu sekitar (terutama kucing), diberikan vegetasi sebagai buffer untuk suara.

4.2.5. Konsep sesuai Karakteristik Kucing



Gambar 4.5. Sketsa Konsep sesuai Karakteristik Kucing.
(sumber: penulis)

Kucing merasa aman pada ketinggian tertentu, karena dengan ketinggian mereka dapat melihat situasi sekeliling dan merasa memegang kendali. Dengan membuat ruang yang diberi ketinggian, kucing dapat melakukan interaksi dengan nyaman.

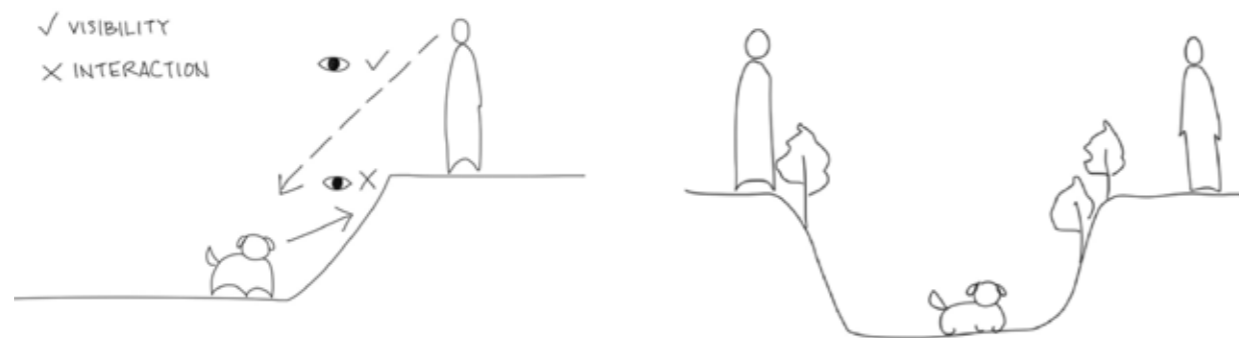


Gambar 4.6. Sketsa Konsep sesuai Karakteristik Kucing.
(sumber: penulis)

Perpindahan antar platform dapat melatih kelincahan dan gerakan kucing. Penandaan dominasi dapat mencegah pertengkaran antar kucing.

4.2.6. Konsep berdasarkan Klasifikasi Hewan Penampungan

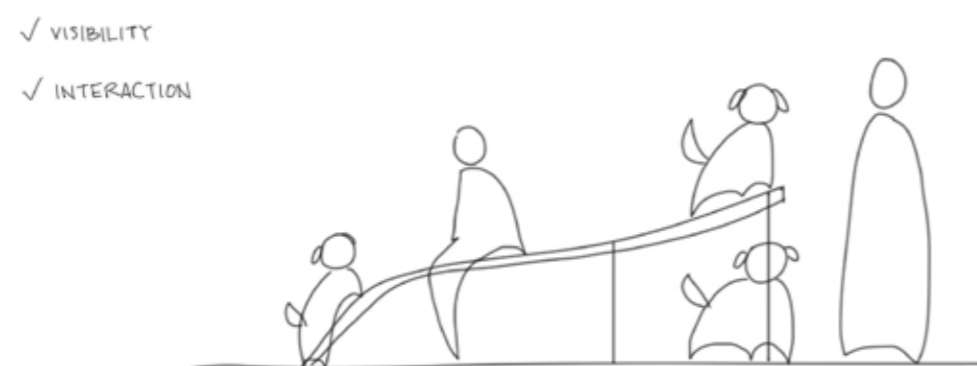
Hewan-hewan Agresif (isolasi)



Gambar 4.7. Sketsa Konsep untuk Hewan Agresif.
(sumber: penulis)

Hewan yang agresif memerlukan lingkungan yang tenang. Kontak mata dapat dianggap sebagai ancaman, sehingga lebih baik jika manusia dapat melihat ke hewan namun tidak sebaliknya. Kontak langsung dapat membahayakan sehingga tidak boleh terjadi interaksi.

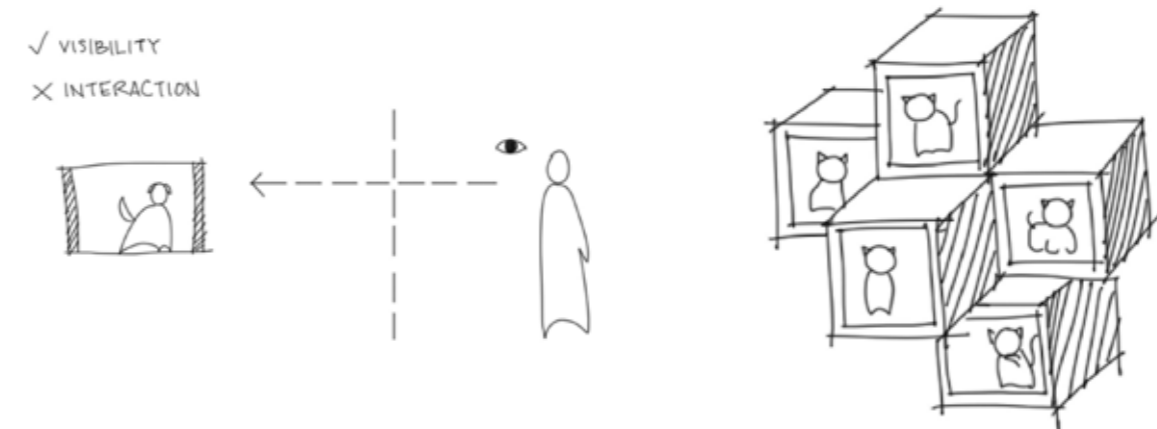
Hewan-hewan Siap Adopsi



Gambar 4.8. Sketsa Konsep untuk Anjing Siap Adopsi.
(sumber: penulis)

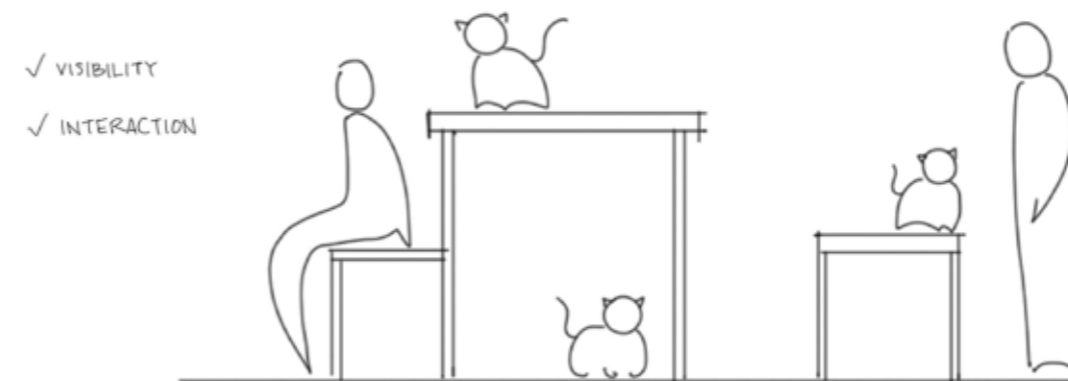
Hewan yang siap diadopsi perlu ditampung pada ruangan yang mendorong interaksi antara manusia dan hewan. Dengan demikian, pengunjung dapat langsung mempelajari sifat-sifat calon hewan peliharaan mereka.

Hewan-hewan Sakit (karantina)



Gambar 4.9. Sketsa Konsep untuk Hewan Karantina.
(sumber: penulis)

Hewan yang sakit memerlukan karantina khusus, tidak boleh terjadi interaksi dengan manusia maupun hewan lain karena dapat menyebarkan penyakit. Konfigurasi kandang karantina dapat dirancang secara arsitektural agar memberikan pengalaman ruang yang dapat dirasakan dari jauh.

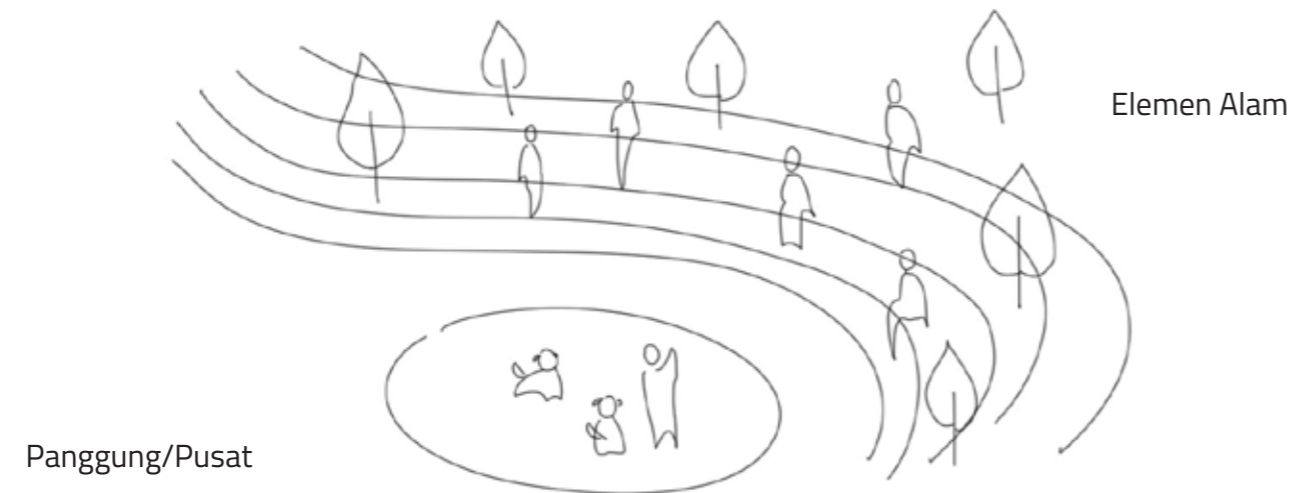


Gambar 4.10. Sketsa Konsep untuk Kucing Siap Adopsi.
(sumber: penulis)

Terdapat platform yang ditinggikan bagi anjing dan kucing yang aktif dan ingin berinteraksi dengan manusia, serta tempat-tempat di bawah naungan yang dapat memberikan ruang privasi bagi hewan. Manusia juga diberikan tempat untuk duduk agar terasa lebih dekat dan nyaman.

4.2.7. Konsep Ruang-Ruang Rekreatif Edukatif

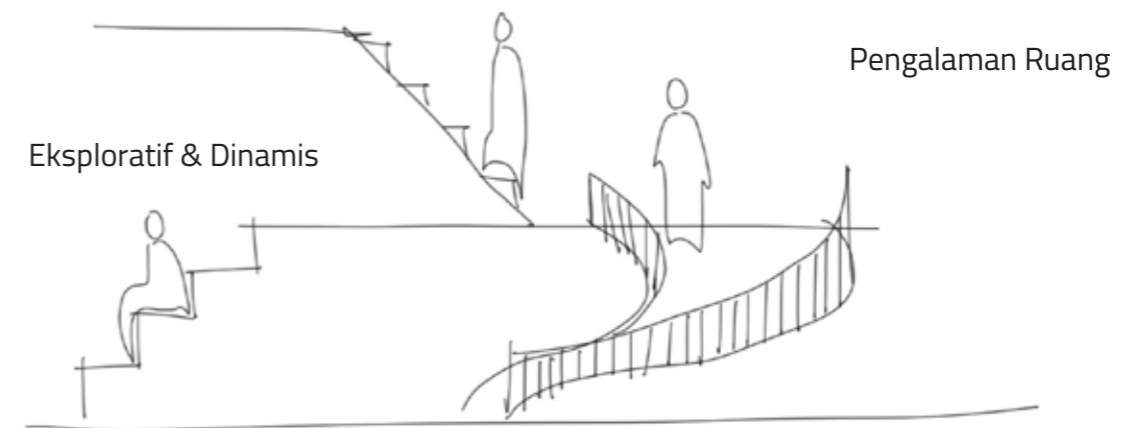
Informal, Komunal

Gambar 4.11. Sketsa Konsep Ruang Rekreatif Edukatif.
(sumber: penulis)

Terdapat integrasi dengan lansekap yang mampu memberikan kesan lahan menyatu dengan tanah, memasukkan unsur alam (tanaman, air), outdoor-indoor.

Gambar 4.13. Preseden Visualisasi Konsep.
(sumber: pinterest)

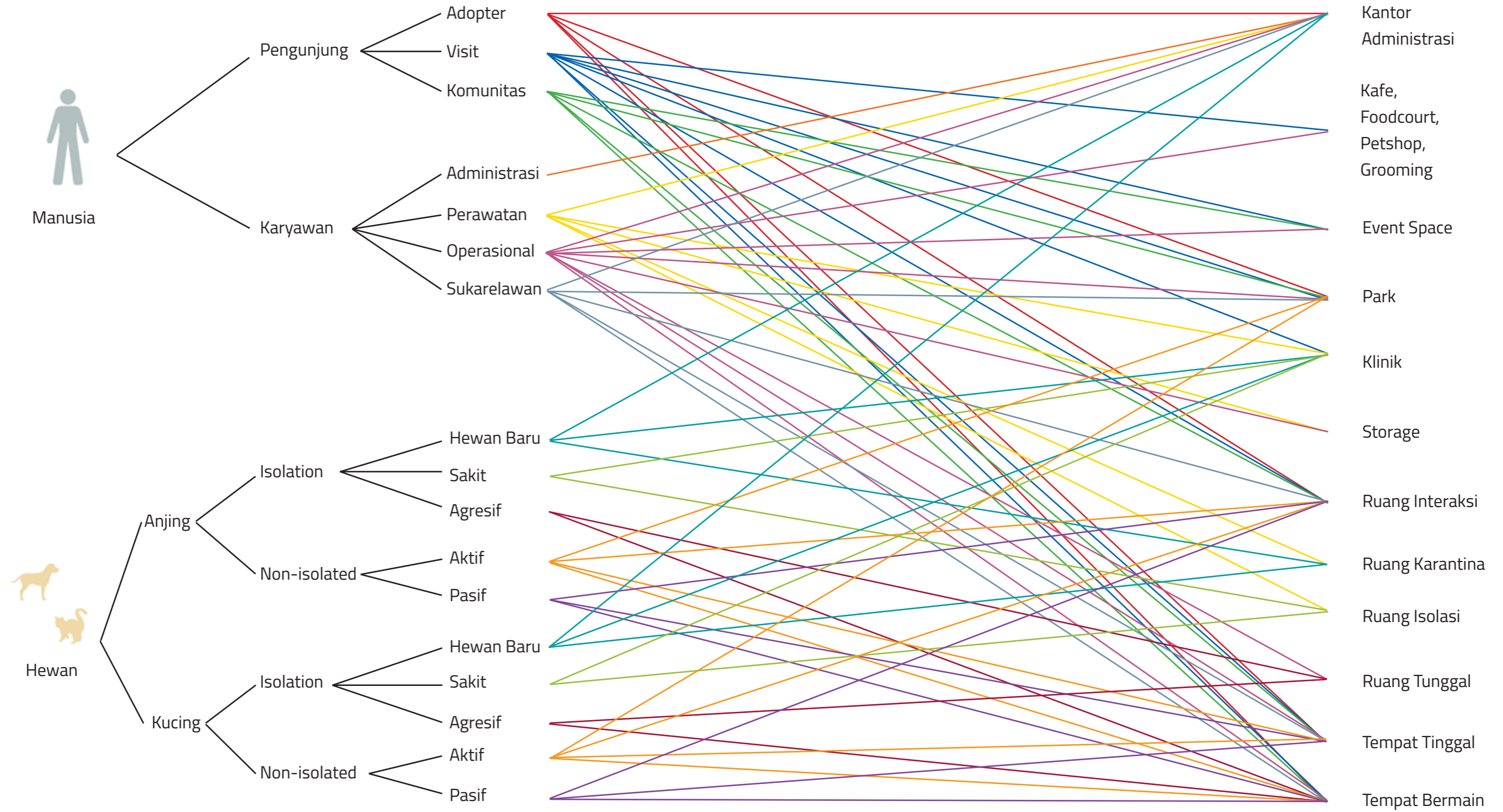
Sekuens yang Beragam

Gambar 4.12. Sketsa Konsep Ruang Rekreatif Edukatif.
(sumber: penulis)

Adanya permainan naik turun, tangga & ramp, jalan berbelok, dll. memberikan pengalaman ruang yang menarik bagi pengunjung.

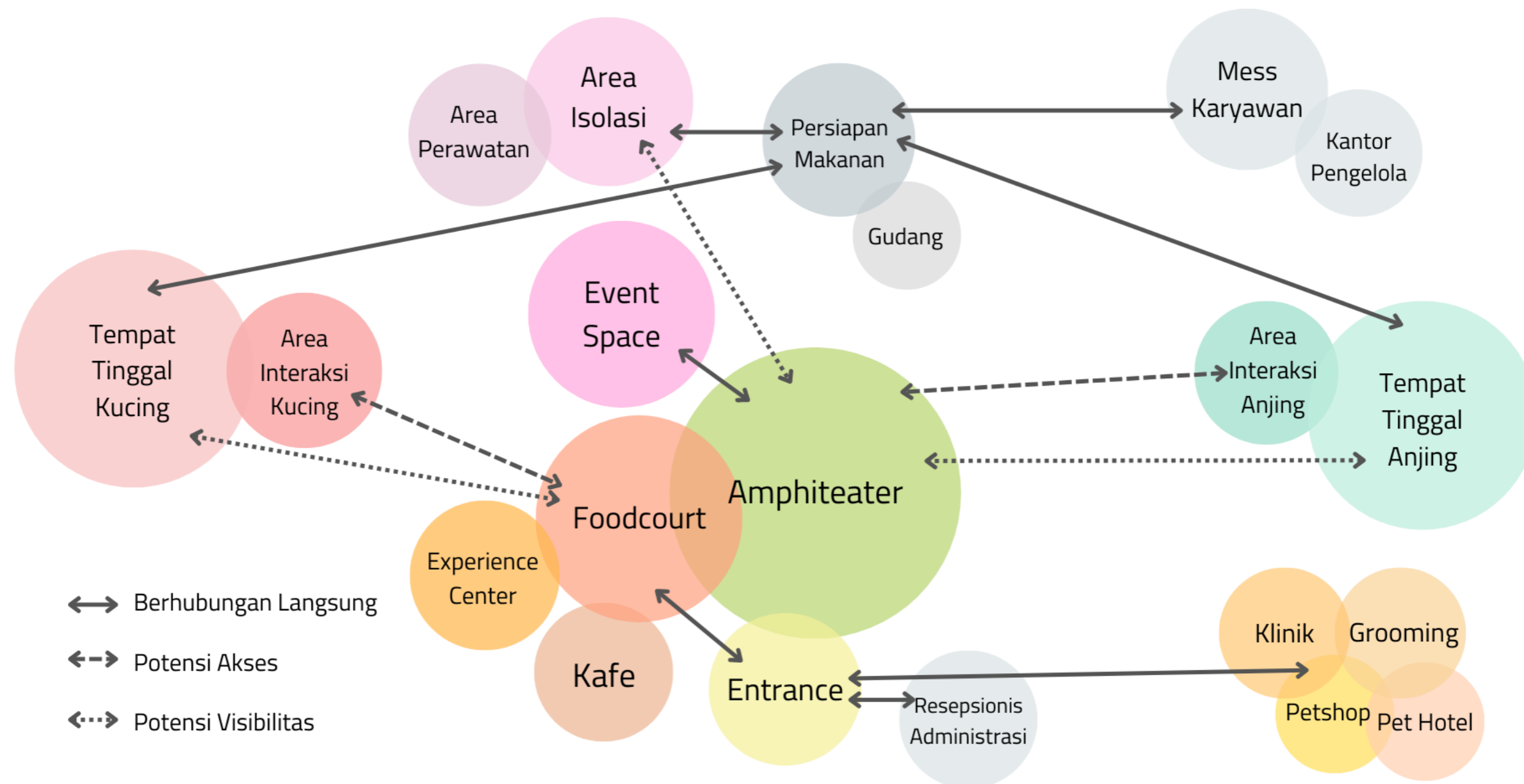


4.3. Analisis Pengguna Bangunan



Gambar 4.14. Diagram Pengguna Bangunan. (sumber: penulis)

4.4. Bubble Diagram



Gambar 4.15. Bubble Diagram.
(sumber: penulis)

4.5. Program Ruang

PROGRAM RUANG												
Tipe Ruang	Nama Ruang	Pengguna	Aktivitas	Lantai	Sifat Ruang	Area	Kapasitas	Satuan	Luas per unit	Standar Ruang	Sumber	Luas + Sirkulasi 20%(m2)
Administrasi	Resepsionis	Pengunjung, Staff	Penyambutan hewan yang masuk	1	Publik	Indoor	18	orang	11,5	11,5	Architect Data	13,8
	Area Pengecekan	Hewan, Staff	Mengecek kutu/jamur yang berpotensi menular	1	Publik	Indoor	2	+hewan	1	2	Studi Preseden	2,4
	Dog Holding Area	Anjing	Tempat tunggu anjing yang akan diadopsi, anjing pengunjung yang baru masuk sebelum ke klinik/grooming/pet hotel	1	Privat	Indoor	5	hewan	2	10	Shelter Medicine	12
	Cat Holding Area	Kucing	Tempat tunggu kucing yang akan diadopsi, kucing pengunjung yang baru masuk sebelum ke klinik/grooming/pet hotel	1	Privat	Indoor	5	hewan	0,24	1,2	Shelter Medicine	1,44
Total												29,64
Komersial	Kafe	Pengunjung, Hewan, Karyawan	Makan & minum, mengobrol, melihat ke area interaksi hewan	1	Publik	Indoor & Semi Outdoor	20	orang	1,3	26	Architect Data	31,2
	Foodcourt	Pengunjung, Hewan, Karyawan	Makan & minum, mengobrol, melihat ke area interaksi hewan	2	Publik	Indoor & Semi Outdoor	50	orang+hewan	1,3	65	Architect Data	78
	Petshop	Pengunjung, Hewan, Karyawan	Penjualan makanan hewan, perlengkapan hewan	2	Publik	Indoor				20	Studi Preseden	24
	Grooming	Pengunjung, Hewan, Karyawan	Tempat mandi / pembersihan hewan	2	Semi Privat	Indoor				20	Studi Preseden	24
	Pet Hotel	Anjing	Tempat penitipan anjing milik pengunjung	2	Privat	Indoor	10	anjing	3,6	7,2	Shelter Medicine	8,64
		Kucing	Tempat penitipan kucing milik pengunjung				10	kucing	2,2	22	Shelter Medicine	26,4
Total												192,24
Klinik	Penerimaan & Ruang tunggu	Pengunjung, Hewan, Karyawan	Mengambil nomor antrian, menunggu giliran pengecekan dengan dokter	1	Semi Privat	Indoor	6	orang+hewan	1,1	6,6	Veterinary Planning & Designing	7,92
	Ruang Data	Karyawan, Dokter Hewan	Menyimpan data pasien	1	Privat	Indoor				4	Asumsi	4,8
	Ruang Periksa & Tindakan	Pengunjung, Dokter Hewan, Hewan	Pengecekan hewan, pengobatan, vaksin, suntik	1	Semi Privat	Indoor	3	ruang	7,3	21,9	Veterinary Planning & Designing	26,28
	Laboratorium/Farmasi	Dokter Hewan, Karyawan	Peracikan dan penyimpanan obat	1	Privat	Indoor	1	ruang	6	6	Veterinary Planning & Designing	7,2
	Ruang Persiapan Operasi	Karyawan, Hewan	Persiapan hewan sebelum dioperasi	1	Privat	Indoor	1	ruang	9	9	Veterinary Planning & Designing	10,8
	Ruang Operasi	Dokter Hewan, Hewan	Operasi, bedah	1	Privat	Indoor	1	ruang	7,3	7,3	Veterinary Planning & Designing	8,76
	Ruang UGD	Dokter Hewan, Hewan	Penanganan darurat hewan	1	Privat	Indoor	1	ruang	7,3	7,3	Veterinary Planning & Designing	8,76
	Ruang Rawat Inap	Anjing	Penginapan anjing (milik pengunjung) yang harus dirawat inap	1	Privat	Indoor	5	anjing	3,6	18	Shelter Medicine	21,6

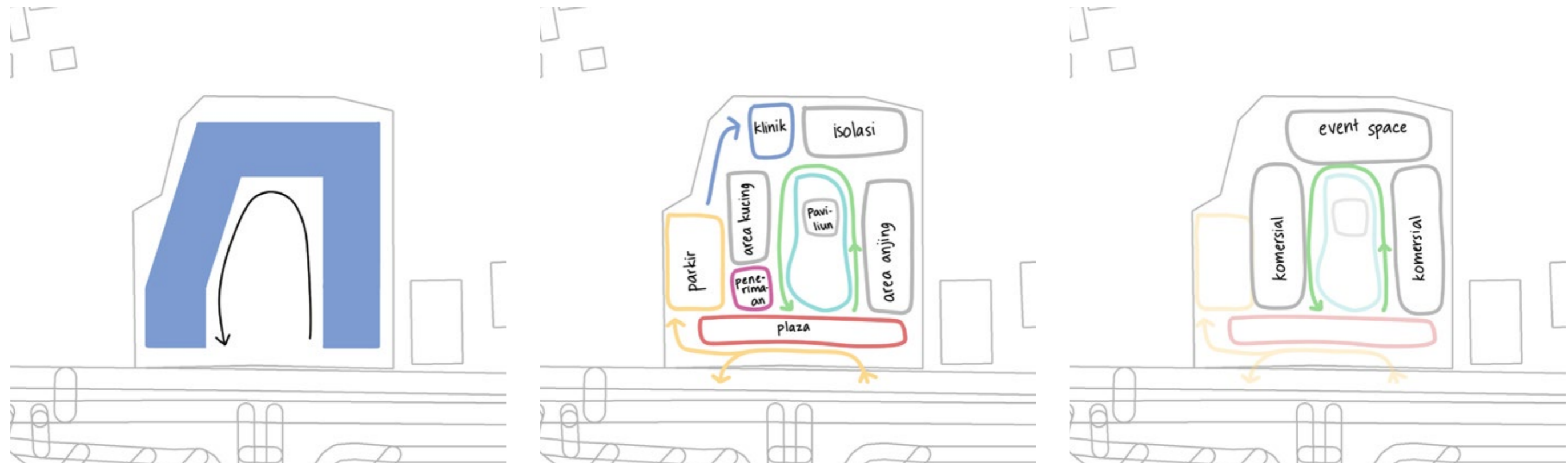
		Kucing	Penginapan kucing (milik pengunjung) yang harus dirawat inap	1	Privat	Indoor	5	kucing	2,2	11	Shelter Medicine	13,2
	Ruang Persiapan Makanan	Karyawan	Menyiapkan makanan untuk hewan-hewan klinik	1	Privat	Indoor	1	ruang	5	5	Studi Preseden	6
Total												115,32
Event Space	Auditorium	Pengunjung, Hewan	Tempat diadakan event besar, formal, indoor	4	Publik	Indoor	200	orang+hewan	0,8	160	Architect Data	192
	Pre-function Room	Pengunjung, Hewan		4	Publik	Indoor		ruangan		48	25% dari auditorium	57,6
	Backstage	Karyawan	Area pengelolaan & BOH auditorium	4	Privat	Indoor		ruangan		9,6	5% dari auditorium	11,52
	Pavilion	Pengunjung, Hewan	Tempat event outdoor, komunitas yang terlihat dari publik	1	Publik	Semi outdoor	25	orang+hewan	4	100	Architect Data	120
	Ruang Konferensi	Pengunjung, Hewan	Talkshow, Workshop tentang hewan	2	Semi Privat	Indoor	2	ruang (kapasitas 32 org)	72	144	Architect Data	172,8
Total												553,92
Area Anjing	Kandang Individual	Anjing	Tempat tinggal anjing secara individual	1	Semi Privat	Semi outdoor	150	anjing	3,6	540	Shelter Medicine	648
	Area interaksi (off-leash dog park)	Pengunjung, Anjing	Aktivitas bermain anjing dengan pemiliknya, anjing penampungan dengan potensi adopter	1	Publik	Semi outdoor	10	orang+hewan	6,5	65	Asumsi	78
Total												726
Area Kucing	Kandang Kelompok	Kucing	Tempat tinggal kucing secara berkelompok	2-3	Semi Privat	Semi outdoor	300	kucing	1,7	510	Shelter Medicine	612
	Area interaksi (catio)	Pengunjung, Kucing	Aktivitas bermain kucing dengan pemiliknya, kucing penampungan dengan potensi adopter	1	Publik	Semi outdoor	10	orang+hewan	3	30	Asumsi	36
Total												648
Taman	Roof Garden	Pengunjung, Hewan	Aktivitas fisik, berjalan-jalan/olahraga bersama hewan		Publik	Outdoor	50	orang+hewan	8	400	Jurnal	480
	Plaza	Pengunjung, Hewan	Area penyambutan, area bersantai, duduk-duduk	1	Publik	Outdoor	30	orang+hewan	8	240	Jurnal	288
Total												768
Ruang Isolasi	Isolasi Anjing	Anjing	Tempat tinggal sementara anjing yang baru masuk, sedang sakit, dalam observasi	1	Privat	Indoor	20	anjing	3,6	72	Shelter Medicine	86,4
	Isolasi Kucing	Kucing	Tempat tinggal sementara kucing yang baru masuk, sedang sakit, dalam observasi	1	Privat	Indoor	40	kucing	1,7	68	Shelter Medicine	81,6
	Area perawatan	Dokter, Karyawan, Anjing, Kucing	Pengecekan, pemberian obat untuk anjing & kucing penampungan dalam isolasi	1	Privat	Indoor	4	ruang	9	36	Veterinary Planning & Designing	43,2
Total												211,2

Service	Ruang persiapan makan	Karyawan	Menyiapkan makanan untuk hewan-hewan penampungan	1	Privat	Indoor	10 orang	5	50	Asumsi	60
	Janitor	Karyawan	Tempat janitor menyimpan & menyiapkan barang-barang untuk pembersihan	Semua lantai	Privat	Indoor	5 ruang	3	15	Asumsi	18
	Gudang	Karyawan	Penyimpanan barang-barang, makanan untuk pengelolaan penampungan	Semua lantai	Privat	Indoor	4 ruang	9	36	Asumsi	43,2
	Mess Karyawan	Karyawan Jaga	Tempat tinggal karyawan jaga	2	Privat	Indoor	25 orang	8	200	Architect Data	240
	Kantor Staff	Staff	Menyimpan data administrasi setiap hewan	2	Privat	Indoor	5 orang	4	20	Architect Data	24
	Kantor Pengelola	Pengelola (Staff, Karyawan, Manager)	Tempat kerja staff, manager, dll.	2	Privat	Indoor	2 orang	10	20	Architect Data	24
Total											409,2
Area Kebutuhan Manusia	Toilet	Pengunjung		Semua lantai	Privat	Indoor	4 ruang	7	28	Architect Data	33,6
	Mushola	Pengunjung, Karyawan		1	Privat	Indoor	1 ruang	25	25	Asumsi	30
	Mother's Room	Pengunjung		1	Privat	Indoor	1 ruang (2 bilik)	7	7	Jurnal	8,4
	Parkir	Pengunjung, Karyawan		1	Publik	Indoor	31 parkir	12,5	387,5	Peraturan Pemerintah	465
Total											537
Utilitas	Mekanikal Elektrikal Plumbing	Staff		Semua lantai	Privat	Indoor	4 ruang	12	48	Asumsi	57,6
	STP	Staff		1	Privat	Indoor	1 ruang	6	6	Asumsi	7,2
	GWT	Staff		1	Privat	Indoor			12	Asumsi	14,4
	Ruang Genset	Staff							64	Asumsi	76,8
Total											156
Luas Total											4346,52

KEBUTUHAN PARKIR			
Fungsi	Luas Efisien	SRP	Kebutuhan Parkir
Komersial	160,2	3,5	5,607
Klinik	115,32	0,2	2,3064
Event Space	461,6	0,05	23,08
total			30,9934

Tabel 4.1. Program Ruang.
(sumber: penulis)

4.6. Eksplorasi Bentuk Konfigurasi dan Zoning pada Tapak



Gambar 4.16 Bentuk Konfigurasi & Zoning 1
(sumber: penulis)

4.7.1. Bentuk Konfigurasi & Zoning 1

Massa bangunan yang terbuka di tengah, mengundang orang-orang untuk memasuki lahan (konsep *approachable*)

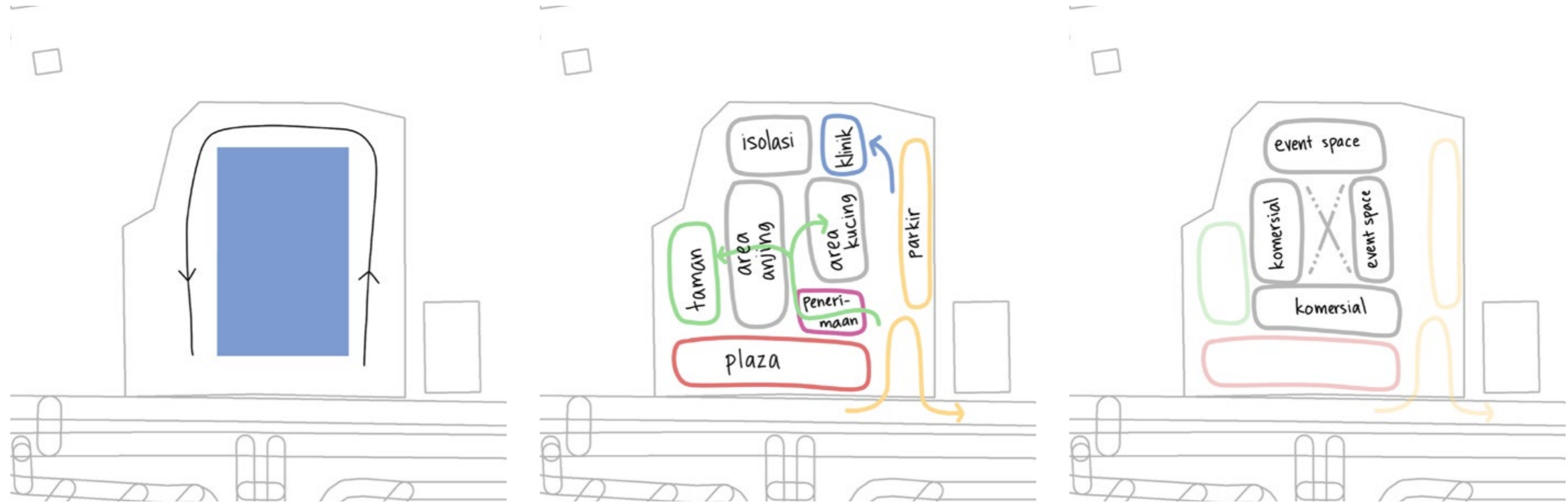
Lantai Dasar

Plaza menjadi perpanjangan dari jalan pedestrian. Sirkulasi utama mengelilingi perairan yang juga sebagai taman. Parkir pada bagian barat lahan dengan servis dan sirkulasi staff terpisah di bagian belakang sehingga memudahkan dalam keadaan darurat. Area anjing dan kucing mengelilingi perairan, dengan area interaksi yang terlihat dari luar.

Lantai Atas

Komersial untuk umum berada pada lantai atas sehingga dapat melihat langsung ke area interaksi hewan di lantai dasar. Event space untuk workshop, talkshow berada pada bagian dengan kebisingan lebih rendah, juga dengan pemandangan dapat melihat ke taman.

- (+) Taman dapat menjadi area publik yang dikunjungi semua orang
- (+) Perairan terlihat dari luar memberikan kesan rekreatif
- (-) Kurang adanya elemen yang tersembunyi dalam lahan sehingga kurang memancing rasa ingin tahu orang yang lewat
- (-) Sirkulasi kendaraan memotong antara pedestrian dengan plaza



Gambar 4.17 Bentuk Konfigurasi & Zoning 2
(sumber: penulis)

4.7.2. Bentuk Konfigurasi & Zoning 2

Massa utama di tengah lahan, sirkulasi di sekeliling massa. Tampak dari jalan raya merupakan fasad utama bangunan.

Lantai Dasar

Masuk-keluar serta parkir kendaraan dari bagian timur lahan sehingga tidak memotong sirkulasi pedestrian. Taman diletakkan pada bagian yang dekat dengan anjing sesuai dengan kebutuhan aktivitas. Massa bangunan yang kompak membuat ruangan-ruangan lebih berdekatan. Klinik dan isolasi diletakkan di bagian belakang dengan sirkulasi terpisah.

Lantai Atas

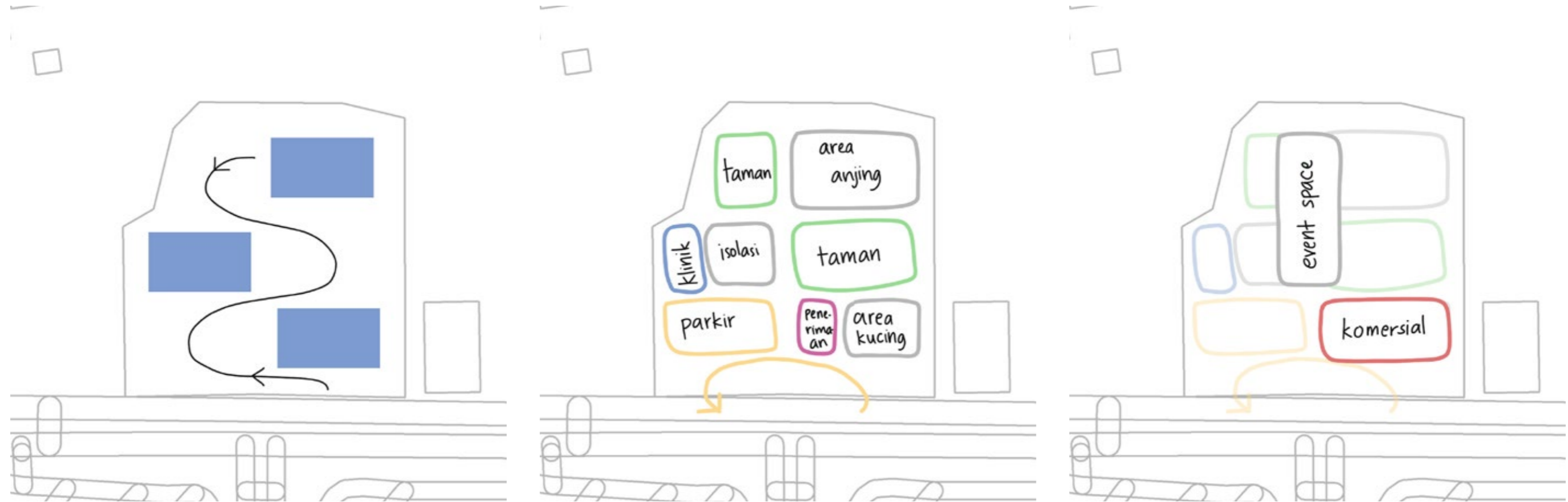
Area komersial dan event space disusun dengan adanya atrium di bagian tengah bangunan, sehingga terdapat void di bagian tengah.

(+) Area antara anjing dan kucing tidak terlalu jauh sehingga pengunjung yang masuk dapat langsung melihat keduanya.

(+) Area parkir tidak memotong sirkulasi pedestrian pada plaza

(-) Void di bagian tengah terlalu kecil, dapat terasa sempit

(-) Taman lebih dikhususkan pada area anjing, kurang membawa pengunjung awam



Gambar 4.18 Bentuk Konfigurasi & Zoning 3
(sumber: penulis)

4.7.3. Bentuk Konfigurasi & Zoning 3

Massa bangunan terpisah dengan sirkulasi linear mengikuti konfigurasi massa. Fasad dari depan terlihat "mengintip" (konsep *peeking*)

Lantai Dasar

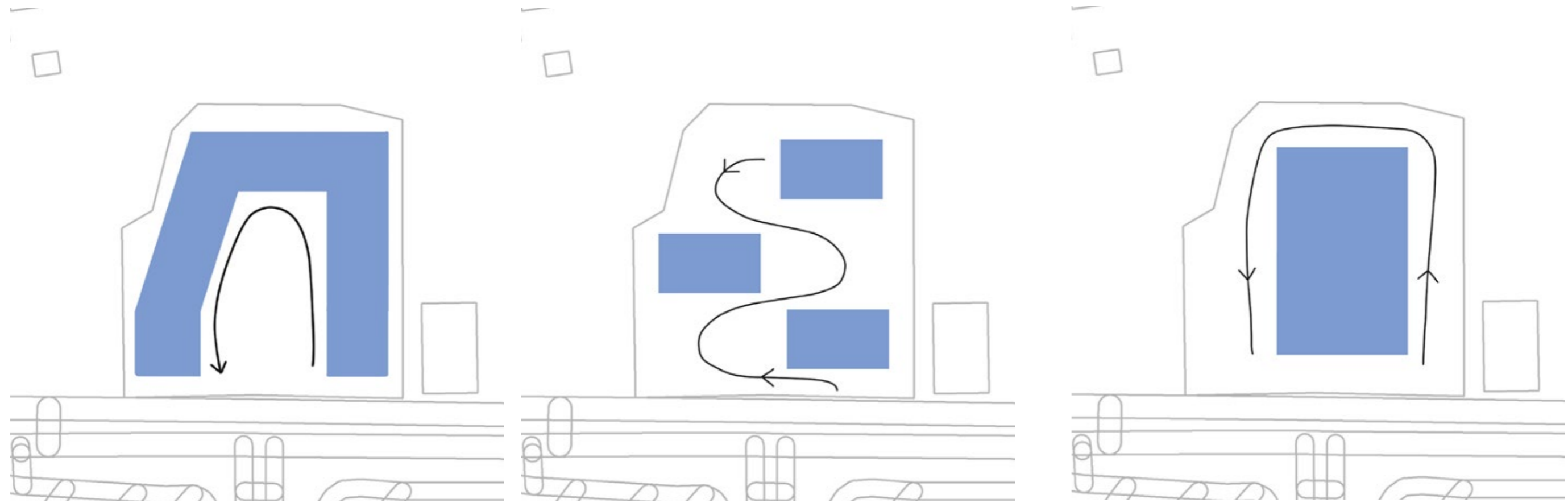
Ruang-ruang di antara bangunan untuk taman dan parkir. Klinik dan isolasi tidak terlalu jauh di belakang. Area anjing di bagian belakang, sementara area kucing dekat dengan area penerimaan.

Lantai Atas

Komersial dan event space berada pada ketinggian berbeda, penempatan massa floating/elevated.

