

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Hewan mamalia berkaki empat, yaitu anjing merupakan hewan yang memiliki tingkat kecerdasan yang cukup tinggi, sehingga hewan ini lebih mudah dilatih dan dapat bersosialisasi dengan manusia. Selain cerdas, anjing juga memiliki sifat setia dan patuh kepada pemiliknya, sehingga kebanyakan dari pemilik menganggap hewan ini sebagai anggota keluarga sendiri dan sebaliknya, anjing menganggap pemilik sebagai anggota kelompok, karena pada dasarnya anjing hidup secara berkelompok.

Anjing adalah salah satu hewan peliharaan yang banyak digemari oleh masyarakat. Bagi penggemar anjing, memiliki anjing sebagai hewan peliharaan adalah pengalaman yang menarik, tetapi merupakan tanggung jawab yang cukup besar. Anjing sangat bergantung kepada pemilik mengenai kebutuhan dan sebagai pemilik, merupakan tanggung jawabnya untuk menjaga serta memenuhi kebutuhannya agar anjingnya sehat terawat. Perawatan secara rutin dibutuhkan oleh segala jenis anjing untuk menjaga penampilan dan membuat hewan ini merasa lebih nyaman. Jenis anjing berbulu panjang akan membutuhkan perawatan khusus dan umumnya perawatan ini dilakukan di salon anjing yang didukung dengan alat-alat khusus untuk mempermudah saat melakukan perawatan.

Berolah raga adalah salah satu kebutuhan yang penting bagi anjing untuk kesehatan mental dan fisik anjing. Kebanyakan pemilik, tidak membawa anjingnya berolah raga, dikarenakan tidak ada lahan yang cukup untuk memfasilitasi anjingnya berolah raga dengan rasa aman. Dampak dari kurangnya berolah raga akan mempengaruhi tingkah laku anjing yang menjadi tidak terkendali dan sangat penting untuk langsung mengambil tindakan terarah agar tingkah laku anjing tetap terkontrol. Selain berolah raga, melatih kecerdasan anjing dengan melakukan perintah-perintah dasar yang umum sangat efektif bagi anjing. Melatih kecerdasan anjing harus dengan cara yang menyenangkan, positif dan berhadiah akan mempermudah saat pelatihan.

Semua anjing, membutuhkan asupan nutrisi yang seimbang sesuai umur, aktifitas dan jenis makanannya. Asupan nutrisi ini juga merupakan tanggung jawab pemilik untuk membantu anjing tetap sehat bernutrisi. Anjing juga sesekali perlu dimanjakan dengan makanan yang sesuai dengan kesukaannya. Membuat tempat seperti cafe anjing akan membantu memperdekat hubungan sosial antara pemilik dengan anjing, juga sebagai tempat untuk memanjakan anjing kesayangan dengan berbagai makanan khusus dan anjingpun dapat bersosial dengan anjing lainnya. Selain menu makanan khusus anjing yang bernutrisi, cafe ini menyediakan berbagai makanan siap saji untuk anjing seperti biscuit dan menjual minuman khusus untuk pemilik ataupun pengunjung cafe anjing.

Sampai saat ini di Bandung belum tersedia fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan untuk psikologi dan menjaga mental anjing yang sesuai. Melalui Tugas Akhir ini, penulis ingin merancang suatu tempat/ wadah untuk menampung seluruh aktivitas yang diperlukan anjing dengan pemilik agar dapat bersosialisasi bersama. Pada umumnya di Bandung hanya terdapat petshop yang menjual seluruh kebutuhan hewan peliharaan, perawatan dan hanya sedikit tempat yang dapat memfasilitasi anjing untuk bersosial dan berolah raga bersama dengan pemiliknya.

1.2 Identifikasi Masalah

Kurangnya tempat serta lahan yang dapat digunakan oleh pemilik dan anjing untuk bersosialisasi membuat jarak antara pemilik dan anjing, selain itu anjing juga tidak dapat berolah raga sehingga anjing mudah sakit atau memiliki energi berlebih yang dapat mengakibatkan anjing menjadi hiperaktif. Saat ini di Kota Bandung, hanya memiliki beberapa tempat yang dapat dikunjungi hewan ini, sehingga terjadi batasan-batasan yang menghambat bagi anjing dan pemiliknya untuk bersosialisasi bersama.

