



## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

Bagi masyarakat yang mencintai hewan seperti anjing, yang senang melakukan kegiatan rekreasi seperti kuliner atau berpergian bersama hewan kesayangannya, maka dilakukan perancangan berupa sarana rekreasi dan edukasi bagi pecinta anjing di Bandung. Dimana pada sarana tersebut pengunjung dapat membawa hewan peliharaan kesayangannya untuk pergi berekreasi bersama dan dapat bertukar informasi antara sesama pecinta hewan. Perancangan tidak hanya ditujukan bagi pengunjung yang memiliki hewan peliharaan, tetapi juga ditujukan bagi masyarakat pecinta hewan yang tidak dapat memelihara hewan dikarenakan berbagai faktor diantaranya seperti, tidak memiliki halaman yang cukup luas dirumah atau kurangnya biaya untuk membeli hewan, sehingga mereka dapat merasakan dan mengalami interaksi dengan hewan peliharaan yaitu anjing. Perancangan juga mengenalkan sarana edukasi hewan peliharaan bagi masyarakat untuk lebih mengenal berbagai jenis anjing dan salah

satunya adalah mengenalkan anjing trah asli Indonesia yaitu anjing Kintamani. Anjing ini berasal dari Banjar Paketan, desa Sukawana, kecamatan Kintamani, kabupaten Bangli. Anjing tersebut saat ini sudah memiliki populasi yang cukup banyak. Anjing ini merupakan hewan peliharaan yang sangat setia pada majikannya, dan dapat dijadikan anjing penjaga karena kepekaannya terhadap situasi dan kondisi yang sedang dihadapi. Anjing Kintamani juga dapat dijadikan sebagai anjing pelacak yang handal terutama dibidang obat terlarang (ganja), sehingga sering digunakan untuk membantu kepolisian untuk menggungkap beberapa kasus.

### **1.1 Latar Belakang**

Hewan peliharaan seringkali dapat menjadi sosok teman atau sahabat terdekat bagi manusia. Hal tersebut menyebabkan tidak sedikit manusia yang memiliki hewan peliharaan. Namun, keterbatasan ruang dalam halaman rumah maupun keterbatasan biaya seringkali membuat manusia tidak dapat memelihara hewan peliharaan yang diinginkannya. Bahkan untuk anak - anak berusia remaja yang ingin memiliki hewan, seringkali tidak diperbolehkan oleh orangtuanya. Padahal hewan dapat menghibur manusia dan memberikan dampak yang positif seperti mengurangi tingkat stres atau kejenuhan seseorang. Sisi positif lainnya dari segi kesehatan bagi seseorang yang memelihara hewan peliharaan diantaranya adalah dapat meningkatkan kekebalan tubuh, menjadi teman bergerak aktif, dan menjadi teman untuk berinteraksi bagi penderita autisme.

Sistem imun orang yang memiliki hewan peliharaan lebih baik daripada yang tidak. Penelitian membuktikan bahwa lansia berusia lebih dari 65 tahun yang memiliki hewan peliharaan terbukti memiliki tingkat kunjungan ke dokter 30 persen lebih rendah dibandingkan yang tidak. Kekebalan tubuh yang lebih baik juga terbentuk pada anak - anak yang tumbuh di lingkungan rumah dengan hewan peliharaan. Berlawanan dengan anggapan umum, penelitian terbaru mengungkap bahwa balita yang dibesarkan dalam rumah dengan hewan peliharaan, cenderung lebih terlindungi dari alergi, asma dan eksim, yaitu alergi kulit yang menyebabkan gatal dan kemerahan.

Bermain bersama hewan peliharaan juga dapat menjadi aktivitas yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kadar dopamin dan serotonin yang bersifat menenangkan dan menggembirakan bagi pikiran. Selain itu, memelihara hewan juga dapat membuat manusia terhindar dari perasaan kesepian yang dapat memicu atau memperburuk penyakit fisik atau psikologis seperti depresi. Dengan hewan peliharaan, anak yang memiliki kesulitan belajar dapat mengelola stres dan belajar menenangkan diri. Penelitian lain membuktikan bahwa keberadaan hewan peliharaan di rumah membuat lansia dengan Alzheimer cenderung merasa lebih rileks.

Bermain bersama hewan peliharaan mendorong pemilik untuk bergerak aktif. Aktivitas ini merupakan alternatif yang tepat jika pemilik tidak ingin berolahraga serius. Berjalan kaki bersama anjing dapat menjadi kegiatan yang menyenangkan sekaligus membuat tubuh sehat. Pengidap penyakit jantung juga dapat bergerak aktif dan memperbaiki fungsi jantung saat bermain bersama hewan peliharaan. Berdasarkan penelitian, anak dengan autisme juga dapat berinteraksi dengan lebih baik jika ada hewan peliharaan di sekitar mereka. Memelihara hewan peliharaan juga dapat membuat pemilik lebih berpeluang memiliki hubungan sosial baru, terutama dengan sesama orang yang menggemari hewan yang sama. Interaksi ini dapat dilakukan oleh siapa pun, baik jika pemilik sedang terbaring sakit maupun ketika pemilik sedang berolahraga sambil membawa hewan peliharaan. Jalinan pertemanan dan dukungan sosial yang kuat akan membuat pemilik lebih sehat sebagai seorang individu. Pada dasarnya, memiliki hewan peliharaan di rumah dapat mendatangkan efek psikologis yang positif bagi keluarga. Namun untuk memiliki hewan peliharaan yang sehat, kita sebagai pemilik yang bertanggung jawab harus senantiasa merawatnya.