(+) Konfigurasi banyak massa dapat memberikan pengalaman ruang yang berbeda (konsep seperti rumah kucing)
(+) Visibilitas antara komersial ke ruang interaksi hewan lebih baik

(-) Penempatan bangunan terpisah-pisah sehingga sulit menjadi satu kesatuan
(-) Sirkulasi tidak looping, lebih sulit membawa pengunjung awam untuk masuk ke bagian penampungan



Gambar 4.19. Perbandingan Bentuk Konfigurasi & Zoning 1-3
(sumber: penulis)

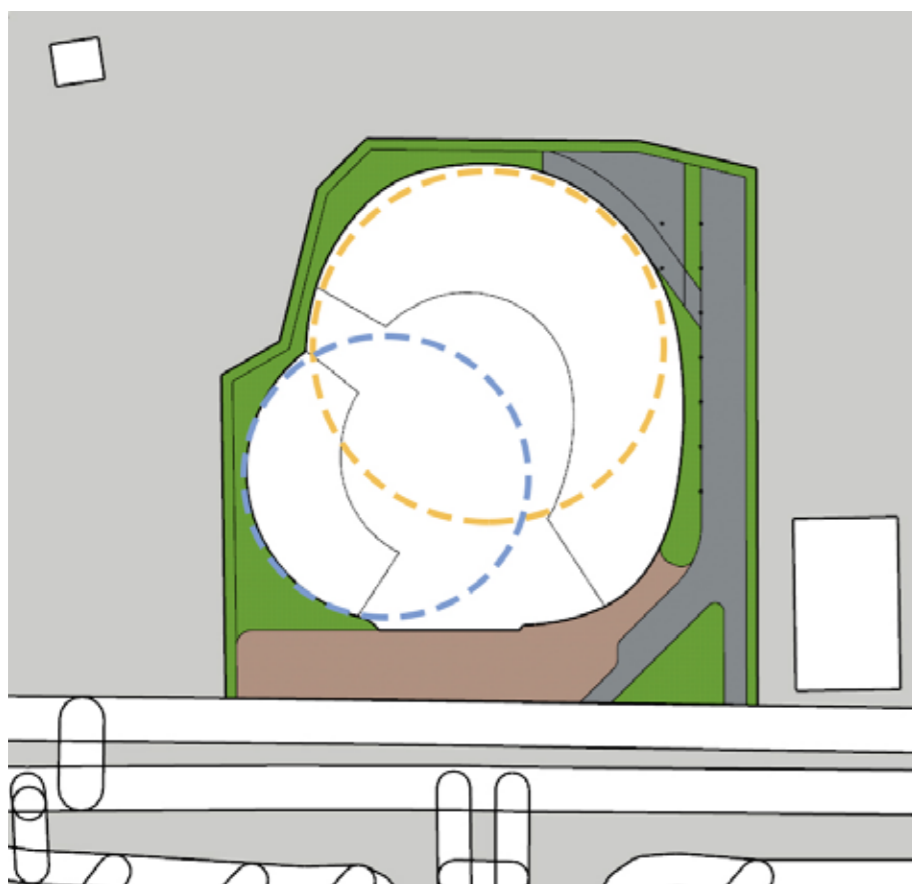
4.7.4. Kesimpulan Eksplorasi Bentuk & Zoning

Dari ke-3 eksplorasi konfigurasi bentuk dan zoning, dapat dianalisis bahwa bentuk konfigurasi yang paling cocok untuk konsep *approachable* yaitu eksplorasi 1 dengan sirkulasi *looping* di tengahnya. Namun kekurangan dari bentuk ini yaitu seluruh bagian perancangan sudah terlihat dari luar sehingga kurang memancing rasa ingin tahu orang yang melintas. Hal ini dapat diatasi dengan menggabungkan eksplorasi ke-3 yaitu konsep *peeking*, di mana tidak seluruh bagian bangunan diperlihatkan dari depan. Dengan demikian, bentuk bangunan dapat berupa *articulated entrance* dari depan sehingga mengundang orang untuk masuk, dan multi massa sehingga tidak secara langsung memperlihatkan seluruh bagian bangunan. Eksplorasi 2 kurang dapat diterapkan karena tipologi bangunan penampungan hewan membutuhkan area landscape yang luas, selain itu kondisi eksisting pada tapak terdapat perairan di tengah lahan.

4.7. Eksplorasi Desain

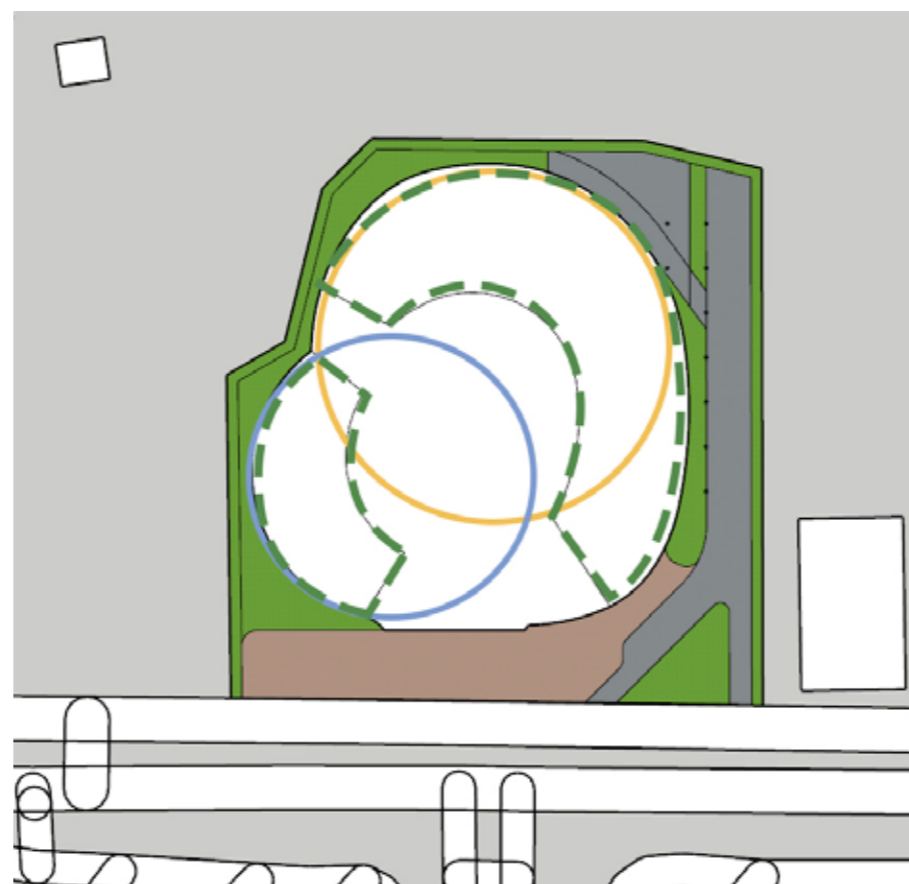
4.7.1. Eksplorasi Desain 1

4.7.1.1. Diagram Parti



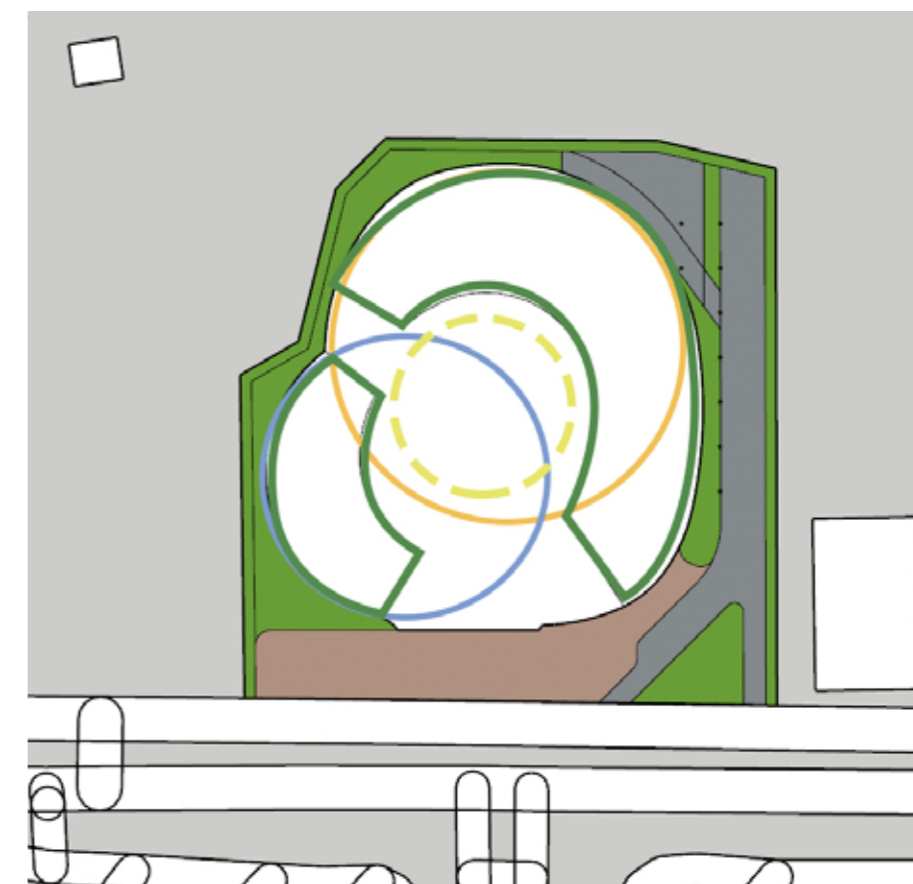
Gambar 4.20. Desain 1 - Parti 1.
(sumber: penulis)

Pembagian bentuk massa sesuai dengan kondisi lahan dengan adanya massa yang besar di bagian timur dan massa yang lebih kecil di bagian barat.



Gambar 4.21. Desain 1 - Parti 2.
(sumber: penulis)

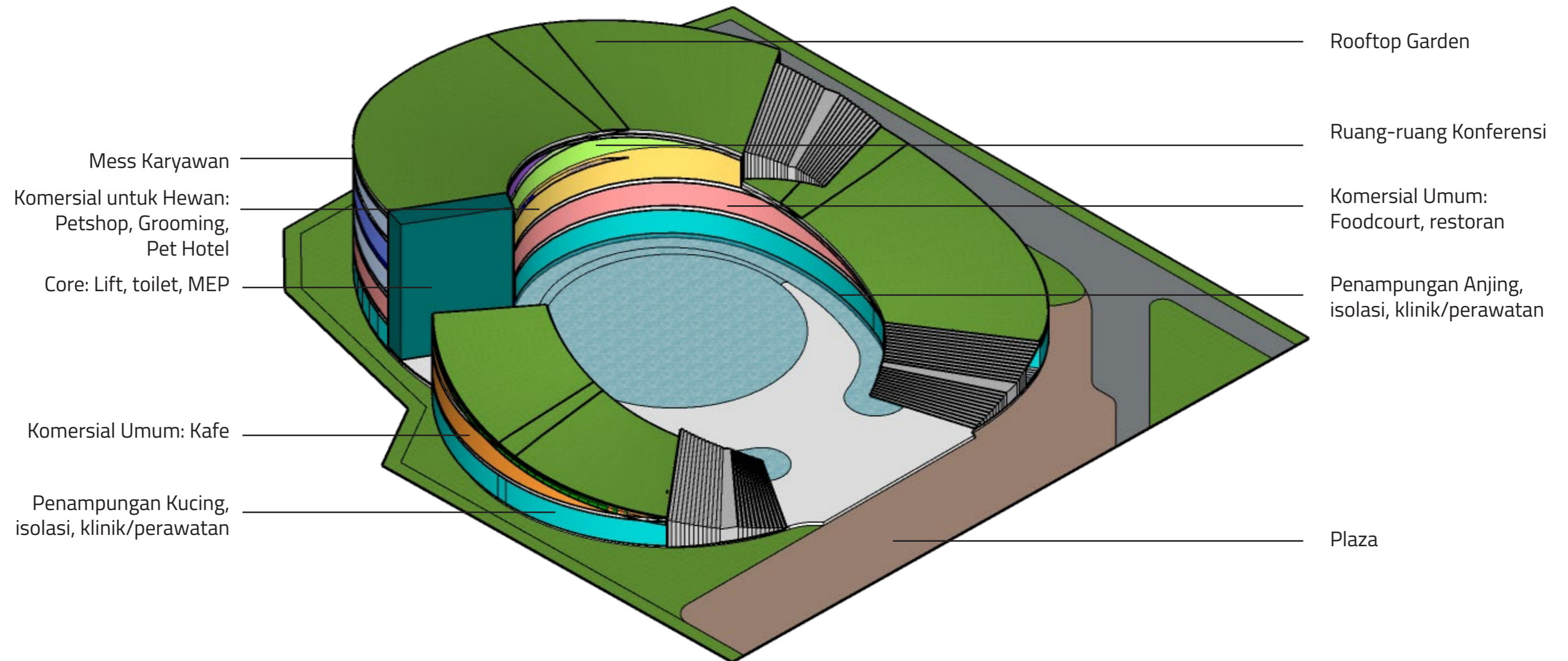
Bentuk melengkung dengan ruang kosong di bagian tengah memberikan konsep *approachable, articulated entrance* yang tegak lurus dengan jalan di seberang sehingga fasad terlihat menyambut.



Gambar 4.22. Desain 1 - Parti 3.
(sumber: penulis)

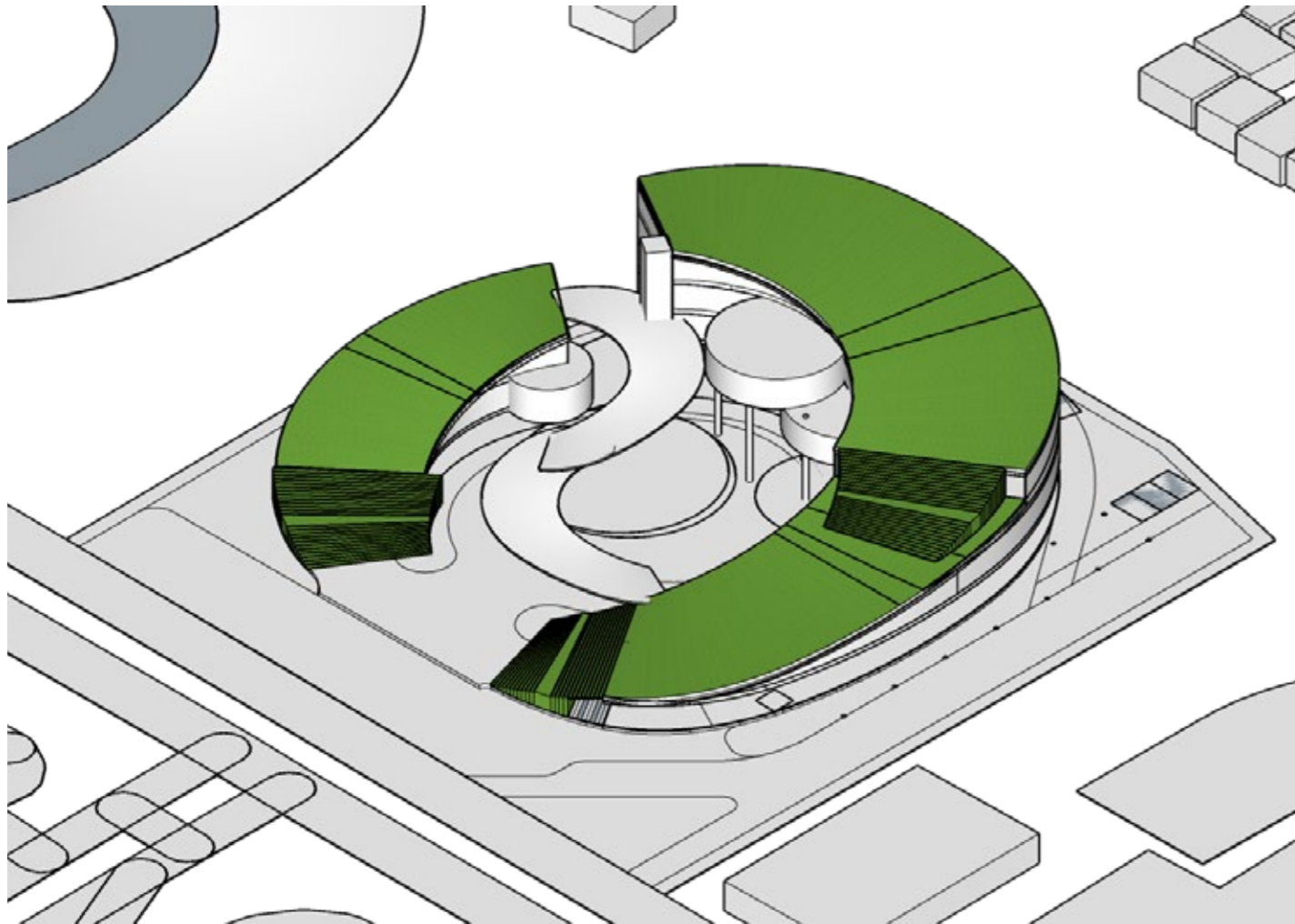
Bagian tengah yang merupakan ruang terbuka dan terlihat secara publik menjadi focal point, dapat digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang berhubungan dengan hewan dan dapat menarik awam.

4.7.1.2. Zoning



Gambar 4.23. Desain 1 - Zoning.
(sumber: penulis)

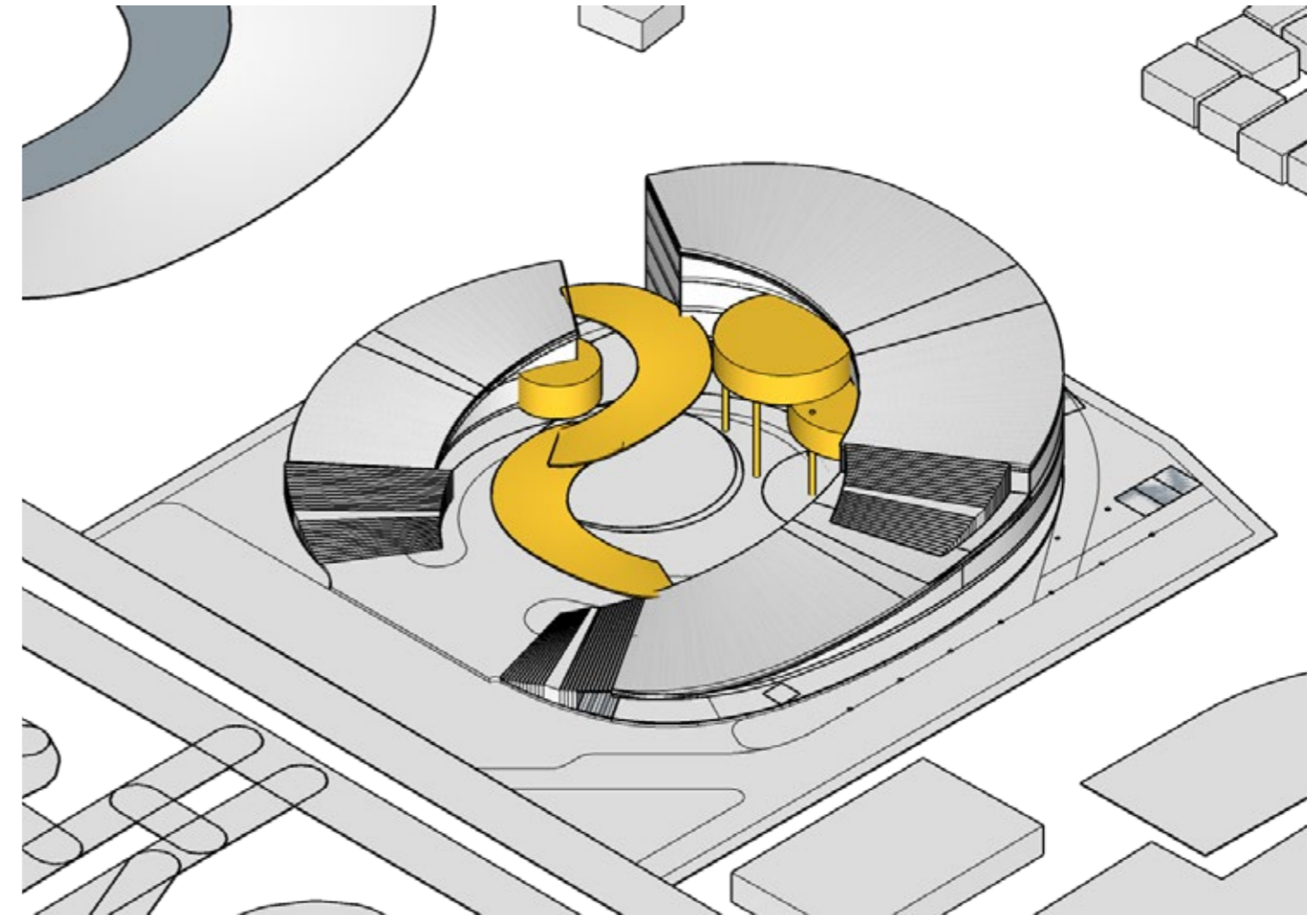
4.7.1.3. Konsep dalam Bentuk Massa



Gambar 4.24. Desain 1 - Konsep 1.
(sumber: penulis)

Bagian atap yang aksesibel sebagai landscape menerus dari tapak lahan, memberikan konsep karakteristik anjing yang banyak beraktivitas fisik

Sebagai taman, tempat beraktivitas, atau taman memoriam/krematorium

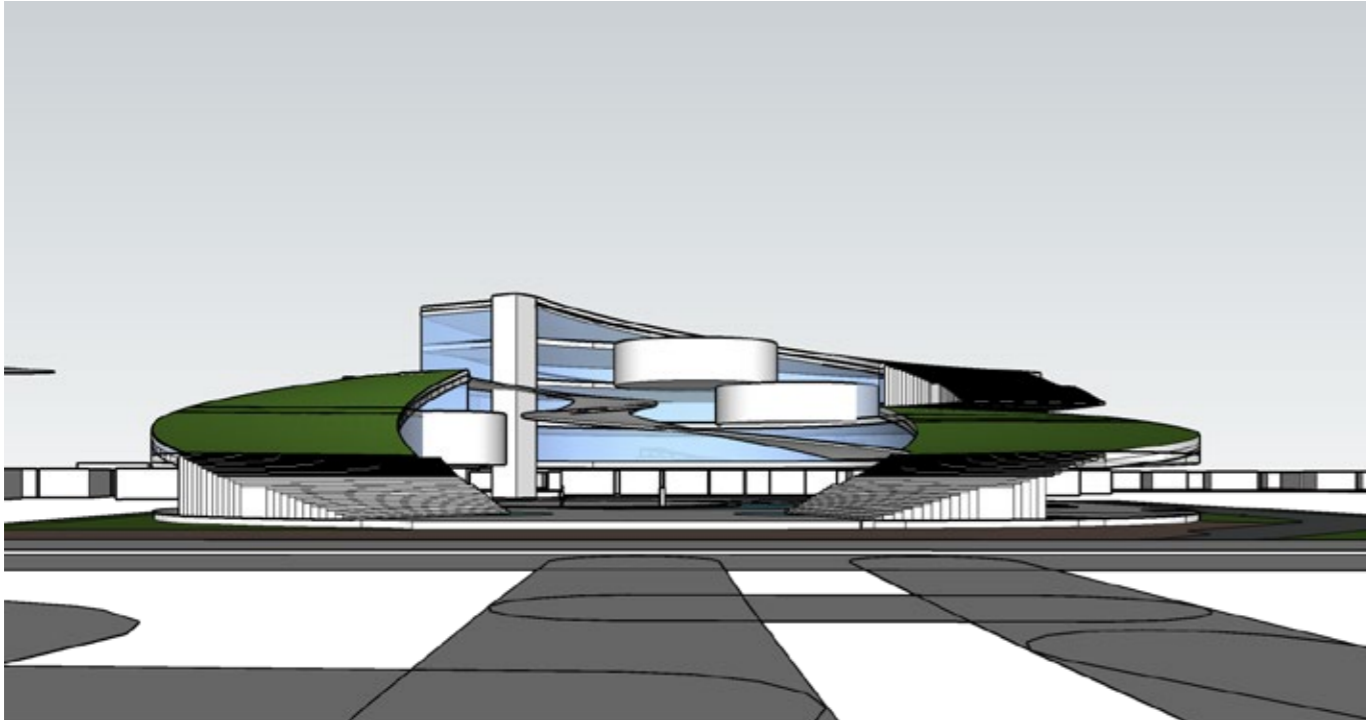


Gambar 4.25. Desain 1 - Konsep 2.
(sumber: penulis)

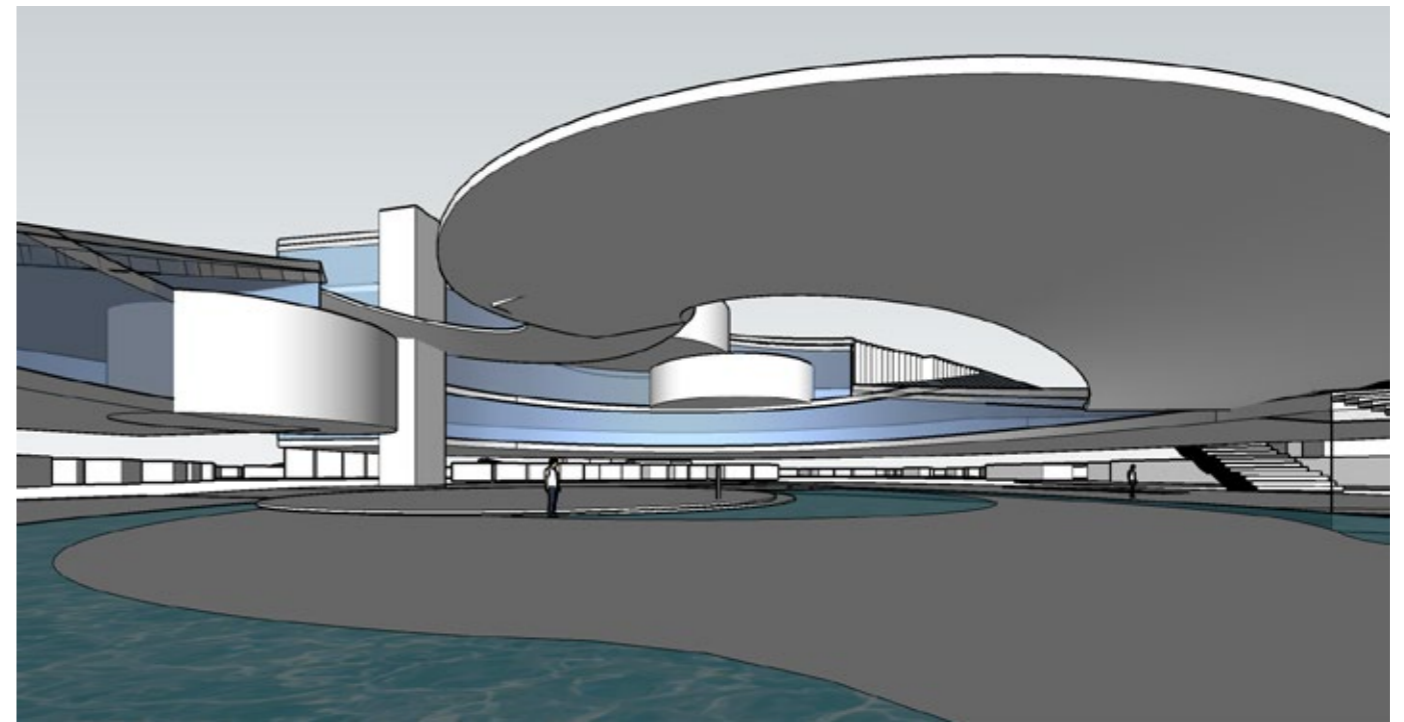
Adanya elemen-elemen platform, jembatan antar atap memberikan konsep karakteristik kucing yang suka berada pada ketinggian

Sebagai observing deck, jalan sirkulasi dengan melihat ke bawah

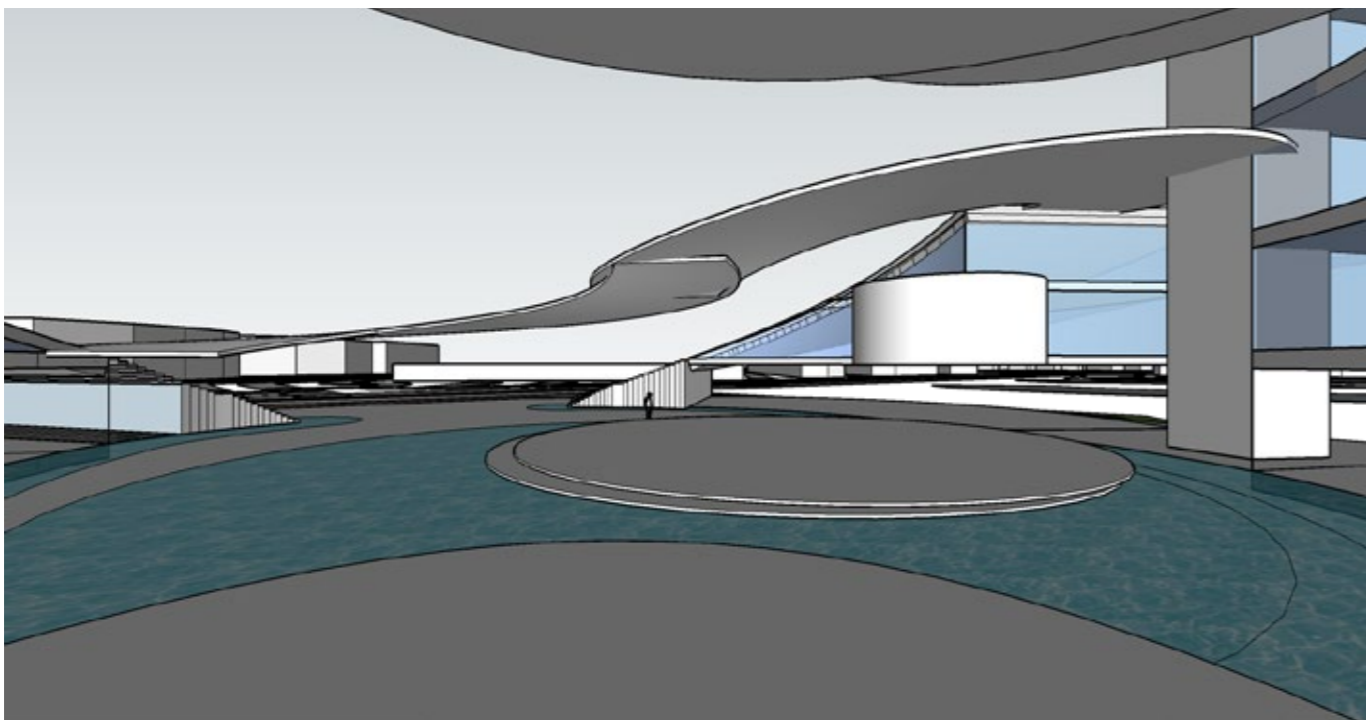
4.7.1.4. Suasana perspektif eksterior & interior



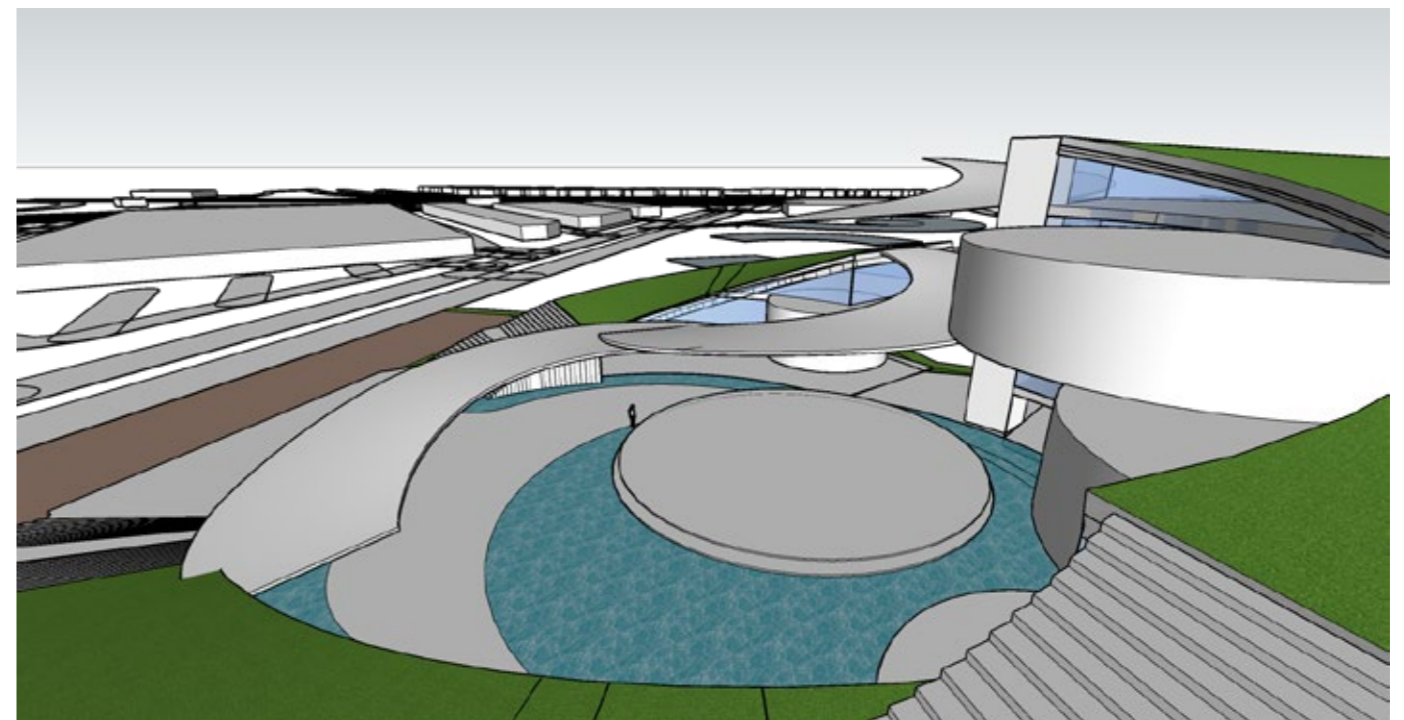
Gambar 4.26. Desain 1 - Perspektif 1.
(sumber: penulis)



Gambar 4.27. Desain 1 - Perspektif 2.
(sumber: penulis)



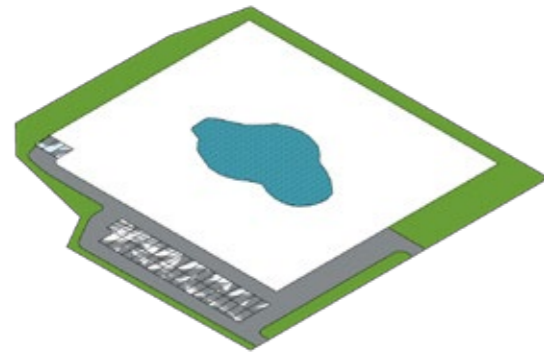
Gambar 4.28. Desain 1 - Perspektif 3.
(sumber: penulis)



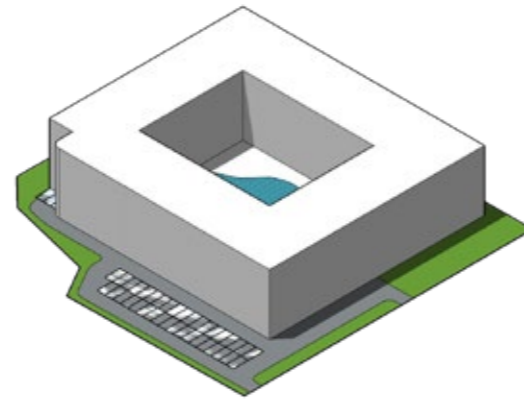
Gambar 4.29. Desain 1 - Perspektif 4.
(sumber: penulis)

4.7.2. Eksplorasi Desain 2

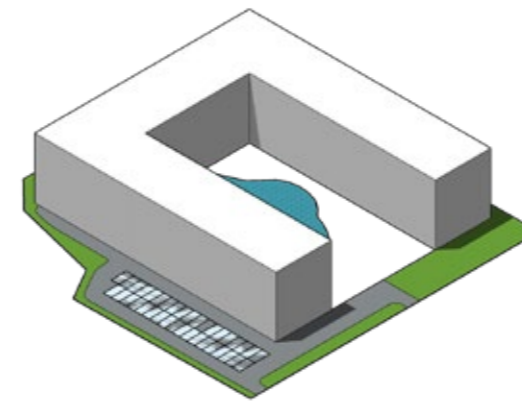
4.7.2.1. Diagram Pembentukan Massa



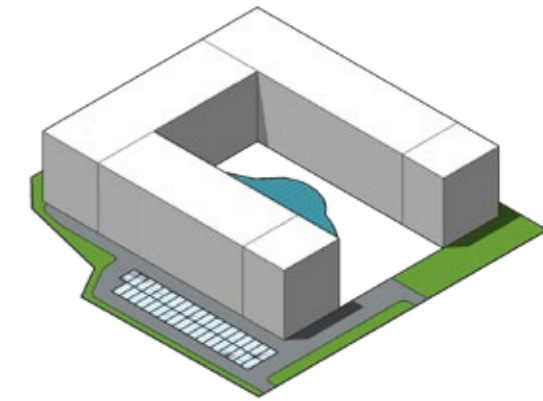
Lahan Eksisting



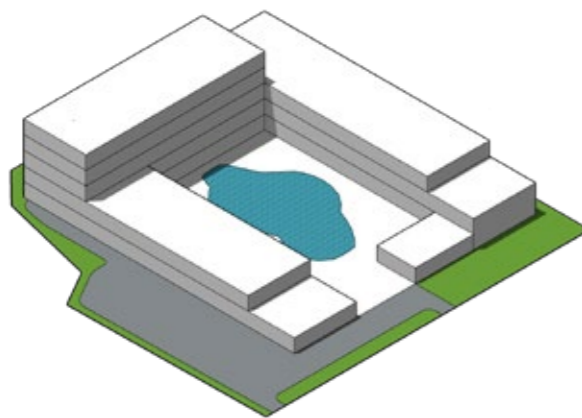
Massa mengelilingi perairan



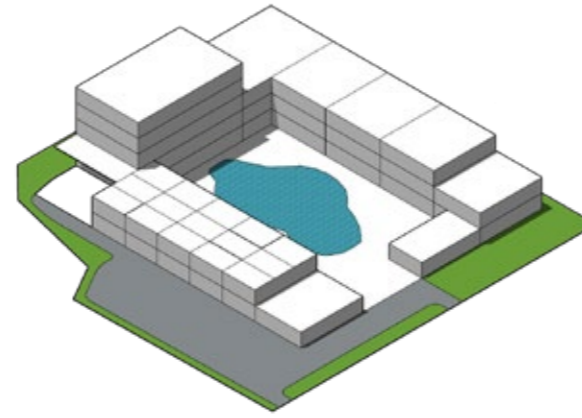
Emphasis pada pintu masuk



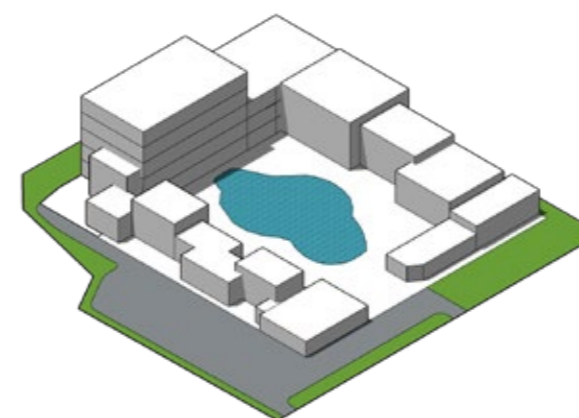
Pembagian sesuai zoning



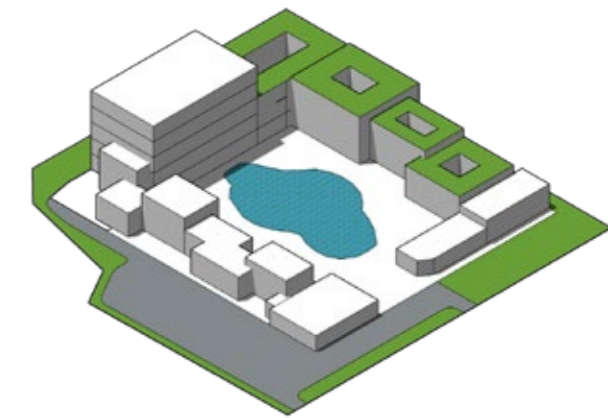
Penentuan ketinggian



Pembagian sesuai modul

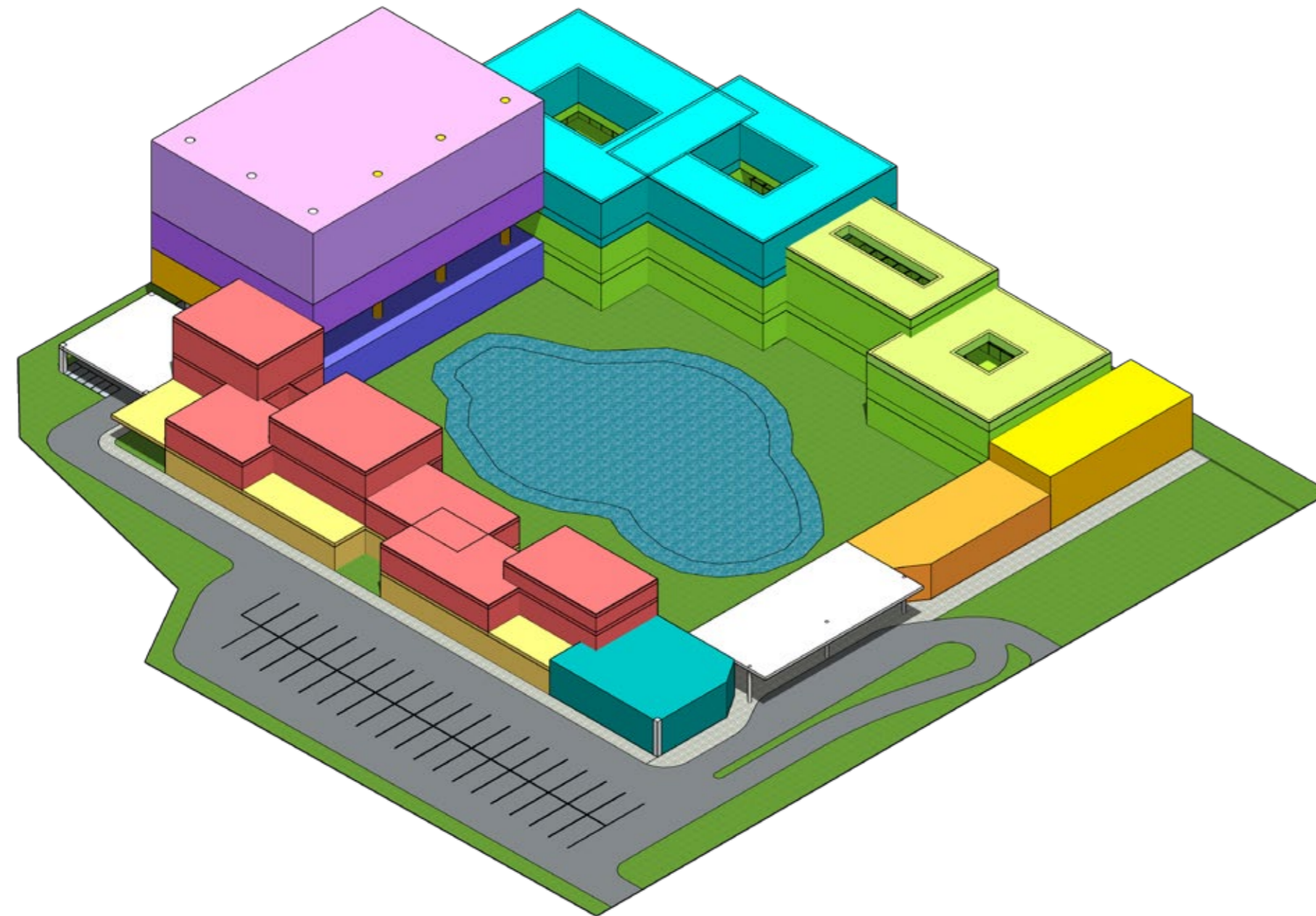


Penataan sesuai ruang luar



Void & Green Roof

Gambar 4.30. Desain 2 - Pembentukan Massa.
(sumber: penulis)