1.3 Ide/Gagasan Perancangan

Tempat bersosialisasi bagi anjing dan penggemar anjing yang dibuat secara khusus untuk memenuhi kebutuhan saat bersosialisasi. Tempat rekreasi ini menyediakan ruang *indoor* yang terhubung dengan taman *outdoor*. Pada bagian taman terdiri dari dua area, yaitu area tempat bermain dan berlatih ketangkasan, juga terdapat area penitipan sementara untuk anjing. Pada area tempat bermain dan berlatih ketangkasan lantainya menggunakan material yang bertekstur kasar dan penggunaan rumput pada beberapa area. Dindingnya menggunakan batu yang bertekstur dan dilapisi tanaman merambat. Pada bagian pagar menggunakan anyaman bambu yang dilapisi tanaman merambat. Area penitipan terdiri dari beberapa kandang yang menggunakan material keras dan mudah di bersihkan selain itu setiap kandang difasilitasi dengan televisi serta *puff*. Bagian atapnya dibuat miring agar sirkulasi udara membuat sejuk kandang.

Ruang *indoor* mempunyai beberapa fasilitas seperti *grooming* yang terdiri dari tiga ruang, yaitu ruang mandi yang menggunakan material bertekstur pada lantai serta dinding yang menggunakan *wallpaper* dan bak mandi yang menggunakan kramik. Pada ruang pengeringan lantainya menggunakan material yang bertekstur sedang dan dinding yang di lapiasi *wallpaper* dan ruang khusus menyimpan anjing setelah selesai dikeringkan menggunakan material lantai yang mudah dibersihkan serta bertekstur. Pemilik anjing dapat melihat langsung proses pengerjaannya atau dapat menunggu di cafe yang telah di sediakan. Area cafe memiliki teras yang menyediakan pemandangan yang luas ke area taman dan memberikan rasa nyaman seperti berada di bawah pohon. Pada area cafe terdapat toko yang menjual *accessoris*, baju, dan perawatan serta perlengkapan anjing untuk mempercantik anjing peliharaan. Cafe juga menyediakan beberapa menu makanan khusus anjing yang dapat di pesan langsung dan beberapa kue kemasan yang didisplay pada area cafe. Cafe juga menyediakan bar minuman khusus bagi para penggemar anjing yang sedang menunggu dan bersantai di cafe. Bar dibuat tertutup dengan kaca untuk menjaga kebersihan dalam proses pembuatan minuman. Pada area cafe dan bar menggunakan material lantai yang kasar dan halus sehingga membuat perawatannya lebih mudah dan dindingnya menggunakan *wallpaper*. Area shop dibuat melingkar dan tembus pandang menggunakan material kaca agar pengunjung dapat tertarik memasuki area shop.

Ruang *indoor* juga menyediakan ruang bermain bersama anjing yang sudah terlatih. Ruangan ini dikhususkan bagi para penggemar anjing yang ingin mengenal lebih dekat jenis-jenis hewan ini dan sebagai tempat menyalurkan kecintaannya terhadap anjing. Ruangan dibuat seperti tempat berkumpul dan bersosialisasi untuk sesama penggemar anjing. Material lantai yang di gunakan adalah material pelapis yang memiliki tekstur halus yang mudah di bersihkan dan dinding-dindingnya menggunakan *wallpaper* dan kaca yang bertujuan untuk memperlihatkan aktifitas dalam ruangan sehingga dapat menarik minat pengunjung untuk masuk ke dalam ruangan.

Bagi para penggemar anjing yang senang berfoto, disediakan studio foto yang menjual jasa foto dan menyewakan perlengkapan untuk berfoto. Studio foto di desain tembus pandang menggunakan material kaca untuk memperlihatkan

kegiatan yang sedang berlangsung dan juga sebagai dorongan untuk para pengunjung agar tertarik mencoba berfoto dengan anjingnya. Pada bagian lantai studio foto menggunakan bahan pelapis yang mudah di bersihkan dan cepat kering.

