

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Perancangan interior gedung *Resort Pet Care* merupakan suatu rangkaian proses yang kompleks di mana melibatkan banyak aspek dan fasilitas di dalamnya. Di antaranya adalah mempertimbangkan bagaimana cara merancang *Pet Care* yang bisa memenuhi kebutuhan hewan peliharaan dan pengunjung dengan memikirkan fungsi, desain dan kebersihan.

Melalui perancangan *Pet Care* ini, penulis dapat memahami dan mengerti mengenai cara menyederhanakan sesuatu yang kompleks menjadi lebih menarik, edukatif dan interaktif namun tetap mempertahankan atau tanpa menghilangkan prinsip awal dari desain tersebut. Penulis dapat mengerti bagaimana cara menggabungkan sejarah, ilmu pengetahuan dengan konsep desain ruangan tematik yang dapat sebagai sarana edukatif untuk pengunjung. Pemahaman tentang material-material yang aman dan mudah dibersihkan seperti *solid surface*, *laminated floor*, *artificial grass* dengan *drainage* dan keramik yang dapat menciptakan suasana ruang yang menarik namun juga memudahkan dalam mengatur kelembapan dan *maintenance* pada ruangan tersebut. Dengan bukaan yang lebar dan penggunaan *ac*, *exhaust* dan *grill* dapat mengatur sirkulasi dan membantu membersihkan bulu-bulu yang tertinggal dalam ruangan sehingga ruangan tetap steril dan bakteri tidak dapat menular ke hewan lainnya.

Penerapan konsep *Paws Kingdom* ini merupakan konsep yang mengambil dari sejarah *Renaissance* yang pada saat itu binatang peliharaan menjadi suatu kebanggaan atau menjadi bagian dari keluarga kerajaan. Kastil *Chambord* merupakan kastil yang mengusung paham tersebut karena kastil itu bersifat berburu yang membutuhkan hewan peliharaan sebagai teman ataupun keluarga kerajaan. Sehingga penggunaan tema pada ruangan tersebut mengikuti interior dan

taman sekitar kastil tersebut. Tema pada ruangan disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan hewan peliharaan dengan kesan ruang yang dapat memberikan nuansa yang berbeda juga bagi pemiliknya.

Dengan adanya *Resort Pet Care* yang berkonsep *Paws Kingdom* ini dapat menjadi sarana wisata baru yang mampu mengedukasi masyarakat dengan memperkenalkan sejarah dan sebagai tempat untuk berkumpul bagi pecinta hewan peliharaan terutama anjing dan kucing.

5.2 SARAN

Melalui perancangan *Resort Pet Care* ini, maka didapatkan beberapa saran yang disampaikan dalam merancang sebuah fasilitas untuk hewan dan tempat wisata. Dalam perancangan interior sebuah fasilitas *Pet Care*, keadaan sirkulasi dan *flow activity* harus dianalisa secara baik dan mendalam agar ergonomis dan nyaman bagi *user*. Dalam mendesain sebuah fasilitas bagi hewan dan manusia yang berhubungan dengan user lain harus terus mengikuti perkembangan zaman yang terjadi dan memikirkan kenyamanan dan ergonomi dari user hewan peliharaan tersebut agar dapat menikmati kesan ruangan yang ingin dimunculkan pada perancangan karena suatu fasilitas tersebut harus mengedukasi dan interaktif bagi hewan peliharaan dan pemiliknya. Oleh karena itu, faktor yang dapat menjadi sebuah pertimbangan yang penting dalam mendesain agar desain tersebut mudah mengikuti zaman yang terus berganti serta mudah diperbaiki, mudah diperbaiki dan mudah dibersihkan namun tetap aman bagi pengunjung.