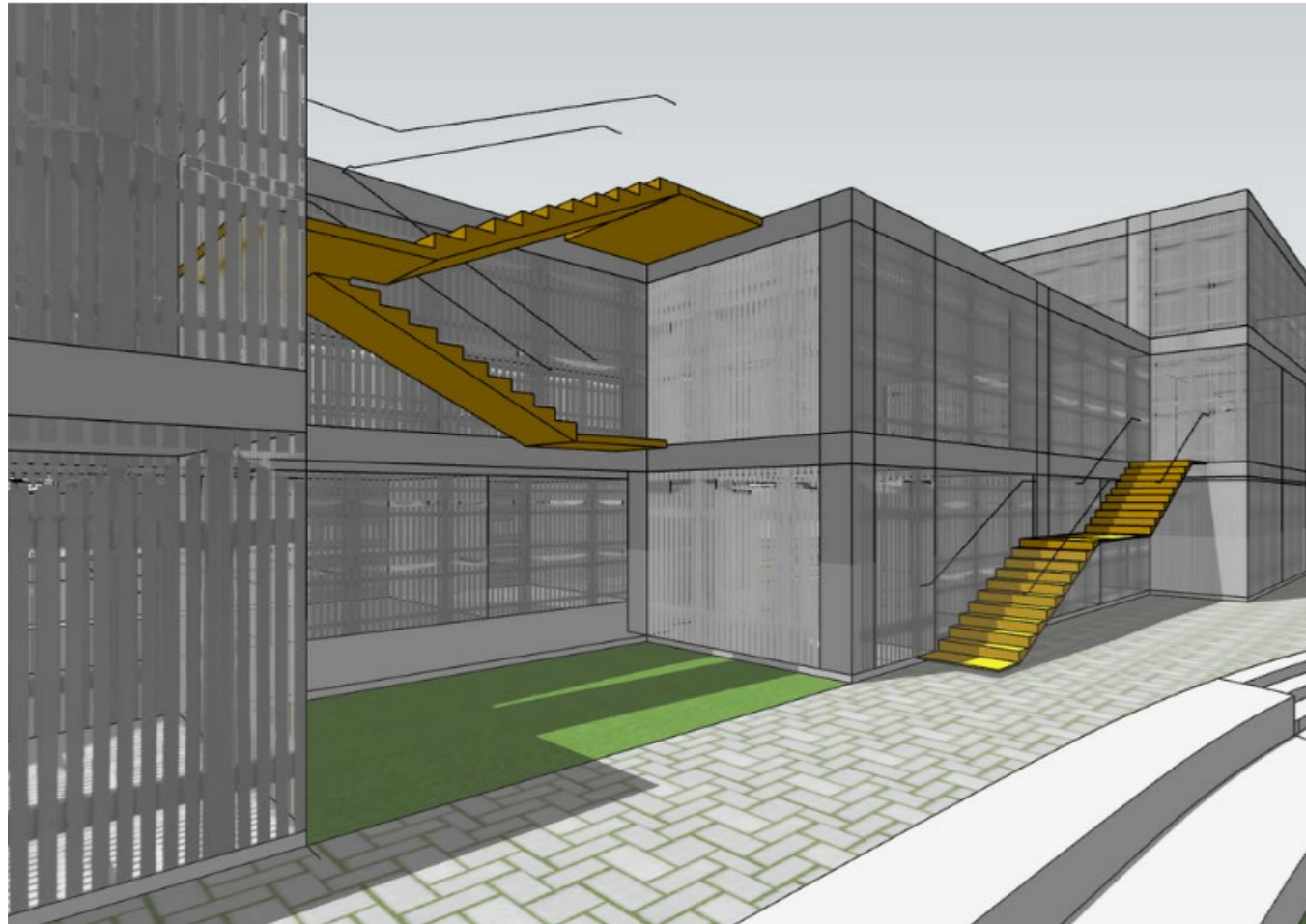


4.7.2.2. Zoning

- Klinik
- Kafe
- Petshop
- Tempat Tinggal Anjing
- Tempat Tinggal Kucing
- Foodcourt
- Perawatan, Isolasi, Persiapan Makanan, Gudang
- Kantor Pengelola
- Mess Karyawan
- Auditorium

Gambar 4.31. Desain 2 - Zoning.
(sumber: penulis)

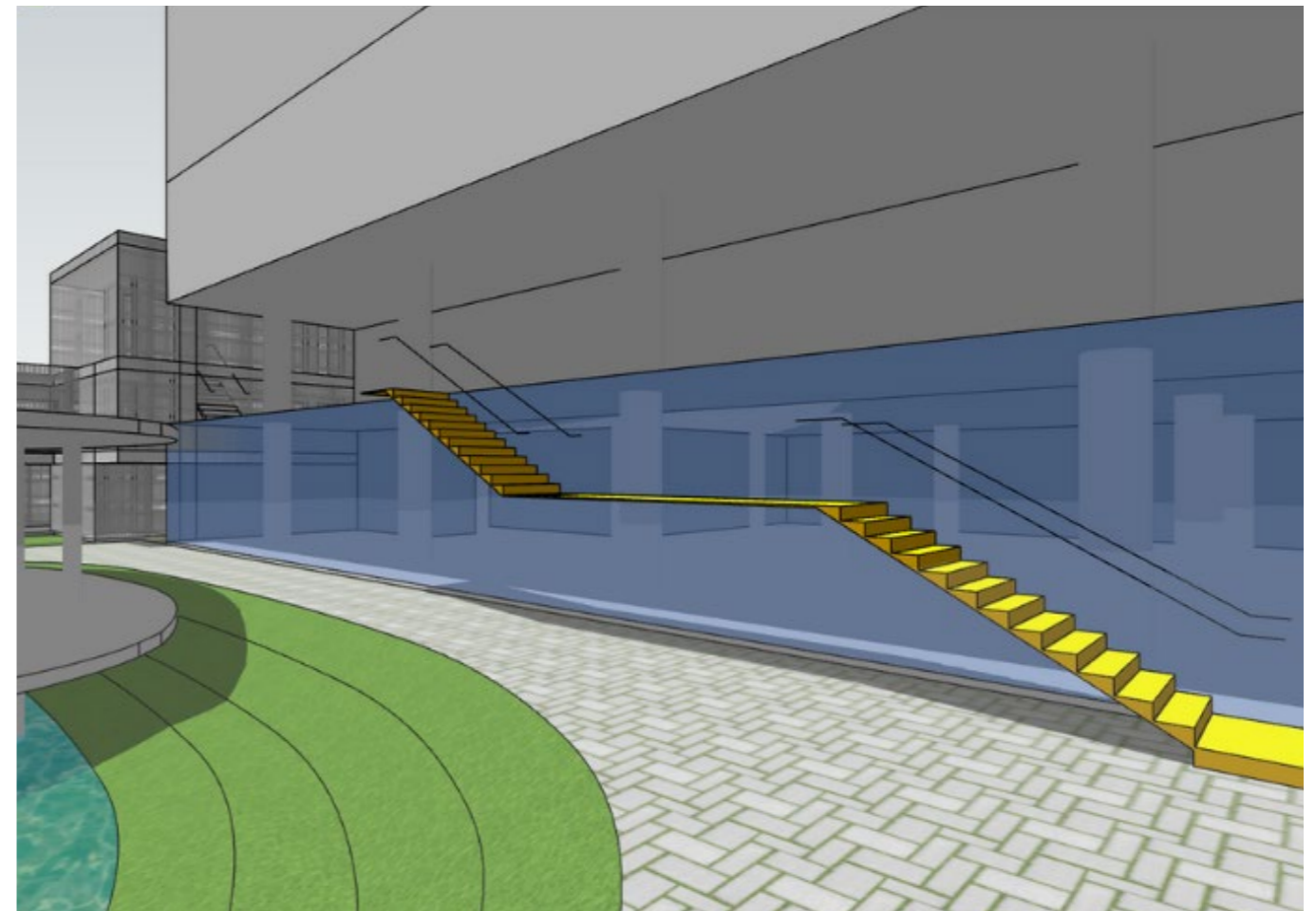
4.7.2.3. Konsep Sirkulasi



Gambar 4.32. Desain 2 - Sirkulasi Vertikal 1.
(sumber: penulis)

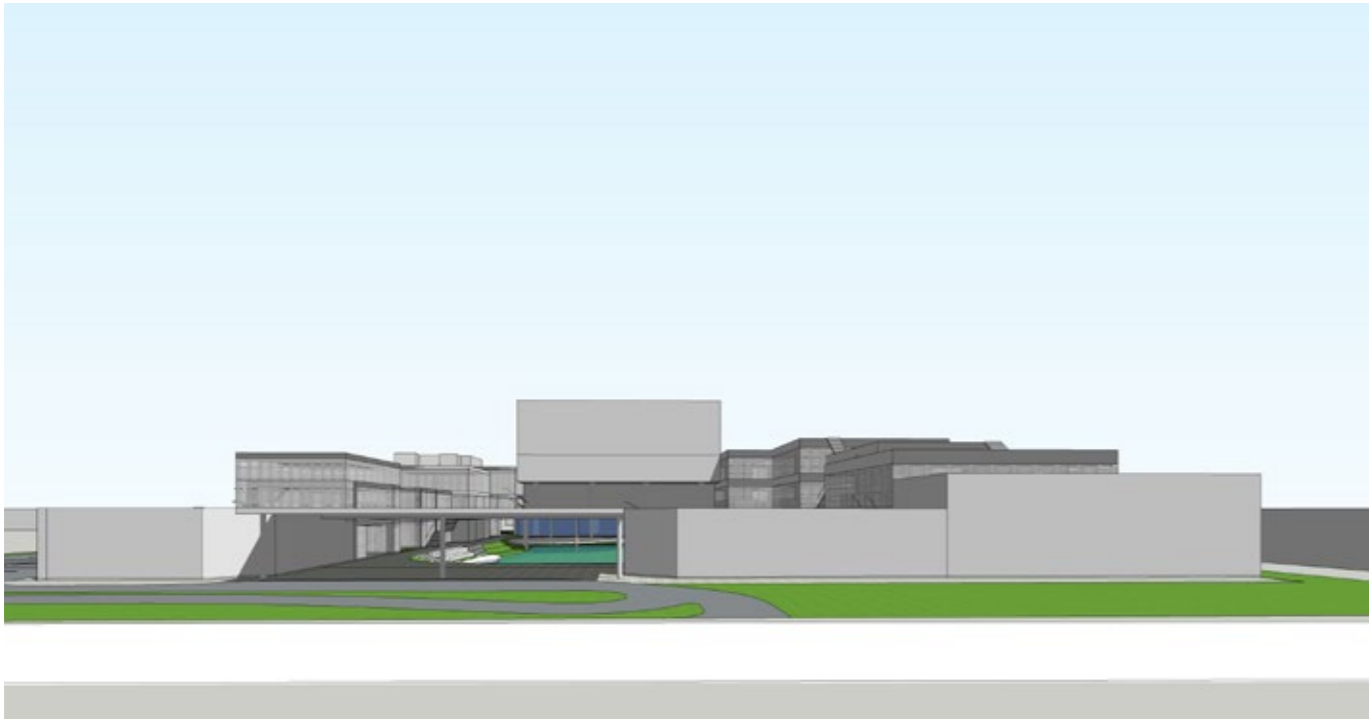
- Tangga +bordes melihat ke shelter kucing
- Tangga + bordes melihat ke area isolasi (dibatasi dengan kaca)

Sirkulasi vertikal untuk naik ke foodcourt dibuat dapat mengintip ke area hewan, sehingga dapat meningkatkan minat awam terhadap hewan

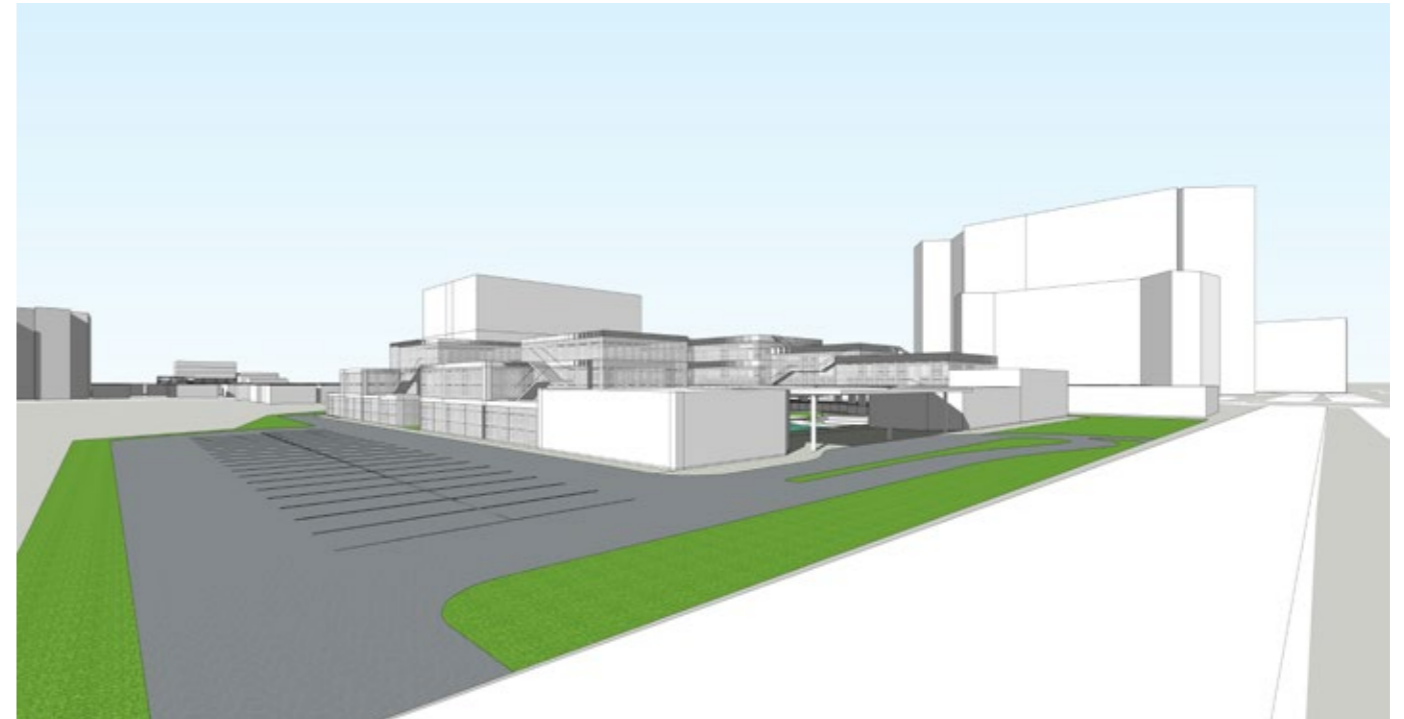


Gambar 4.33. Desain 2 -Sirkulasi Vertikal 2.
(sumber: penulis)

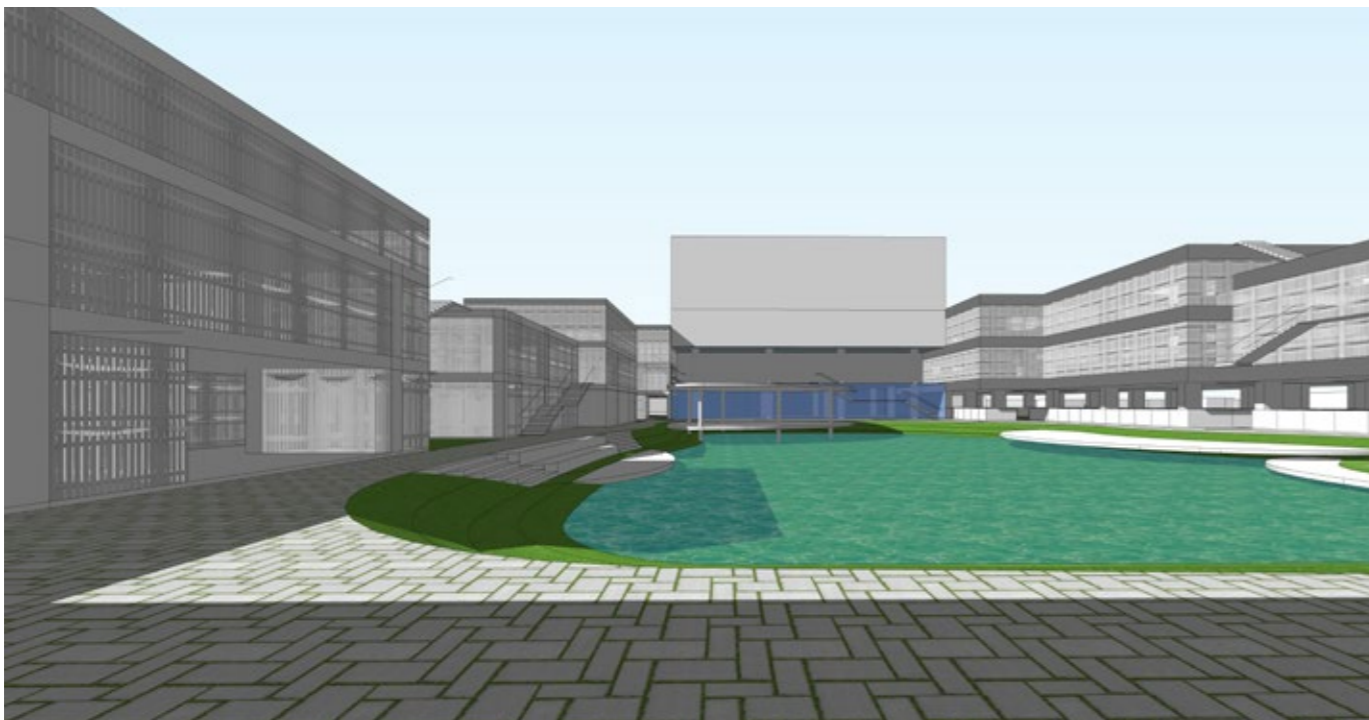
4.7.2.4. Suasana Perspektif Eksterior & Interior



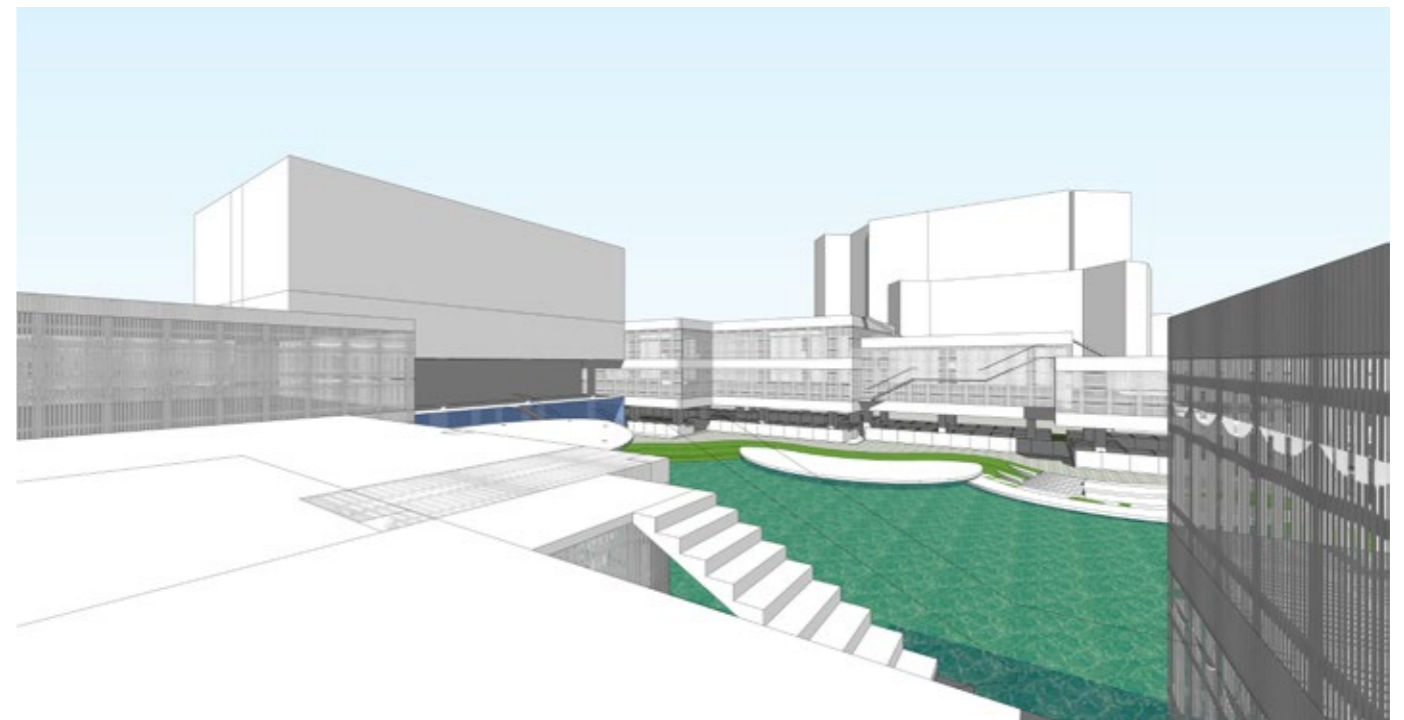
Gambar 4.34. Desain 2 - Perspektif 1.
(sumber: penulis)



Gambar 4.35. Desain 2 - Perspektif 2.
(sumber: penulis)



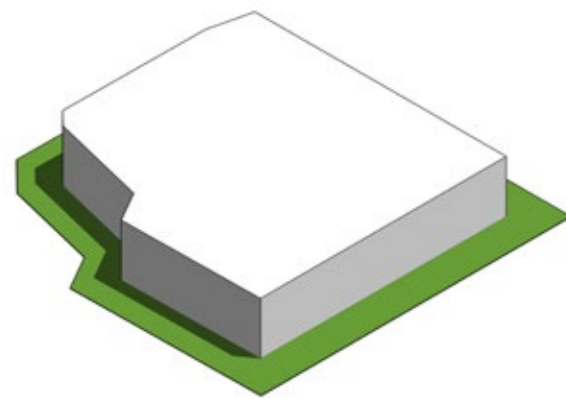
Gambar 4.36. Desain 2 - Perspektif 3.
(sumber: penulis)



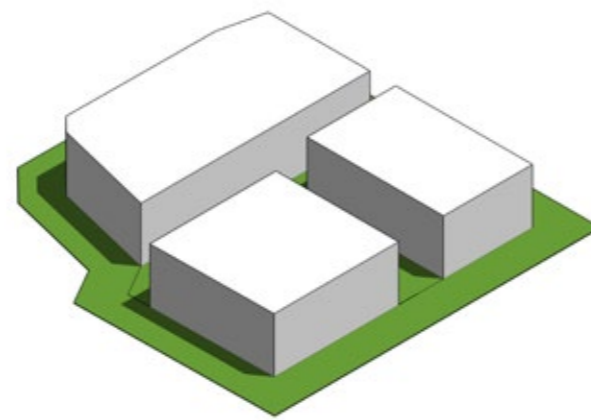
Gambar 4.37. Desain 2 - Perspektif 4.
(sumber: penulis)

4.7.3. Eksplorasi Desain 3

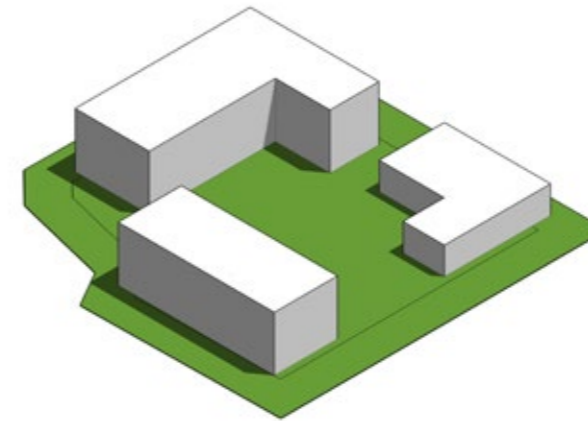
4.7.3.1. Diagram Pembentukan Massa



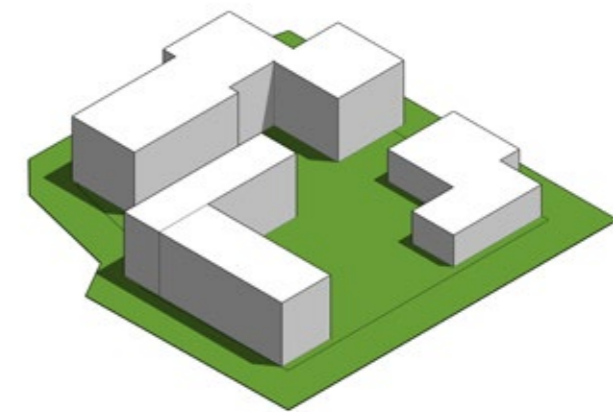
Setback dari lahan



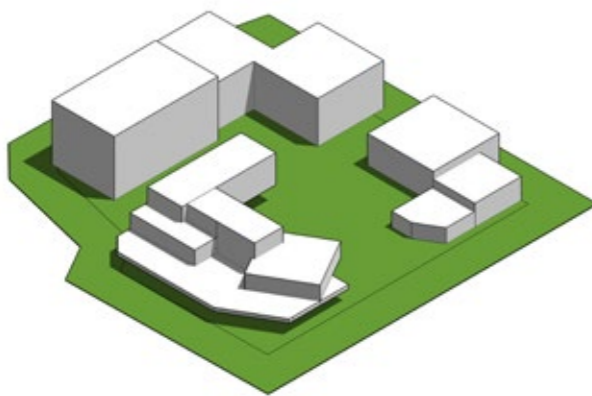
Pembagian massa



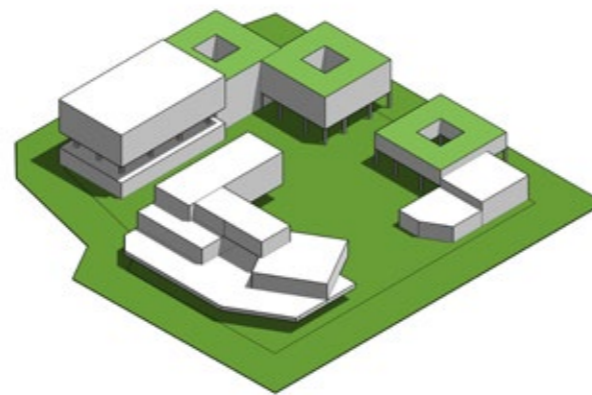
Substraksi area pusat



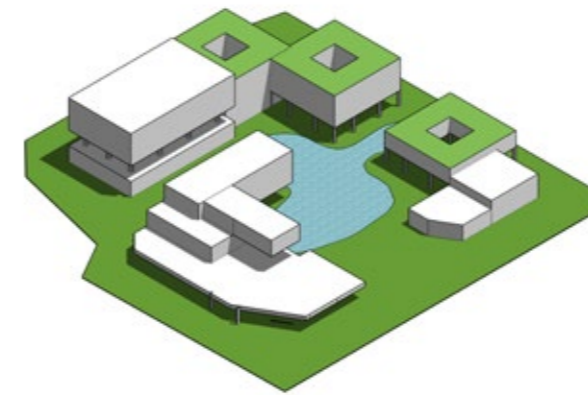
Pemecahan per modul



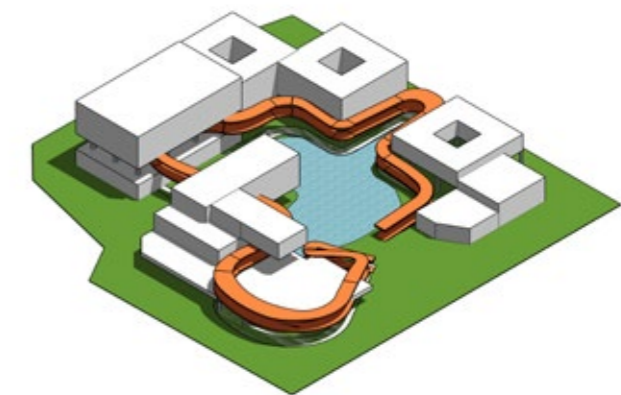
Pendetailan ketinggian & orientasi



Void & Green Roof

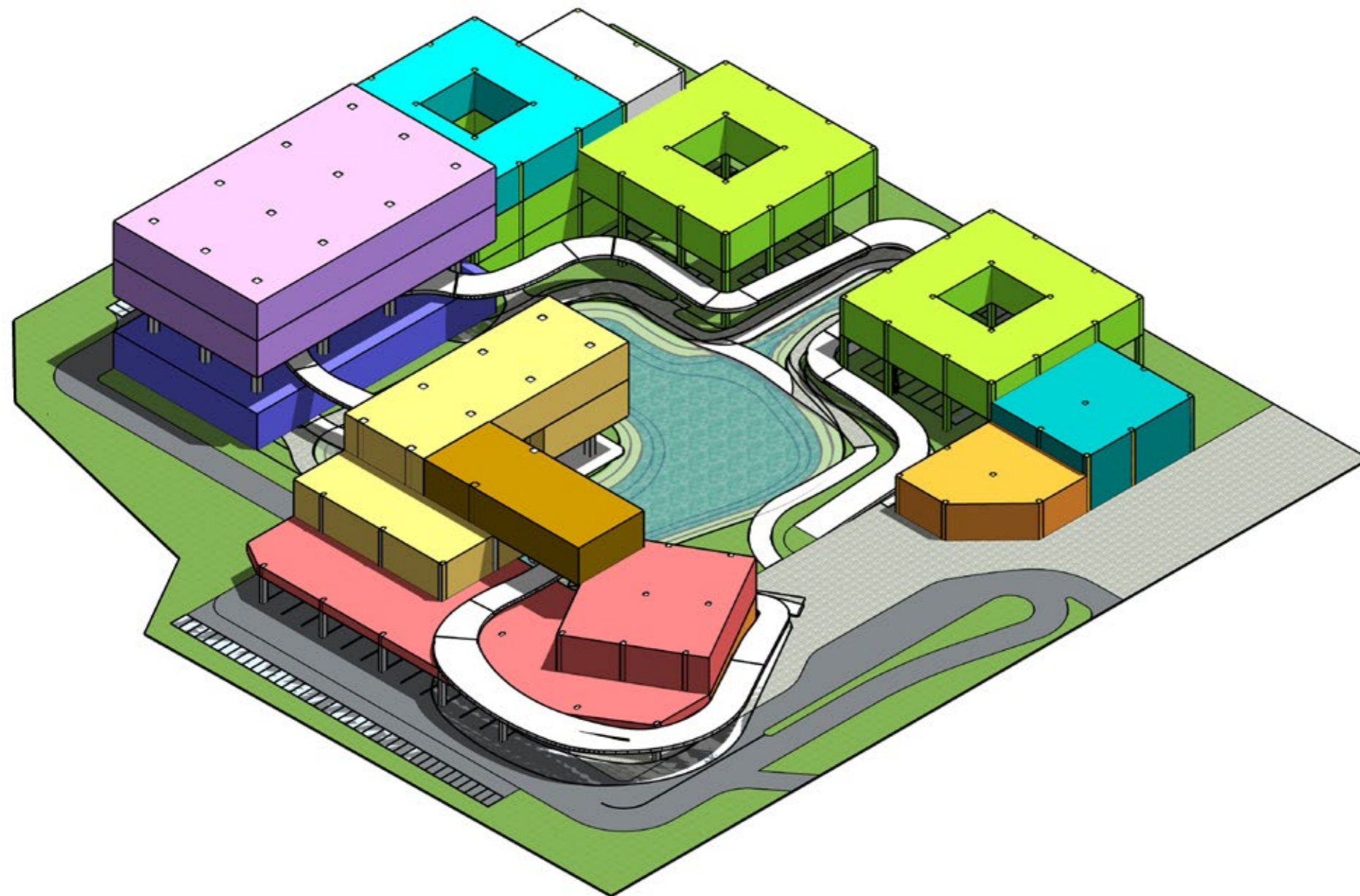


Bentuk ruang luar (perairan)



Ramp penghubung

Gambar 4.38. Desain 3 - Pembentukan Massa.
(sumber: penulis)



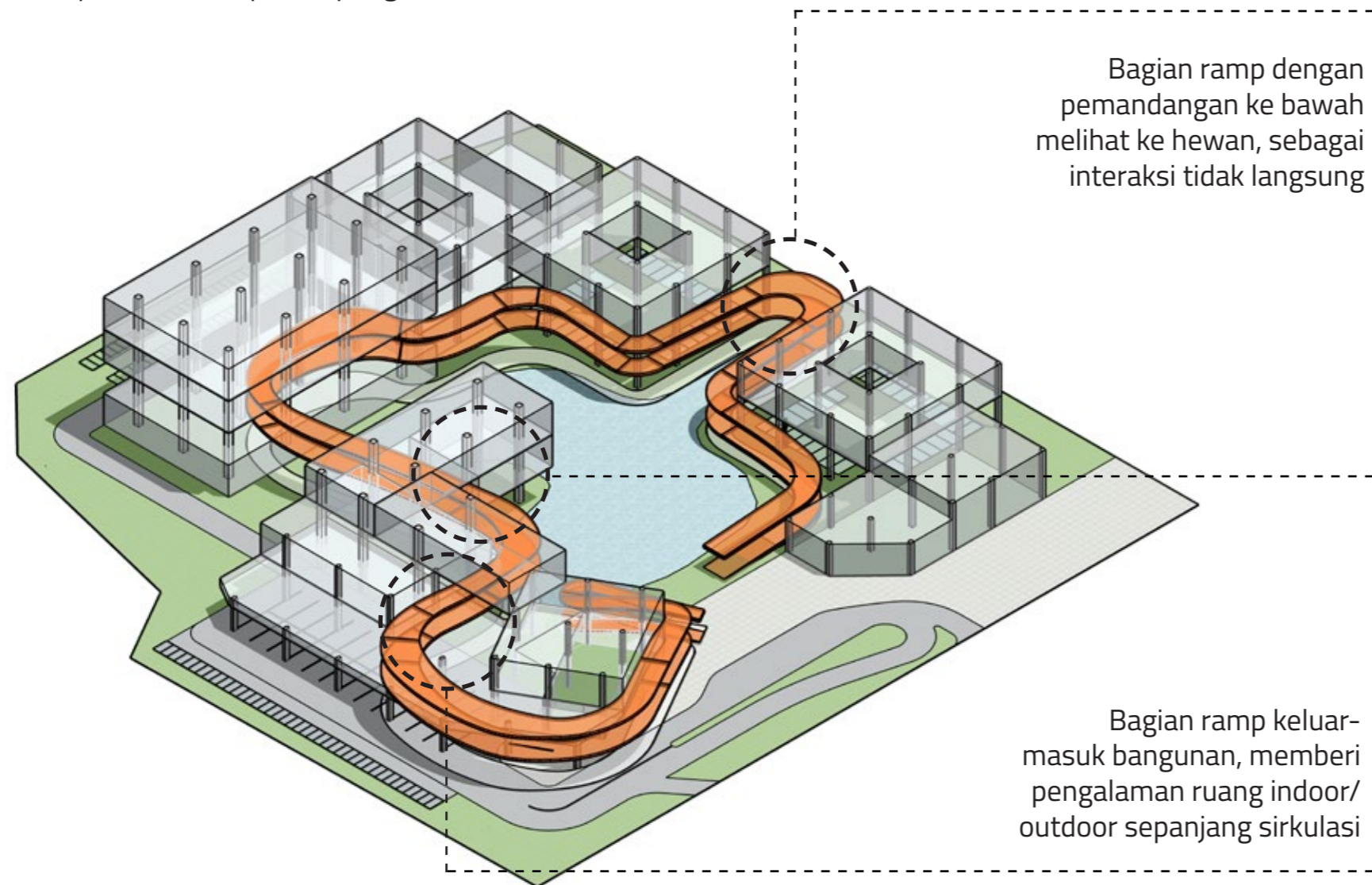
4.7.3.2. Zoning

- Klinik
- Resepsionis & Petshop
- Tempat Tinggal Anjing
- Tempat Tinggal Kucing
- Foodcourt & Kafe
- Perawatan, Isolasi, Persiapan Makanan, Gudang
- Mess Karyawan & Kantor
- Auditorium

Gambar 4.39. Desain 3 - Zoning.
(sumber: penulis)

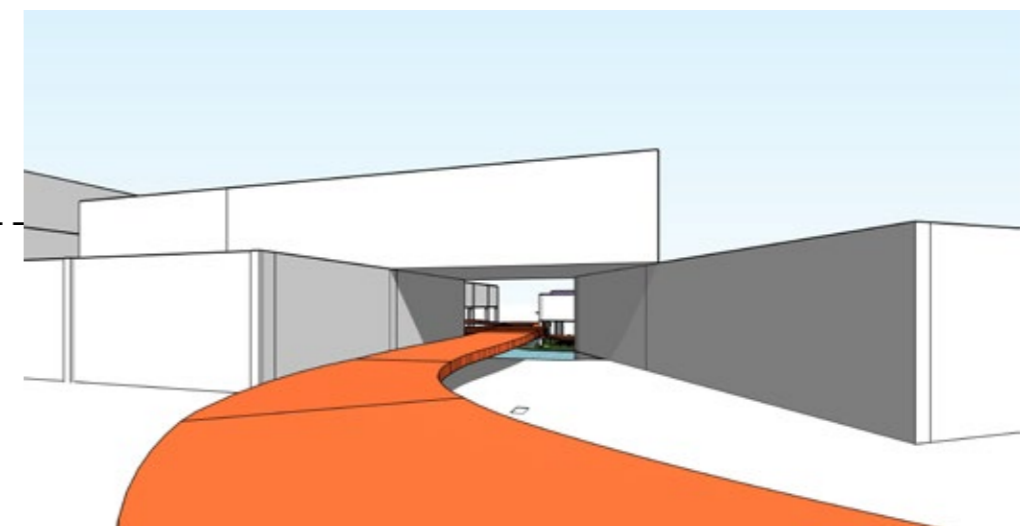
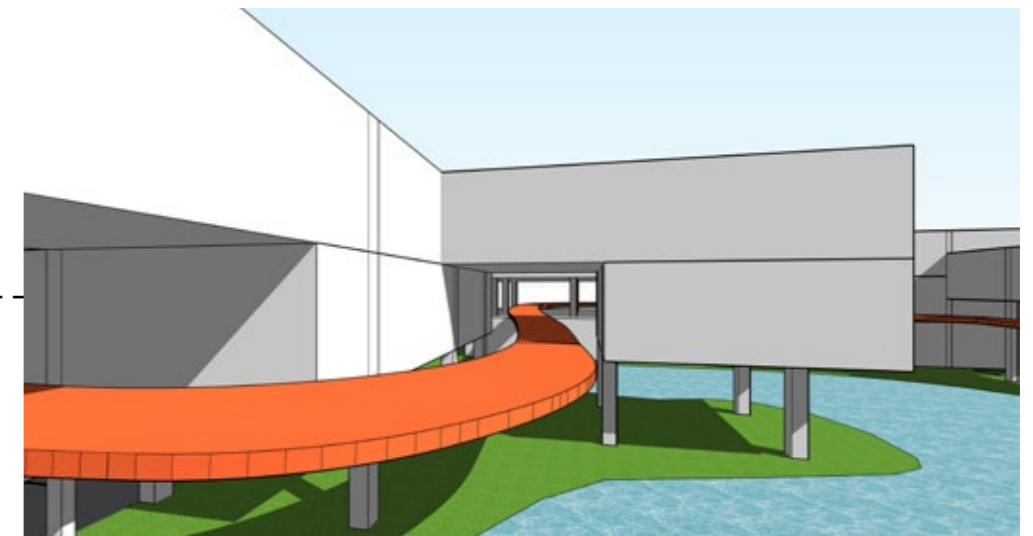
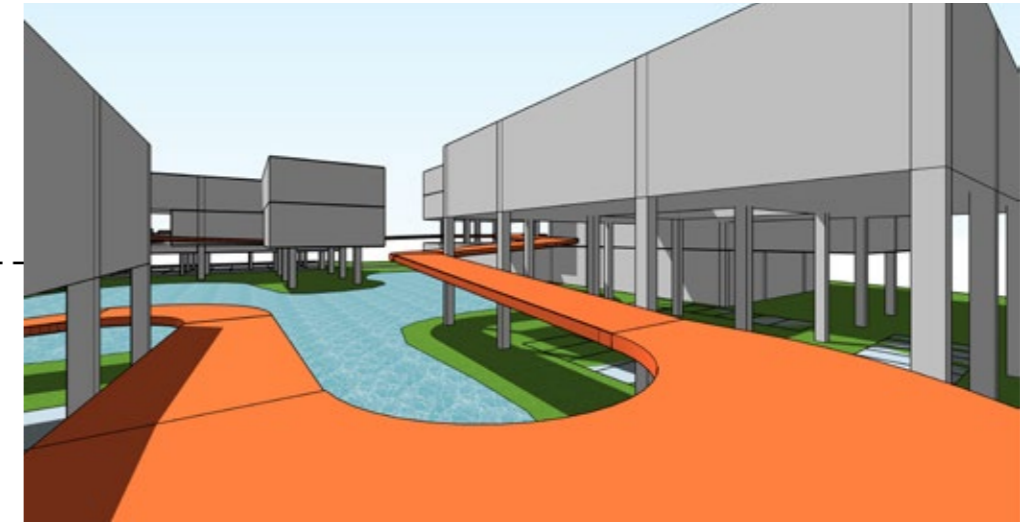
4.7.3.3. Konsep Sirkulasi

Ramp yang menerus dapat membawa pengunjung baik penyayang hewan maupun awam untuk mengitari seluruh bagian bangunan dan secara tidak langsung mengedukasi awam tentang kehidupan hewan di penampungan.



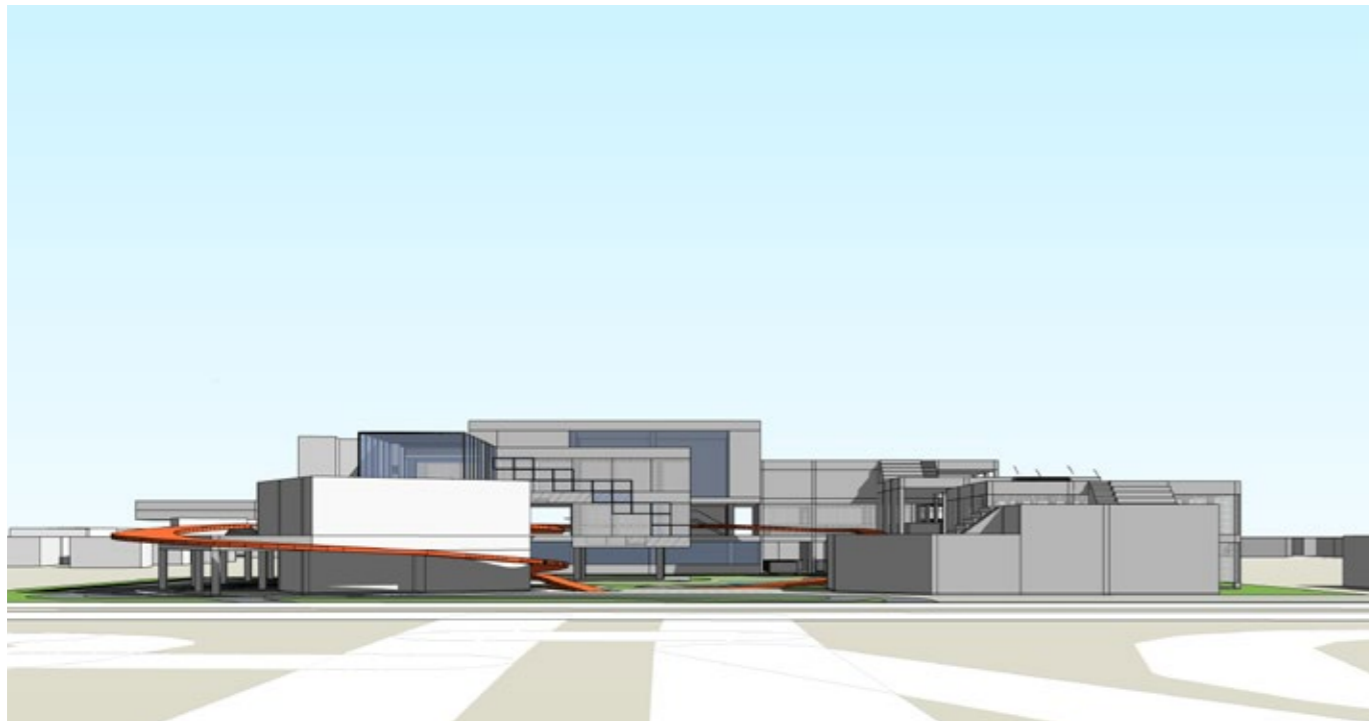
Gambar 4.40. Desain 3 - Konsep Sirkulasi.
(sumber: penulis)

Konsep "RIBBON" sebagai sirkulasi utama yang menghubungkan massa bangunan majemuk. memberikan pengalaman ruang (masuk-keluar bangunan, naik-turun) serta mendukung interaksi antara manusia dengan hewan pada beberapa titik tertentu.



