

2. TINJAUAN DATA

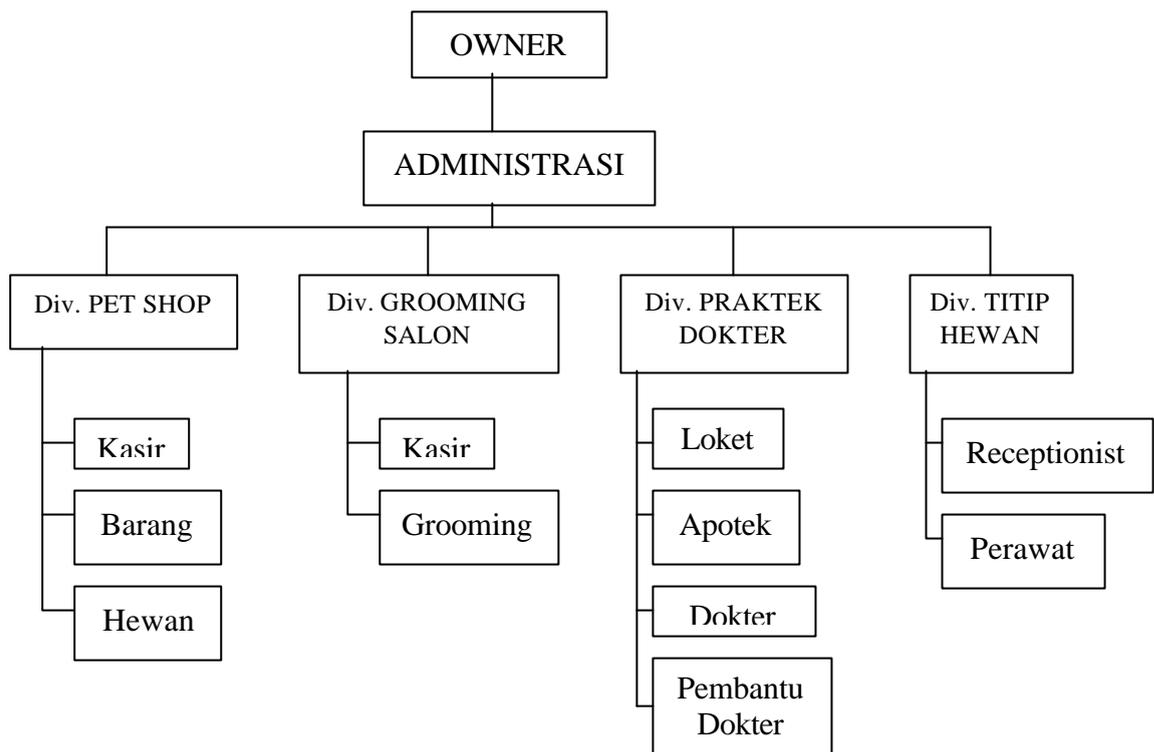
2.1. Data Fisik Tapak dan Bangunan

Bangunan proyek terletak di daerah Surabaya bagian Timur, tepatnya di jalan raya Manyar Kertoarjo. Bangunan ini merupakan bekas *showroom* mobil dan rumah tinggal yang terdiri atas tiga lantai dengan luas bangunan kurang lebih 1.200 m², dengan lantai satu sebagai *showroom* mobil, lantai 2 sebagai supermarket yang menjual suku cadang dan aksesoris mobil, dan untuk lantai tiga dipergunakan sebagai rumah tinggal bagi pemilik *showroom* mobil sedangkan untuk atap di dek beton sehingga dapat dipergunakan sebagai area jemur dan kamar tidur pembantu. Untuk kamar mandi di lantai satu terdapat dua kamar mandi, lantai dua terdapat dua kamar mandi sedangkan untuk lantai tiga terdapat empat kamar mandi. Untuk sistem sirkulasi dari lantai satu ke lantai lainnya menggunakan tangga yang terpisah antara pemilik rumah dan tamu showroom sehingga setidaknya terdapat dua tangga dalam satu lantai yang terletak berjauhan. Sistem penghawaan masih terdapat penghawaan alami dengan dibantu adanya *void* pada daerah tertentu tetapi dibantu dengan penghawaan buatan seperti AC. Sistem Pencahayaannya menggunakan pencahayaan alami dan buatan dimana untuk sistem pencahayaan alami juga di bantu dengan adanya *void*.