Berdasarkan jenisnya, jenis anjing dibagi menjadi dua, yaitu jenis anjing lokal dan jenis anjing ras. Anjing lokal merupakan anjing khas atau jenis anjing yang berasal dari negara sendiri, sedangkan anjing ras merupakan anjing yang berasal dari luar negeri. Selain mengenalkan edukasi mengenai berbagai jenis anjing, sarana edukasi juga ingin mengenalkan anjing Kintamani Bali yang sudah diakui oleh Asian Kennel Union (AKU) sebagai anjing ras asal Indonesia. Untuk itu sebagai bangsa Indonesia, harus bangga dan berterimakasih kepada drh.Pudji Raharjo yang telah memperjuangkan di organisasi Kennel tingkat asia tersebut. Berkat kegigihannya,

bangsa Indonesia memiliki jenis anjing unggul dan diakui dunia. Namun sangat disayangkan, banyak sekali orang Indonesia yang lebih menyukai dan memilih jenis anjing ras dari negara lain dibandingkan dengan memelihara anjing lokal seperti anjing kintamani. Latar belakang tersebut diakibatkan karena anjing ras lebih lucu, gagah, dan berkesan mewah dibandingkan anjing lokal. Padahal budaya memelihara anjing di Indonesia baru sebatas *posser* (gaya hidup) bukan *passion*.

Jadi, orang-orang memilih anjing yang ketika dibawa keluar saat jalan-jalan agar terlihat menarik, dan bukan memilih karena kebutuhan, meski tetap ada sebagian orang yang betul memilih anjing sesuai kebutuhan dan kemampuan mereka. Hal lain yang menjadi faktor utama orang Indonesia membeli anjing adalah tampilan fisik, perawatan, *trend*, fungsi, lingkungan sosial, dan harga. Yang lebih menyedihkan, para pecinta hewan saat ini lebih menyukai anjing ras seperti siberian husky, chow-chow, samoyet, beagle, golden retriever, dan masih banyak lagi. Untuk meningkatkan kesadaran dan minat masyarakat agar lebih peduli terhadap anjing kintamani, maka sebuah tempat berupa sarana rekreasi dan edukasi dimana pengunjung dapat berinteraksi dan mengenal setiap jenis anjing dirancang.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diperoleh masalah sebagai berikut :

1. Minimnya tempat rekreasi yang memperbolehkan pengunjung membawa hewan peliharaan ke dalam ruangan.
2. Minimnya tempat rekreasi yang menyediakan atau memiliki sarana bagi pengunjung yang tidak memiliki hewan peliharaan untuk berinteraksi dengan hewan dalam ruangan.
3. Kurangnya perancangan desain interior yang mengangkat sarana edukasi mengenai anjing ras maupun anjing trah asli Indonesia.

### 1.3 Ide/Gagasan Perancangan

Ide atau gagasan berupa perancangan fasilitas rekreasi bagi pecinta hewan peliharaan di Bandung, dimana masyarakat dapat berinteraksi dengan hewan peliharaan yaitu anjing. Perancangan dirancang untuk mewadahi masyarakat yang sering berpergian bersama hewan kesayangannya. Perancangan tidak hanya ditujukan bagi masyarakat yang memiliki hewan peliharaan, namun ditujukan juga bagi para pecinta hewan yang tidak dapat memelihara, sehingga mereka dapat mengalami perasaan memiliki atau menyayangi hewan. Ide gagasan ini juga ingin mengangkat sarana edukasi bagi para pecinta hewan khususnya bagi pecinta anjing ras agar lebih mengenal berbagai jenis anjing, dan mengenal anjing trah asli Indonesia, yaitu anjing Kintamani Bali (AKB).

### 1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara merancang sebuah sarana yang dapat memberikan interaksi bagi pengunjung dan hewan.
2. Bagaimana menciptakan sarana edukasi mengenai hewan peliharaan yaitu anjing bagi masyarakat.
3. Bagaimana cara menerapkan konsep *frangipani flower* dengan tema the dogs village pada perancangan sarana rekreasi dan edukasi bagi pecinta anjing di Bandung

### 1.5 Tujuan Perancangan

Dari rumusan masalah diatas, maka ditemukan tujuan dari perancangan sarana rekreasi dan edukasi bagi pecinta anjing di Bandung, yaitu :

1. Merancang area bagi pengunjung dan hewan yang saling berdekatan

2. Merancang desain bangunan yang berfungsi sebagai edukasi mengenai hewan anjing
3. Merancang sarana rekreasi dan edukasi dengan diterapkan melalui bentukan dan material furnitur. Sedangkan untuk tema *the dogs village* diterapkan melalui pembagian area, bentukan plafon, dan *treatment* pada dinding.