Gambar 4.41. Desain 3 - Konsep Ramp.
(sumber: penulis)

4.7.3.4. Suasana Perspektif Eksterior & Interior



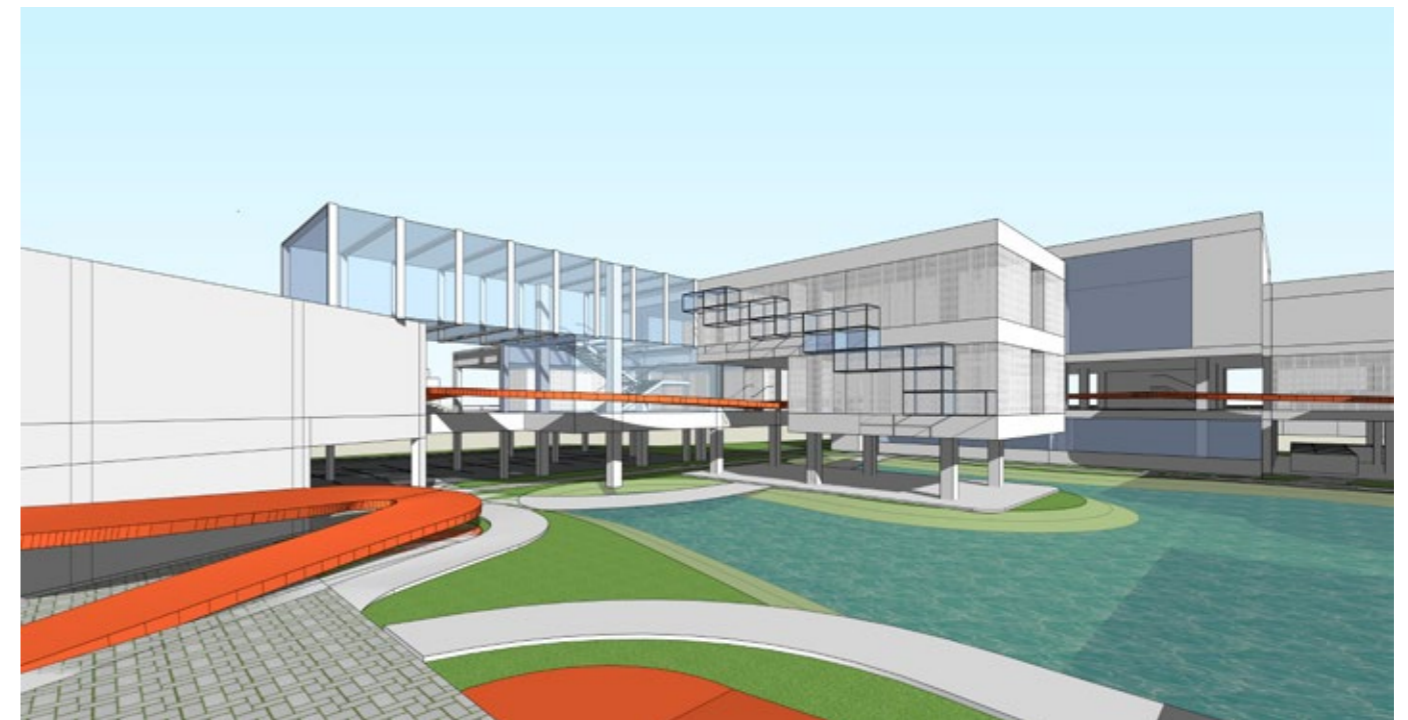
Gambar 4.42. Desain 3 - Perspektif 1.
(sumber: penulis)



Gambar 4.43. Desain 3 - Perspektif 2.
(sumber: penulis)



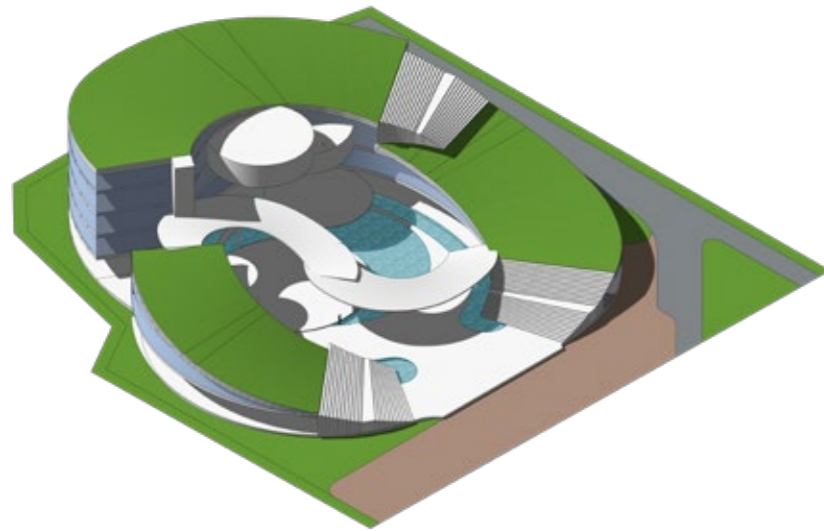
Gambar 4.44. Desain 3 - Perspektif 3.
(sumber: penulis)



Gambar 4.45. Desain 3 - Perspektif 4.
(sumber: penulis)

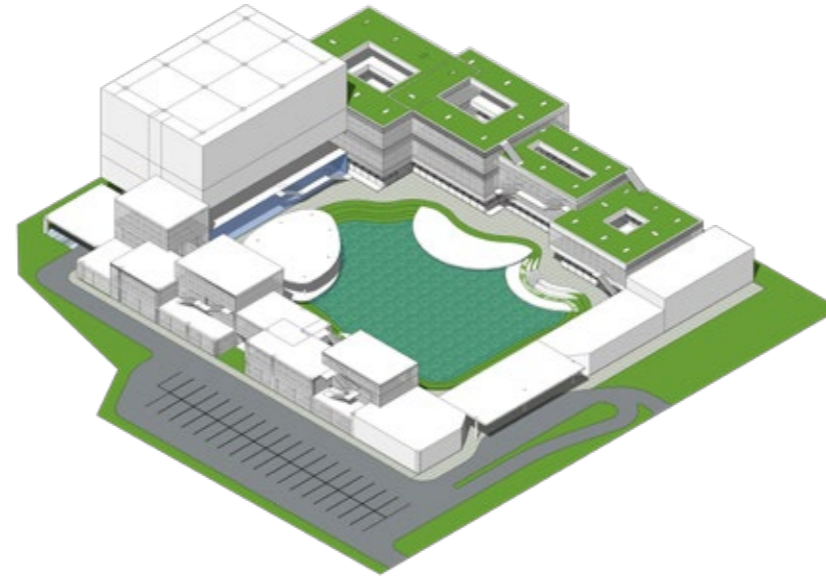
4.7.4. Kesimpulan Eksplorasi Desain

Desain 1



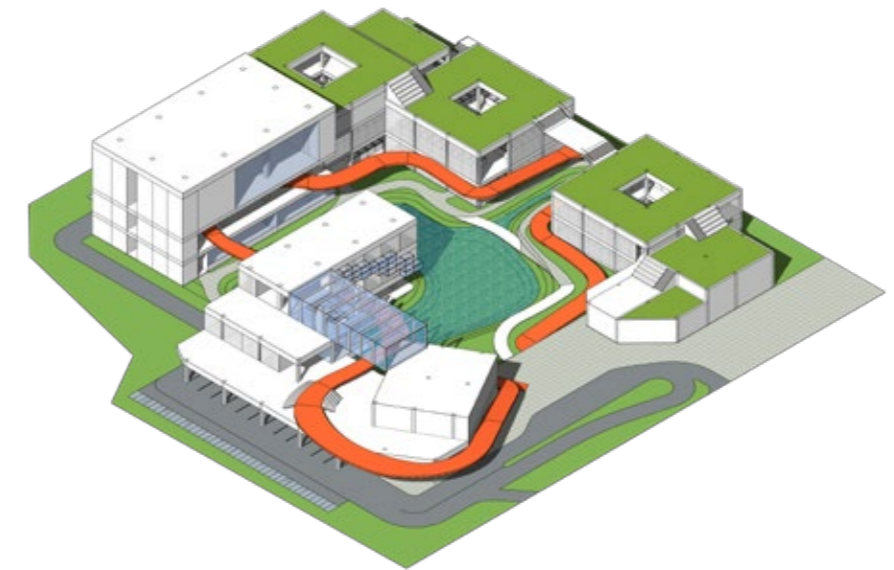
Menggunakan bentuk yang meneruskan lanskap dengan bangunan, namun agar tercipta bentuk yang menerus konsekuensinya yaitu massa bangunan tidak dapat dipisah-pisah, sehingga terlihat terlalu tebal & penuh. Bentuk bangunan ini dapat memberikan kesan seperti institusi dan kurang mengundang orang untuk masuk.

Desain 2



Massa bangunan sudah dipecah-pecah per modul, dengan bagian perairan di tengah serta parkir di sebelah barat lahan. Massa terlihat lebih ringan, namun belum terdapat keterhubungan ruang luar dengan massa bangunan, sehingga desain kurang kontekstual. Pada desain ini masih belum terlihat strategi desain interaksi hewan dan pengalaman ruang.

Desain 3



Bentuk yang dipecah-pecah tetap dipertahankan, dengan konfigurasi yang lebih dibuat multi massa dan kontekstual dengan tapak. Bentuk perairan tidak hanya di tengah namun juga ditarik ke beberapa titik sehingga lebih terhubung dengan ruang luar bangunan. Terdapat ramp yang mewujudkan strategi desain serta menjadi daya tarik bagi pengunjung.

Tabel 4.2 Perbandingan Eksplorasi Desain.
(sumber: penulis)

Berdasarkan ketiga eksplorasi desain yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa desain yang paling tepat untuk perancangan penampungan hewan yaitu desain ke-3. Desain ini mampu mewadahi konsep *articulated entrance* pada bagian pintu masuk serta *peeking* pada bagian dalam lahan. Pengalaman ruang serta interaksi juga dapat diwadahi lewat *looping ribbon* yang juga menjadi sarana untuk mengedukasi pengunjung baik penyayang hewan maupun awam.

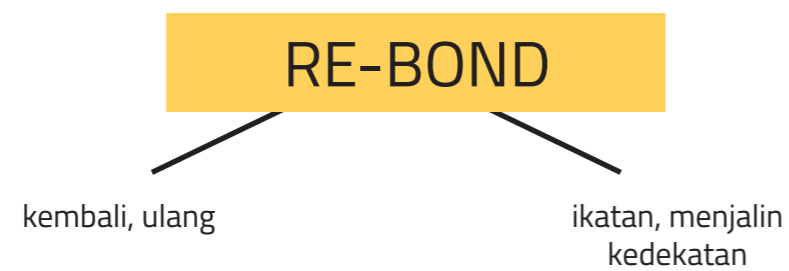
4.8. Hasil Perancangan Akhir

4.8.1. Penerapan Konsep Rekreatif Edukatif

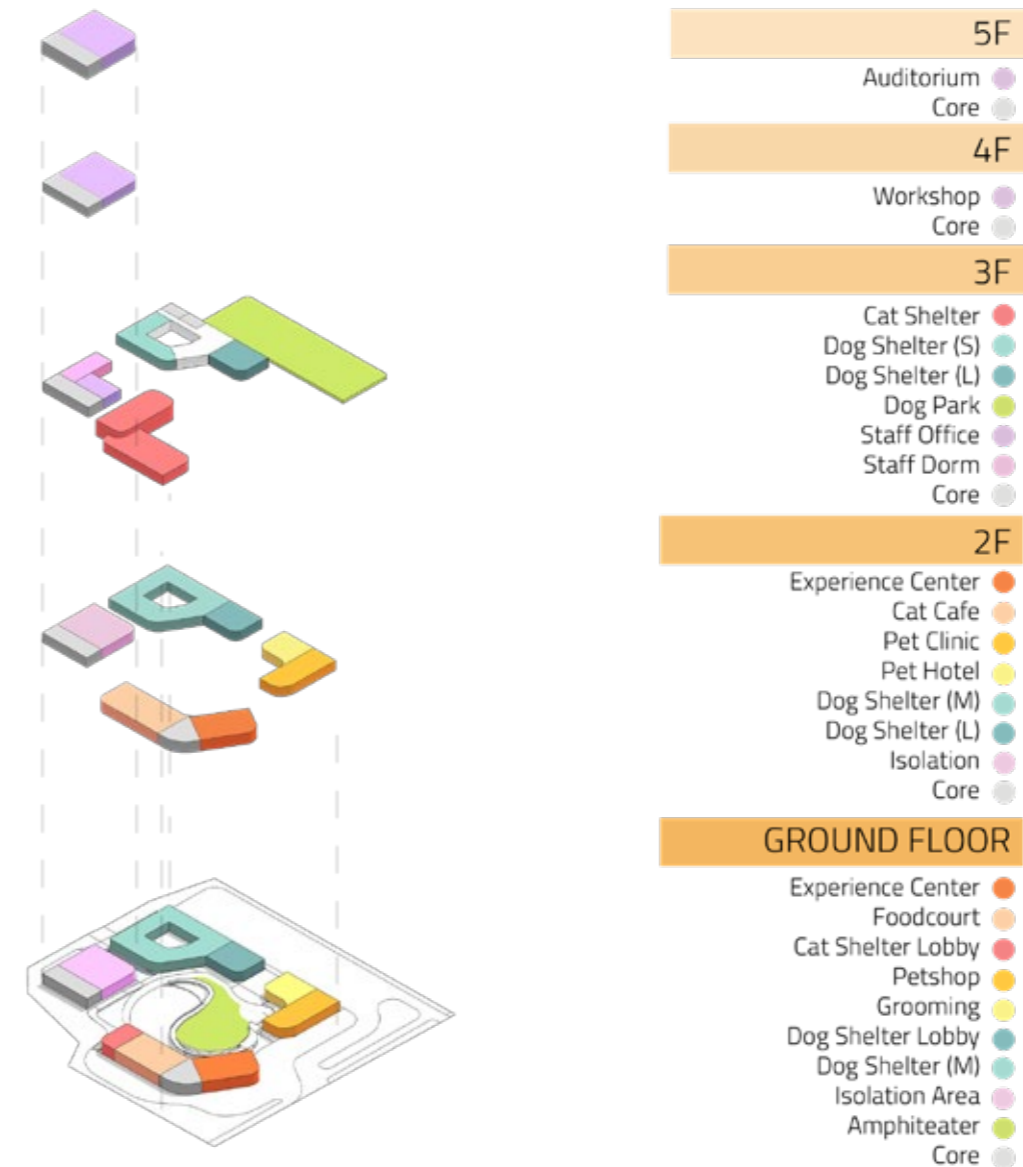
REKREATIF & EDUKATIF			
Sirkulasi	Sekuens	Pemandangan	Warna
Alur yang jelas, berbentuk kurva, lurus, berkelanjutan dan mengarahkan	Pengalaman ruang terbuka-tertutup, keluar-masuk bangunan	Visibilitas terhadap ruang terbuka, tidak terbatas dinding-dinding tertutup	Hangat, ceria, mendukung kegiatan rekreasi (warna jingga: menambah semangat)
Unsur Alam	Aktivitas	Ruang Komunal	Eksploratif & Dinamis
Elemen-elemen alam seperti vegetasi, perairan, material kayu, batu, dll.	Adanya pergerakan manusia, memberi suasana keramaian	Ruang-ruang bersama untuk interaksi satu sama lain, seperti plaza, lapangan	Permainan bentuk massa bangunan, memicu rasa ingin tahu pengunjung

Tabel 4.3. Parameter Rekreatif Edukatif. (sumber: penulis)

4.8.2. Konsep Re-Bond

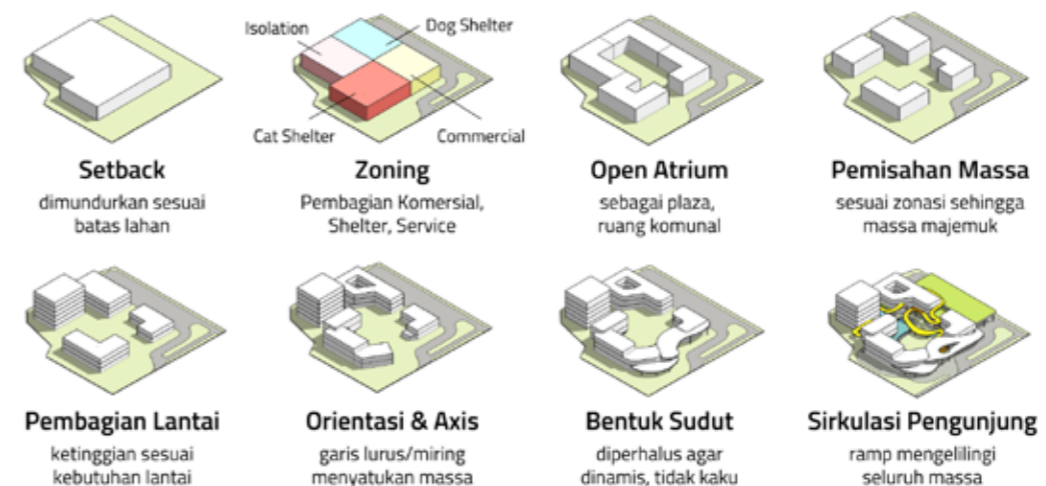


4.8.3. Zoning



Gambar 4.46. Zoning. (sumber: penulis)

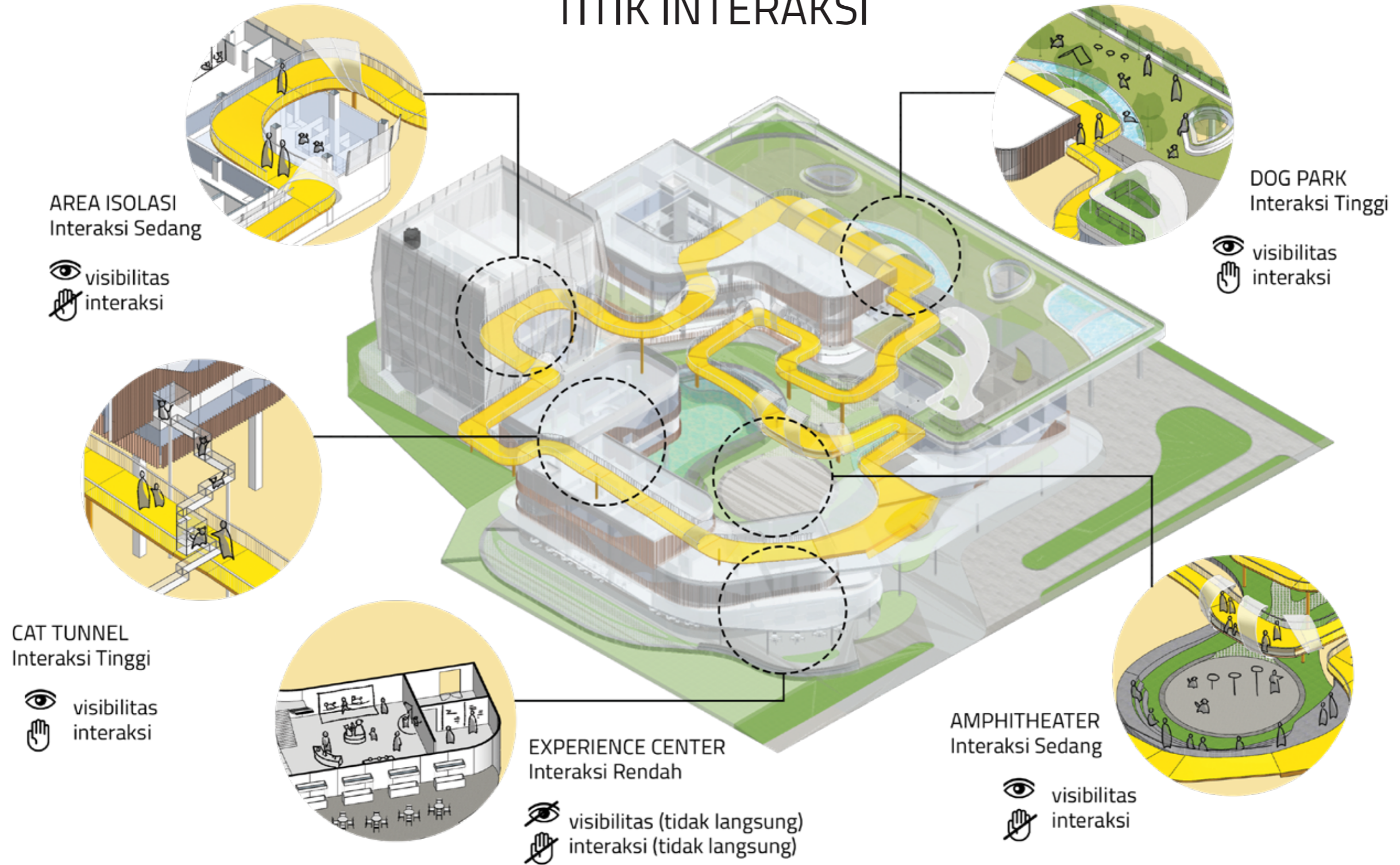
4.8.4. Transformasi Massa



Gambar 4.47. Transformasi Massa. (sumber: penulis)

4.8.5. Penerapan Konsep Interaksi

TITIK INTERAKSI



4.8.6. Siteplan



Gambar 4.49. Siteplan. (sumber: penulis)

4.8.7. Perhitungan RTH, KDB, KLB

RUANG TERBUKA HIJAU			
Fungsi	Luas	Koefisien Hitungan	Kebutuhan Parkir
Daerah Hijau	2179	1	2179
Grassblock	217	0,5	108,5
Perairan	759	1	759
total			3046,5
Persentase Daerah Hijau			34,70%

Tabel 4.4. Perhitungan RTH. (sumber: penulis)

KOEFISIEN DASAR BANGUNAN			
Fungsi	Luas	Koefisien Hitungan	Total Luas
Massa Bangunan	1963	1	1963
Teras beratap kanopi	1955	0,5	977,5
Total			2940,5
Persentase KDB			33,57%

Tabel 4.5. Perhitungan KDB. (sumber: penulis)

KOEFISIEN LANTAI BANGUNAN			
Fungsi	Luas	Koefisien Hitungan	Total Luas
Massa Bangunan	1963	1	1963
Teras beratap kanopi	1955	0,5	977,5
Total			2940,5
Persentase KDB			33,57%

Tabel 4.6. Perhitungan KLB. (sumber: penulis)



4.8.8. Ground Plan

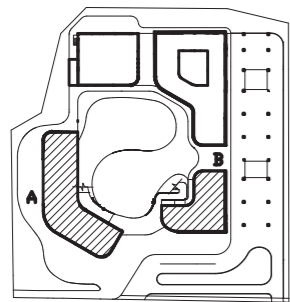
- | | |
|---------------------------|-----------------------|
| 1. Drop Off | 18. Dog Shelter Lobby |
| 2. Kasir/Resepsionis | 19. Dog Shelter |
| 3. Petshop | 20. Dog Courtyard |
| 4. Waiting Room | 21. Dog Pool |
| 5. Grooming | 22. Corridor |
| 6. Experience Center | 23. Staff Station |
| 7. Building Spill Out | 24. Food Prep |
| 8. Foodcourt | 25. Dog Isolation |
| 9. Cat Shelter Lobby | 26. Vet |
| 10. Storage (Cat Shelter) | 27. Grooming |
| 11. Storage (Exp. Center) | 28. Storage |
| 12. Toilet Difabel | 29. ME |
| 13. Toilet Wanita | 30. Mushola |
| 14. Toilet Pria | 31. Genset |
| 15. Amphiteater | 32. Parkir Mobil |
| 16. Water Play Feature | 33. Parkir Motor |
| 17. Secondary Entrance | |

- Alur Kendaraan
- Parkir DAMKAR

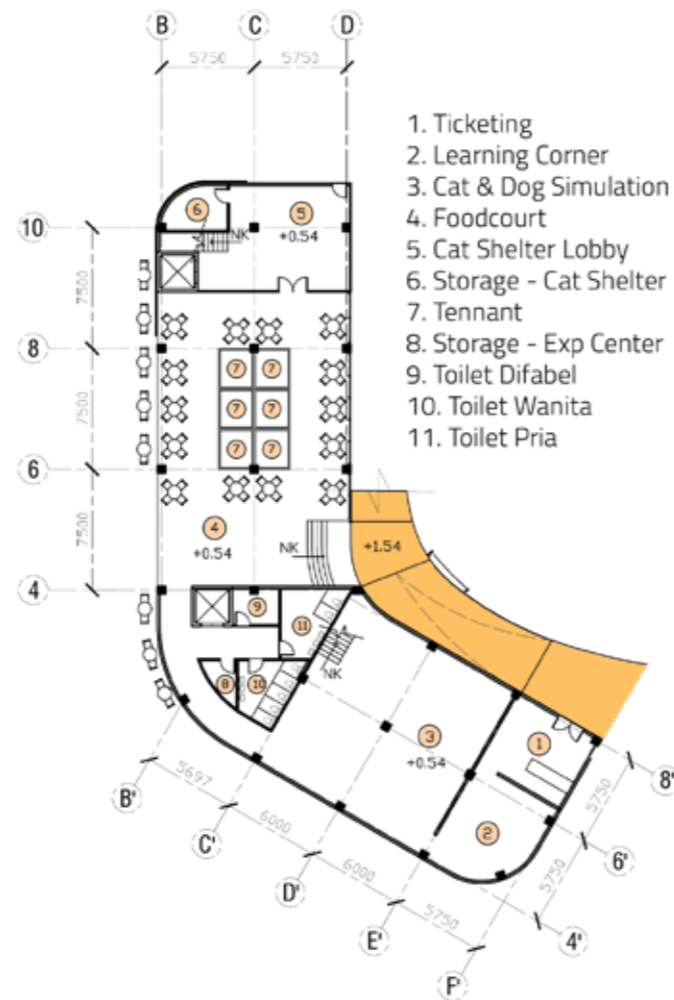


Gambar 4.50. Ground plan.
(sumber: penulis)

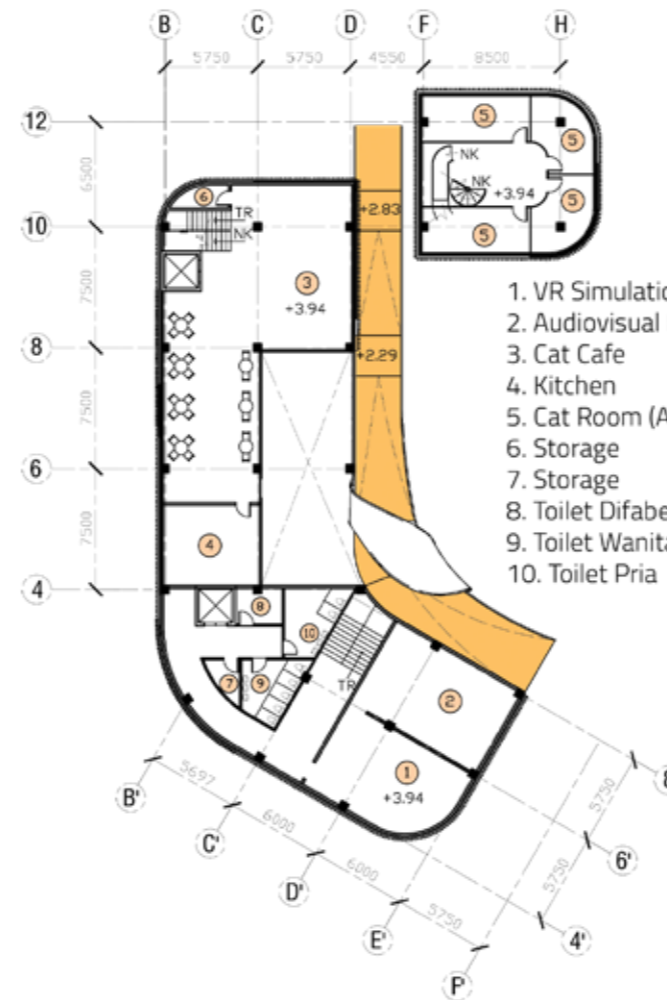
4.8.9. Denah Massa A



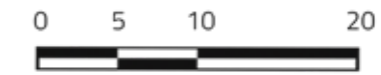
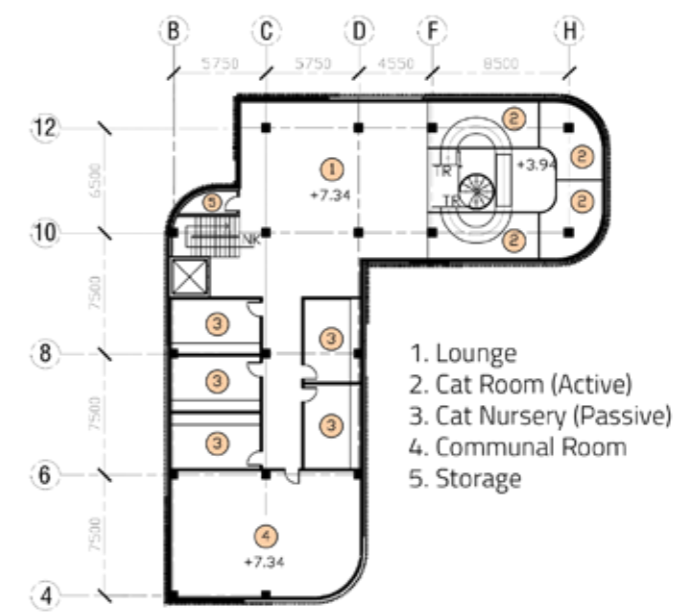
Denah LT. 1



Denah LT. 2

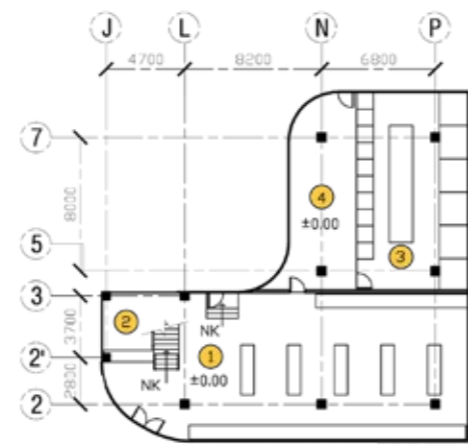
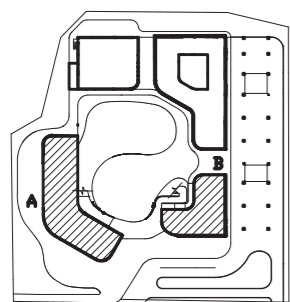


Denah LT. 3



Gambar 4.51. Denah Massa A. (sumber: penulis)

4.8.10. Denah Massa B

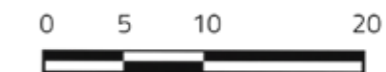


Denah LT. 1

- 1. Petshop
- 2. Kasir/Resepsionis
- 3. Grooming
- 4. Waiting Area

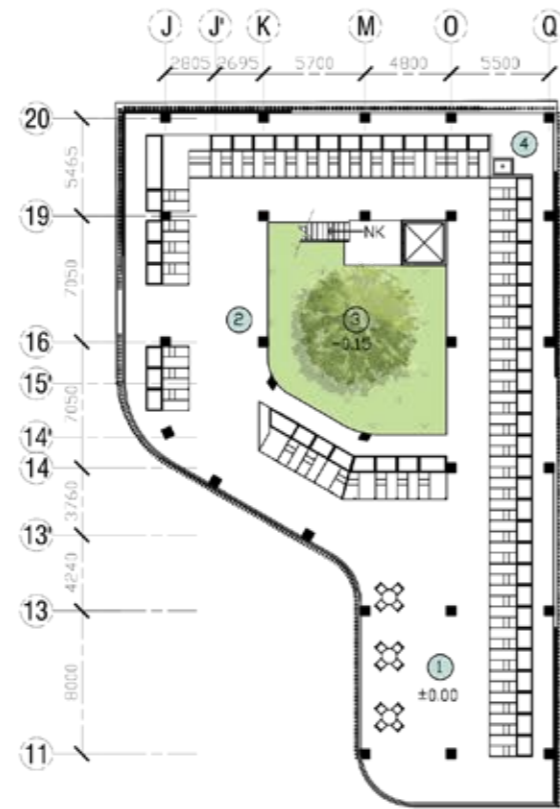
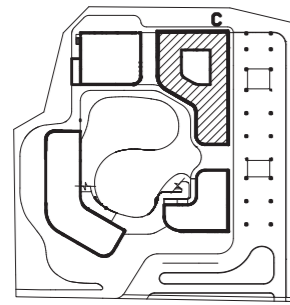
Denah LT. 2

- 1. Waiting Room
- 2. Pharmacy
- 3. Emergency Room
- 4. Checkup Room
- 5. Operation Room
- 6. Dog Isolation
- 7. Food Prep
- 8. Cat Isolation
- 9. Toilet
- 10. Checkup Station
- 11. Cat Hotel
- 12. Dog Hotel
- 13. Food Prep
- 14. Storage



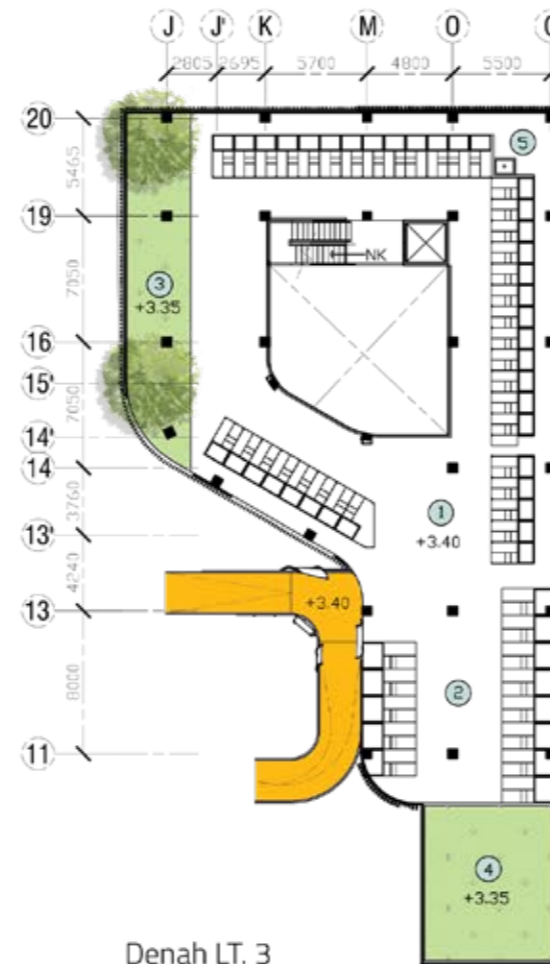
Gambar 4.52. Denah Massa B. (sumber: penulis)

4.8.11. Denah Massa C



Denah LT.1

- 1. Dog Shelter Lobby
- 2. Dog Shelter
- 3. Innercourt
- 4. Service

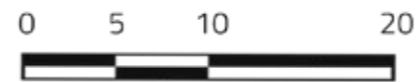


Denah LT. 2

- 1. Dog Shelter (M)
- 2. Dog Shelter (L)
- 3. Roof Garden
- 4. Roof Garden

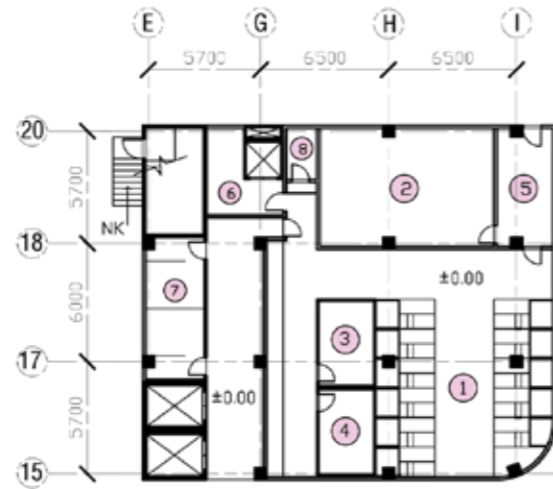
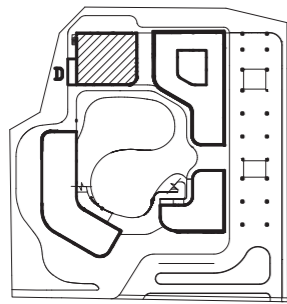
Denah LT. 3

- 1. Lounge
- 2. Dog Nursery (S)
- 3. Dog Shelter (L)
- 4. Ruang Ganti Wanita
- 5. Ruang Ganti Pria
- 6. Training Area
- 7. Obstacle Area
- 8. Dog Pool
- 9. Seating/Interaction Area



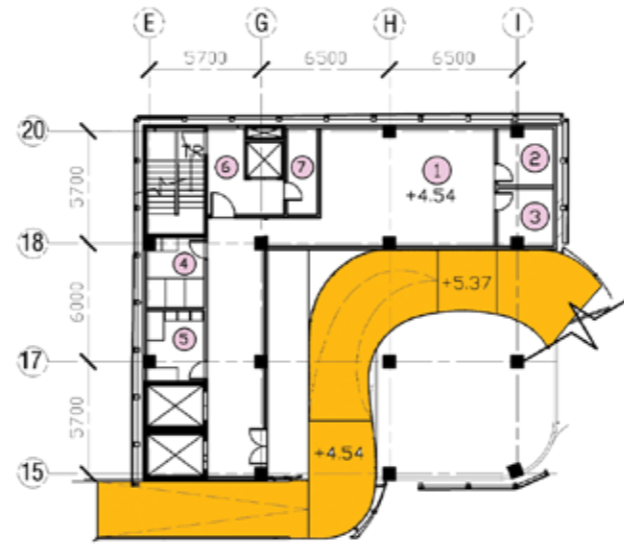
Gambar 4.53. Denah Massa C. (sumber: penulis)

4.8.12. Denah Massa D



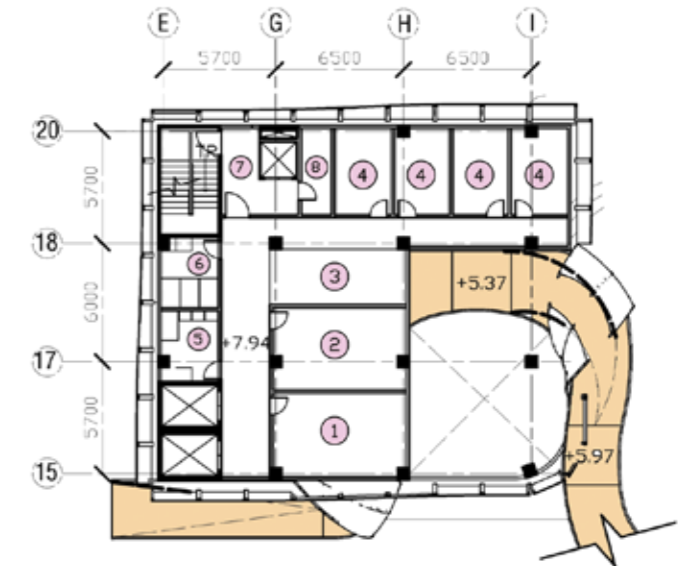
Denah LT.1

- | | |
|------------------|------------------|
| 1. Dog Isolation | 5. Staff Station |
| 2. Food Prep | 6. Storage |
| 3. Vet | 7. Mushola |
| 4. Grooming | 8. ME |



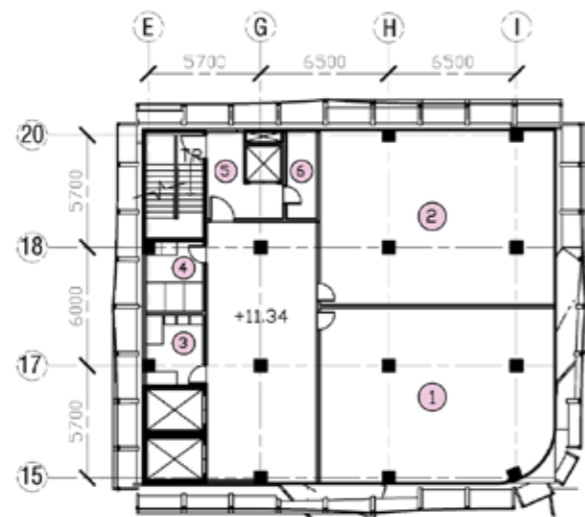
Denah LT.2

- | | |
|------------------|----------------|
| 1. Cat Isolation | 5. Toilet Pria |
| 2. Vet | 6. Fire Lobby |
| 3. Grooming | 7. ME |
| 4. Toilet Wanita | |



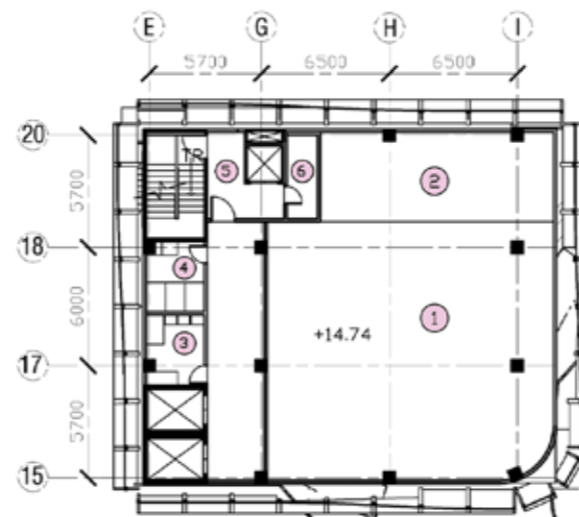
Denah LT.3

- | | |
|---------------------|------------------|
| 1. Kantor Manajemen | 5. Toilet Pria |
| 2. Kantor Staff | 6. Toilet Wanita |
| 3. Pantry | 7. Fire Lobby |
| 4. Kamar Staff | 8. ME |



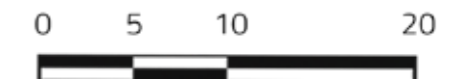
Denah LT.4

- | | |
|--------------------|------------------|
| 1. Workshop Room 1 | 4. Toilet Wanita |
| 2. Workshop Room 2 | 5. Fire Lobby |
| 3. Toilet Pria | 6. ME |



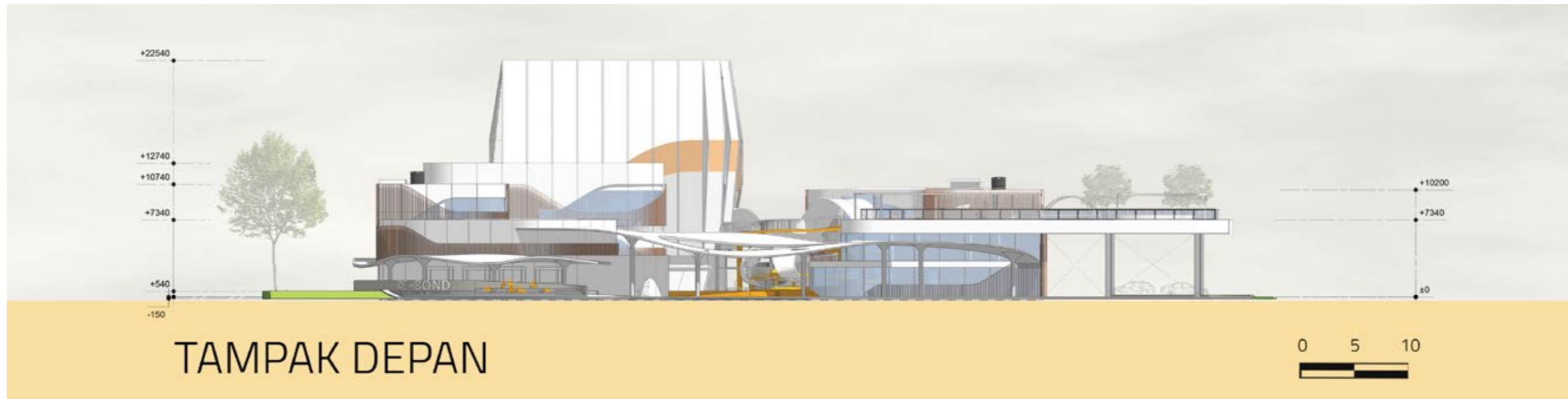
Denah LT.5

- | | |
|--------------------|------------------|
| 1. Conference Room | 4. Toilet Wanita |
| 2. Stage | 5. Fire Lobby |
| 3. Toilet Pria | 6. ME |



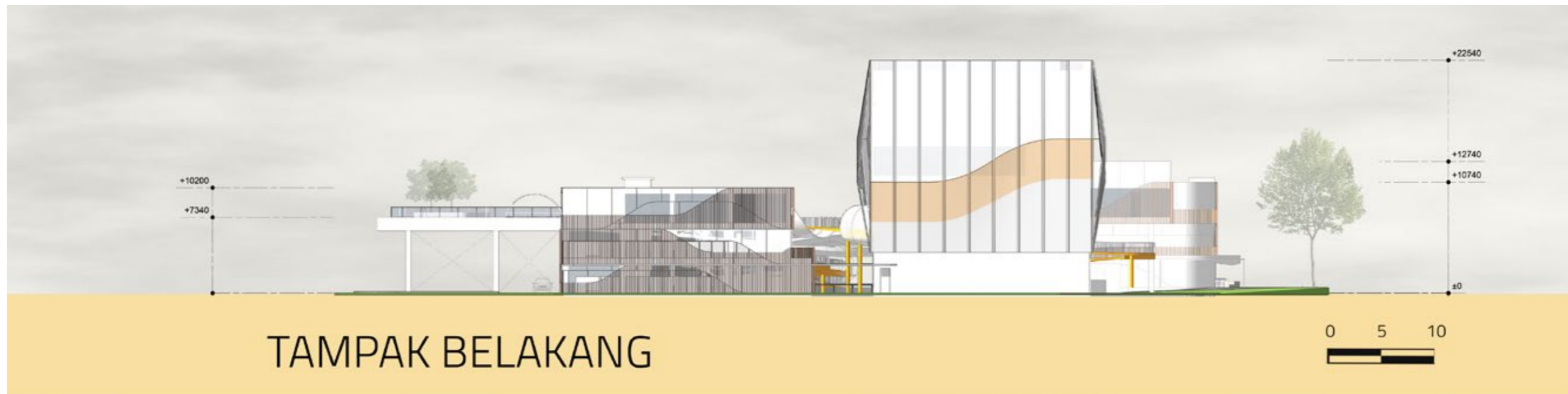
Gambar 4.54. Denah Massa D. (sumber: penulis)