Alasan pemilihan proyek di bangunan ini karena dekat dengan pemukiman penduduk menengah keatas yang kebanyakan memelihara hewan kesayangan. Selain itu juga karena bangunan terletak di jalan besar sehingga memudahkan bagi masyarakat atau pengunjung dalam pencapaian.

2.2. Data Pemakai

2.2.1. Struktur Organisasi Pemakai



Gambar 2.1. Struktur Organisasi Pemakai

2.2.2. Pola Aktivitas Pemakai

PETSHOP:

pengunjung dapat masuk dengan membawa binatang kesayangannya selain itu pengunjung dapat juga bermain dengan hewan dari pemilik fasilitas yang khusus disediakan untuk bermain dengan pengunjung. Selain itu dari karyawan selain menjaga barang atau hewan mereka juga dapat bermain dengan hewan milik pengunjung sehingga dapat memuaskan hati pengunjung.

GROOMING SALON :

Klien dapat ikut serta dalam setiap tahap grooming dengan atau tanpa dibantu oleh karyawan *grooming* salon.

PRAKTEK DOKTER BERSAMA:

Pasien datang dengan mendaftar diri dahulu ke loket kemudian menunggu dan dipanggil dokter untuk pemeriksaan. Setelah melakukan pemeriksaan, pergi

ke loket pembayaran kemudian jika ingin beli obat dapat langsung ke apotek yang tersedia.

PENITIPAN HEWAN:

Pengunjung membawa hewannya yang kemudian diperiksa oleh karyawan tentang kesehatannya, kemudian mengisi formulir mengenai karakteristik atau kebutuhan yang spesifik tentang hewan kesayangannya sehingga jika terjadi sesuatu dapat langsung diatasi oleh perawat hewan.

2.2.3. Latar Belakang Perilaku Pemakai

Sasaran utama Pengunjung adalah masyarakat kalangan menengah ke atas yang menginginkan sesuatu yang lebih untuk hewan kesayangannya ataupun untuk diri mereka sendiri sehingga mereka dapat memperoleh kepuasan dalam memanfaatkan fasilitas yang ada. Untuk itu kebanyakan mereka menginginkan sesuatu yang praktis dan menyenangkan untuk dikunjungi.

2.3. Data Literatur

Untuk membantu dalam setiap perancangan, maka dibantu dengan data-data literatur yang sesuai dengan permasalahan yang ada. Jika tidak ada literatur yang mendukung, maka dicari literatur yang sekiranya sesuai untuk dipakai sebagai data pendukung. Dari hasil pencarian data-data, maka didapat data literatur pendukung, yaitu :

2.3.1. Teori Yang Berhubungan Dengan Latar Belakang Permasalahan Yang Diangkat

HEWAN KESAYANGAN

1. Hewan Liar (Wild Animals)

Hewan yang secara liar mengatur kehidupannya sendiri (kecuali hewan liar yang dipelihara di kebun binatang). Contoh : singa, harimau, serigala, gajah dan lain sebagainya

2. Hewan Peliharaan (Domestic Animals)

Biasa disebut hewan ternak, yaitu hewan peliharaan yang kehidupannya (terutama perkembangbiakan dan produksinya) diatur dan diawasi oleh manusia, untuk memenuhi kehidupan hidup manusia. Contoh : sapi, kambing, domba, babi, ayam, ...

3. Hewan Kesayangan (Pet Animals)

Hewan peliharaan yang memberikan keuntungan spirituil disamping keuntungan materiil. Contoh : anjing. Kucing, ...

4. Hewan Percobaan (Laboratorium Animals)

Hewan yang digunakan secara intensif untuk keperluan percobaan di laboratorium. Contoh : tikus putih, marmut, kelinci, kera, ...

