

ABSTRACT

Nowadays, many people in Bandung keep a dog or a cat as pet so that at the same time appear many pet communities and pet shop. But there hasn't been any place in Bandung where provides full facilities for pet in one place yet. This final project entitled One Stop Pet Shop is designed especially to facilitate all pet lovers in Bandung.

One Stop Pet Shop located in Piset Mall, Pelajar Pejuang 45 Street, Bandung contains of 4 floors which has 1000 metre square wide each. This one stop pet shop provides a lot of facilities such as grooming and spa, pet store, pet display, animal playground, photo studio for pet, pet hotel, and medical facilities such as treatment for pet, acupuncture, therapy, surgery room and ward room. This project uses the modern classic as the design concept inspired by The Buckingham Palace. This one stop pet shop also designed for middle-up class especially for they who are cats dan dogs lovers in Bandung. Besides, design concept inspired by The Buckingham Palace is in order that many people in Bandung can treat cats and dogs very well. The classic design concept in this project has been simplified to support all facilities in this one stop pet shop.

Keywords: one stop pet shop, dog, cat, modern classic.

ABSTRAK

Pada saat ini banyak masyarakat kota Bandung yang mulai memelihara anjing dan kucing sebagai hewan peliharaan mereka sehingga mulai banyak juga bermunculan komunitas-komunitas pecinta hewan dan juga semakin banyaknya *pet shop* di kota Bandung tetapi masih belum ada satu tempat yang bisa memfasilitasi itu semua mulai dari perawatan, kesehatan, dan penitipan hewan. Oleh karena itu perancangan proyek tugas akhir yang dikhususkan untuk mewadahi dan memfasilitasi para pecinta anjing dan kucing khususnya masyarakat kota Bandung ini diberi judul *One Stop Pet Shop*.

One Stop Pet Shop yang berlokasi di Piset Mall Jalan Pelajar Pejuang 45, Bandung ini terdiri dari 4 lantai yang masing-masing lantai memiliki luas $\pm 1.000 \text{ m}^2$. Fasilitas yang ada di *One Stop Pet Shop* ini meliputi *grooming* dan *spa*, *pet store*, *pet display*, *animal playground*, studio foto, hotel hewan, dan juga fasilitas kesehatan seperti perawatan, akupunktur, ruang operasi dan ruang rawat. Penggunaan konsep klasik modern yang terinspirasi dari Istana Buckingham menjadi pilihan untuk perancangan ini. Target pasar yang dituju oleh *One Stop Pet Shop* ini adalah kalangan menengah ke atas khususnya pecinta anjing dan kucing di kota Bandung. Selain itu pemilihan konsep istana agar masyarakat kota Bandung memperlakukan anjing dan kucing dengan lebih baik. Konsep klasik pada perancangan ini telah disederhanakan dan dikemas secara modern untuk menunjang fasilitas yang ada di *One Stop Pet Shop* ini.

Kata kunci: *one stop pet shop*, anjing, kucing, klasik modern.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN HASIL KARYA PRIBADI	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	iv
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Gagasan Perancangan	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Masalah	3
1.5 Metode Perancangan	4
1.5.1 Data yang Diperlukan	4
1.5.2 Metode Pengumpulan Data	4
1.6 Sistematika Penulisan	5

BAB II KAJIAN LITERATUR MENGENAI *PET SHOP*

2.1 Definisi <i>Pet Shop</i>	6
2.2 Fasilitas yang Terdapat di Sebuah <i>Pet Shop</i>	7
2.2.1 Pemeriksaan Kesehatan	7
2.2.1.1 Akupuntur	9
2.2.1.2 <i>Candle Healing</i>	10
2.2.2 Perawatan	10
2.2.2.1 <i>Hair Spa</i>	11
2.2.3 Fasilitas Pelengkap	12
2.2.3.1 Studio Foto	12

2.2.3.2 Hotel Hewan	12
2.2.3.3 Kontes Hewan	13
2.3 Karakteristik Anjing	13
2.4 Karakteristik Kucing	16
2.5 Ergonomi <i>Retail</i>	19
2.6 Simpulan	21