4.8.13. Tampak Bangunan

Gambar 4.55. Tampak Depan.
(sumber: penulis)Gambar 4.56. Tampak Barat.
(sumber: penulis)

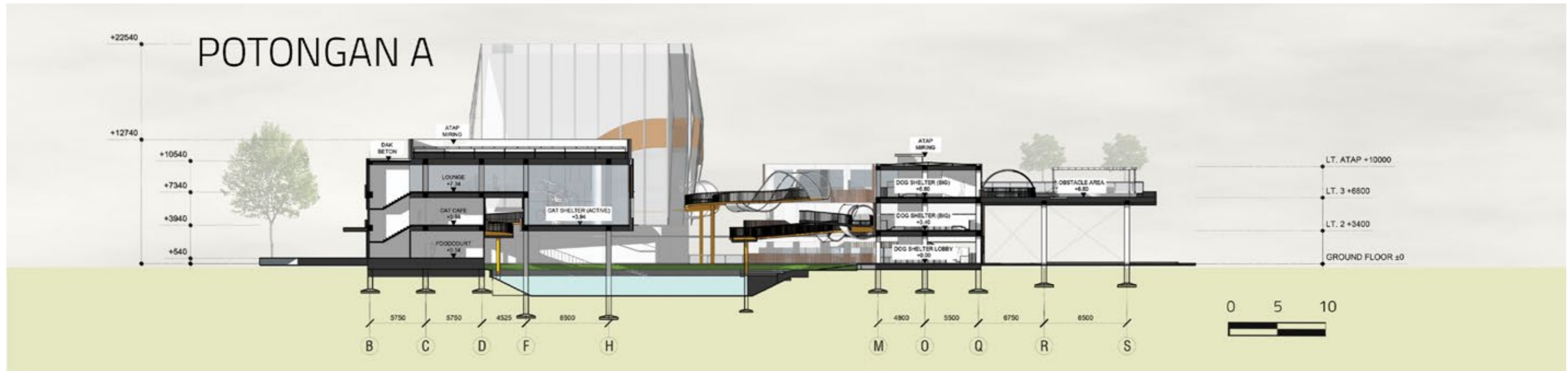


Gambar 4.57. Tampak Timur.
(sumber: penulis)



Gambar 4.58. Tampak Belakang.
(sumber: penulis)

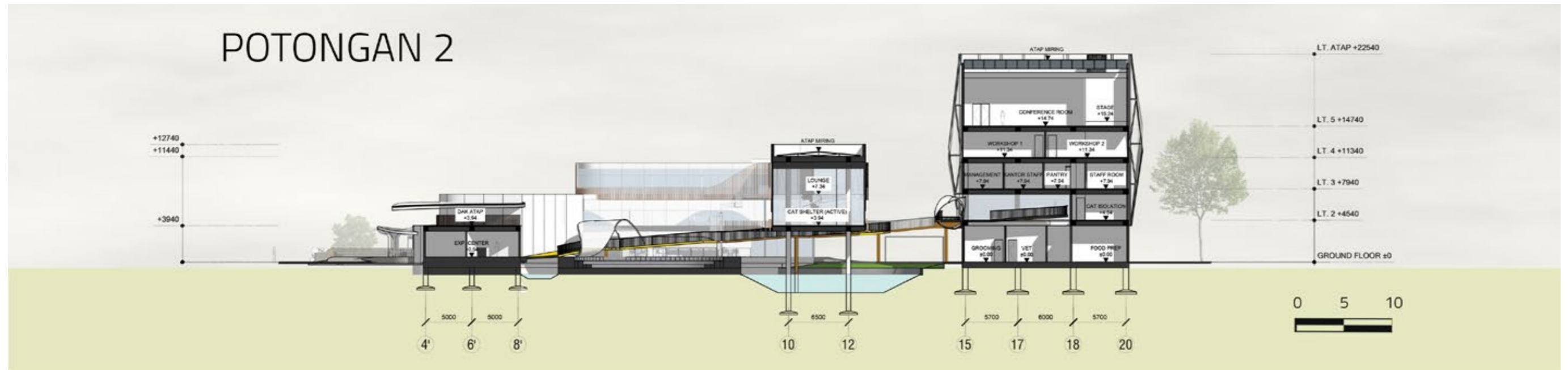
4.8.14. Potongan Bangunan



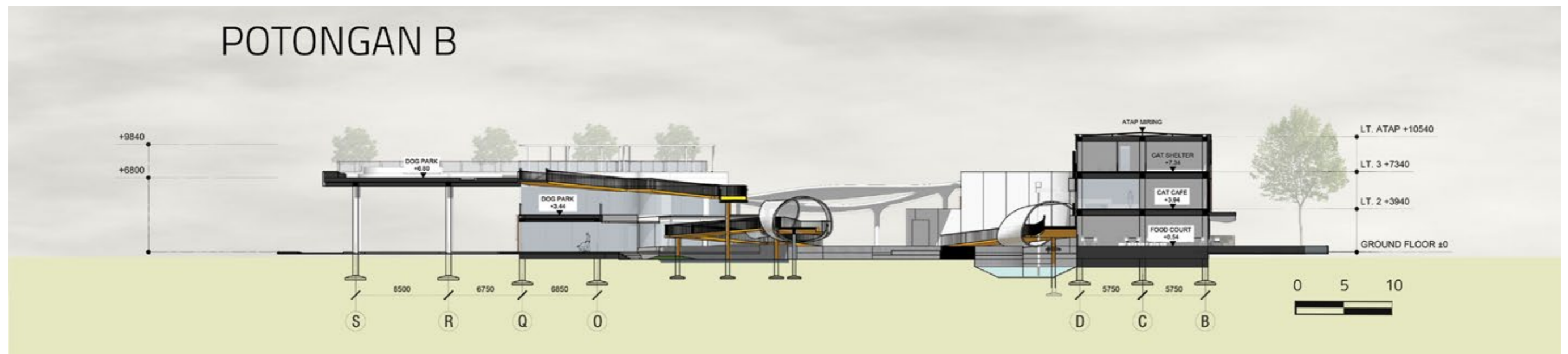
Gambar 4.59. Potongan A.
(sumber: penulis)



Gambar 4.60. Potongan 1.
(sumber: penulis)

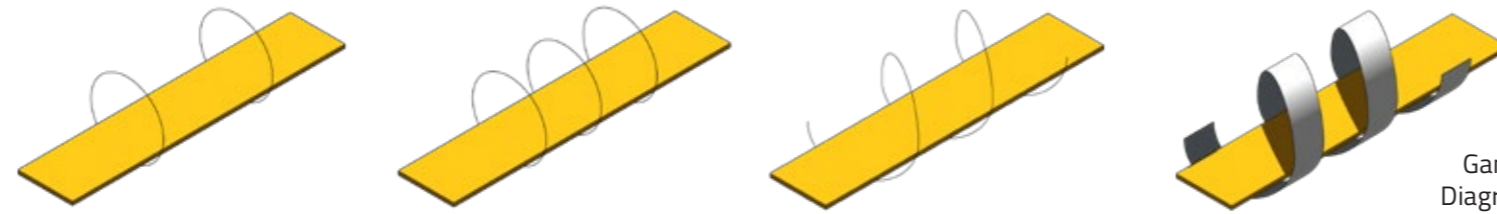


Gambar 4.61. Potongan 2 (sumber: penulis)



Gambar 4.62. Potongan 2. (sumber: penulis)

4.8.15. Konsep Ramp



Gambar 4.63. Diagram Ramp. (sumber: penulis)

Naungan pada ramp berfungsi sebagai penanda transisi antar ruang luar dan dalam bangunan, serta sebagai titik perhentian untuk interaksi.

RAMP

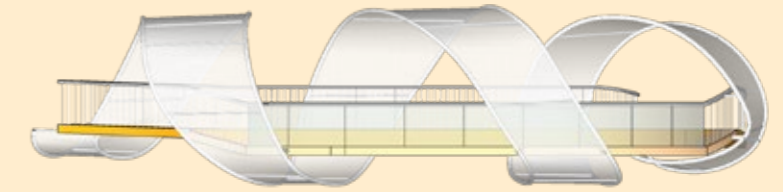
 Titik Perhentian

- 1.Experience Center FFL +0.54
- 2.Foodcourt FFL +0.54
- 3.Lift to Workshop, Auditorium FFL +3.95
- 4.Dog Shelter FFL +6.80
- 5.Dog Park FFL +6.80
- 6.Dog Shelter FFL +3.94
- 7.Show Area FFL +2.55
- 8.To petshop, 2nd entrance FFL +0.54
- 9. Entrance FFL +0.54

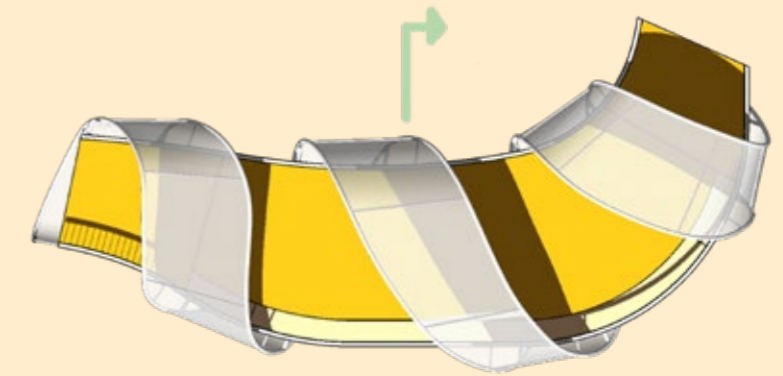


Gambar 4.64. Titik Perhentian Ramp. (sumber: penulis)

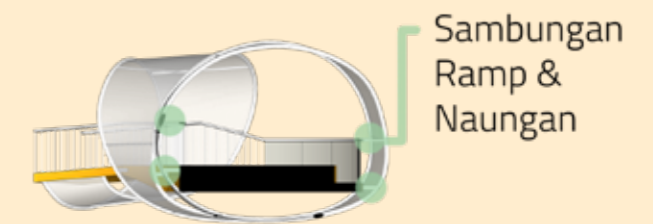
DETAIL



Tampak Depan

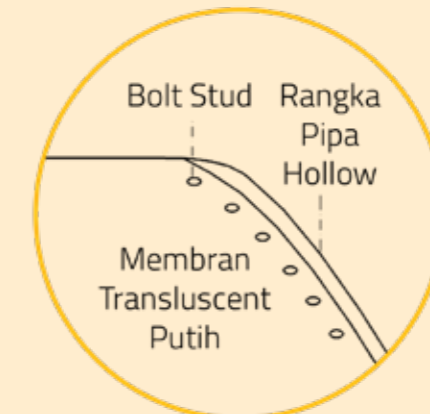


Tampak Atas



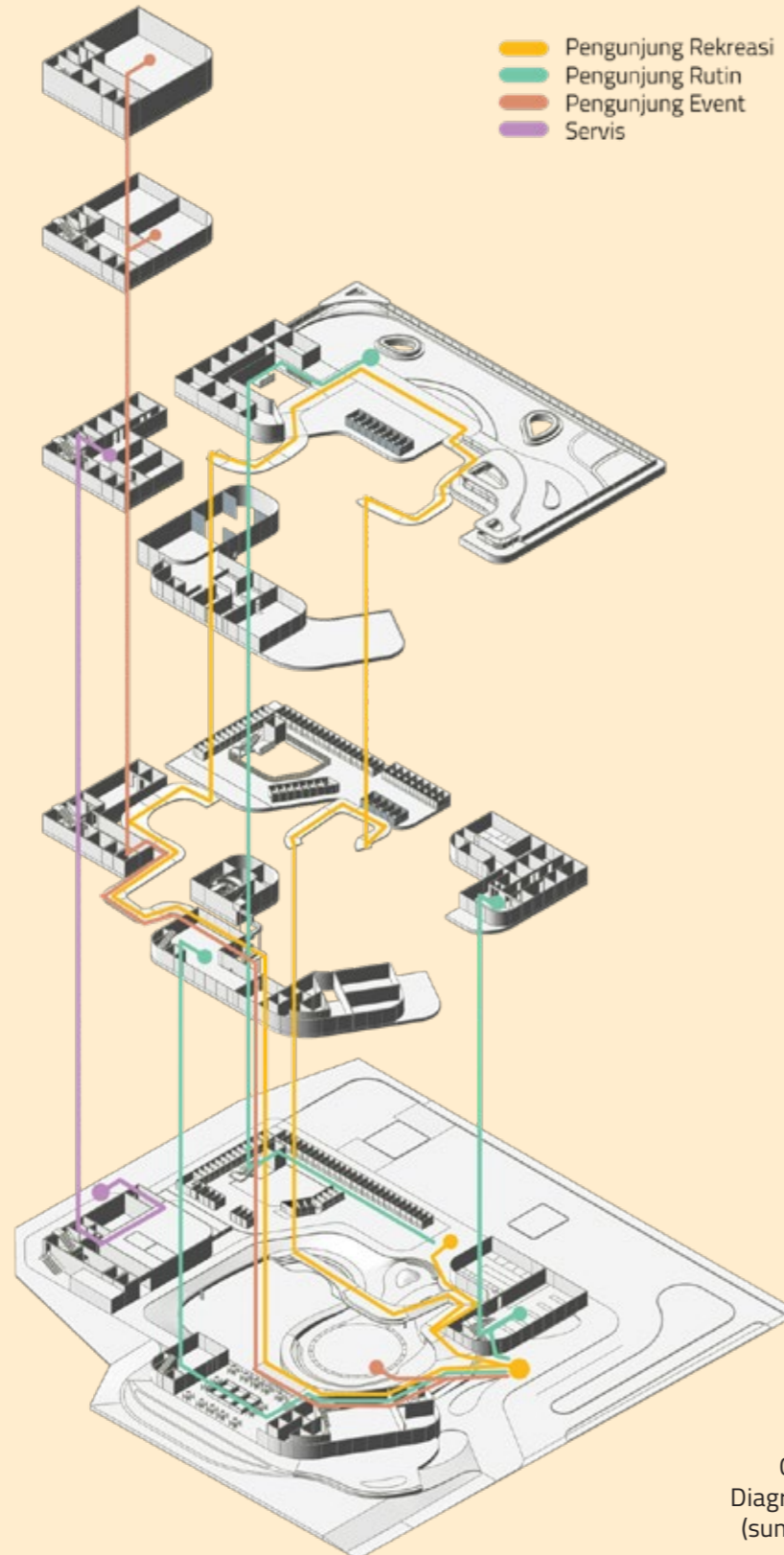
Sambungan Ramp & Naungan

Potongan



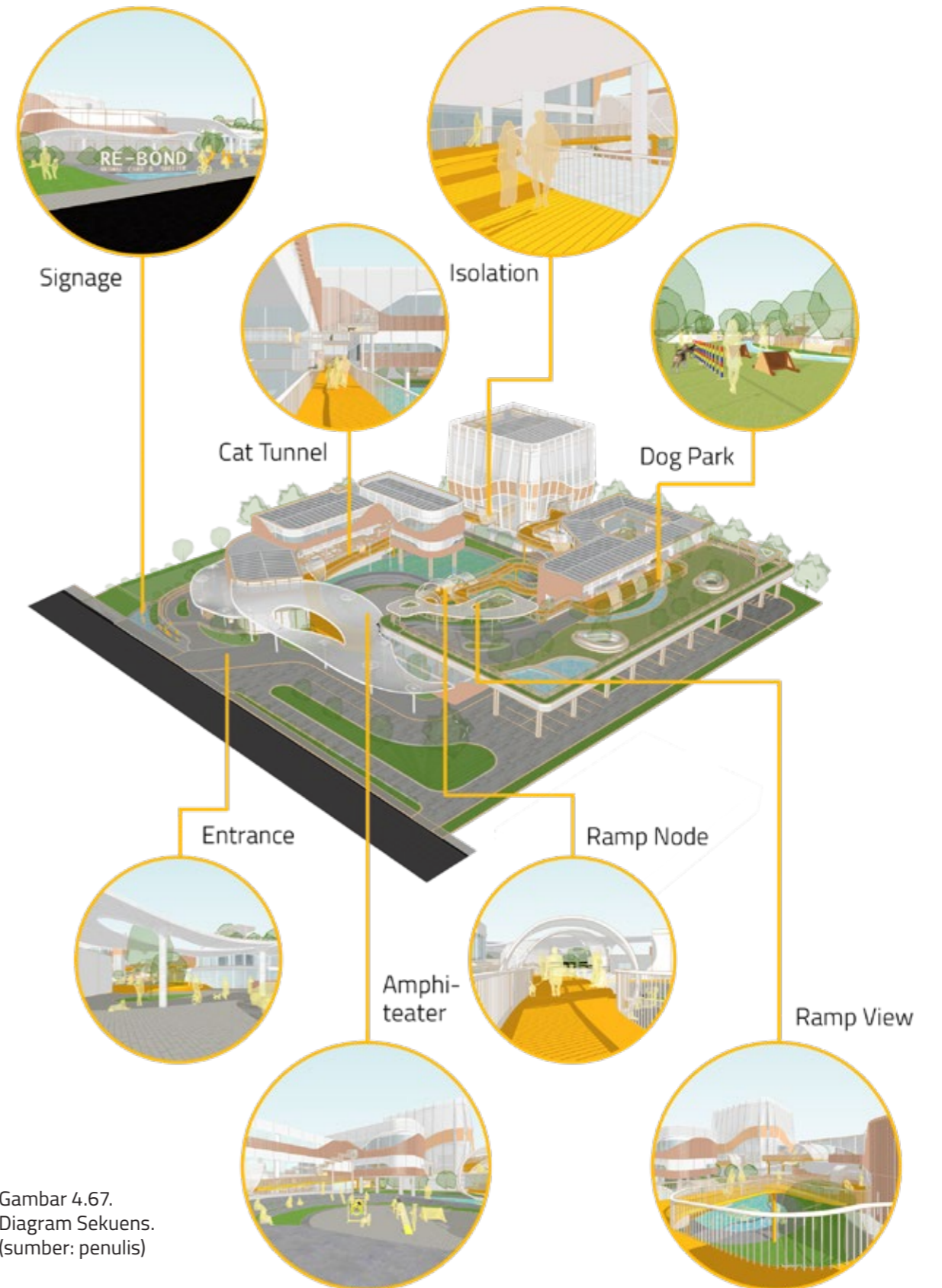
Gambar 4.65. Detail Ramp. (sumber: penulis)

SIRKULASI



Gambar 4.66. Diagram Sirkulasi. (sumber: penulis)

SEKUENS



Gambar 4.67. Diagram Sekuens. (sumber: penulis)

4.8.16. Konsep Fasad

"HIDE & SEEK"

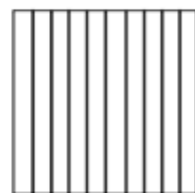
Anjing dan kucing memiliki karakter yang berbeda, namun terdapat kesamaan di antaranya yaitu keduanya secara natural memiliki insting predator untuk berburu.



Konsep tersebut diwujudkan dengan memainkan visibilitas dengan ruang luar.



Solid (dense) Membran



Semi-transparent Kisi-kisi



Transparent Kaca

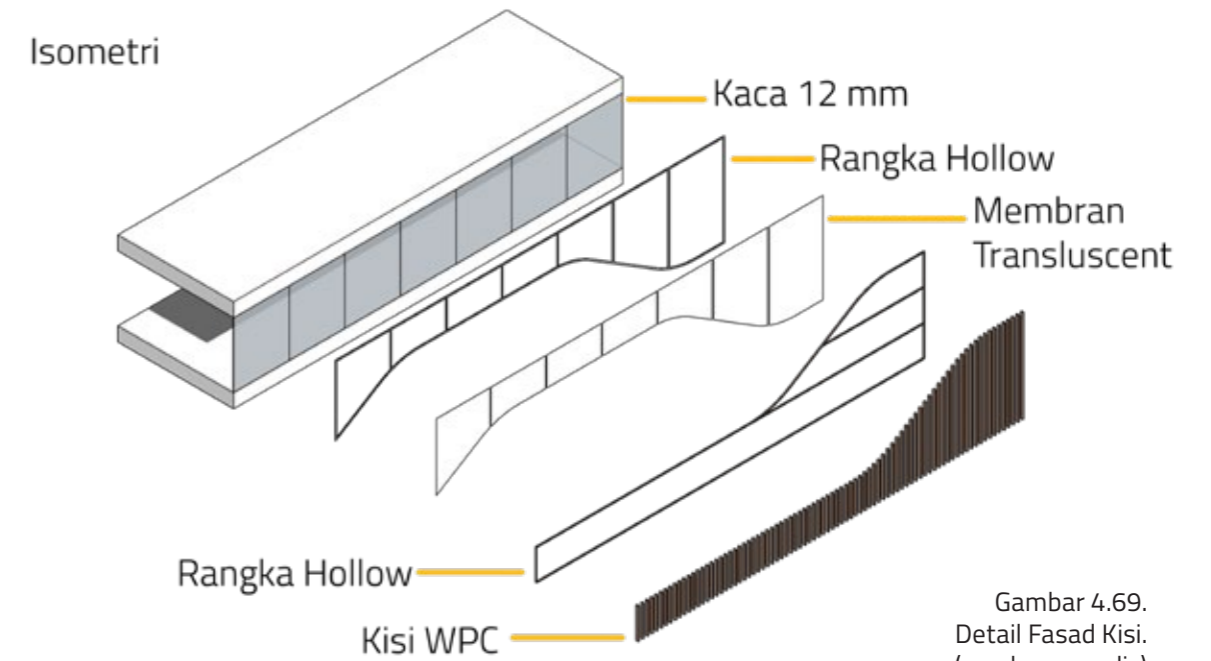
TRANSFORMASI BENTUK



Gambar 4.68. Konsep Bentuk Fasad. (sumber: penulis)

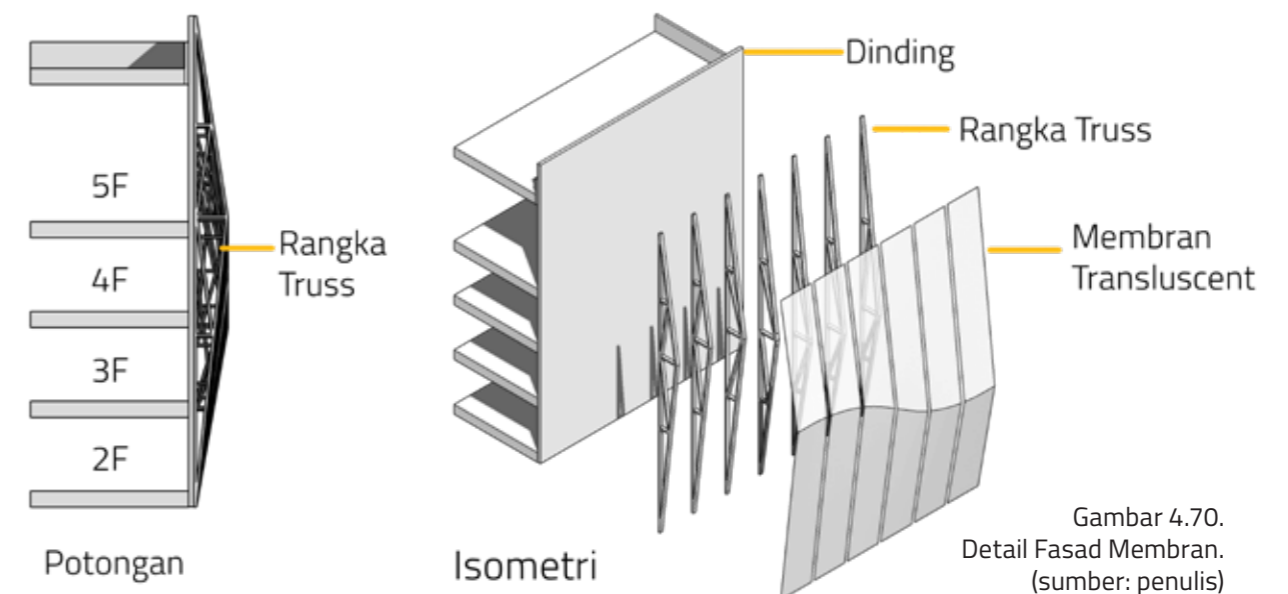
EKSPLODAMETRI

Fasad Kisi (Massa A, B)



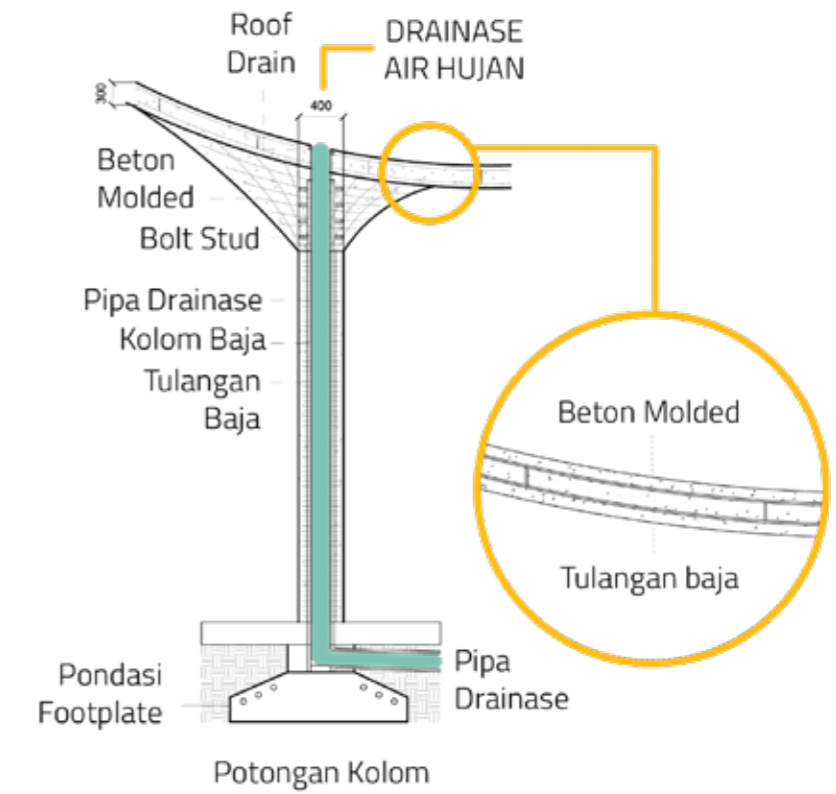
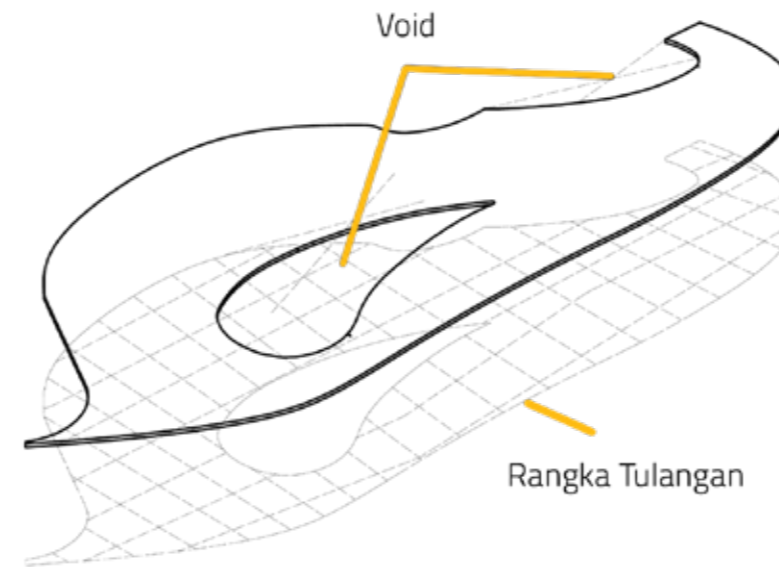
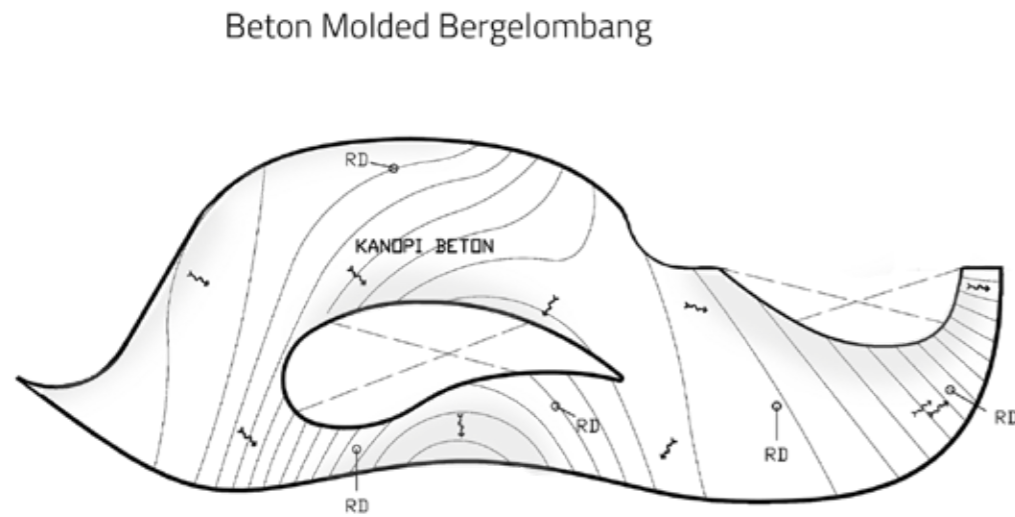
Gambar 4.69. Detail Fasad Kisi. (sumber: penulis)

Fasad Membran (Massa D)



Gambar 4.70. Detail Fasad Membran. (sumber: penulis)

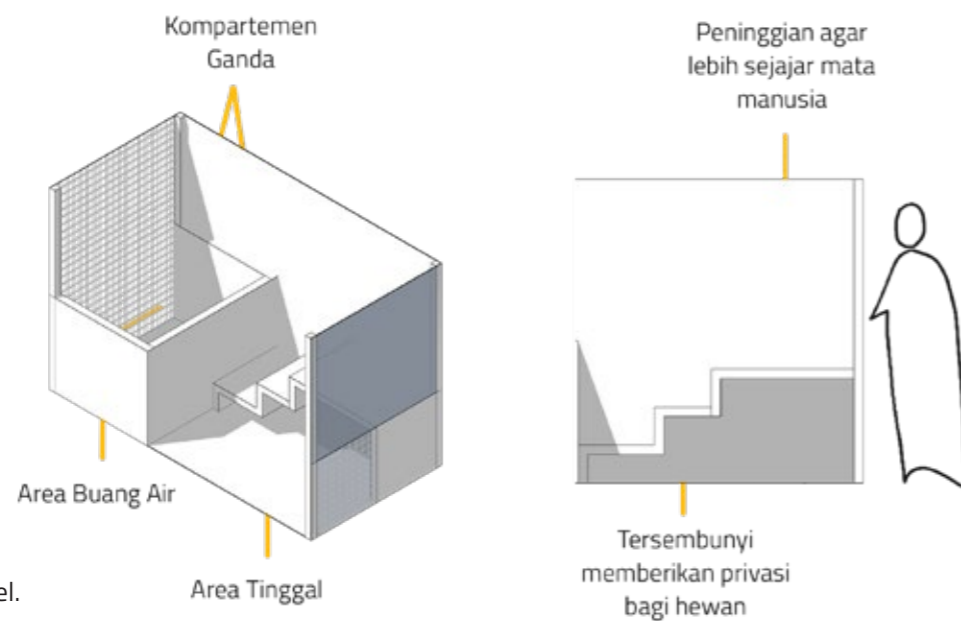
4.8.17. Konsep Kanopi



Gambar 4.71. Detail Kanopi. (sumber: penulis)

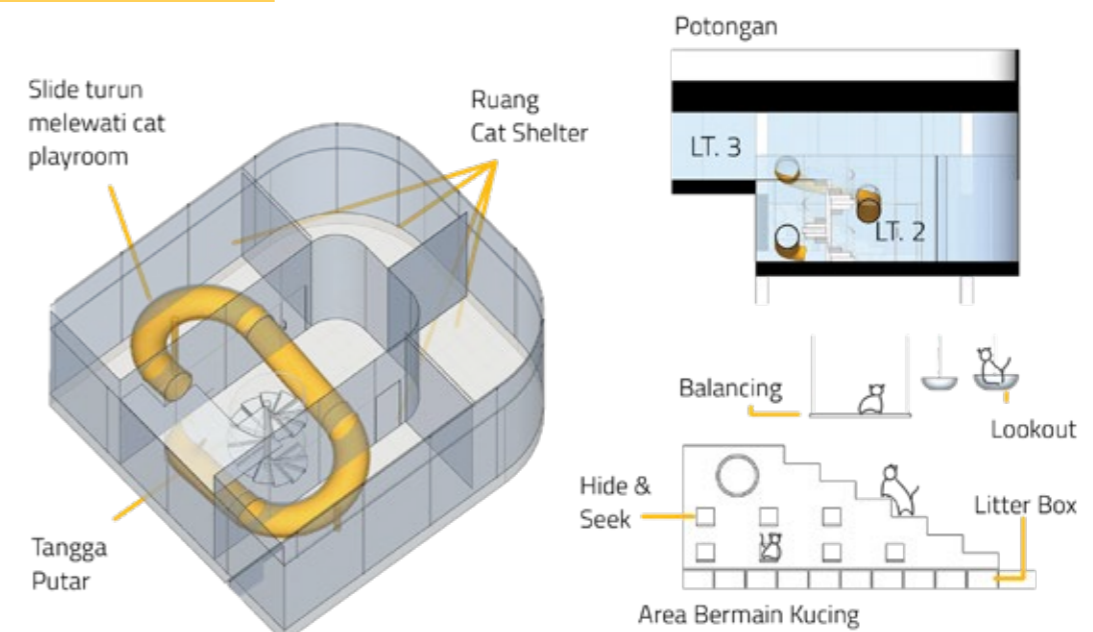
4.8.18. Konsep Modul Kandang

Dog Shelter Kennel



Gambar 4.72. Diagram Dog Kennel. (sumber: penulis)

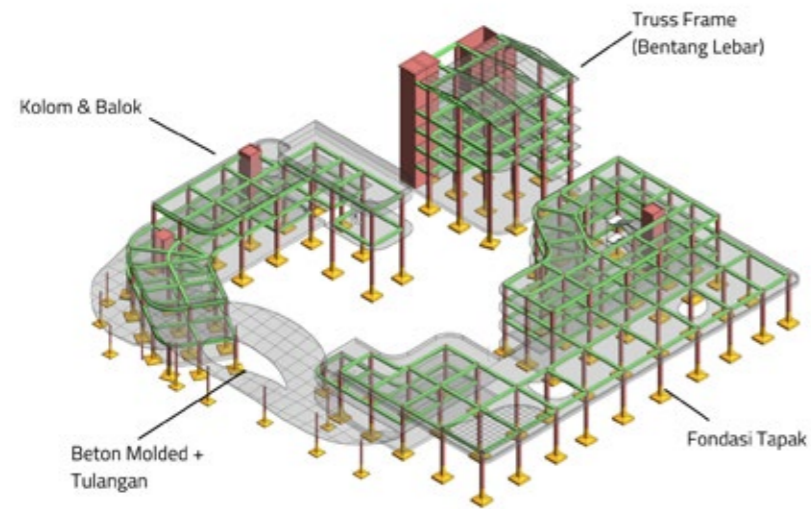
Cat Shelter Room



Gambar 4.73. Diagram Cat Shelter. (sumber: penulis)

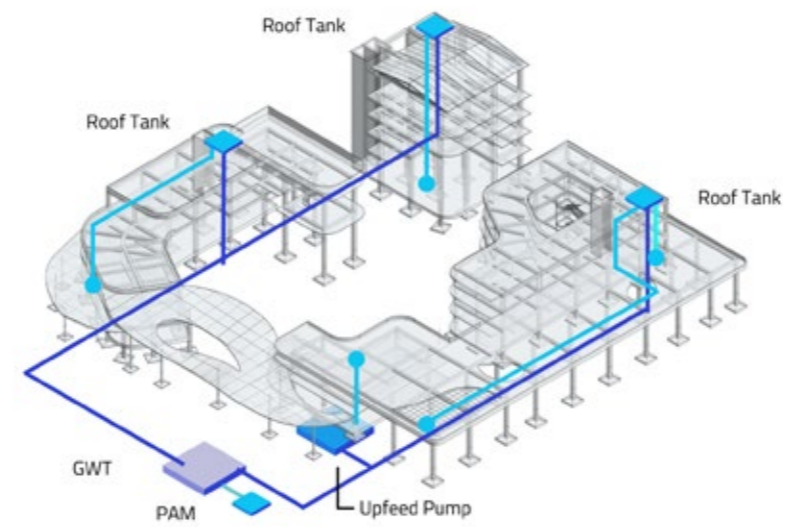
4.8.19. Sistem Struktur & Utilitas

Sistem Struktur



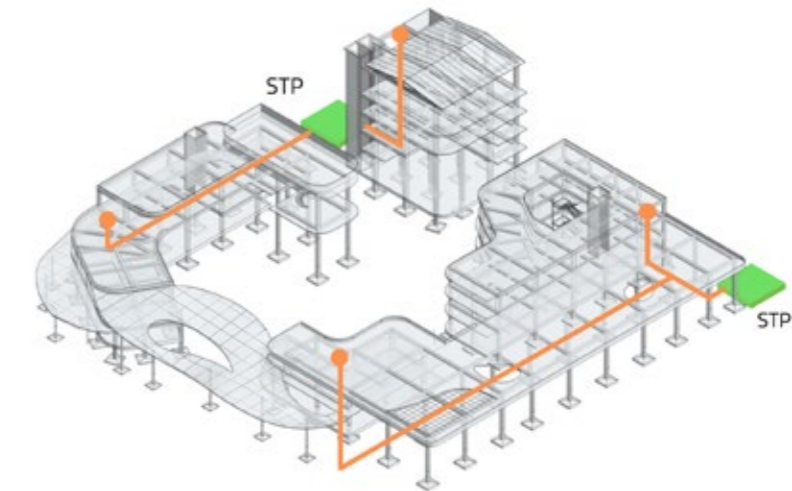
Gambar 4.74. Diagram Struktur.
(sumber: penulis)

Sistem Air Bersih



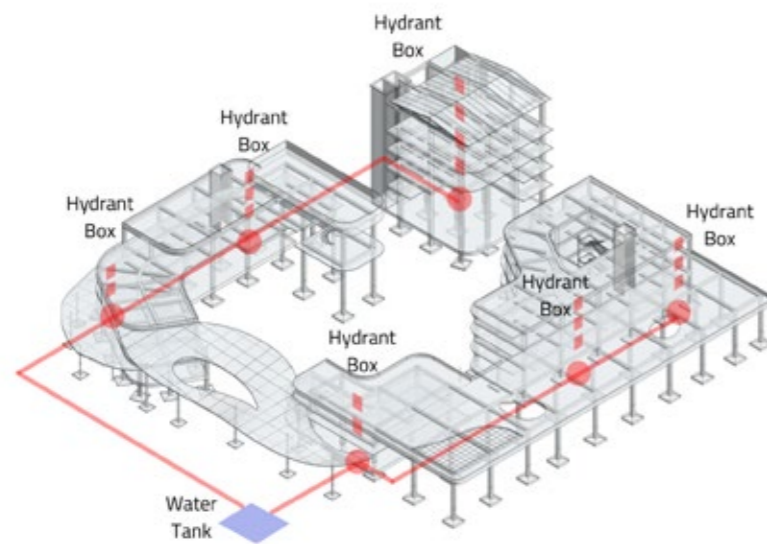
Gambar 4.75. Diagram Air Bersih.
(sumber: penulis)

Sistem Limbah



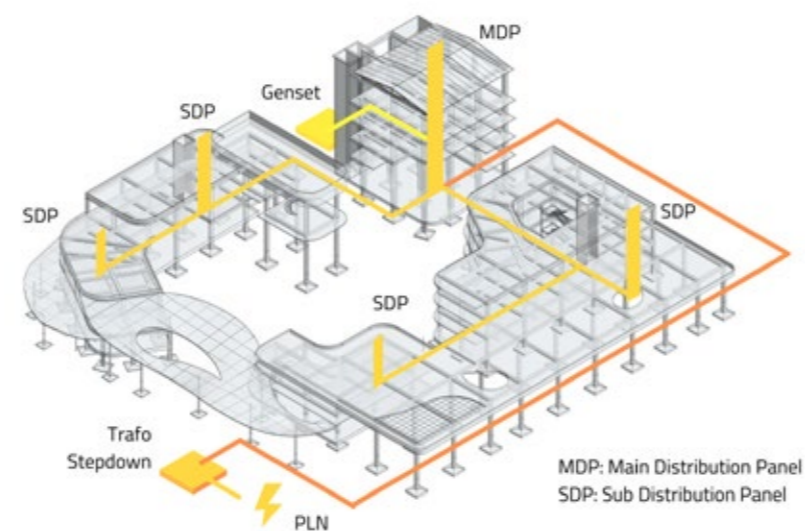
Gambar 4.76. Diagram Limbah.
(sumber: penulis)

Sistem Keamanan



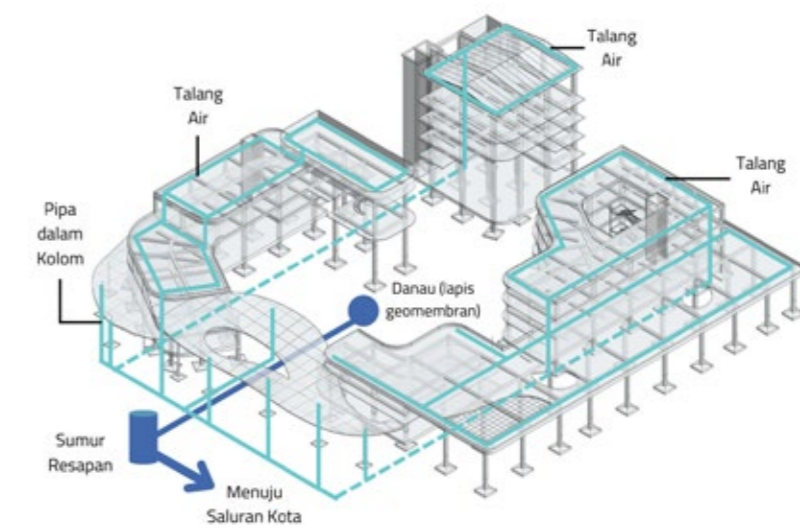
Gambar 4.77. Diagram Keamanan.
(sumber: penulis)

Sistem Elektrikal



Gambar 4.78. Diagram Elektrikal.
(sumber: penulis)

Sistem Drainase Air Hujan



Gambar 4.79. Diagram Drainase.
(sumber: penulis)

4.8.20. Visualisasi 3D (Render)

Gambar 4.80. Render Tampak Depan.
(sumber: penulis)





Gambar 4.81. Render Amphiteater.
(sumber: penulis)



Gambar 4.82. Render Dog Park.
(sumber: penulis)



Gambar 4.83. Render Main Entrance.
(sumber: penulis)



Gambar 4.84. Render Secondary Entrance.
(sumber: penulis)

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Overpopulasi hewan terutama kucing dan anjing merupakan permasalahan yang dihadapi oleh kota dalam kesehariannya. Permasalahan ini dapat mengganggu masyarakat dan berpotensi menyebarkan penyakit. Overpopulasi ini tetap terjadi akibat adanya bisnis breeder yang mengembangbiakkan hewan secara tidak etis untuk diperjualbelikan. Bisnis ini tidak memperhatikan protokol sesuai dengan standar kesejahteraan hewan. Di sisi lain, terdapat berbagai komunitas penyayang hewan yang berusaha meningkatkan kesadaran masyarakat untuk mengadopsi hewan.

Sebagai upaya mengatasi kesenjangan tersebut, diperlukan sebuah rancangan yang dapat mendukung penyaluran hewan terlantar kepada keluarga yang mencari peliharaan. Perancangan ini mengutamakan desain yang mampu mempromosikan kampanye *Adopt Don't Breed* sekaligus mengedukasi masyarakat.

Re-Bond Place: Shelter Hewan dengan Pendekatan Rekreatif Edukatif di Jakarta Barat berfungsi sebagai wadah yang menjembatani permasalahan overpopulasi hewan dengan komunitas serta masyarakat penyayang hewan. Pendekatan rekreatif edukatif ini digunakan untuk menarik pengunjung tidak hanya dari kaum penyayang hewan namun juga awam. Pada program ruang juga terdapat area komersial yang memberikan daya tarik bagi awam.