1.4 Rumusan Masalah

Jika seseorang hendak membawa anjingnya keluar untuk berjalan-jalan dan bersosialisasi bersama sangat sulit menemukan tempat yang dapat memfasilitasi kebutuhan anjing secara umum. Banyak tempat-tempat baru yang bermunculan dan tidak memperbolehkan anjing atau hewan peliharaan masuk dikarenakan sebagian orang beranggapan bahwa hewan tersebut menakutkan dan membuat ruangan menjadi kurang higienis. Oleh karna itu merancang sebuah tempat yang dapat memfasilitasi anjing dengan pemiliknya perlu memperhatikan desain yang memfasilitasi anjing saat berada di dalam ruangan dan aspek kehygienisan ruang.

Adapun rumusan masalah yang ingin dipecahkan oleh perancang pada perancangan *Dogs Cafe* ini adalah:

1. Bagaimana merancang sebuah ruangan yang dapat menciptakan interaksi sosial antar pengunjung serta menjaga kehygienisan ruang?
2. Bagaimana menciptakan desain yang ramah anjing dan dapat memfasilitasi anjing saat bersosialisasi bersama pemilik?

1.5 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang sebuah ruangan yang dapat menciptakan interaksi sosial antar pengunjung dan memperhatikan kehygienisan ruangan agar pengunjung merasa nyaman berada di dalam ruang tersebut.
2. Menciptakan desain yang memfasilitasi dan ramah bagi anjing saat bersosialisasi dengan pemiliknya.

1.6 Manfaat Perancangan

Pada perancangan *Dogs Cafe* ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Manfaat bagi perancang:
 - a. Mendapat pengetahuan mengenai kebutuhan anjing dengan pemiliknya untuk bersosialisasi.
 - b. Menambah wawasan akan perancangan desain yang memfasilitasi anjing dengan pemiliknya
2. Manfaat bagi pencinta anjing:
 - a. Mempunyai satu tujuan pasti yang dapat di kunjungi bersama tanpa ada aturan-aturan yang menyulitkan pemilik dengan anjing.
 - b. Dapat melengkapi kebutuhan mental dan fisik anjing.
 - c. Sebagai suatu tempat bersosialisasi dengan pencinta anjing lainnya.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Rancangan yang akan dibuat pada tempat ini, yaitu:

1. Cafe yang menjual makanan khusus anjing dan minuman untuk pemilik dengan nuansa alam.
2. Taman *outdoor* yang berguna sebagai tempat berlatih dan berolah raga.
3. Salon anjing yang terdiri dari dua area perawatan (area mandi, penataan dan pengeringan).
4. Studio Photo
5. Penitipan anjing yang bersifat sementara
6. Toko yang menjual peralatan dan kebutuhan anjing.

1.8 Sistematika Penulisan

Dalam rangka menyusun laporan perancangan, penulis membuat sistematika penulisan, yaitu:

Bab I, berisi Pendahuluan yang membahas latar belakang, identifikasi masalah, ide/gagasan, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, ruang lingkup perancangan dan sistematika penulisan.

Bab II, berisi Landasan Teori yang membahas teori-teori yang berhubungan dengan anjing, taman, cafe, bar, toko anjing, grooming, studio foto, penitipan anjing, dan studi bandingnya.

Bab III, berisi Deskripsi Objek Studi yang akan dijadikan objek yang akan diteliti yaitu deskripsi objek, analisis fungsional dan pengguna, dan kebutuhan program ruang.

Bab IV, berisi Perancangan Desain Interior yang menjelaskan hasil penerapan konsep pada desain dan menjawab permasalahan yang ada.

Bab V, berisi Simpulan dan Saran pada bagian ini akan memaparkan simpulan dan saran yang diambil selama proses perancangan Tugas Akhir dilaksanakan sampai dengan selesainya laporan Tugas Akhir beserta dengan hasil perancangan.