## 1.6 Ruang Lingkup Perancangan

Dalam perancangan Tugas Akhir ini, terdapat batasan perancangan yang akan dibuat dalam proyek dan akan digambarkan secara khusus pada lembar kerja. Batasan tersebut antara lain :

### 1. Kafe

Kafe merupakan area tempat berkumpul bagi para pecinta anjing, dimana pada area ini mereka dapat saling bertukar informasi mengenai cara pelatihan dan perawatan hewan. Disini mereka juga dapat bermain dengan hewan peliharaan mereka. Bagi yang tidak memiliki hewan, mereka dapat berinteraksi dengan hewan peliharaan yang dimiliki oleh sarana rekreasi dan edukasi bagi pecinta anjing.

### 2. Salon grooming

Salon sebagai tempat untuk merawat bulu-bulu, kuku, dan membersihkan atau memandikan setiap jenis anjing.

### 3. Mini *Pet shop*

*Pet shop* sebagai tempat untuk menjual alat-alat, aksesoris, shampoo, *dog food*, buku, majalah, maupun *souvenir* untuk para *dog lovers*.

#### **4. Mini Playground**

Area ini dirancang agar masyarakat dapat berinteraksi dengan anjing kintamani. Pada area ini pengunjung akan bermain sambil belajar mengenal anjing kintamani secara lebih mendalam.

#### **5. Mini galeri**

Pada Area ini masyarakat akan diberikan edukasi mengenai latar belakang dan sejarah mengenai berbagai jenis anjing dan edukasi mengenai anjing ras asli Indonesia yaitu anjing kintamani.

### **1.7 Manfaat Perancangan**

Berdasarkan tujuan perancangan pada sub bab 1.5, maka ditemukan manfaat perancangan yang diharapkan, yaitu :

1. Wadah bagi para pecinta hewan untuk bertukar informasi.
2. Sarana rekreasi bagi masyarakat untuk berinteraksi dengan anjing.
3. Secara tidak langsung menjadi sarana untuk membentuk komunitas pecinta hewan anjing.
4. Sebagai sarana edukasi yang mengenalkan berbagai jenis anjing dan juga mengenalkan jenis anjing trah asli Indonesia kepada masyarakat
5. Sebagai pengetahuan bagi mahasiswa universitas Kristen Maranatha Fakultas Seni Rupa Dan Desain jurusan interior untuk merancang desain mengenai sarana rekreasi dan edukasi yang berhubungan dengan hewan anjing.

## **1.8 Sistematika Penulisan**

Adapun susunan dalam sistematika perancangan proyek *pet shop* dan kafe di Bandung, agar perancangan laporan dapat terarah dengan baik. Sistem perancangan laporan adalah sebagai berikut :

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan latar belakang terjadinya masalah dan penjelasan mengenai ide/gagasan perancangan pembuatan desain perancangan sarana rekreasi dan edukasi bagi pecinta anjing di Bandung,

### **BAB 2 STUDI LITERATUR TENTANG ANJING DAN PERANCANGAN INTERIOR**

Bab ini berisikan tentang teori untuk membuktikan kebenaran dan mendeskripsikan standar pada perancangan, serta menjelaskan keberadaan salah satu jenis anjing trah asli Indonesia.

### **BAB 3 DESKRIPSI PROYEK DAN PROGRAM PERANCANGAN INTERIOR FASILITAS EDUKASI DAN REKREASI BAGI PECINTA ANJING DI BANDUNG**

Bab ini menjelaskan tentang deskripsi proyek desain interior kafe yang dikhususkan untuk setiap jenis anjing. Bab ini juga menjelaskan analisa konsep, bangunan, *user*, *flow*, *activity*, dan *zoning blocking*.

### **BAB 4 APLIKASI KONSEP BUNGA KAMBOJA PADA PERANCANGAN SARANA REKREASI DAN EDUKASI BAGI PECINTA ANJING DI BANDUNG**



Bab ini menjelaskan konsep bunga Kamboja pada perancangan sarana rekreasi dan edukasi yang dikhususkan untuk berinteraksi dengan berbagai jenis anjing, serta mendeskripsikan dan menjabarkan jenis-jenis material, bentuk, warna, pola, tekstur, dan pencahayaan pada desain interior.

## **BAB 5 KESIMPULAN**

Bab ini berisikan hasil kesimpulan yang dirangkum dari seluruh bab mengenai perancangan sarana rekreasi dan edukasi yang dikhususkan bagi setiap jenis anjing.