Pendekatan rekreatif edukatif diwujudkan dengan adanya area-area interaksi serta visibilitas manusia dengan hewan penampungan. Harapannya yaitu perancangan ini dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang keadaan hewan-hewan terlantar dan lebih memilih mengadopsi hewan ketimbang membeli dari breeder.

DAFTAR PUSTAKA

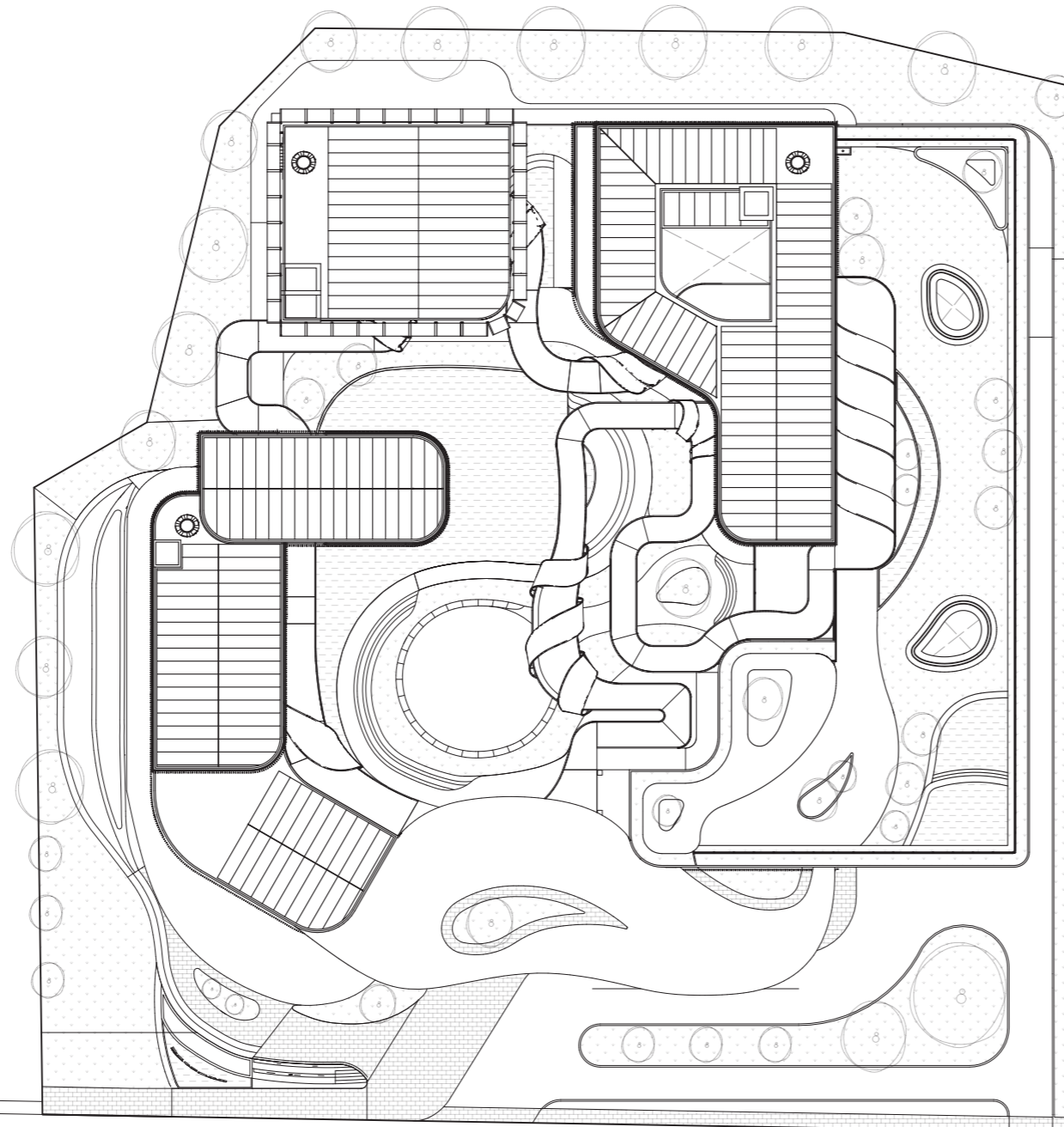
- Animals Asia Foundation. 2010. Basic Management Guidelines for Dog and Cat Shelters. Diakses pada 20 Oktober 2022, dari <https://www.animalsasia.org/assets/pdf/1%20Basic%20=Management%20Guidelines%20for%20Dog%20and%20Cat%20Shelters.pdf>
- Anonim. 2019. Menerka Jumlah Kucing di Jakarta hingga Tahun 2021. kumparanNEWS. Diakses pada 20 Oktober 2022, dari <https://kumparan.com/kumparannews/menerka-jumlah-kucing-di-jakarta-hingga-tahun-2021-1547206689104270805/full>
- Dany, Fransiskus W. 2021. Selama Pandemi, Hewan Terlantar Bertambah Banyak. KOMPAS. Diakses pada 20 Oktober 2022, dari <https://www.kompas.id/baca/metro/2021/04/16/selama-pandemi-hewan-terlantar-bertambah-banyak>
- Faisyah, Rifa. 2019. Konsep Arsitektur Rekreatif dalam Perancangan Perpustakaan di Kota Baru Parahyangan (KBP) Kabupaten Bandung Barat. Jurnal Arsitektur TERRACOTA 1(1): 57-67.
- Isnani, Adina K. 2021. Klinik Veteriner Terpadu di Surakarta. Tugas Akhir. Fakultas Teknik, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Lee, Dorothy. 2018. Animal Sanctuary The Designer's Guidebook for the Mental Welfare of Rescued Animals. Thesis. Carleton University, Ontario.
- Newbury, Sandra et al. 2010. Guidelines for Standards of Care in Animal Shelters. The Association of Shelter Veterinarians. Diakses pada 20 Oktober 2022, dari <https://www.sheltervet.org/assets/docs/shelter-standards-oct2011-wforward.pdf>
- Nozomi, Arrazi. 2020. Education Park di Mampang Prapatan dengan Pendekatan Arsitektur Hijau. Fakultas Teknik, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.
- Permadi, Fajar dan Anna Oktaviana. 2020. Rumah Singgah Kucing di Banjarmasin. LANTING Journal of Architecture, 9(2): 9-18.
- RSPCA. 2017. Guidelines for the Design and Management of Animal Shelters. RSPCA International.
- Rita, Ega N. et al. 2022. Penerapan Pendekatan Arsitektur Edukatif dan Perancangan Petroleum Museum di Pekanbaru. Jurnal Ilmiah Penelitian MarKa, 5(2): 101-114.
- Santoso, Rachelia C. 2021. Wisata Rekreasi di Kawasan Bledug Kuwu dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual. Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Katolik Soegijapranata, Semarang.
- Wahyudi, Eky. 2015. Pemprov Tak Punya Catatan Jumlah Anjing Liar di Jakarta. cnnindonesia.com. Diakses pada 20 Oktober 2022, dari <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20151001110640-20-82049/pemprov-tak-punya-catatan-jumlah-anjing-liar-di-jakarta>

LAMPIRAN

TANAH KOSONG
ZONA CAMPURAN

BANGUNAN
KOMERSIAL

TANAH KOSONG
ZONA CAMPURAN



JL. KEMBANGAN RAYA

BANGUNAN
KOMERSIAL

BANGUNAN KOMERSIAL

JL. PURI INDAH RAYA

UTARA
1
0 5 10
BLOKPLAN
SKALA 1:300



TUGAS AKHIR - SARJANA
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
UNIVERSITAS PRADITA

JUDUL TUGAS AKHIR
RE-BOND PLACE:
SHELTER HEWAN DENGAN PENDEKATAN
REKREATIF EDUKATIF DI JAKARTA BARAT

JUDUL GAMBAR
SITEPLAN

SKALA
1:300

TANGGAL GAMBAR
22 JUNI 2023

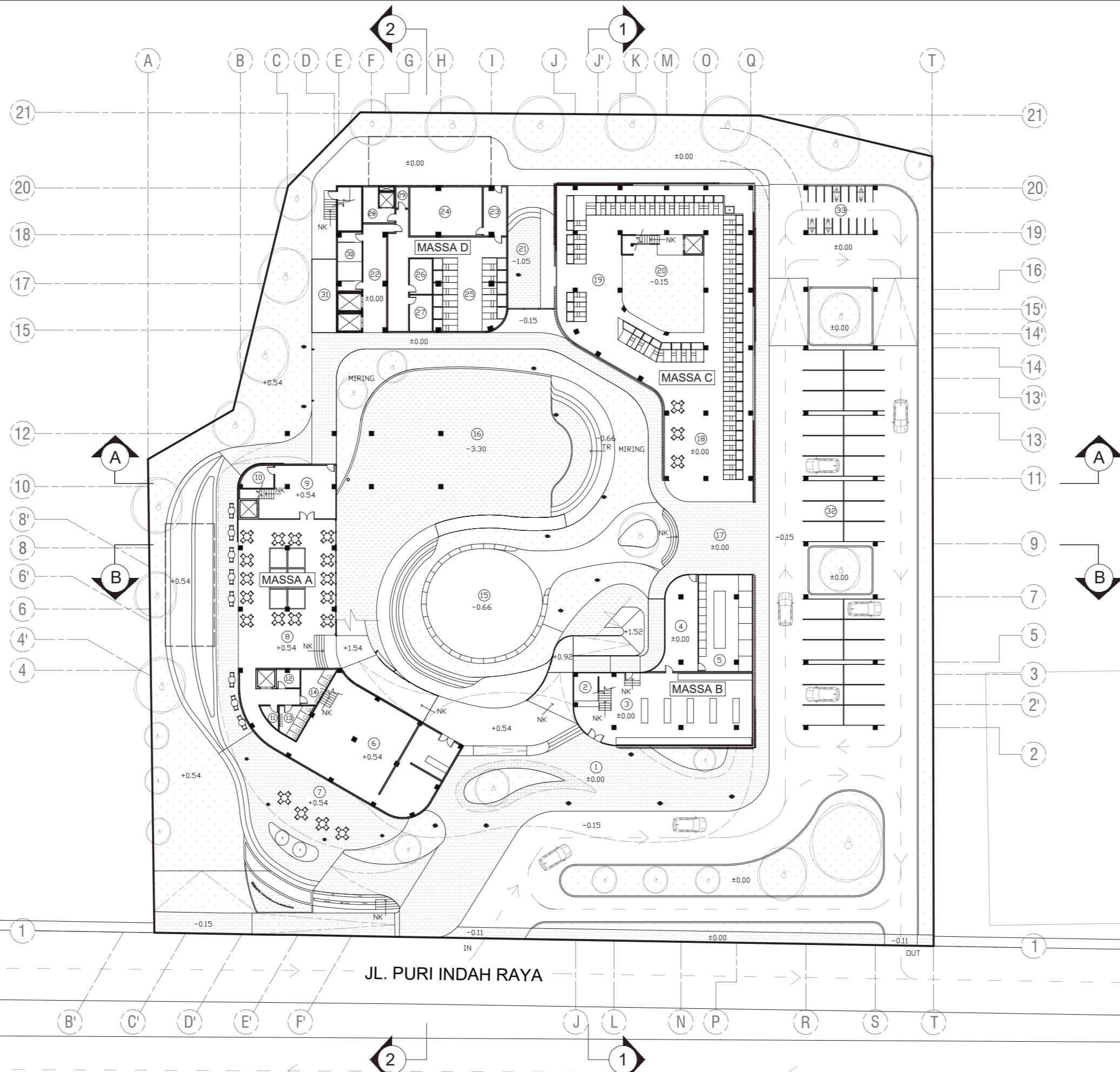
NAMA MAHASISWA
TIFFANY HINDRADAJA
NOMOR INDUK MAHASISWA
1910106007

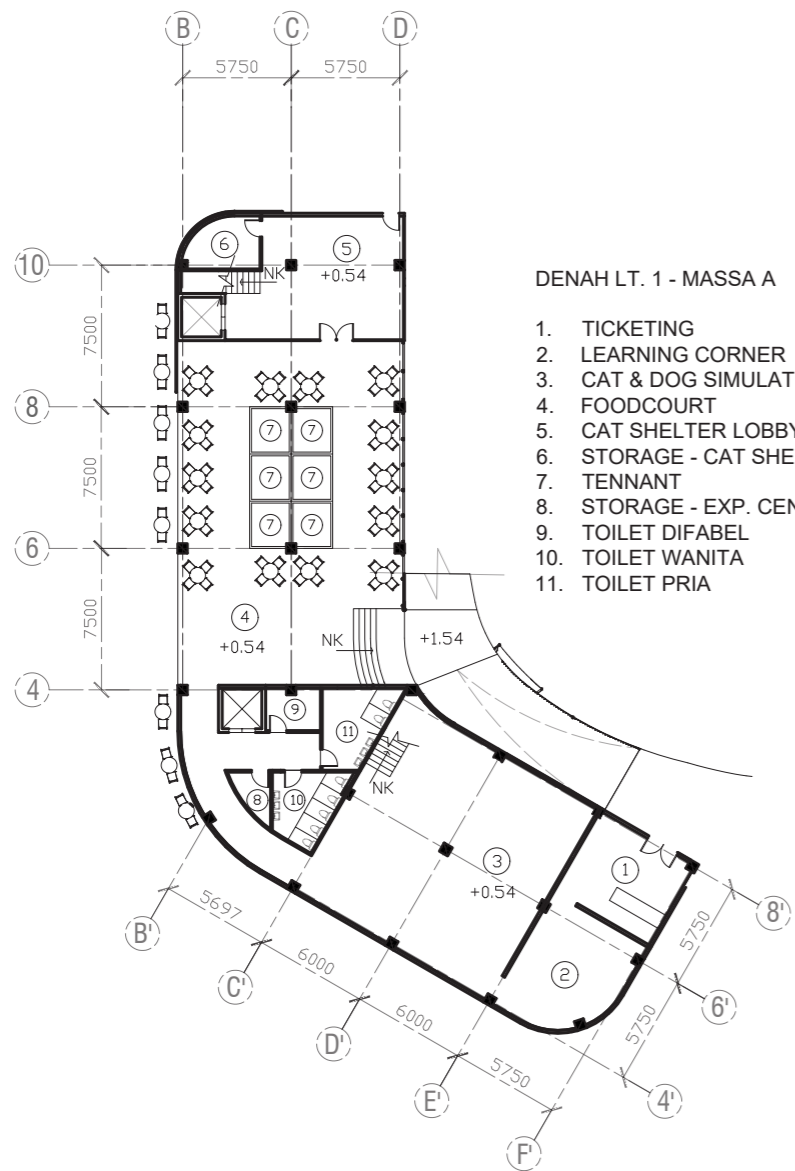
DOSEN PEMBIMBING 1
MARCHELIA GUPITASARI, S.T. M. Arch.
DOSEN PEMBIMBING 2
ADRIYAN KUSUMA, S.T. M. Arch.

LEMBAR
1/15

KETERANGAN

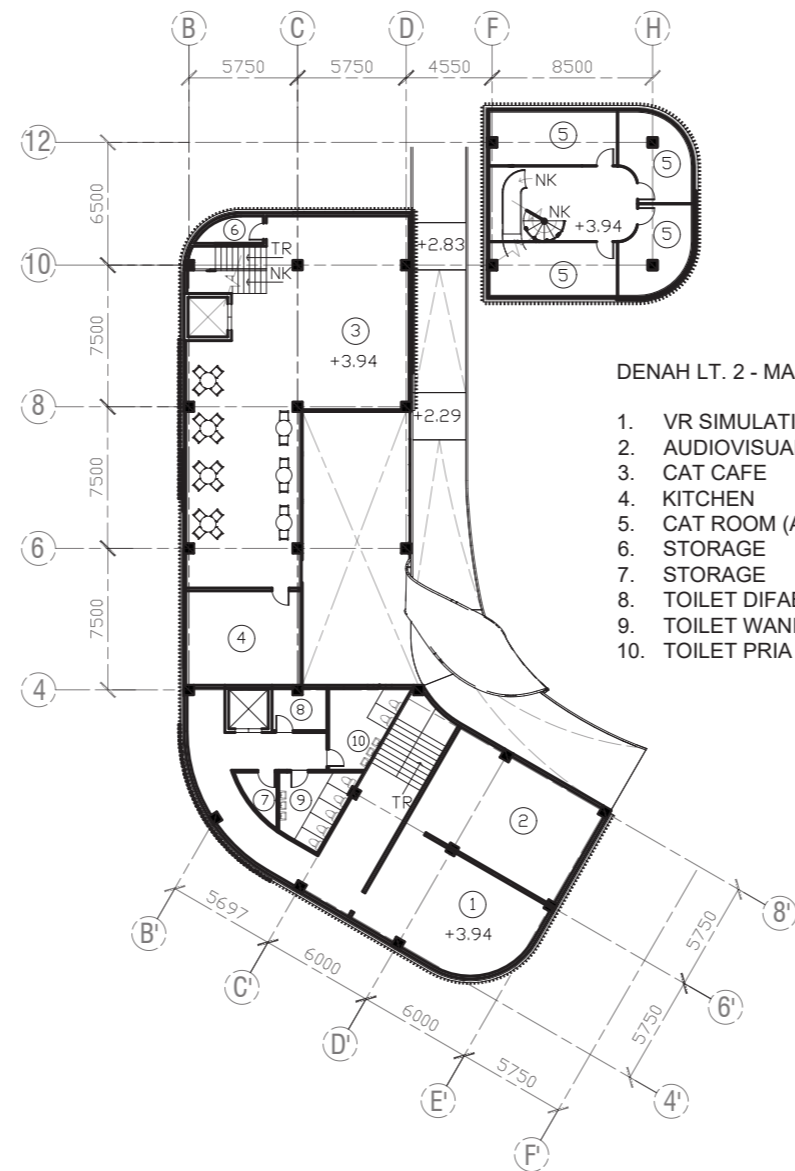
1. DROP OFF
2. KASIR/RESEPSIONIS
3. PETSHOP
4. WAITING ROOM
5. GROOMING
6. EXPERIENCE CENTER
7. BUILDING SPILL OUT
8. FOODCOURT
9. CAT SHELTER LOBBY
10. STORAGE (CAT SHELTER)
11. STORAGE (EXP. CENTER)
12. TOILET DIFABEL
13. TOILET WANITA
14. TOILET PRIA
15. AMPHITHEATER
16. WATER PLAY FEATURE
17. SECONDARY ENTRANCE
18. DOG SHELTER LOBBY
19. DOG SHELTER
20. DOG COURTYARD
21. DOG POOL
22. CORRIDOR
23. STAFF STATION
24. FOOD PREP
25. DOG ISOLATION
26. VET
27. GROOMING
28. STORAGE
29. ME
30. MUSHOLA
31. GENSET
32. PARKIR MOBIL
33. PARKIR MOTOR





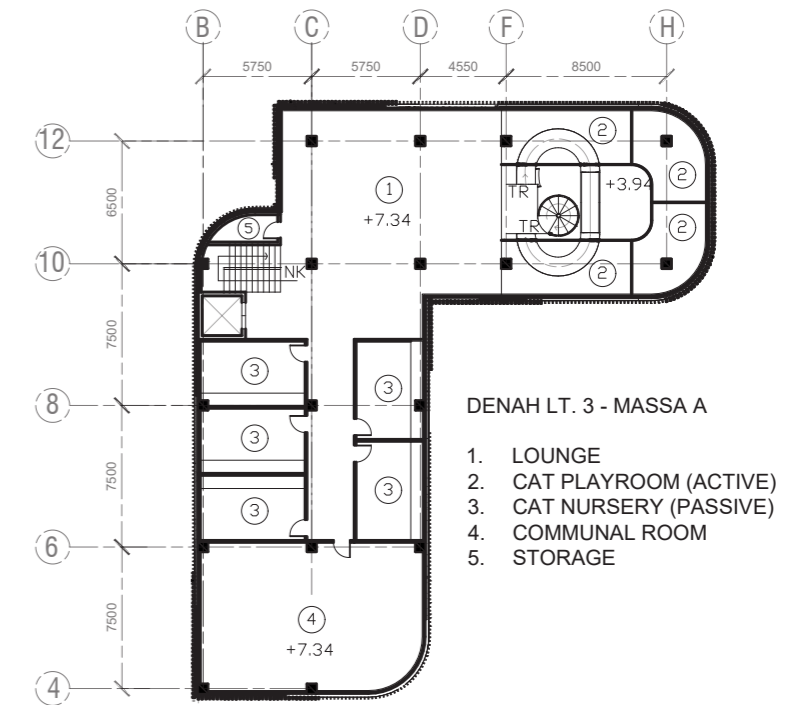
DENAH LT. 1 - MASSA A

1. TICKETING
2. LEARNING CORNER
3. CAT & DOG SIMULATION
4. FOODCOURT
5. CAT SHELTER LOBBY
6. STORAGE - CAT SHELTER
7. TENNANT
8. STORAGE - EXP. CENTER
9. TOILET DIFABEL
10. TOILET WANITA
11. TOILET PRIA



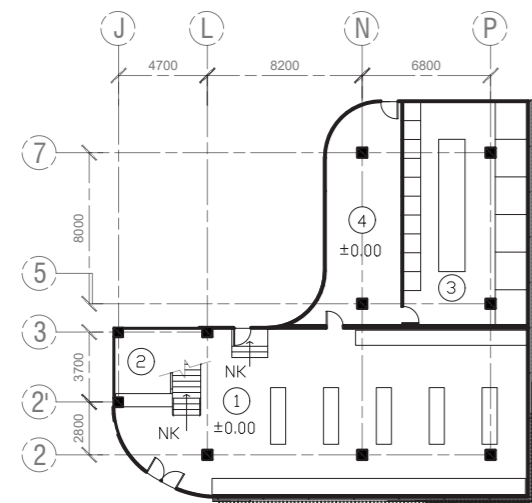
DENAH LT. 2 - MASSA A

1. VR SIMULATION
2. AUDIOVISUAL ROOM
3. CAT CAFE
4. KITCHEN
5. CAT ROOM (ACTIVE)
6. STORAGE
7. STORAGE
8. TOILET DIFABEL
9. TOILET WANITA
10. TOILET PRIA



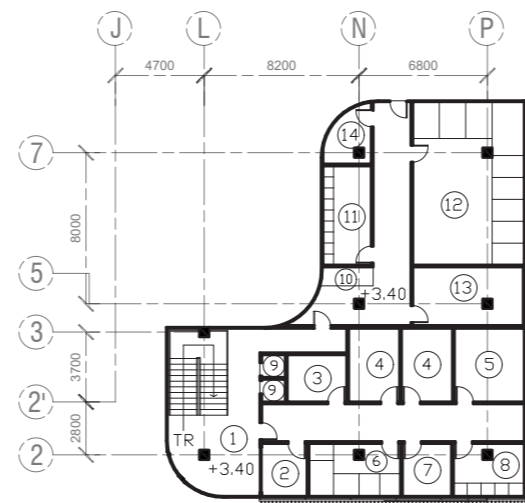
DENAH LT. 3 - MASSA A

1. LOUNGE
2. CAT PLAYROOM (ACTIVE)
3. CAT NURSERY (PASSIVE)
4. COMMUNAL ROOM
5. STORAGE



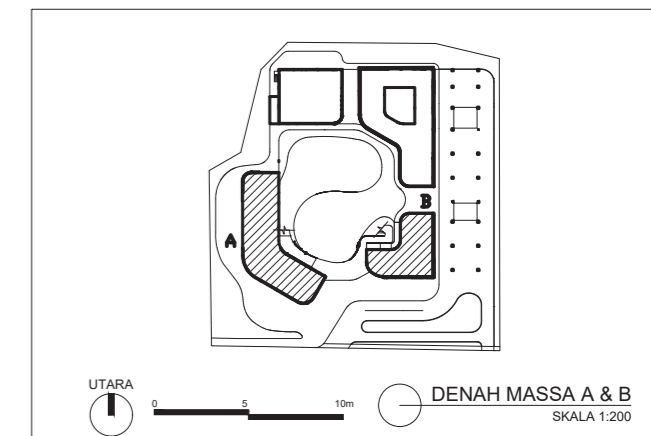
DENAH LT. 1 - MASSA B

1. PETSHOP
2. KASIR/RESEPSIONIS
3. GROOMING
4. WAITING AREA

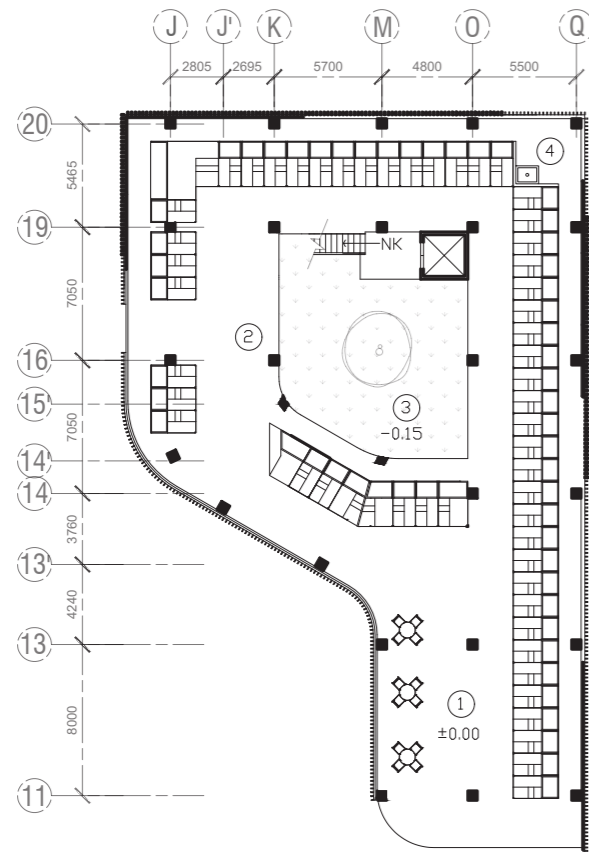


DENAH LT. 1 - MASSA B

1. WAITING ROOM
2. PHARMACY
3. EMERGENCY ROOM
4. CHECKUP ROOM
5. OPERATION ROOM
6. DOG ISOLATION
7. FOOD PREP
8. CAT ISOLATION
9. TOILET
10. CHECKUP STATION
11. CAT HOTEL
12. DOG HOTEL
13. FOOD PREP
14. STORAGE

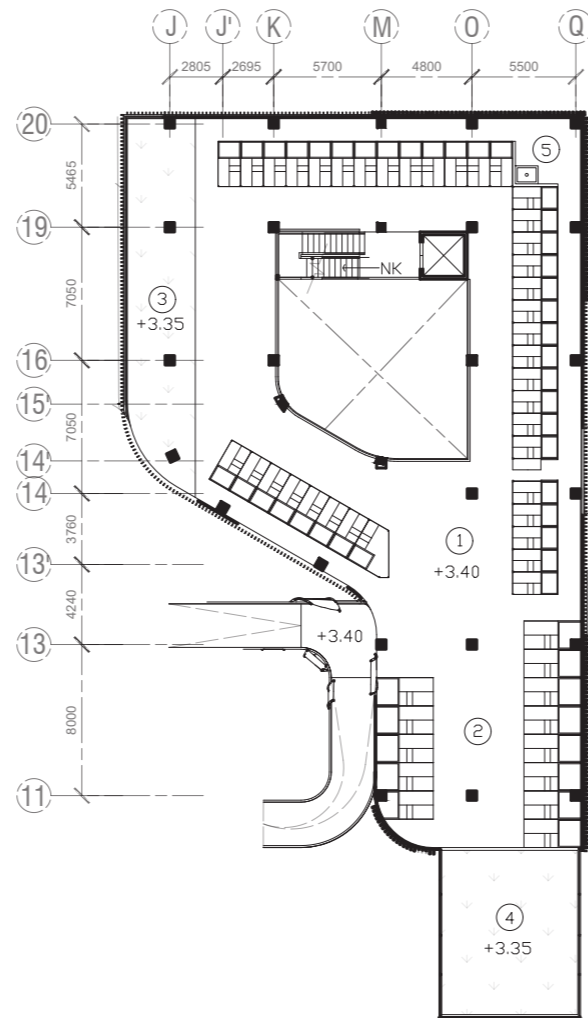


UTARA
0 5 10m
DENAH MASSA A & B
SKALA 1:200



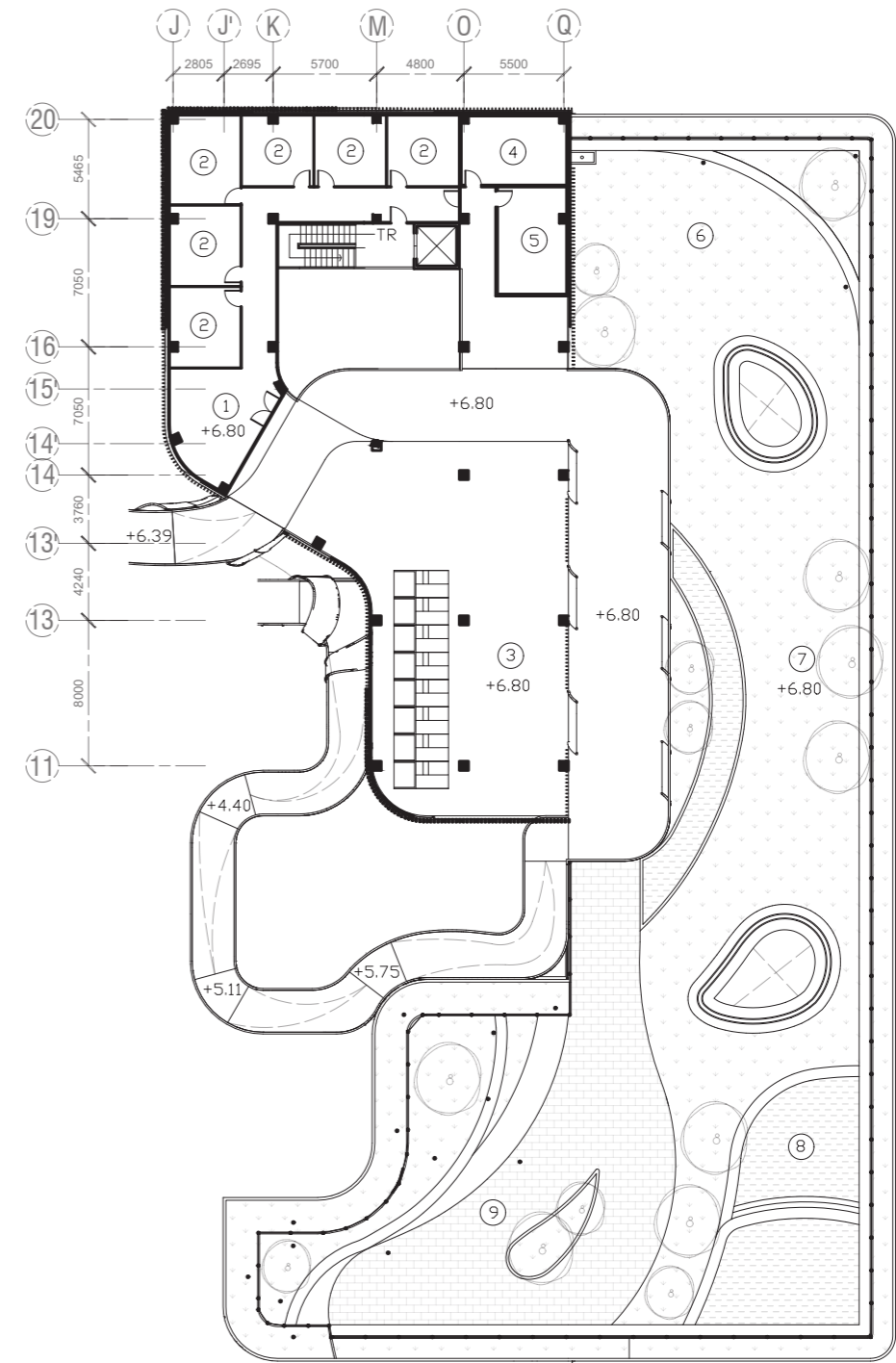
DENAH LT. 1 - MASSA C

1. DOG SHELTER LOBBY
2. DOG SHELTER
3. INNERCOURT
4. SERVICE



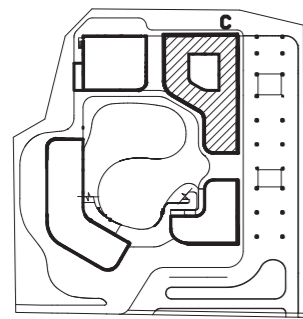
DENAH LT. 2 - MASSA C

1. DOG SHELTER (MEDIUM)
2. DOG SHELTER (BIG)
3. ROOF GARDEN
4. ROOF GARDEN
5. SERVICE

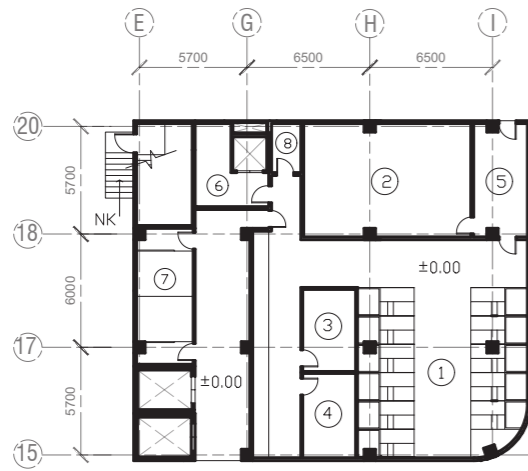


DENAH LT. 3 - MASSA C

- | | |
|------------------------|-------------------------------|
| 1. LOUNGE | 6. TRAINING AREA |
| 2. DOG NURSERY (SMALL) | 7. OBSTACLE AREA |
| 3. DOG SHELTER (BIG) | 8. DOG POOL |
| 4. RUANG GANTI WANITA | 9. SEATING / INTERACTION AREA |
| 5. RUANG GANTI PRIA | |

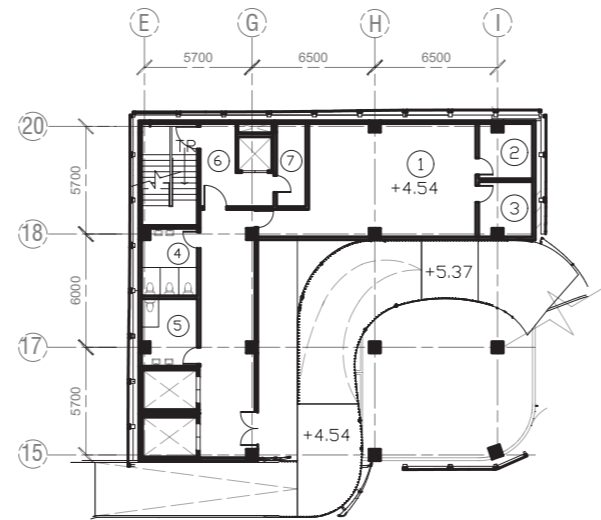


UTARA
0 5 10m
DENAH MASSA C
SKALA 1:200



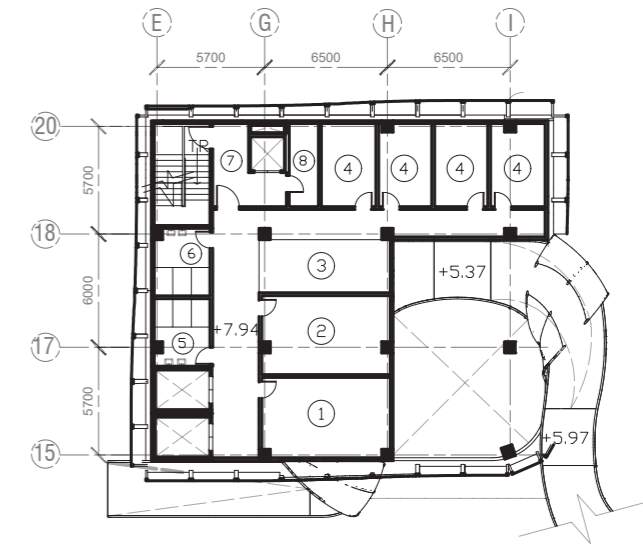
DENAH LT. 1 - MASSA D

- | | |
|------------------|------------------|
| 1. DOG ISOLATION | 5. STAFF STATION |
| 2. FOOD PREP | 6. STORAGE |
| 3. VET | 7. MUSHOLA |
| 4. GROOMING | 8. ME |



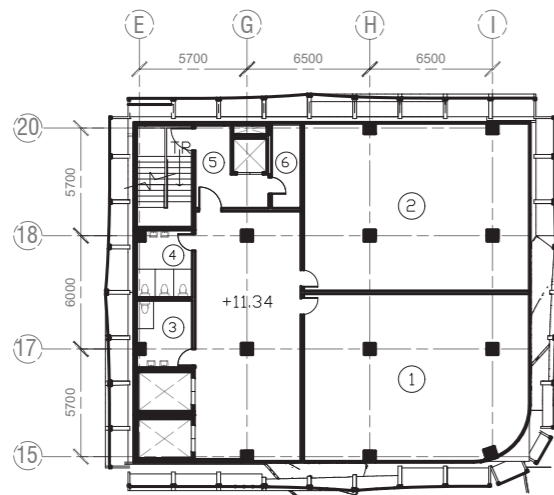
DENAH LT. 2 - MASSA D

- | | |
|------------------|----------------|
| 1. CAT ISOLATION | 5. TOILET PRIA |
| 2. VET | 6. FIRE LOBBY |
| 3. GROOMING | 7. ME |
| 4. TOILET WANITA | |



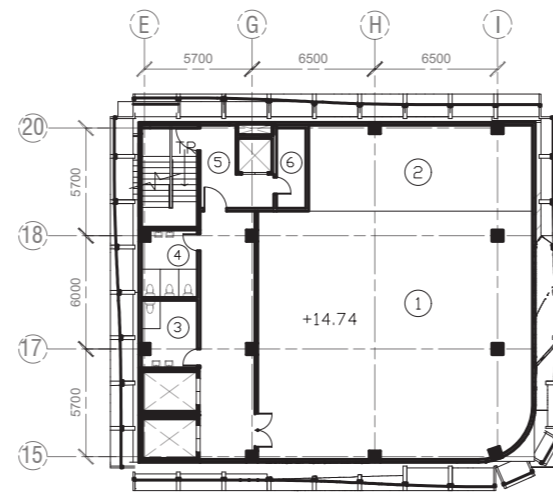
DENAH LT. 3 - MASSA D

- | | |
|---------------------|------------------|
| 1. KANTOR MANAJEMEN | 5. TOILET PRIA |
| 2. KANTOR STAFF | 6. TOILET WANITA |
| 3. PANTRY | 7. FIRE LOBBY |
| 4. KAMAR STAFF | 8. ME |



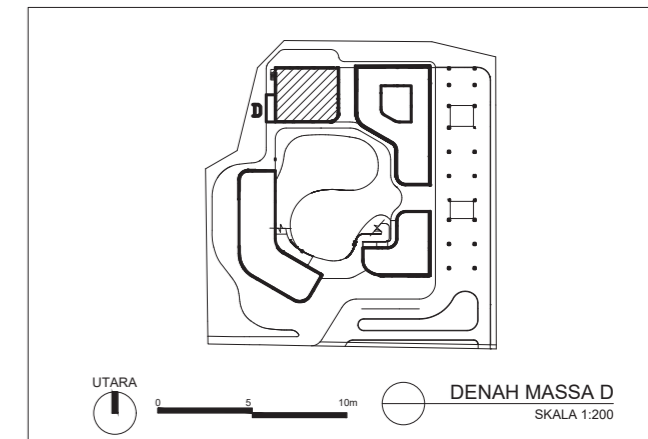
DENAH LT. 4 - MASSA D

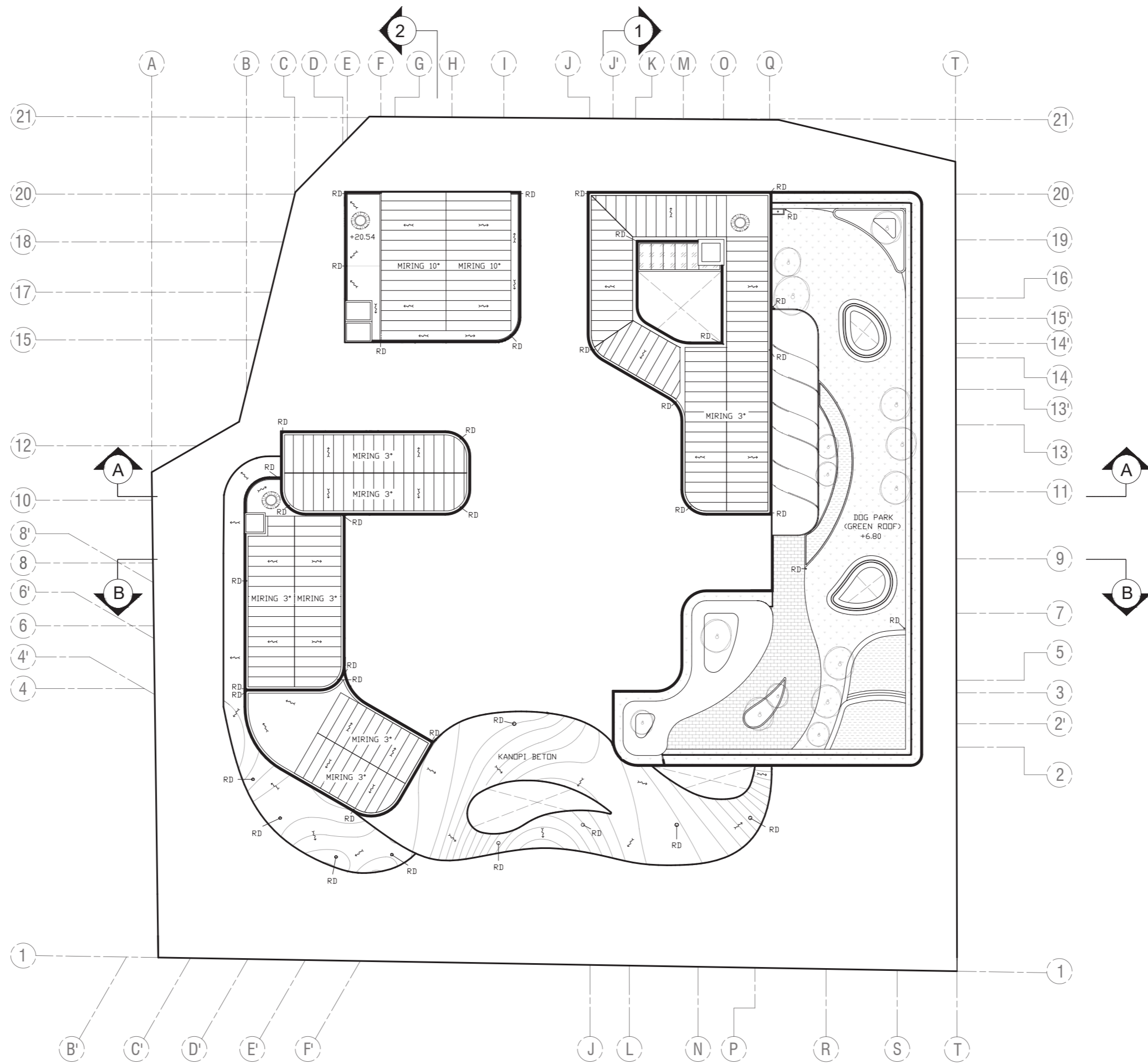
- | | |
|--------------------|------------------|
| 1. WORKSHOP ROOM 1 | 4. TOILET WANITA |
| 2. WORKSHOP ROOM 2 | 5. FIRE LOBBY |
| 3. TOILET PRIA | 6. ME |