BAB III PISET MALL

3.1 Fungsi Objek Studi	22
3.2 Analisa Lingkungan	23
3.2.1 Analisa <i>Site</i>	24
3.2.2 Analisa Bangunan	25
3.3 Analisa Fungsional	26
3.3.1 <i>User</i>	26
3.3.2 Kebutuhan Ruang	27
3.3.3 Besaran Ruang dan Kebutuhan <i>Furniture</i>	28
3.3.4 <i>Flow Activity User</i>	30
3.3.5 Hubungan Kedekatan Ruang	32
3.3.6 <i>Zoning</i> dan <i>Blocking</i> Ruang	33
3.4 Studi <i>Image</i> Klasik Modern	35

BAB IV KONSEP PERANCANGAN INTERIOR ONE STOP PET SHOP

4.1 Konsep Klasik Modern	38
4.1.1 Istana Buckingham sebagai Inspirasi dari Konsep Klasik Modern	38
4.1.2 Konsep Bentuk	41
4.1.3 Konsep Material	42
4.1.4 Konsep Warna	43
4.1.5 Konsep Furniture	44
4.1.6 Konsep Penghawaan	44
4.1.7 Konsep Pencahayaan	44
4.1.8 Konsep Keamanan	45
4.2 Penjabaran Desain	45
4.2.1 <i>One Stop Pet Shop</i>	45
4.2.2 <i>Dog Area</i>	48

4.2.3 <i>Contest Area</i>	53
4.2.4 Hotel dan <i>Medical Area</i>	56
4.2.5 <i>Suvenir Shop</i> dan <i>Photo Studio</i>	60
4.2.6 <i>Furniture</i>	63

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	68
5.2 Saran	69

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

BAB II

Gambar 2.1	<i>Pet Shop</i>	7
Gambar 2.2	Dokter Hewan	7
Gambar 2.3	Ruang Operasi	9
Gambar 2.4	Akupuntur Hewan	10
Gambar 2.5	<i>Grooming</i>	11
Gambar 2.6	<i>Spa</i> Hewan	11
Gambar 2.7	Hotel Hewan Peliharaan	12
Gambar 2.8	Kontes Hewan Peliharaan	13
Gambar 2.9	Jenis Anjing Trah Kecil	13
Gambar 2.10	Jenis Anjing Trah Besar	14
Gambar 2.11	Jenis Kucing Berambut Pendek (<i>shorthair</i>)	17
Gambar 2.12	Jenis Kucing Berambut Sedang (<i>mediumhair</i>)	17
Gambar 2.13	Jenis Kucing Berambut Panjang (<i>longhair</i>)	17
Gambar 2.14	Standar Tinggi Maksimal Rak <i>Display</i>	19
Gambar 2.15	Standar Sirkulasi Area Publik Utama	20
Gambar 2.16	Standar Sirkulasi Area Publik	20
Gambar 2.17	Standar Tinggi Maksimal Rak <i>Display</i>	20

BAB III

Gambar 3.1	Piset <i>Mall</i>	23
Gambar 3.2	Bangunan-bangunan di Sekitar Piset <i>Mall</i>	23
Gambar 3.3	<i>Flow Activity</i> Direktur	30
Gambar 3.4	<i>Flow Activity</i> Staf Administrasi	31
Gambar 3.5	<i>Flow Activity Manager</i>	31
Gambar 3.6	<i>Flow Activity</i> Pengunjung	31
Gambar 3.7	<i>Flow Activity</i> Dokter Hewan	32
Gambar 3.8	<i>Flow Activity</i> Staf	32
Gambar 3.9	Hubungan Kedekatan Ruang	32
Gambar 3.10	<i>Zoning</i> dan <i>Blocking</i> Lantai Dasar	33
Gambar 3.11	<i>Zoning</i> dan <i>Blocking</i> Lantai Satu	33

Gambar 3.12	<i>Zoning dan Blocking Lantai Dua</i>	34
Gambar 3.13	<i>Zoning dan Blocking Lantai Tiga</i>	34
Gambar 3.14	<i>Furniture Klasik Modern</i>	35
Gambar 3.15	<i>Wallpaper Dinding</i>	35
Gambar 3.16	<i>Padded Wall</i>	36
Gambar 3.17	<i>Modern Ceiling</i>	36
Gambar 3.18	<i>Modern Ceiling</i>	37

