

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Hewan merupakan makhluk hidup yang selalu ada di sekitar kita. Masyarakat pun banyak yang memelihara hewan peliharaan terutama anjing dan kucing karena memiliki karakter dan fungsi yang beragam, seperti anjing yang membantu manusia menjaga rumah, menjadi sahabat yang setia, dan membantu melakukan penyelamatan di lingkungan kepolisian. Sedangkan banyak juga masyarakat memilih memelihara kucing karena memiliki karakter dan sifat yang manja, lincah, dan aktif yang membuat pemiliknya merasa terhibur dengan memelihara kucing di rumahnya.

Pada saat ini, terdapat 350 jenis anjing peliharaan yang telah diakui oleh *Federation Cynologique Internationale (FCI)*. Anjing ini bisa diklasifikasikan dalam dua kelompok yaitu trah kecil (*toy group*) dan trah medium-besar (*herding group, working group, sporting group, hound group, terrier group, dan non-sporting group*). Sedangkan untuk kucing terdiri dari kurang lebih 43 jenis yang dapat dikelompokkan berdasarkan panjang-pendek rambutnya (bulu), seperti kucing berambut pendek (*short hair*), berambut sedang (*medium hair*), dan berambut panjang (*long hair*).

Dengan banyaknya jenis anjing dan kucing saat ini, maka muncul banyak komunitas pecinta hewan mulai dari komunitas anjing atau kucing ras hingga komunitas penyalamat binatang. Fasilitas dan tempat untuk memanjakan hewan peliharaan seperti *pet shop, pet grooming, outdoor playroom* dan *pet café* juga banyak bermunculan. Namun, fasilitas yang disediakan tidak memadai seluruh kebutuhan komunitas atau pecinta hewan. Kebanyakan *pet shop* dan tempat lainnya hanya mengakomodasi beberapa kebutuhan saja sehingga kebutuhan lain harus dipenuhi di tempat berbeda. Hal tersebut sangat bertentangan dengan gaya hidup orang pada zaman sekarang yang praktis, efisien, dan mudah. Selain itu, tingkat kemacetan di perkotaan saat ini sudah semakin meningkat karena hal inilah yang membuat orang seringkali enggan untuk berpindah-pindah dalam memenuhi kebutuhan hewan

peliharaannya. Selain itu, banyak juga pemilik hewan yang ingin mengajak hewan peliharaannya untuk berekreasi dan menghilangkan stres akibat pekerjaan dan rutinitas lain.

Namun, minimnya tempat makan atau tempat rekreasi yang mengizinkan pemilik hewan untuk membawa hewan peliharaan tersebut menjadi salah satu masalah yang cukup sulit bagi pemilik hewan peliharaan tersebut. Komunitas hewan pun juga menyesali kebijakan dari aturan tempat makan atau pusat perbelanjaan tersebut karena minimnya fasilitas di kota Bandung untuk mengadakan acara atau *workshop* tentang hewan-hewan peliharaan. Pasalnya pusat perbelanjaan atau tempat makan tersebut sering menyebutkan kalau hewan peliharaan tersebut menyebabkan ruangan tidak higienis dan dapat mengganggu kenyamanan bagi pengunjung lain yang bukan merupakan pecinta hewan. Hal tersebut sering disanggah oleh pecinta hewan mengingat kebersihan dan kesehatan hewan peliharaan yang sudah sangat dijaga.

Pemilik anjing dan kucing biasanya ingin memfasilitasi dan merawat hewan peliharaannya seperti raja agar hewan peliharaannya merasa senang dan juga sehat. Bagi pecinta anjing dan kucing, hewan tersebut sudah dianggap seperti keluarga sendiri sehingga pecinta anjing dan kucing tersebut ingin menitipkan, atau merawat hewan peliharaannya tersebut dengan cara yang istimewa.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis memilih untuk merancang *Resort Pet Care* khusus untuk anjing dan kucing agar pemilik dan hewan peliharaan tersebut dapat memenuhi kebutuhan rekreasi dan hobi terhadap peliharaannya pada satu tempat sambil menghabiskan waktu luang dengan nuansa ruangan yang nyaman dan menarik.