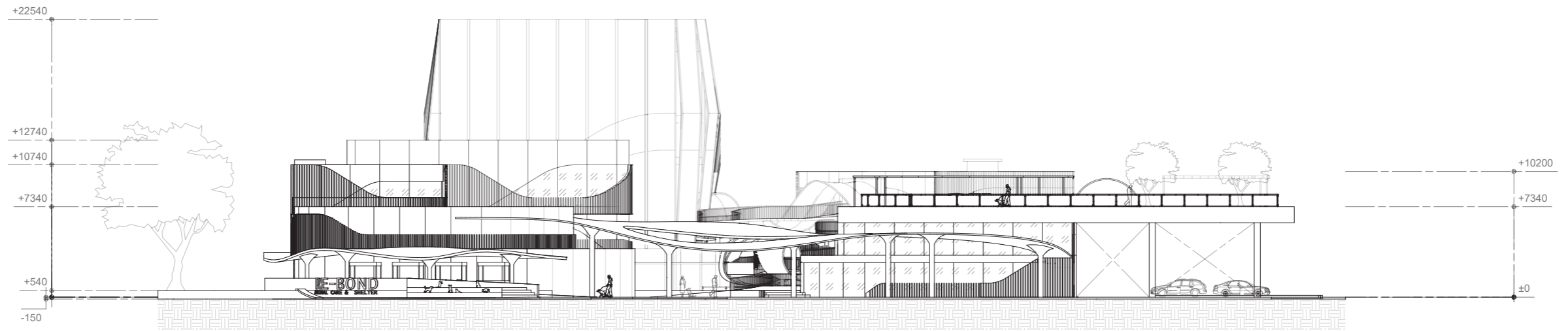
DENAH LT. 5 - MASSA D

- | | |
|--------------------|------------------|
| 1. CONFERENCE ROOM | 4. TOILET WANITA |
| 2. STAGE | 5. FIRE LOBBY |
| 3. TOILET PRIA | 6. ME |



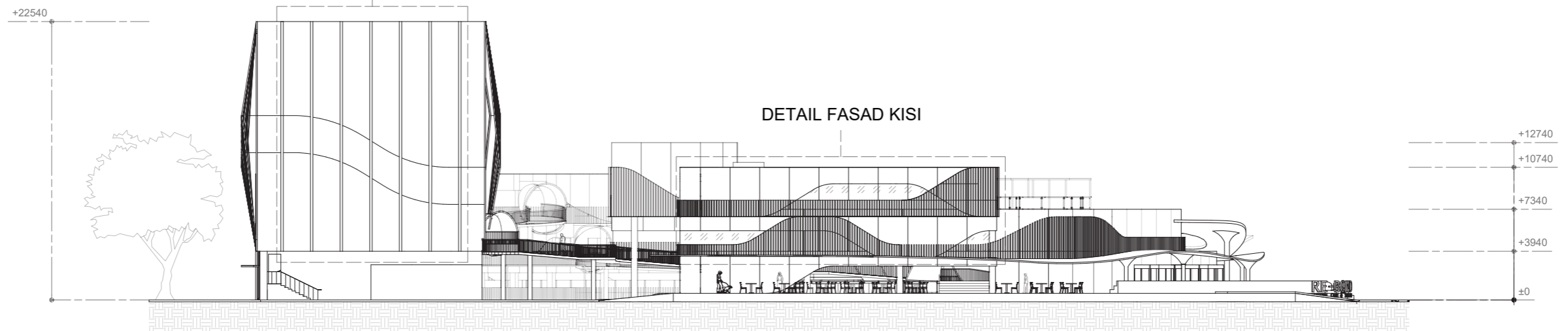


UTARA

 0 5 10m
 DENAH RENCANA ATAP
 SKALA 1:250

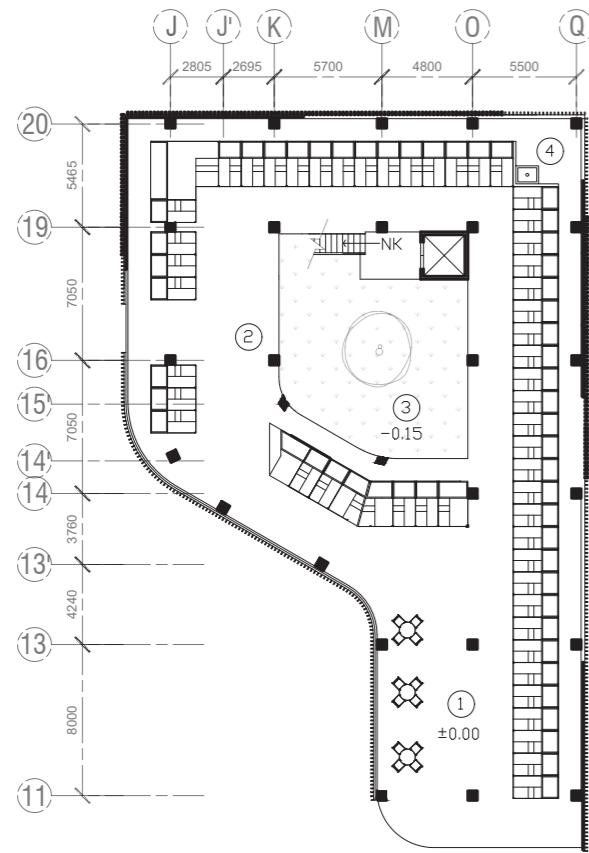


TAMPAK SELATAN
SKALA 1:200

DETAIL FASAD MEMBRAN

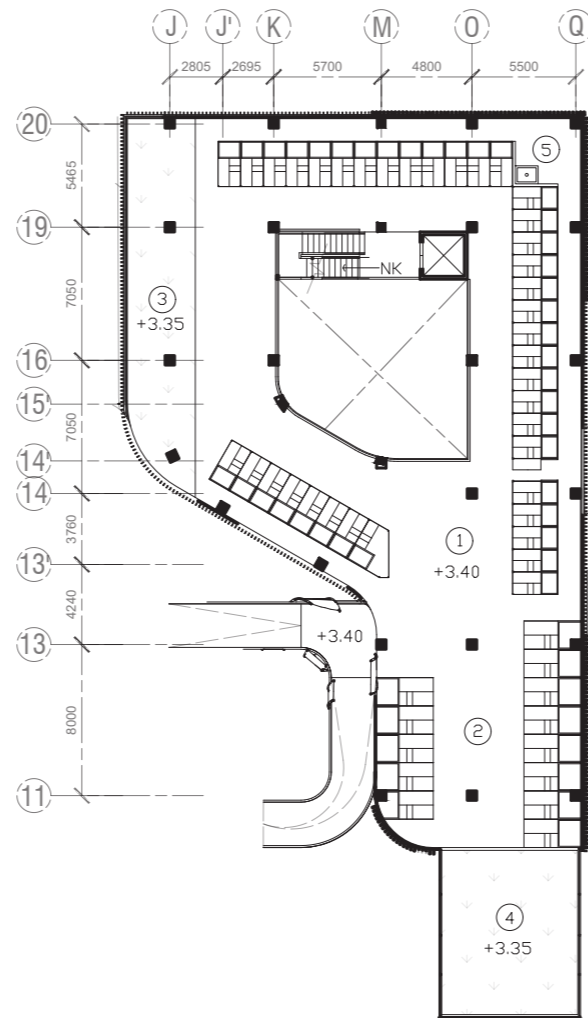


TAMPAK BARAT
SKALA 1:200



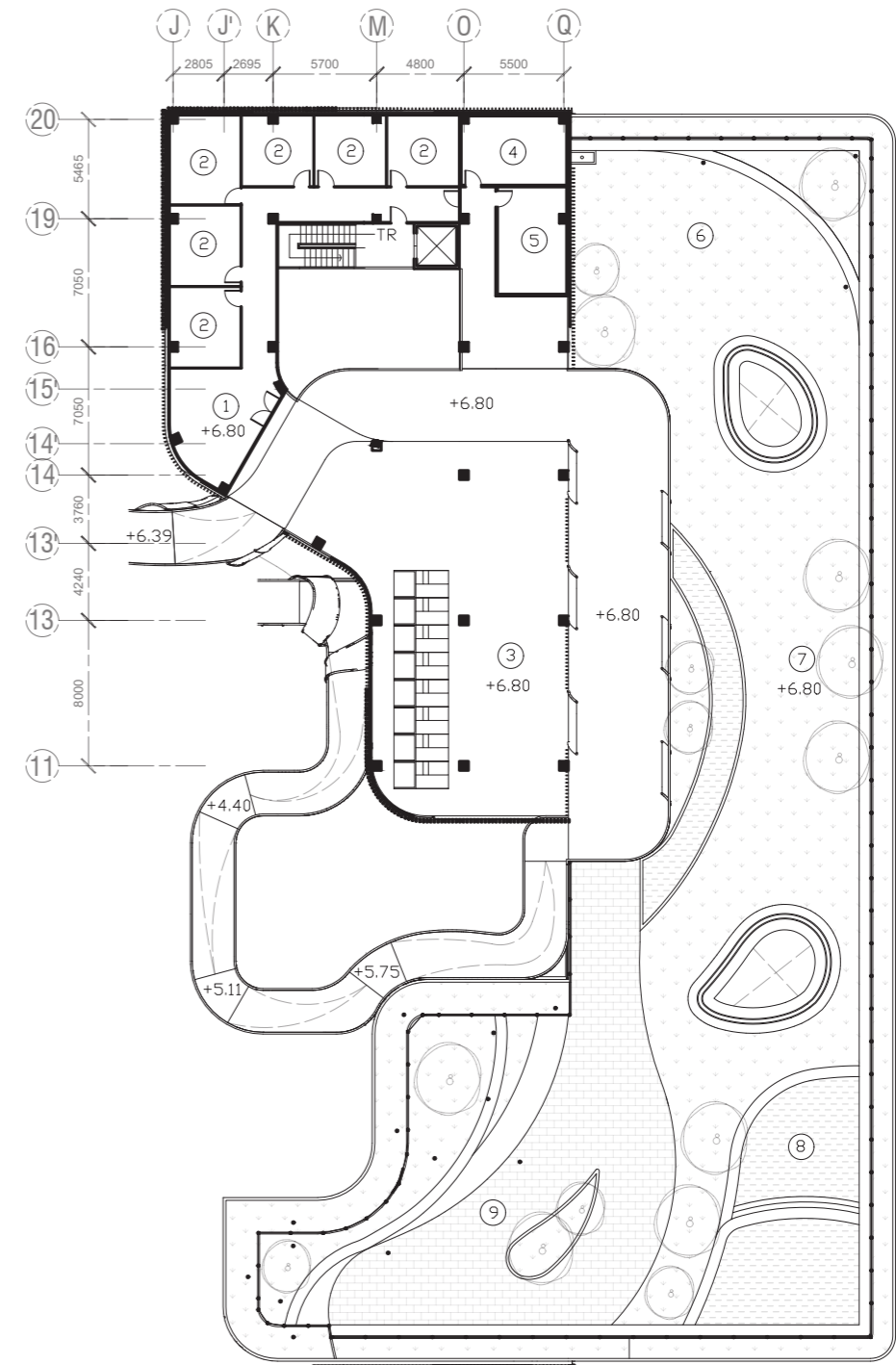
DENAH LT. 1 - MASSA C

1. DOG SHELTER LOBBY
2. DOG SHELTER
3. INNERCOURT
4. SERVICE



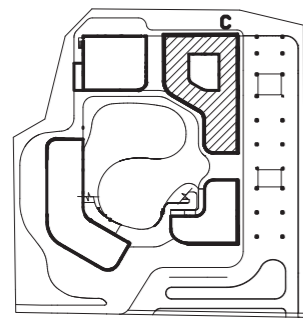
DENAH LT. 2 - MASSA C

1. DOG SHELTER (MEDIUM)
2. DOG SHELTER (BIG)
3. ROOF GARDEN
4. ROOF GARDEN
5. SERVICE

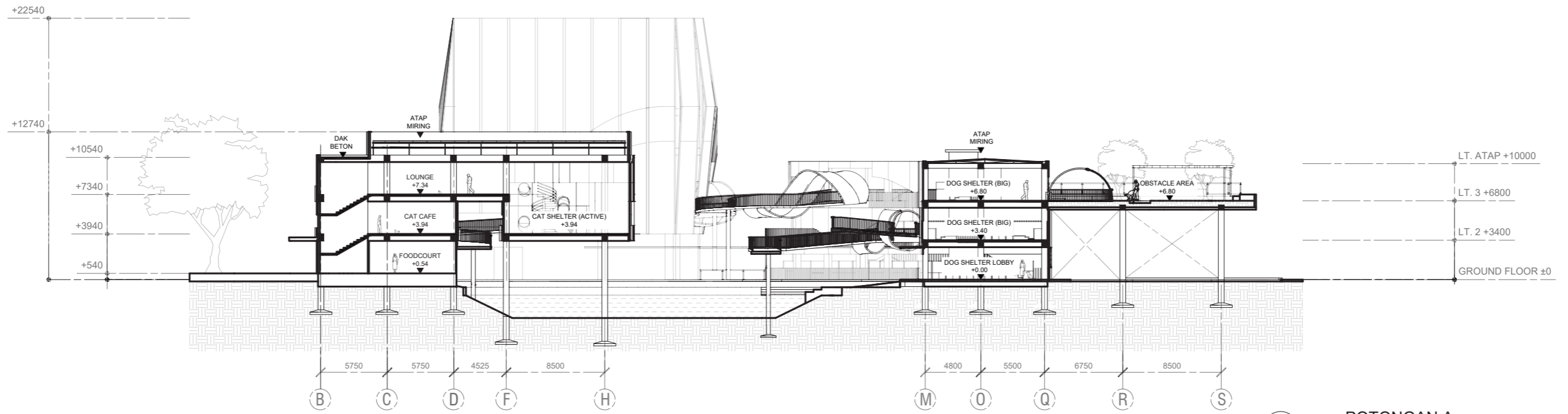


DENAH LT. 3 - MASSA C

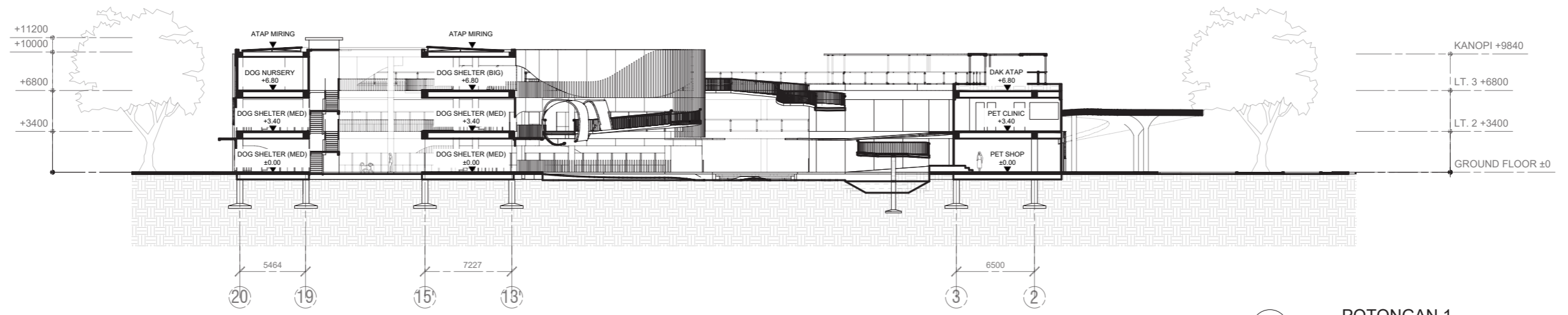
- | | |
|------------------------|-------------------------------|
| 1. LOUNGE | 6. TRAINING AREA |
| 2. DOG NURSERY (SMALL) | 7. OBSTACLE AREA |
| 3. DOG SHELTER (BIG) | 8. DOG POOL |
| 4. RUANG GANTI WANITA | 9. SEATING / INTERACTION AREA |
| 5. RUANG GANTI PRIA | |



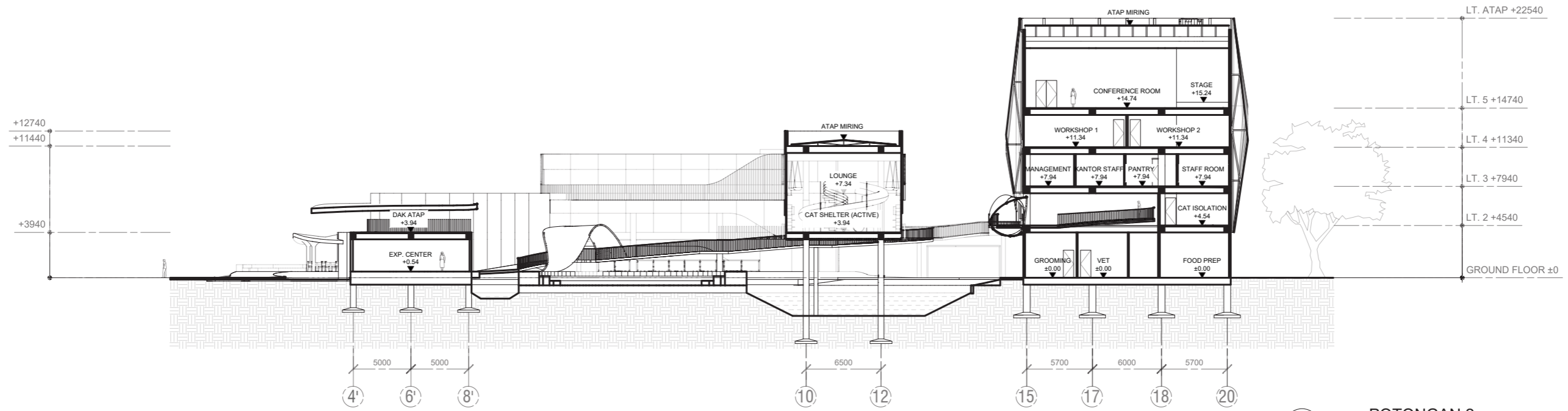
UTARA
0 5 10m
DENAH MASSA C
SKALA 1:200



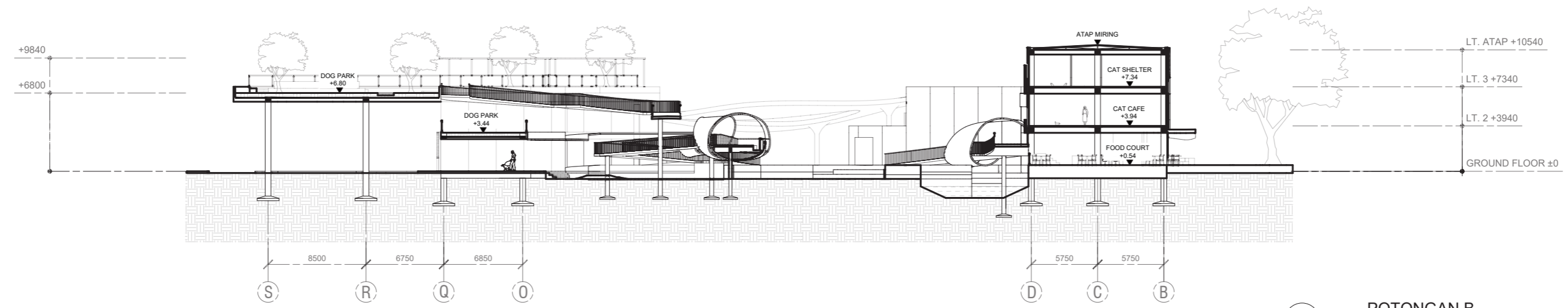
POTONGAN A
SKALA 1:200



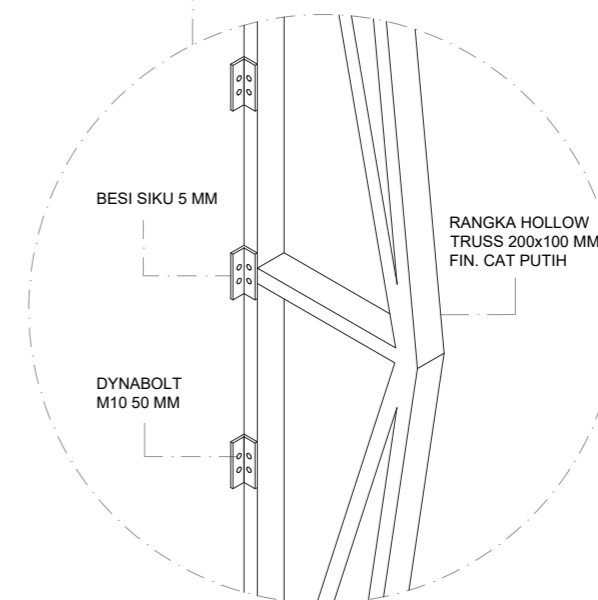
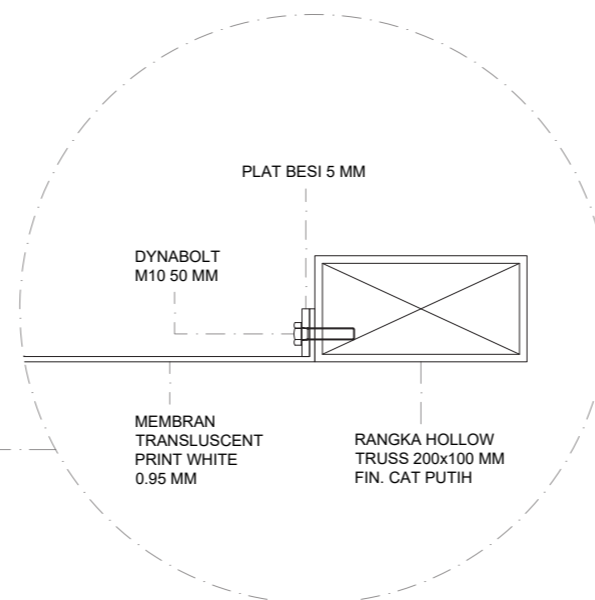
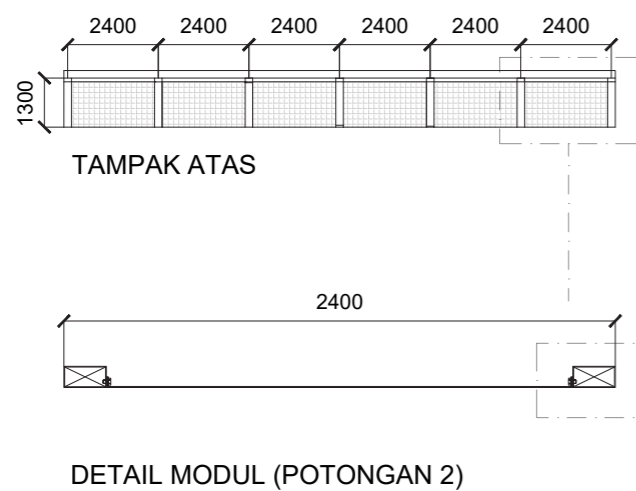
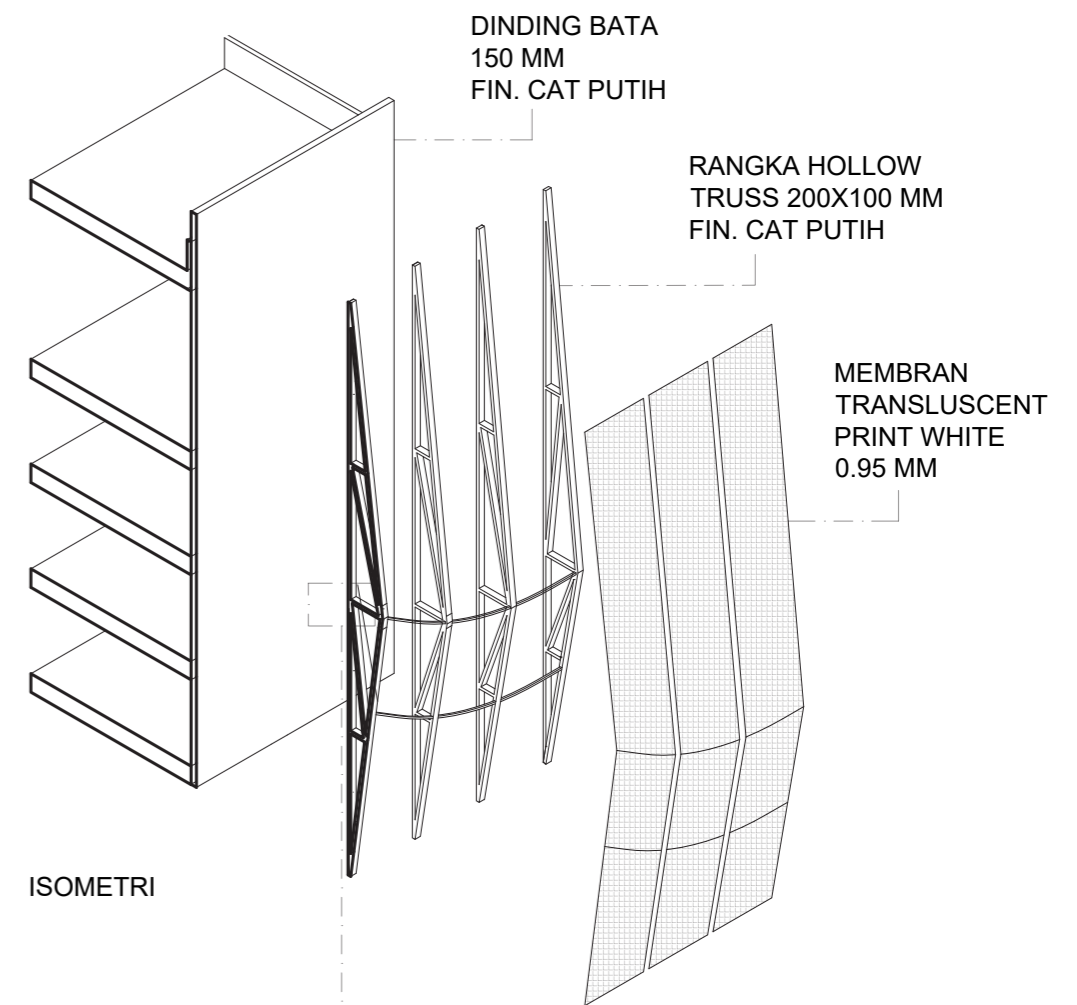
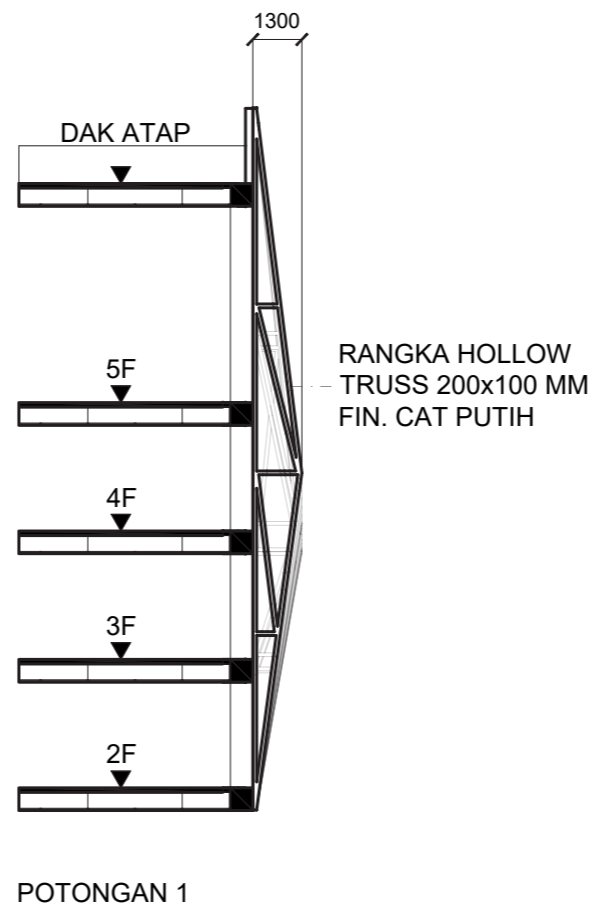
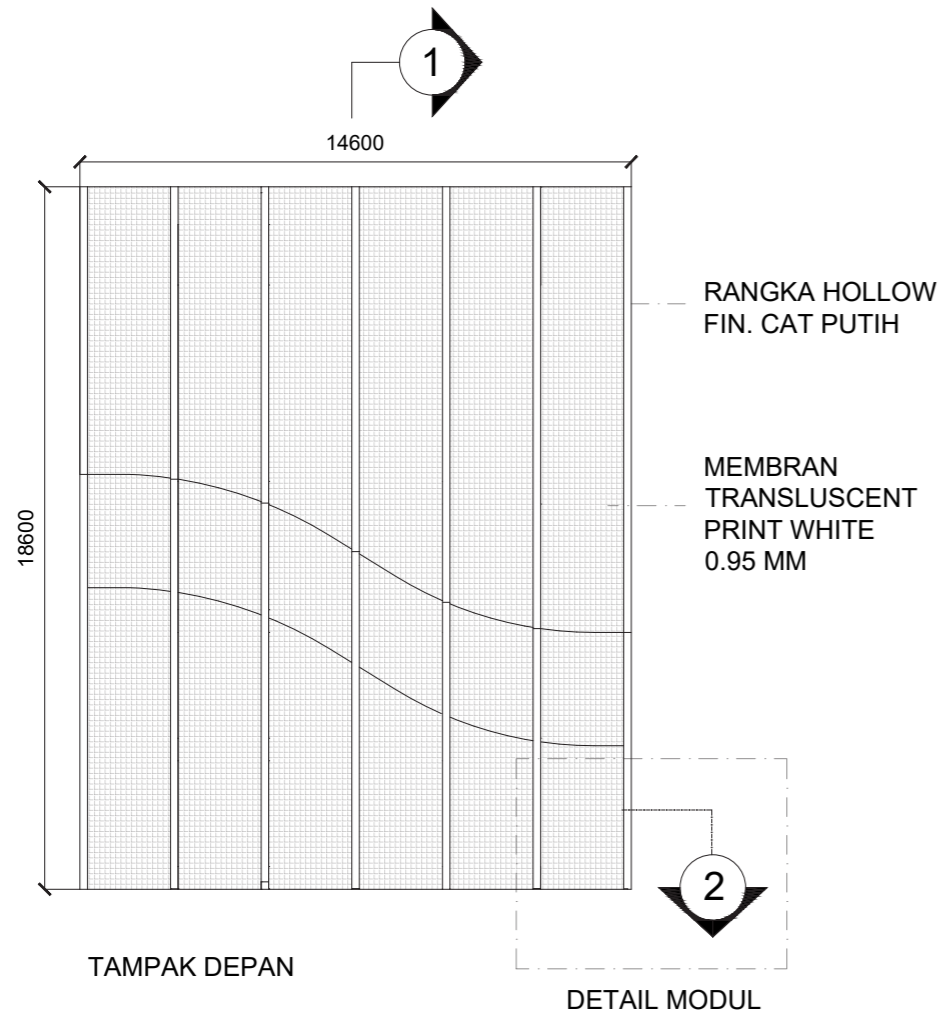
POTONGAN 1
SKALA 1:200

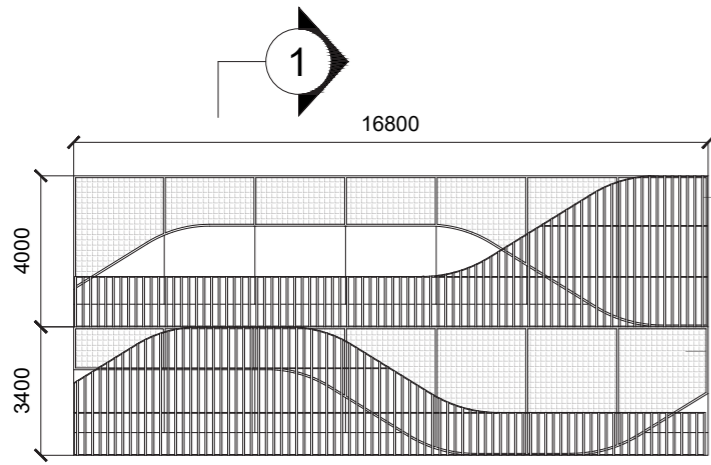


POTONGAN 2
SKALA 1:200



POTONGAN B
SKALA 1:200





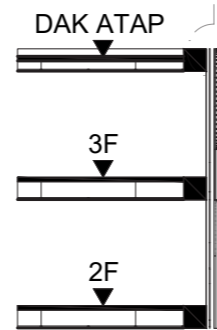
TAMPAK DEPAN

KISI WPC 50x100 MM
COLOR C 04

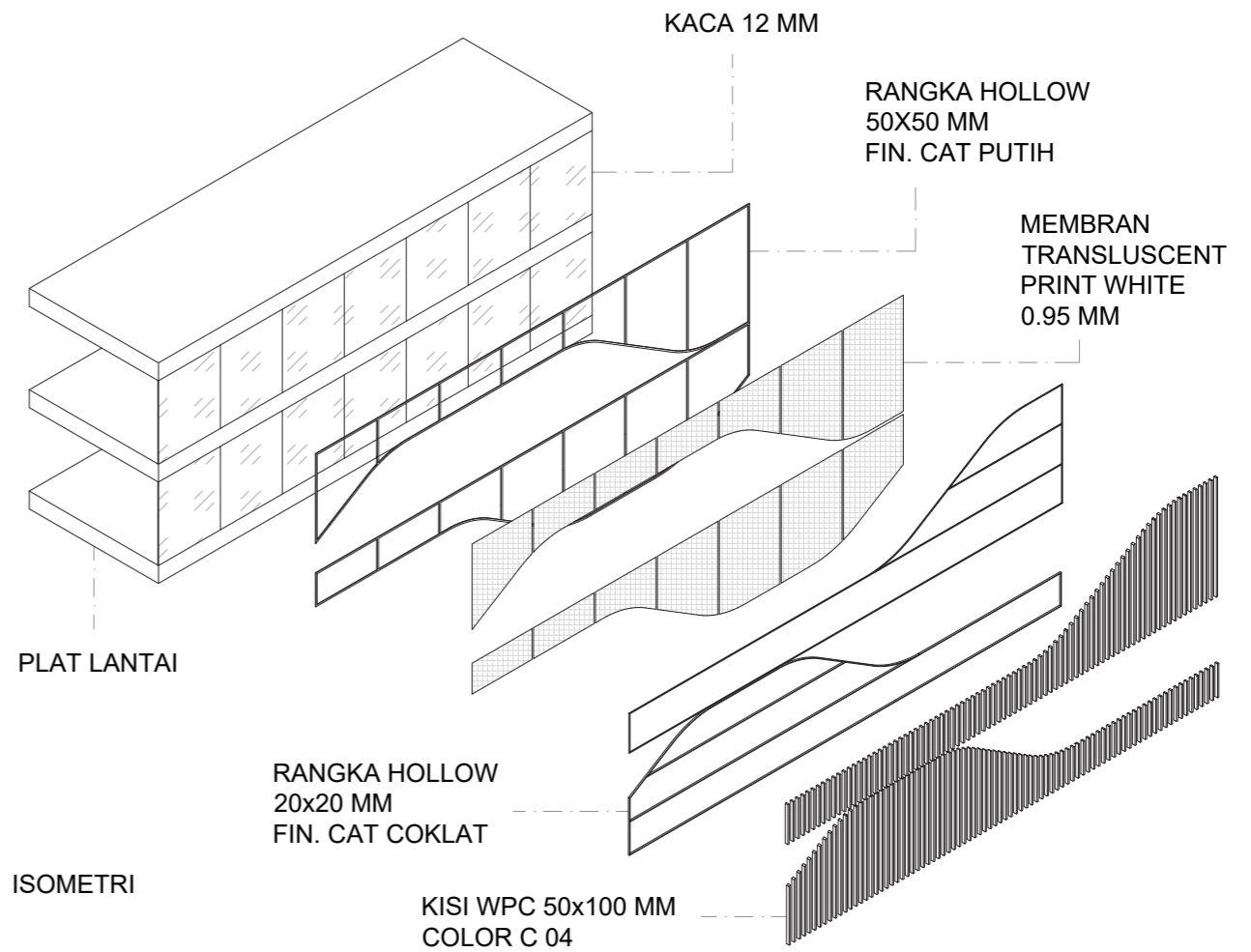
MEMBRAN
TRANSLUSCENT
PRINT WHITE
0.95 MM

KACA 12 MM

DETAIL A



POTONGAN 1

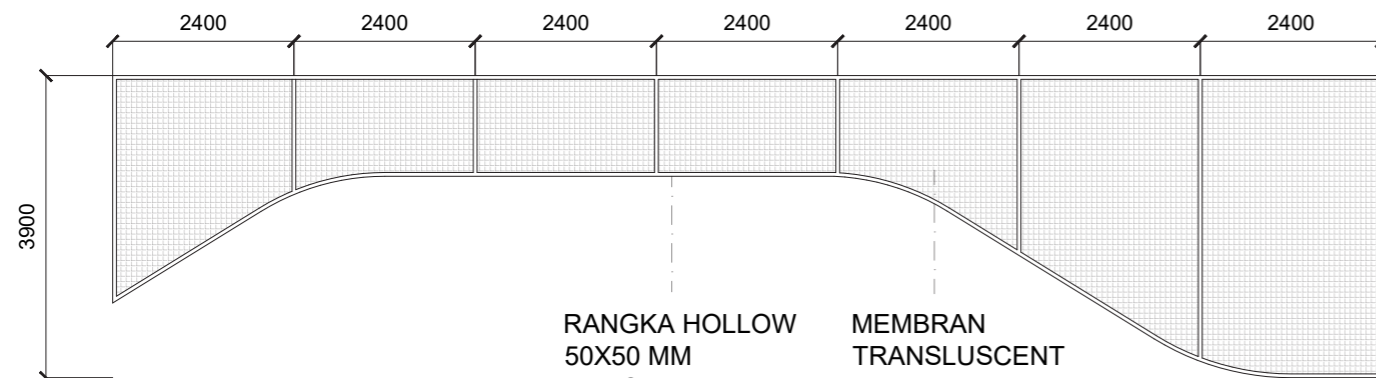


PLAT LANTAI

ISOMETRI

RANGKA HOLLOW
20x20 MM
FIN. CAT COKLAT

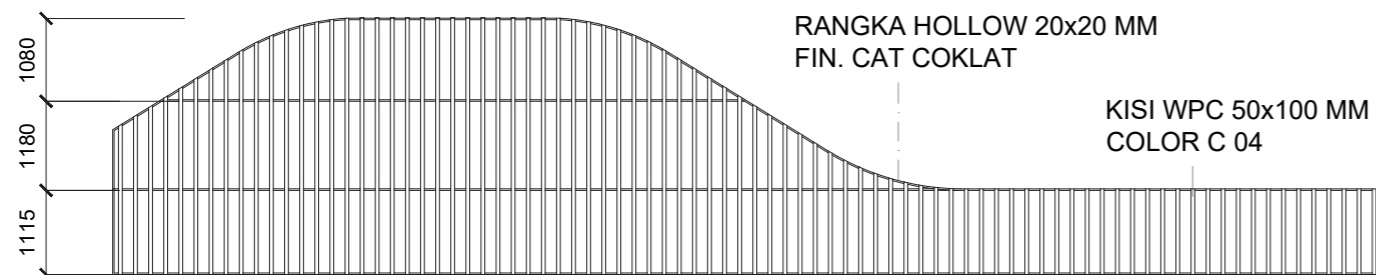
KISI WPC 50x100 MM
COLOR C 04



DETAIL LAYER 1 MEMBRAN

RANGKA HOLLOW
50x50 MM
FIN. CAT PUTIH

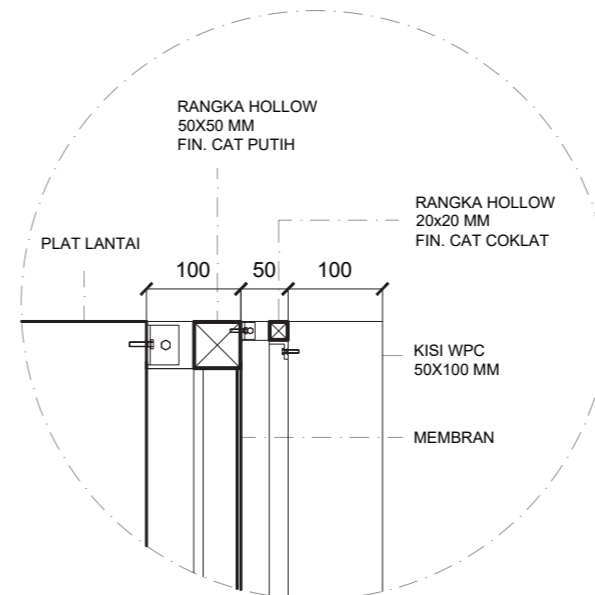
MEMBRAN
TRANSLUSCENT
PRINT WHITE
0.95 MM



