

ABSTRAK

Minimnya tempat yang menyediakan fasilitas bagi anjing dengan pemiliknya membuat batasan yang menyulitkan mereka untuk dapat bermain dan bersosialisasi bersama. Memelihara anjing tidak hanya memperhatikan perawatan fisik, tetapi perlu juga menjaga kesehatan mental yang dapat dilakukan dengan cara membawanya berjalan dan bersosialisasi. Memenuhi kebutuhan anjing dengan pemilik diperlukan fasilitas seperti cafe sebagai tempat bersosialisasi, taman yang luas untuk bermain, *grooming* untuk perawatan anjing, toko yang menjual peralatan anjing, tempat yang menyajikan hiburan serta pengenalan jenis anjing lainnya dan studio foto sebagai tempat menyimpan kenangan.

Proyek ini menggunakan konsep Pohon Ketapang Kencana yang sering digunakan sebagai pohon peneduh dan berkumpul. Konsep ini diterapkan pada desain proyek melalui bentukan melingkar seperti payung, tegak lurus, berwarna hijau, tidak banyak bercabang dan teratur. Proyek ini di desain dengan keterbukaan secara visual untuk menjadi daya tarik serta mempertimbangkan penghawaan udara demi kenyamanan pengunjung. Diharapkan dengan adanya proyek ini pemilik dengan anjingnya dapat bersosialisasi dan menambah teman baru, sekaligus dapat bertukar informasi sebagai sesama pencinta anjing.

Keywords: Bersosialisasi, Anjing, Pohon Ketapng Kencana

ABSTRACT

The lack of facilities for dogs and the owners makes them hard to play and socialize with their pets. Keeping dogs not only requires full attention of them physically but also taking care of their mental health by walking them for socialization. That is why, there is a need of social places huge playgrounds to play with the dogs and grooming for dog care as well as toys that specialize in dog needs. Entertainment centers to introduce various kinds of dogs and photo studios to keep their memorabilia are also required.

This project uses Ketapang Kencana trees for shelters of gathering. The design is made up of round umbrellas, verticals, greenish, hardly branchless and well organized. This project is designed visually opened to garner attractions and guarantee comfort for the visitors. It is truly expected that this project will allow the owners of the dogs tot her with their pets to socialize and add the number of their friends and be able to socialize and exchange information between dog lovers.

Keywords: Socialize, Dog, Ketapang Kencana Trees

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Ide/Gagasan Perancangan.....	3
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Perancangan.....	5
1.6 Manfaat Perancangan.....	5
1.7 Ruang Lingkup Perancangan.....	6
1.8 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II <i>DOGS CAFE</i>	
2.1 Anjing.....	8
2.2 Cafe.....	9
2.3 <i>Park</i>	10
2.4 <i>Grooming</i>	11
2.5 Sirkulasi Udara.....	12
2.6 <i>Entrance</i>	13

2.6.1 Pintu Otomatis.....	14
2.6.2 Pintu Putar (<i>Revolving Door</i>).....	14
2.6.3 Pintu geser (<i>Sliding Door</i>).....	15
2.7 Sosialis.....	16
2.8 <i>Storage</i>	17
2.9 Perilaku Anjing.....	18
2.9.1 Menggali.....	18
2.9.2 Mengunyah/ <i>Chewing</i>	18
2.9.3 Mengemis/ <i>Begging</i>	18
2.9.4 Berputar Sebelum Duduk atau Berbaring.....	19
2.9.5 Speration Anxiety (kegelisahan karna berpisah dengan pemilik)....	19
2.9.6 Suara Merengek Untuk Meminta Perhatian.....	19
2.9.7 Menggigit.....	19
2.9.8 Agresif.....	19
2.10 Antopometri.....	20
2.10.1 Ciri Fisik Anjing.....	20
2.10.2 Pengelihatan.....	20
2.10.3 Indra Pendengaran.....	20
2.10.4 Indra Penciuman.....	20
2.11 Standar Ukuran Anjing.....	21
2.11.1 Anjing Terkeci	21
2.11.2 Anjing Berukuran Sedang.....	21
2.11.3 Anjing Berukuran Besar.....	23