1.2 Identifikasi Masalah

Menurut latar belakang dari permasalahan tersebut, identifikasi masalah yang muncul seperti berikut:

1. Tidak adanya tempat rekreasi yang dapat berbelanja, merawat, dan menitipkan hewan peliharaan dalam satu tempat.

2. Kurangnya sarana dan fasilitas rekreasi tematik untuk pecinta anjing dan kucing untuk menghabiskan waktu bersama.
3. Tidak adanya sarana dan fasilitas ruang untuk memenuhi kebutuhan *gathering* bagi komunitas pecinta anjing dan kucing di Bandung.

1.3 Gagasan Perancangan

Di kota Bandung, banyak sekali tempat rekreasi yang mengusung tematik dalam perancangannya. Namun, tempat tersebut tidak memperbolehkan pengunjung untuk membawa hewan peliharaan. Maka dari itu, perancangan *Resort Pet Care* tersebut menggunakan konsep tematik dengan mengambil konsep yang terinspirasi dari “Chambord Castle” untuk menarik pengunjung dari segi rekreasi dan memenuhi kebutuhan bagi hewan peliharaannya.

Fasilitas yang memungkinkan dibuat dalam *Resort Pet Care* tersebut adalah *cafe*, *petshop*, *hotel* dan *day care*, *area indoor*, *area outdoor*, *gathering room* dan *salon*. *Area cafe* tersebut didesain tematik menggunakan tema interior kastil untuk berekreasi dengan hewan agar menimbulkan kesan nyaman dan mewah. *Café* tersebut menyediakan kebutuhan pemilik dan hewan peliharaannya berupa makanan cepat saji dan *snack*. Pemilik hewan dapat makan maupun minum ditemani dengan hewan peliharaannya dan dapat mengabadikan foto tersebut di seluruh area *café* karena menggunakan tema kastil yang berbeda pada tiap ruangan.

Tersedia fasilitas *hotel* dan *daycare* yang berfungsi sebagai tempat bermain anjing dan kucing yang dapat dititipkan dengan sistem harian dan dilengkapi fasilitas-fasilitas khusus untuk merawat anjing dan kucing tersebut selama dititipkan. Sehingga pemilik hewan akan tenang dan senang bila menitipkan atau mengajak bermain hewan peliharaan di tempat ini.

Area Gathering room berfungsi sebagai tempat berdiskusi atau tempat pertemuan untuk komunitas hewan di Bandung dengan fasilitas lengkap untuk menyampaikan edukasi tentang hewan peliharaan ke masyarakat. Fasilitas tersebut juga menyediakan sarana untuk menyampaikan informasi bagi pemilik hewan.

Salon hewan berfungsi untuk menjaga kebersihan hewan dari bakteri, jamur, kutu dan penyakit telinga yang seringkali ditemukan di hewan peliharaan. Salon ini menyediakan *grooming* dari ujung kaki sampai ujung kepala hewan peliharaan dan fasilitas untuk memotong bulu atau mewarnai bulu agar hewan peliharaan tampil bersih dan menarik.

Fasilitas *pet shop* menyediakan perlengkapan seperti aksesoris hewan, makanan, peralatan mandi hewan dan perawatan hewan sehingga pemilik hewan bisa membeli perlengkapan hewan tanpa membuang waktu dan mengajak hewan peliharaan ikut berbelanja.

Kemudian *Resort Pet Care* tersebut menyediakan beberapa taman kecil yang berfungsi untuk melatih anjing atau sebagai tempat pembuangan kotoran untuk anjing dan area bermain *indoor* untuk rekreasi hewan peliharaan dan pemiliknya. Pada area tersebut terdapat *track play dog*, *climbing cat* dan *cat toys* dengan suasana yang berbeda sehingga menciptakan kesan ruang seperti kerajaan.

Resort Pet Care ini bertujuan untuk mengajak pecinta hewan untuk bersantai bersama hewannya dengan nuansa tematik dari beberapa ruangan di dalam rumah agar hewan tersebut tetap nyaman dan aktif bermain bersama dengan hewan lainnya. Ruang beraktivitas tidak perlu takut terjadi perkelahian hewan karena area anjing dan kucing dipisahkan namun tetap memiliki tema yang sama.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat beberapa masalah yang berhubungan dengan perancangan *resort pet care* untuk anjing dan kucing yaitu:

1. Bagaimana merancang interior sebuah *Resort Pet Care* untuk memenuhi segala kebutuhan perawatan anjing dan kucing sekaligus sarana rekreasi?
2. Bagaimanakah menerapkan konsep ‘Chambord Castle’ dalam perancangan desain interior *Resort Pet Care* tersebut untuk menarik pengunjung?