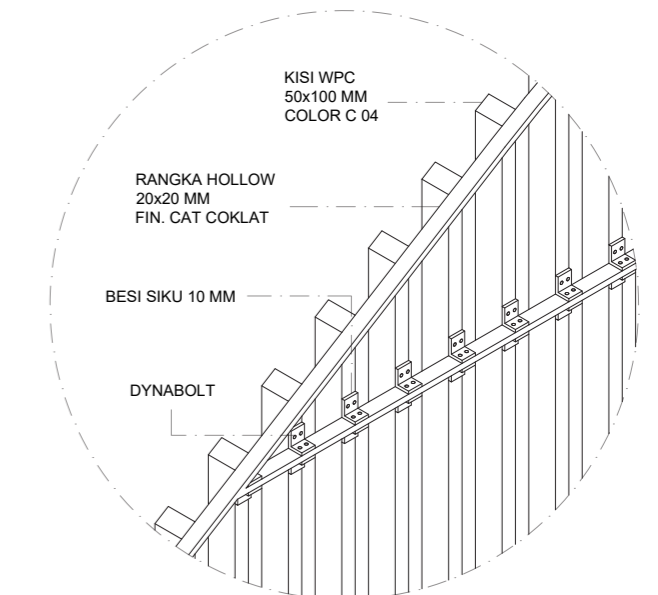
DETAIL LAYER 2 KISI

RANGKA HOLLOW 20x20 MM
FIN. CAT COKLAT

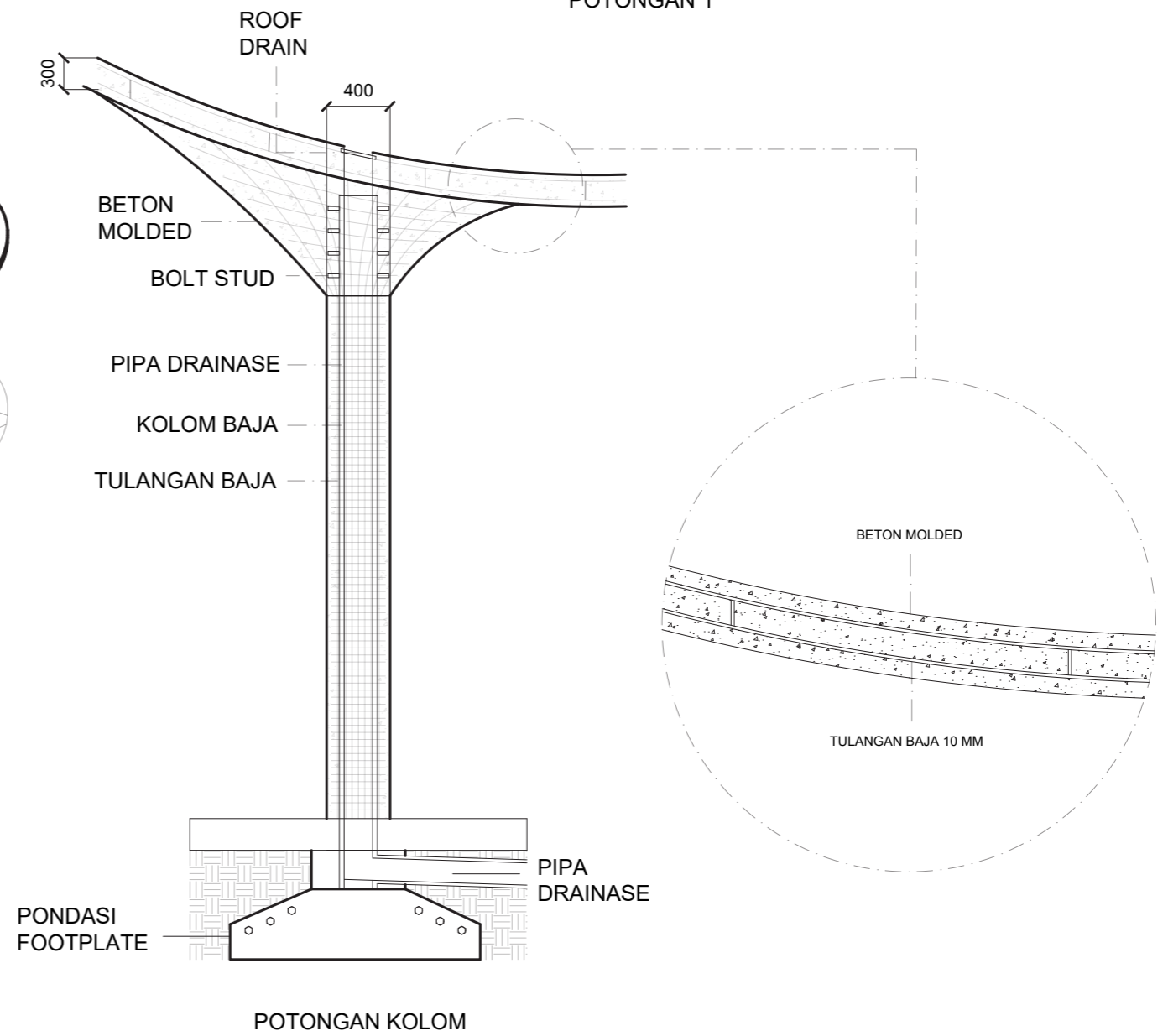
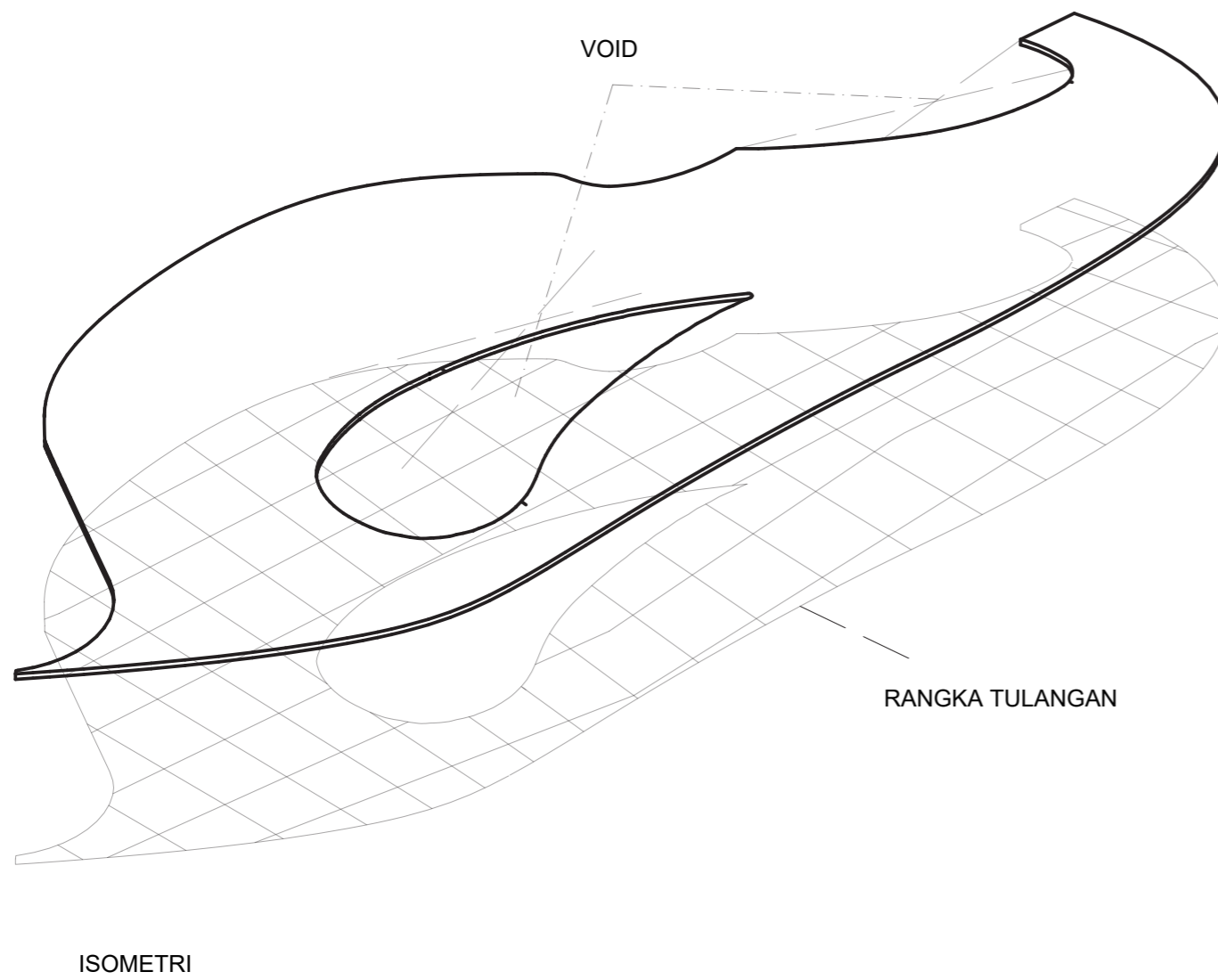
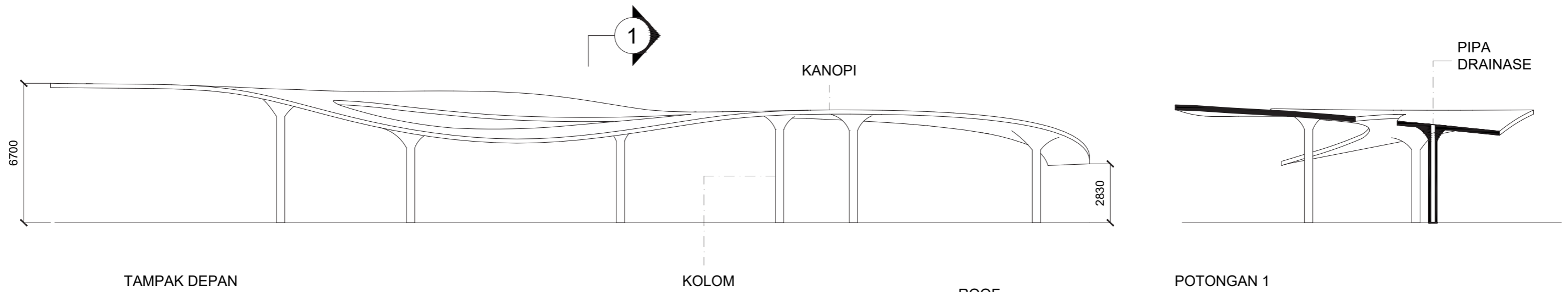
KISI WPC 50x100 MM
COLOR C 04

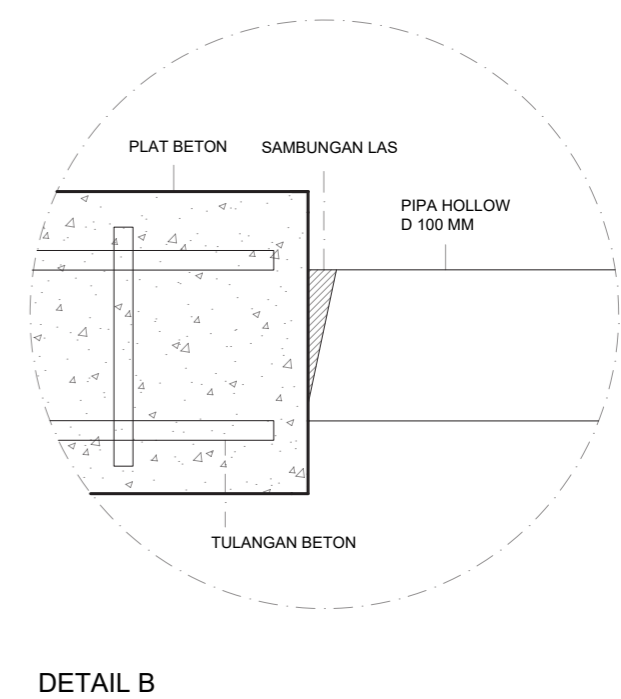
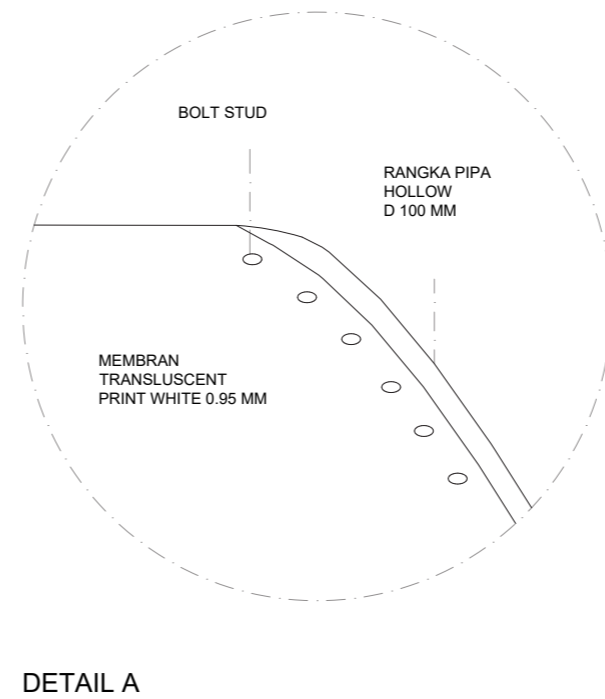
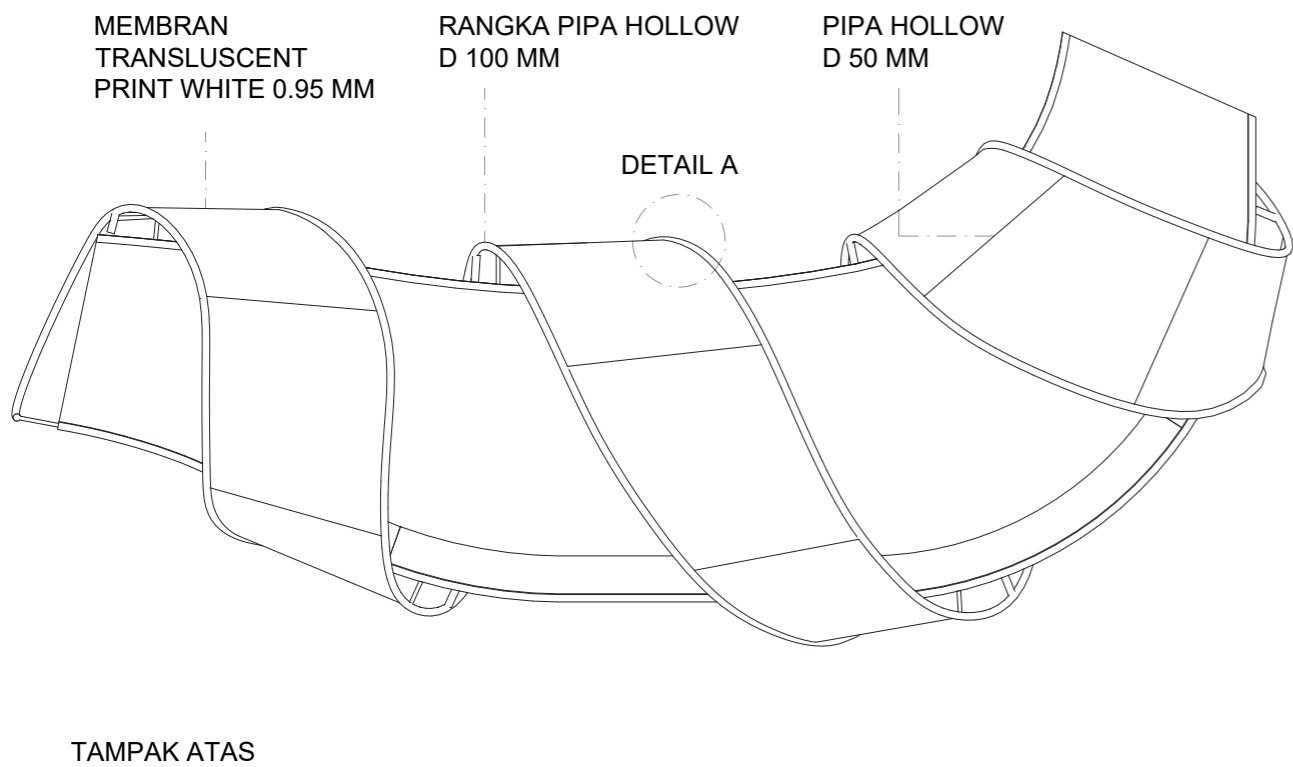
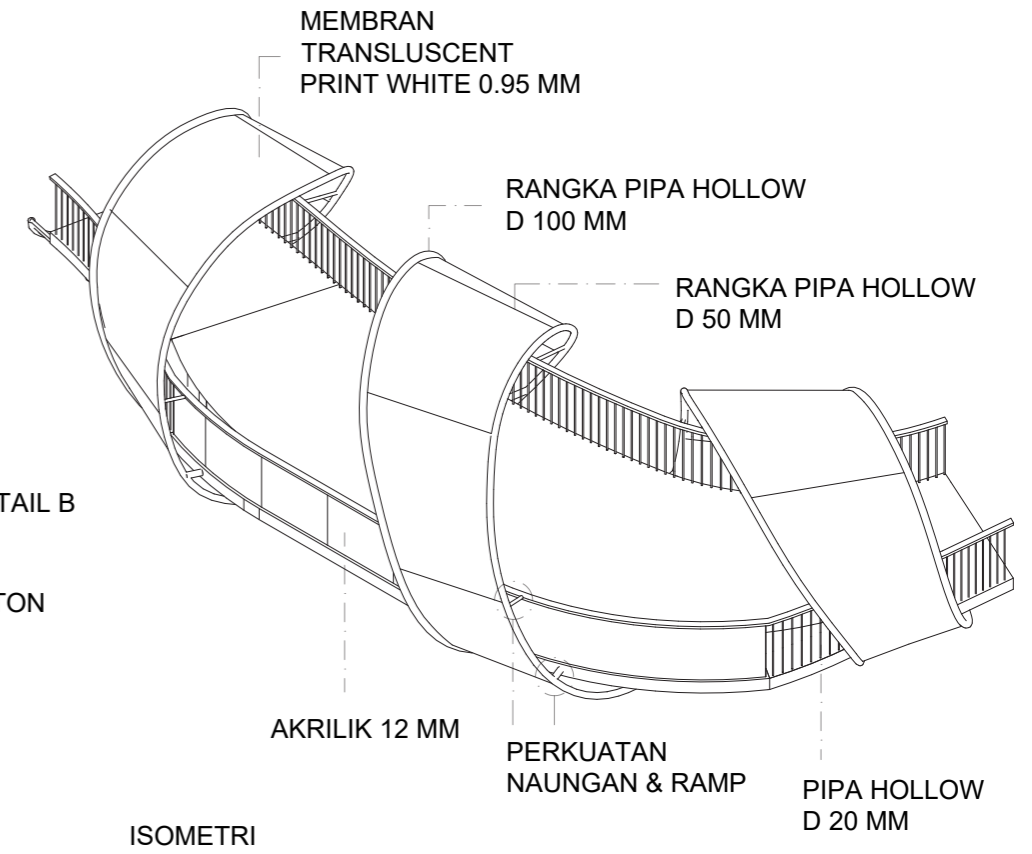
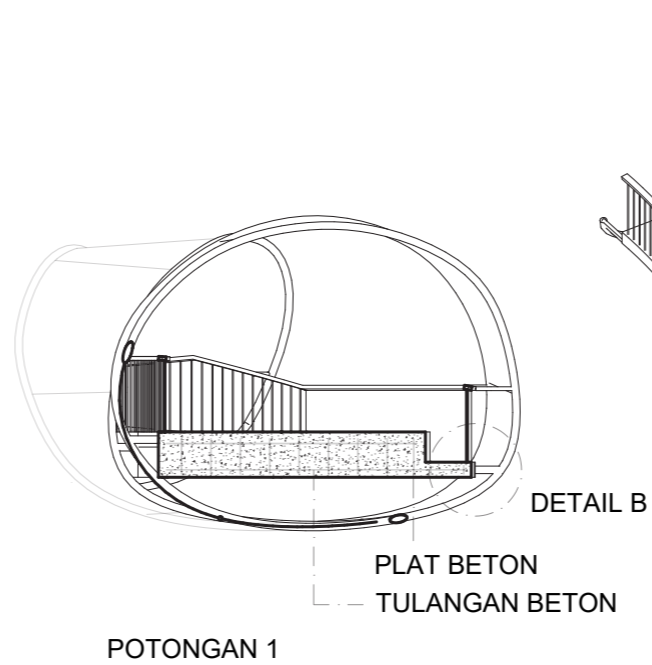
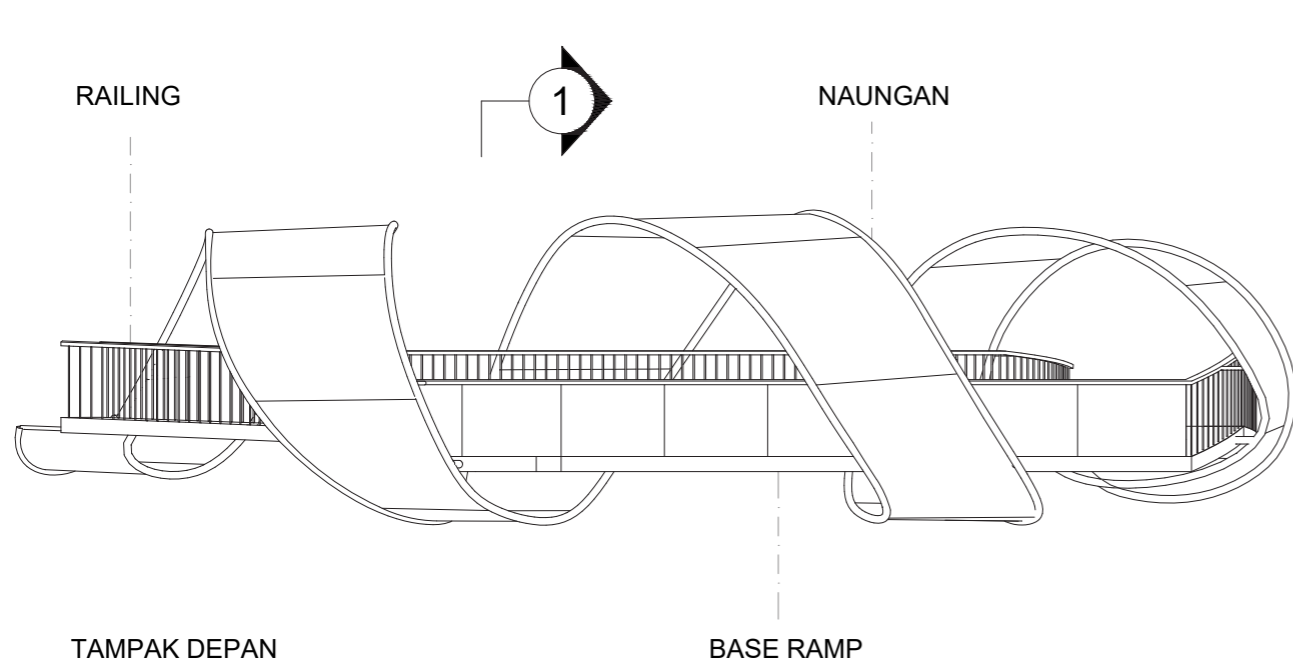


DETAIL A



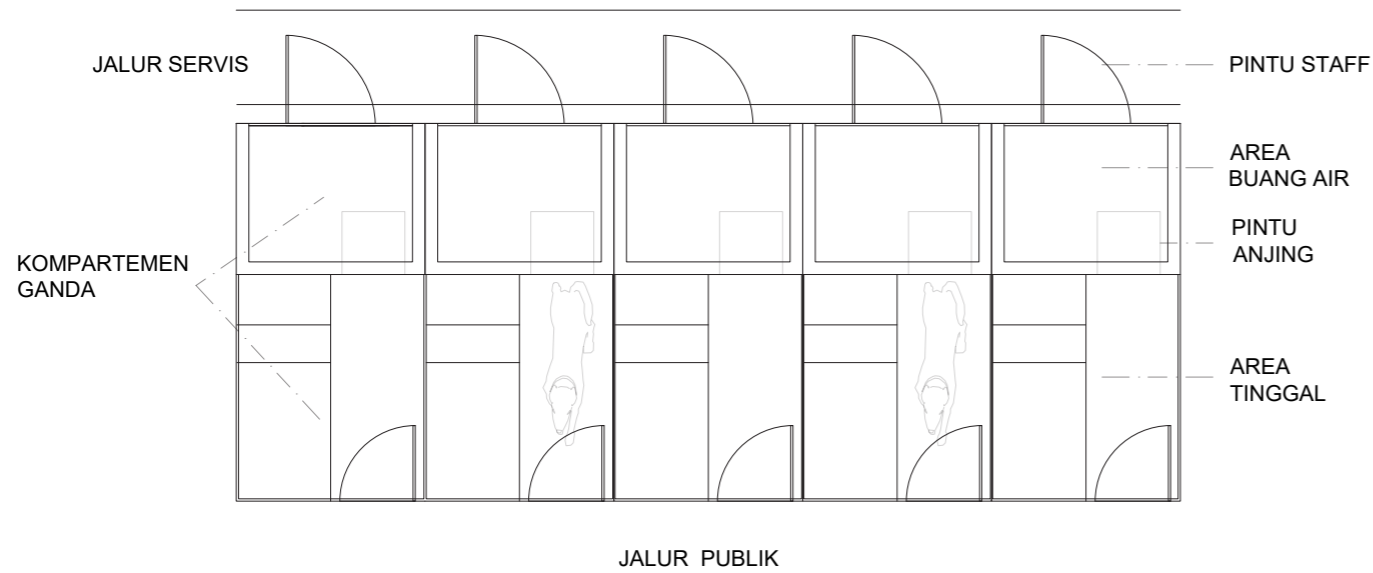
DETAIL SAMBUNGAN
HOLLOW & KISI



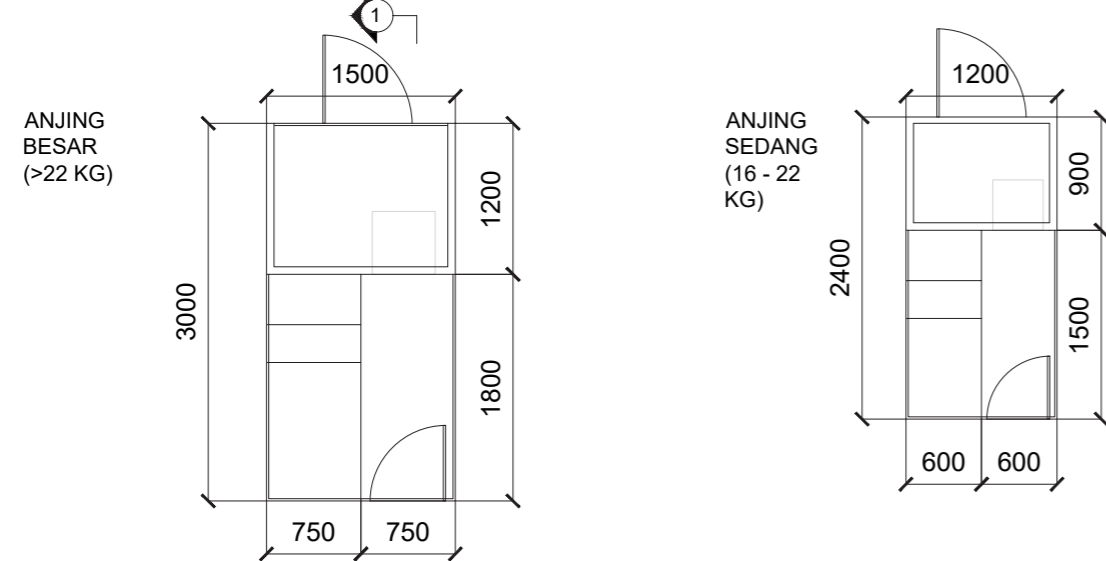


MODUL KANDANG DOG SHELTER

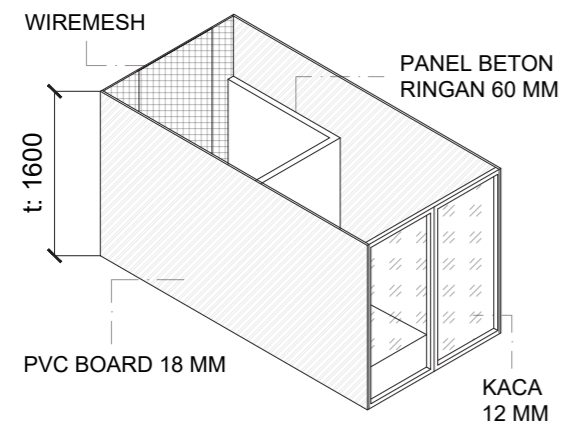
TAMPAK ATAS SUSUNAN KANDANG ANJING



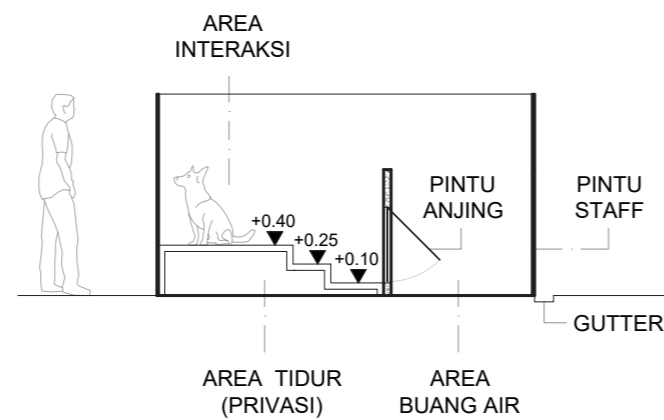
VARIASI UKURAN KANDANG



ISOMETRI

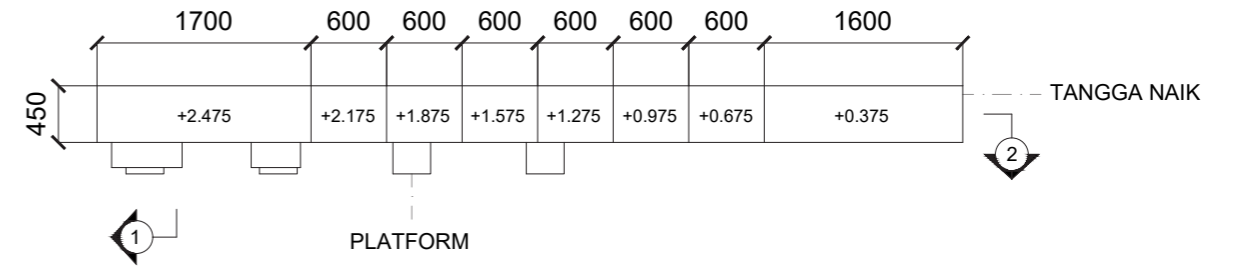


POTONGAN 1

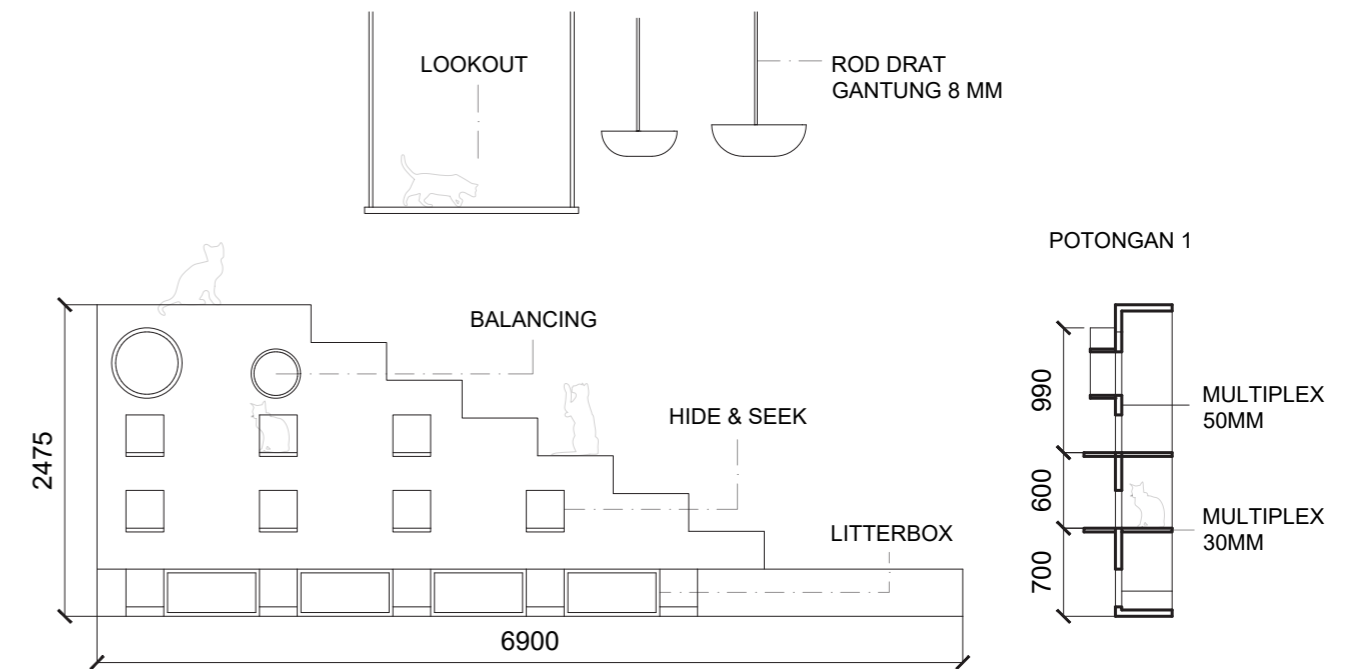


CAT PLAYROOM

TAMPAK ATAS PLAYROOM KUCING



TAMPAK DEPAN PLAYROOM KUCING



POTONGAN 2

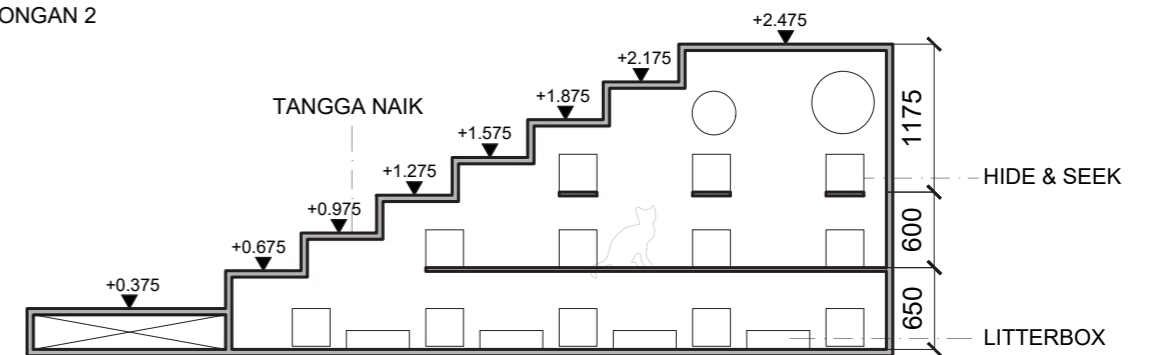


Foto Maket

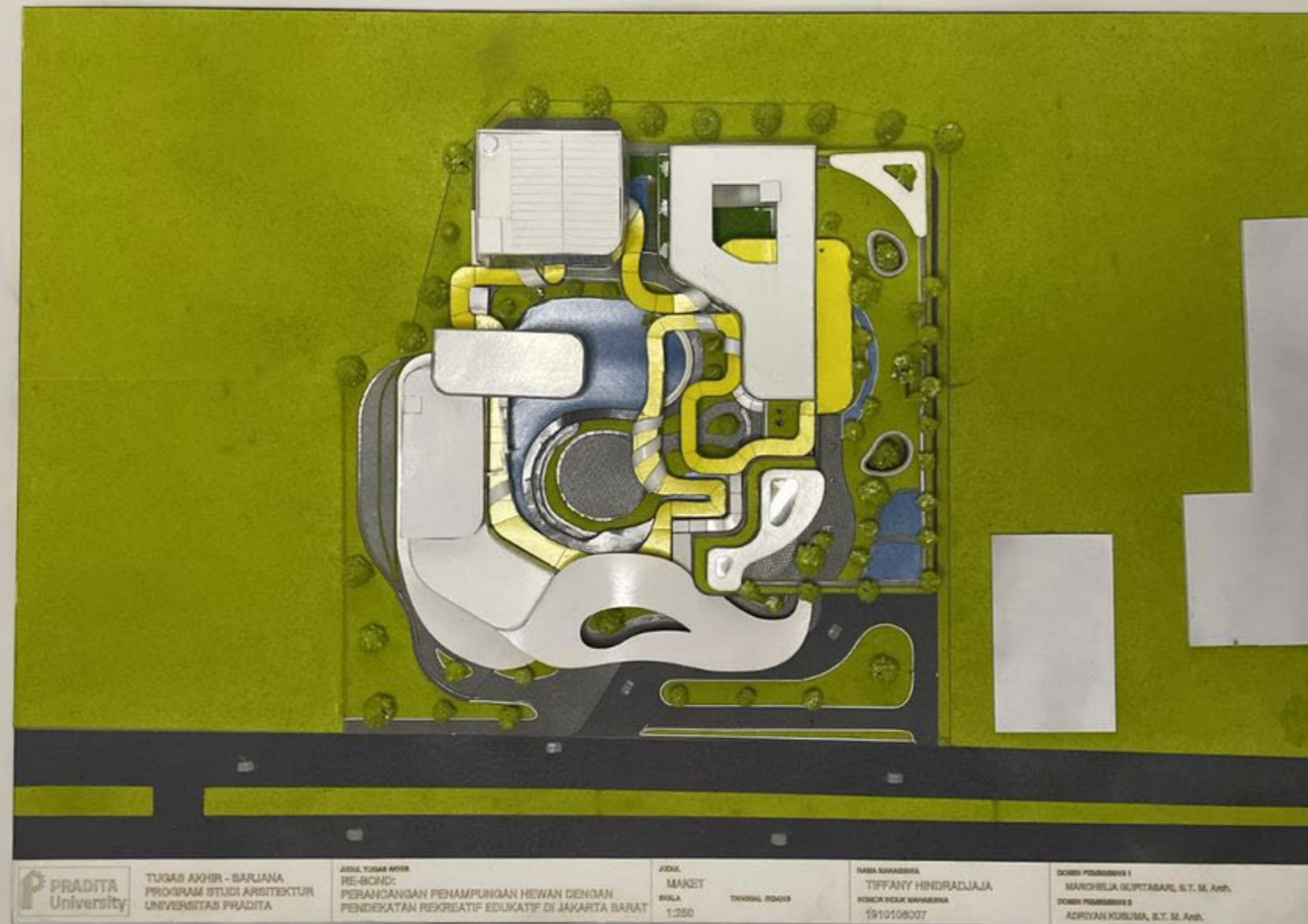


Foto Maket



Foto Maket



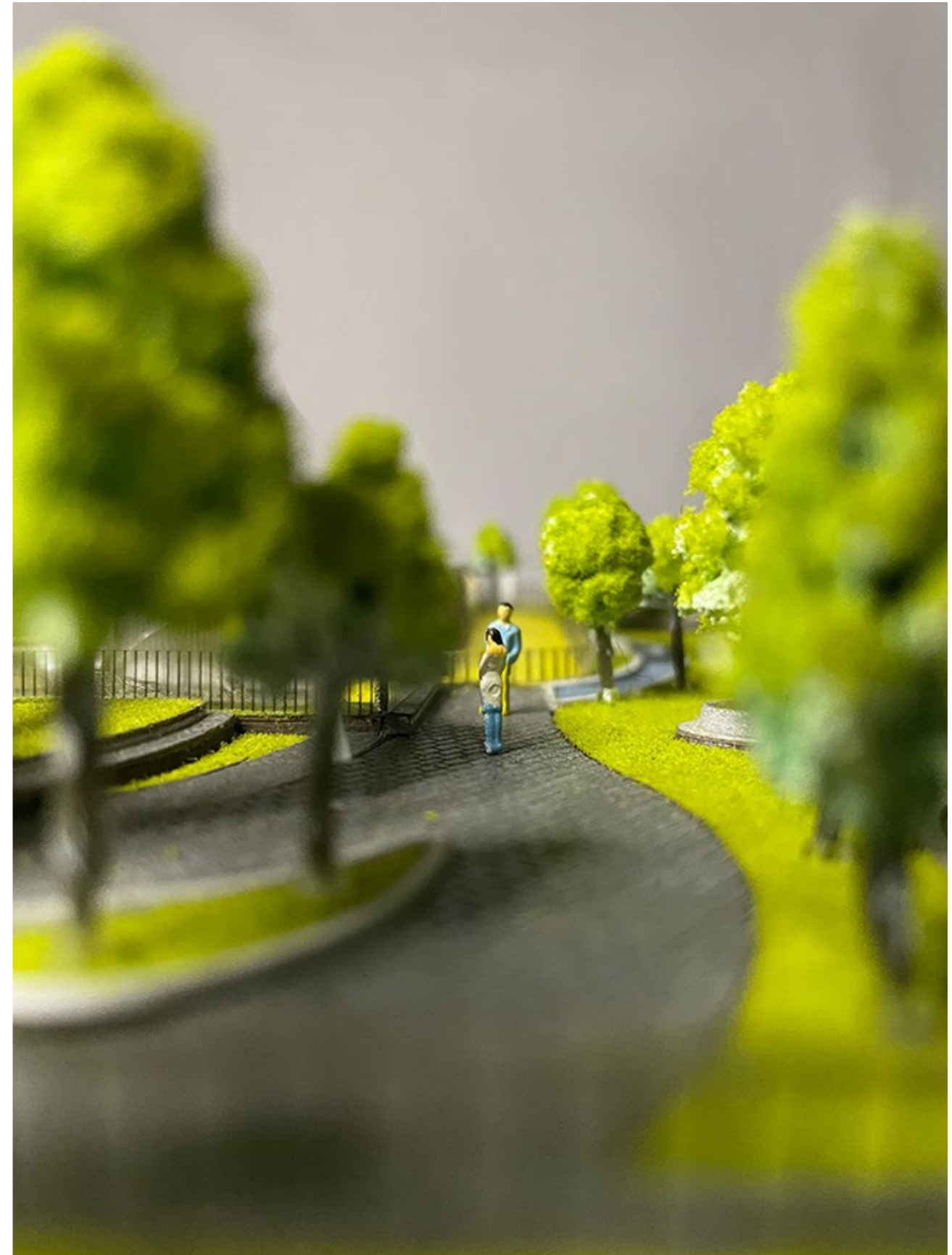
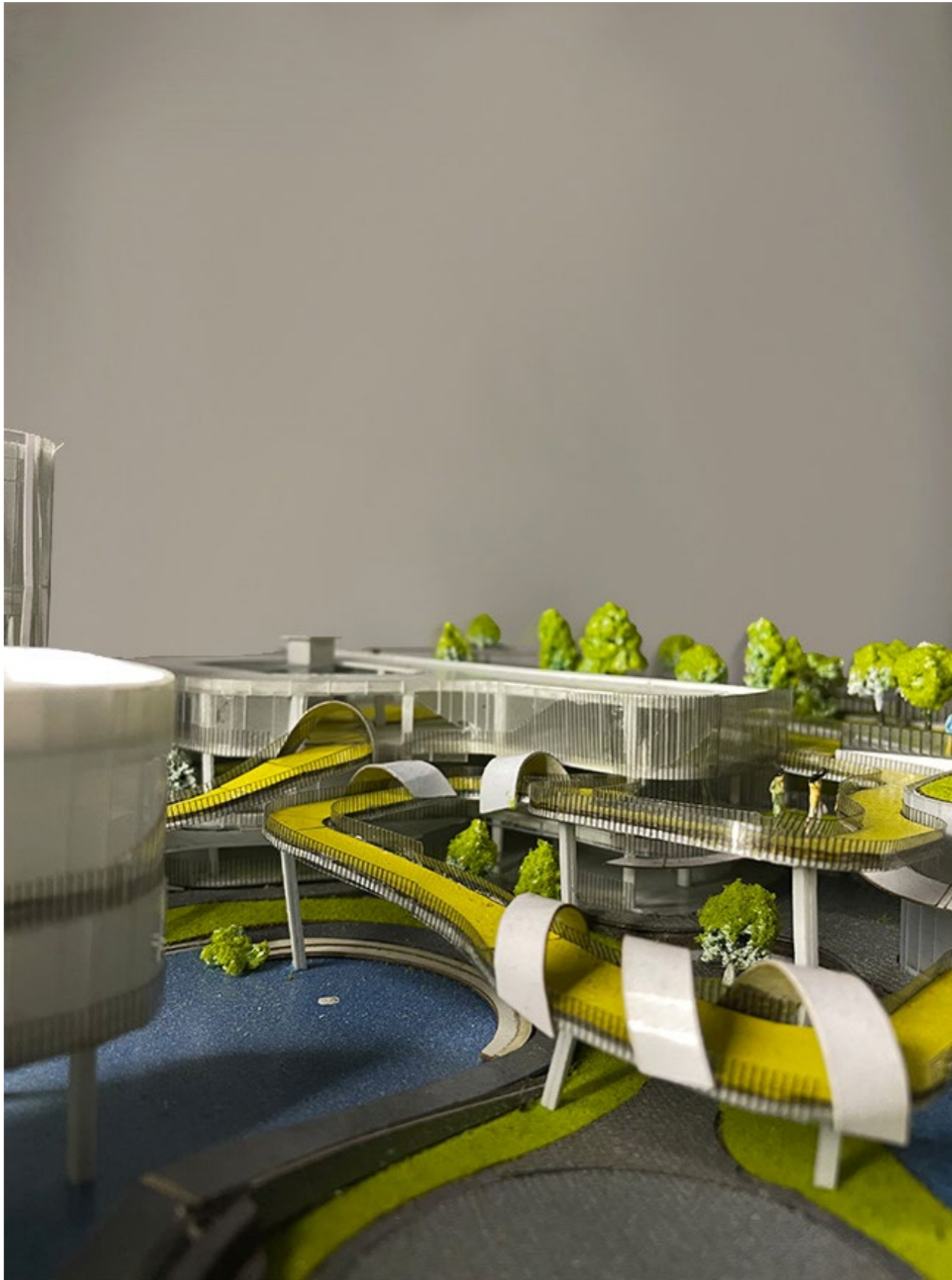
Foto Maket



Foto Maket



Foto Maket



Program Studi Arsitektur
Universitas Pradita
Scientia Business Park Tower I, Blok 0/I, Jl. Boulevard Gading Serpong, Kelapa Dua,
Tangerang, Banten 15810

BERITA ACARA SIDANG TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini, Dosen Penguji Sidang Tugas Akhir Semester GENAP Tahun Akademik 2022/2023,

Dosen Penguji : 1. Anisza Ratnasari, S.T., M.Sc.
2. Hanugrah Adhi Buwono, S.T., MA.

Telah melaksanakan dan menguji mahasiswa berikut ini dalam SIDANG TUGAS AKHIR yang dilaksanakan pada:

Hari dan tanggal : Rabu, 7 Juni 2023
Tempat : Ruang A105
Nama Mahasiswa : Tiffany Hindradjaja
NIM : 1910106007
Judul Tugas Akhir : Re-Bond Place: Shelter Hewan dengan Pendekatan Rekreatif Edukatif di Jakarta Barat
Dosen Pembimbing : 1. Marchelia Gupitasari, S.T., M.Arch.
2. Adriyan Kusuma, S.T., M. Arch.

Catatan sidang : Lulus Tidak Lulus*

- Presentasi, panel, gambar kerja dan maket lengkap
- Perhatikan detail penyelesaian material pada bangunan (join, sambungan, dll)
- Image yang merepresentasikan interaksi hewan & manusia (killer image bisa cari angle lain, interior dengan style yang sama)
- Eksplometri bukan detail, lengkapi di laporan
- Tdk semua detail harus di konsepi, supaya tdk 'cacoklogi'.

Demikian berita acara ini dibuat dengan sebenarnya.
*coret salah satu

Tangerang, 7 Juni 2023

Dosen Pembimbing 1


Marchelia Gupitasari,
S.T., M.Arch.


201807041/0321039004

Dosen Pembimbing 2


Adriyan Kusuma, S.T.,
M. Arch.

202002106/8980250022

Dosen Penguji 2


Hanugrah Adhi Buwono,
S.T., MA.

202107017/0314068906

Dosen Penguji 1
(Ketua Sidang)


Anisza Ratnasari, S.T.,
M.Sc.

201807047/0315128503

Hasil Pemeriksaan *Plagiarism Check*

ORIGINALITY REPORT

6%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Universitas Sam Ratulangi

Student Paper

1%

2

repository.its.ac.id

Internet Source

<1%

3

repository.ub.ac.id

Internet Source

<1%

4

hdl.handle.net

Internet Source

<1%

5

kc.umn.ac.id

Internet Source

<1%

6

docplayer.info

Internet Source

<1%