2.11.3 Anjing Berukuran Paling Besar.....	24
2.12 Standar Ergonomi.....	25
2.12.1 Standart Untuk Umum.....	26
2.12.2 Standart Ergonomi Cafe.....	27
2.12.3 Standart Ergonomi Display.....	28
2.12.4 Standart Ergonomi Tempat Membuat Minum.....	29
2.13 Studi Banding.....	30
BAB III DESKRIPSI OBJEK STUDI	
3.1 Deskripsi Proyek.....	33
3.2 Deskripsi Site.....	35
3.2.1 Analisa Fungsi	35
3.2.2 Analisa Site.....	38
3.2.3 Analisa Building.....	39
3.3 Identifikasi <i>User</i>	40
3.4 Programing.....	41
3.4.1Flow Activity.....	41
3.4.2Kebutuhan Ruang	43
3.4.3Zoning Blocking.....	44
3.4.4Bubble Diagram.....	45
3.5 Ide Implementasi Konsep Pada Objec Studi.....	45
3.5.1 Implementasi Konsep.....	47
3.6 Studi Image.....	51
BAB IV PERANCANGAN DESAIN INTERIOR	
4.1 Desain Secara Umum.....	52

4.1.1 Denah General.....	52
4.1.2 Potongan General.....	54
4.2 Desain Denah Khusus.....	55
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	63
5.1 Simpulan.....	63
5.1 Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....	xiii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Dog Size Berdasarkan Berat Anjing	07
Gambar 2.2 Cafe dengan Bangku dan Meja Kayu	09
Gambar 2.3 Taman Indoor Untuk Pembuangan Anjing	09
Gambar 2.4 Jenis Agiliti Indoor Park	10
Gambar 2.5 Outdoor Park	10
Gambar 2.6 Pintu Masuk Rangkap Dua	11
Gambar 2.7 Tempat Mandi Anjing	11
Gambar 2.8 Meja Electric Untuk Pengeringan	12
Gambar 2.9 air conditioningl	13
Gambar 2.10 Exhaust Fan Diagram	13
Gambar 2.11 Jenis Sirkulasi	13
Gambar 2.12 pintu Otomatis	14
Gambar 2.13 Penggunaan Pintu Putar	15
Gambar 2.14 Pintu Putar	15
Gambar 2.15 Pintu Geser	16
Gambar 2.16 <i>Chihuahua</i>	21
Gambar 2.17 <i>Pekingese</i>	23
Gambar 2.18 <i>Pharaoh Hound</i>	24
Gambar 2.19 <i>Gread Dane</i>	25
Gambar 2.20 <i>St Bernard</i>	25
Gambar 2.21 Dimensi Manusia	26
Gambar 2.22 Dimensi Aktivitas Manusia	26
Gambar 2.23 Keterangan Aktivitas	27
Gambar 2.24 Standar Fasilitas Cafe	27
Gambar 2.25 Standar Display	28
Gambar 2.26 Standar Display Counter	28
Gambar 2.27 Standar Display	29
Gambar 2.28 Standar Area Pembuatan Minuman	29

Gambar 2.29 Standar Jangkauan Kerja.....	29
Gambar 2.30 Rumah Guguk	30
Gambar 2.31 Peta Lokasi Rumah Guguk	30
Gambar 2.32 area Tunggu	31
Gambar 2.33 area Tunggu Dekat Taman.....	31
Gambar 2.34 Tempat Penitipan Anjing	31
Gambar 2.35 Kolam Anjing.....	31
Gambar 2.36 Halaman Kandang Anjing.....	30
Gambar 2.37 Pagar Pembatas Kolam	30

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Analisa Site</i>	38
Tabel 3.2 <i>Analisa Building</i>	39
Tabel 3.3 Tabel Kebutuhan Ruang	43