BAB IV

Gambar 4.1	<i>Zoning Istana Buckingham</i>	39
Gambar 4.2	<i>Ruangan-ruangan di dalam Istana Buckingham</i>	40
Gambar 4.3	<i>Istana Buckingham</i>	40
Gambar 4.4	<i>Bentuk Pola Lantai</i>	41
Gambar 4.5	<i>Bentuk Treatment pada Dinding</i>	41
Gambar 4.6	<i>Bentuk Ceiling</i>	42
Gambar 4.7	<i>Bentuk Furniture</i>	42
Gambar 4.8	<i>Skema Material</i>	43
Gambar 4.9	<i>Skema Warna</i>	43
Gambar 4.10	<i>Furniture Klasik Modern</i>	44
Gambar 4.11	<i>Indirect Lamp</i>	44
Gambar 4.12	<i>Denah Lantai Dasar</i>	45
Gambar 4.13	<i>Denah Lantai Satu</i>	46
Gambar 4.14	<i>Denah Lantai Dua</i>	46
Gambar 4.15	<i>Denah Lantai Tiga</i>	47
Gambar 4.16	<i>Potongan A-A</i>	47
Gambar 4.17	<i>Potongan B-B</i>	48
Gambar 4.18	<i>Denah Dog Area</i>	49
Gambar 4.19	<i>Pola Lantai Dog Area</i>	49
Gambar 4.20	<i>Potongan A-A Dog Area</i>	50
Gambar 4.21	<i>Potongan B-B Dog Area</i>	50
Gambar 4.22	<i>Ceiling Dog Area</i>	51
Gambar 4.23	<i>Perspektif Bar</i>	51
Gambar 4.24	<i>Perspektif Resepsionis</i>	51

Gambar 4.25	Perspektif <i>Pet Display</i>	52
Gambar 4.26	Perspektif <i>Spa and Grooming</i>	52
Gambar 4.27	Perspektif <i>Pet Store</i>	52
Gambar 4.28	Perspektif <i>Playground</i>	53
Gambar 4.29	Denah <i>Contest Area</i>	53
Gambar 4.30	Pola Lantai <i>Contest Area</i>	54
Gambar 4.31	Potongan A-A <i>Contest Area</i>	54
Gambar 4.32	Potongan B-B <i>Contest Area</i>	55
Gambar 4.33	<i>Ceiling Contest Area</i>	55
Gambar 4.34	Perspektif <i>Contest Area</i>	56
Gambar 4.35	Denah Hotel.....	57
Gambar 4.36	Pola Lantai Hotel.....	57
Gambar 4.37	Potongan A-A Hotel.....	58
Gambar 4.38	Potongan B-B Hotel.....	58
Gambar 4.39	<i>Ceiling Hotel</i>	59
Gambar 4.40	Perspektif Resepsionis <i>Medical Area</i>	59
Gambar 4.41	Perspektif Hotel.....	59
Gambar 4.42	Denah <i>Suvenir Shop dan Photo Studio</i>	60
Gambar 4.43	Pola Lantai <i>Suvenir Shop dan Photo Studio</i>	61
Gambar 4.44	Potongan A-A <i>Suvenir Shop dan Photo Studio</i>	61
Gambar 4.45	Potongan B-B <i>Suvenir Shop dan Photo Studio</i>	62
Gambar 4.46	<i>Ceiling Suvenir Shop dan Photo Studio</i>	62
Gambar 4.47	Perspektif <i>Suvenir Shop</i>	63
Gambar 4.48	Perspektif <i>Photo Studio</i>	63
Gambar 4.49	Meja Kasir.....	64
Gambar 4.50	Tampak dalam Meja Kasir.....	64
Gambar 4.51	Meja Bar.....	65
Gambar 4.52	<i>Treatment</i> pada Dinding Belakang Kasir.....	65
Gambar 4.53	Pintu Masuk.....	66
Gambar 4.54	Partisi.....	67

DAFTAR TABEL

BAB II

Tabel 2.1	Macam-macam Karakteristik Anjing	16
Tabel 2.2	Macam-macam Karakteristik Kucing	19

BAB III

Tabel 3.1	Analisa <i>Site</i>	24
Tabel 3.2	Analisa Bangunan	25
Tabel 3.3	Kegiatan Pengguna dan Ruang yang dibutuhkan	27
Tabel 3.4	Kebutuhan Ruang	28
Tabel 3.5	Besaran Ruang dan Kebutuhan <i>Furniture</i> Lantai Dasar	28
Tabel 3.6	Besaran Ruang dan Kebutuhan <i>Furniture</i> Lantai Satu	29
Tabel 3.7	Besaran Ruang dan Kebutuhan <i>Furniture</i> Lantai Dua	29
Tabel 3.8	Besaran Ruang dan Kebutuhan <i>Furniture</i> Lantai Tiga	30