3. Bagaimanakah cara membuat perancangan interior dengan konsep tematik dengan memperhatikan ergonomi, higienitas, dan *maintenance* dalam ruangan tersebut?

1.5 Tujuan Perancangan

1. Merancang interior *Resort Pet Care* untuk memfasilitasi kebutuhan perawatan dan rekreasi untuk anjing dan kucing.
2. Menerapkan konsep *Chambord Castle* pada interior ruangan untuk menarik pengunjung.
3. Membuat interior dengan konsep tematik dengan memperhatikan ergonomi, kebersihan, dan *maintenance* pada seluruh ruangan di dalam area *Resort Pet Care* tersebut.

1.6 Manfaat Perancangan

Penulisan laporan ini diharapkan memberikan manfaat bagi beberapa pihak, yaitu:

1. Pengusaha
 - Memperkenalkan ide dan inovasi yang terdapat dalam perancangan ini agar bisa menjadi inspirasi sebagai ide untuk berbisnis.
 - Menyediakan fasilitas yang nyaman dan santai untuk memberikan nuansa yang berbeda kepada konsumen.
2. Pecinta Hewan
 - Memperkenalkan ide dan inovasi untuk fasilitas yang dapat digunakan untuk umum sebagai tempat pertemuan atau bersantai.
3. Masyarakat
 - Memberikan tempat berekreasi dan menambah edukasi tentang hewan peliharaan.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Dalam perancangan interior *Resort Pet Care* ini terdapat beberapa fasilitas yang menjadi ruang lingkup perancangan.

1. Café (*Dog Area and Cat Area*)
2. Salon dan Spa
3. Hotel dan *Daycare*
4. *Pet shop*
5. *Playground*
6. *Gathering Club*
7. *Swimming Pool*

1.8 Sistematika Penulisan

- BAB 1 PENDAHULUAN

Penelitian dilakukan untuk menjawab keingintahuan peneliti guna mengungkapkan suatu konsep desain. membahas tentang uraian mengenai penjabaran latar belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Ruang Lingkup Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika penulisan.

- BAB 2 TEORI TENTANG *RESORT PET CARE*

Membahas tentang tinjauan umum yang terdiri dari penjelasan uraian singkat yang memberi gambaran mengenai bangunan *Resort Pet Care* secara umum mulai dari definisi, fungsi, jenis-jenis kegiatan yang diwadahi, sarana dan prasarana, standar-standar ruang, sejarah domestifikasi hewan, serta semua hal yang berhubungan dengan *Resort Pet Care*.

- BAB 3 DESKRIPSI DAN PROGRAM PERANCANGAN *PAWS KINGDOM RESORT PET CARE*

Pada bab ini menjabarkan pengumpulan data yang dilakukan dan hasil analisis masalah yang terdapat dari tempat yang akan dirancang menjadi *Resort Pet*

Care. Kemudian setelah analisa permasalahan selesai dilanjutkan dengan membuat program ruang yang terdiri dari diagram matriks, total program ruang, diagram *bubble*, hubungan antar ruang, dan selanjutnya dilakukan perancangan *layout*.

- **BAB 4 PEMBAHASAN DESAIN PAWS KINGDOM**

Menjelaskan tentang dasar pola pikir dalam mewujudkan pengembangan dalam aplikasi desain dan pengaplikasian desain berdasarkan konsep yang telah dibuat. Konsep harus mengacu pada tujuan penelitian dan permasalahan yang hendak diatasi. Konsep didasari oleh kajian pustaka yang dibahas dan ketersediaan data eksisting.

- **BAB 5 KESIMPULAN**

Merupakan hasil kesimpulan dari desain Tugas Akhir. Bagian ini berisi Kesimpulan dan Saran bagi penulis maupun universitas.