(UU Peternakan no. 6 tahun 1967 tentang ketentuan-ketentuan Pokok Peternakan dan Kesehatan Hewan)

ANJING

Keseimbangan antara kesehatan fisik dan mental harus disempurnakan dengan aktivitas sosial. Kegiatan sosial mempengaruhi sikap dan perilaku anjing ketika menghadapi lingkungan sekitarnya. Membiasakan anjing untuk bersosialisasi paling mudah dilakukan sejak mereka masih kecil. Anjing yang masih kecil bersikap lebih ramah dan mudah menerima pelajaran. Aktivitas sosial pada anjing dapat dilakukan dengan mengajaknya bermain, mempertemukan dengan anjing lain, dan membiarkannya bebas di jalan (tentunya dibawah pengawasan kita). Hubungan sosialisasi yang baik menyebabkan anjing lebih menikmati hidupnya. Anjing yang suka dan mudah bersosialisasi biasanya bersikap lebih ramah pada orang-orang sehingga mereka akan menemukan banyak teman, baik manusia atau hewan lain. Sosialisasi pada anjing yang bisa menjadi salah satu hiburan dan menghindarkan mereka dari kebosanan.

Anjing mengkomunikasikan alam pikirannya dengan menggonggong. Mereka menggonggong karena lapar, sakit, melihat anjing lain dan karena gembira. Mereka juga menggoinggong saat bosan. Majikan bertanggungjawab atas polusi suara, Cara efektif untuk meredam “nyanyian” mereka adalah dengan memberikan makanan, mainan untuk digigit atau dengan memberangus mereka. Anjing yang pandai bersosialisasi lebih jarang menggonggong saat melihat orang,

anjing atau hewan lain. Mereka akan memandang setiap makhluk hidup yang mereka temui sebagai hal yang wajar yang tidak perlu mereka gonggongi.

(The Dog Book, Nexx Media Inc. 2002:50)

KUCING

Kucing berasal dari kelompok binatang sosial yang hidup dengan saling menghormati masing-masing teritorial. Karena kucing adalah binatang yang tidak suka suara berisik, maka harus secepatnya menghentikan suara berisik agar tidak terjadi perilaku yang tidak diinginkan pada kucing. Dapat dikatakan bahwa kucing tidak terlalu merindukan kehadiran pemiliknya seperti anjing pada umumnya, mereka dapat terus melanjutkan “pesta” selama ketidakhadiran pemiliknya. Alasan mengapa kucing dapat menjadi binatang populer salah satunya adalah mereka tidak memerlukan untuk diajak jalan-jalan. Kucing biasanya memakai 70% dalam sehari untuk tidur dan 15% untuk membersihkan badan.

<http://pets.yahoo.com/pets/cats>

IKAN HIAS

Sesuai dengan namanya, yaitu ikan hias atau ornamental fish maka nilai hiasan atau ornamen ini amat melekat pada kelompok ikan ini. Selalu ada sentuhan seni pada setiap jenis ikan hias. Pemanfaatannya sebagai hiasan dalam dekorasi akuarium merupakan konsumsi seni bagi penikmatnya. Warna yang cemerlang umumnya mengekspresikan kesehatan dari ikan yang bersangkutan. Oleh karena itu, pemeliharaan dan perawatan yang optimal akan menghasilkan ikan dengan kualitas bagus. Gerakan yang lincah, gesit, tenang atau lemah lembut merupakan daya tarik tersendiri bagi ikan hias dan kesemua perilaku tersebut terlihat lucu dan menyenangkan. Agar perilaku tersebut tetap terjaga maka kesehatan ikan harus terjaga salah satunya yang mempengaruhi adalah lingkungan tempat pemeliharaan. Lingkungan tempat pemeliharaan yang berupa air dan substrat akan mempengaruhi daya tarik dan kenyamanan ikan.

(Agar Ikan Hias Cemerlang. Lesmana, Darti Satyani. Penebar Swadaya, 2002)

BURUNG

Untuk burung seperti Lovebird, kakak tua atau parkit membutuhkan tempat yang tidak banyak gangguan, tenang dan mudah diawasi. Untuk kandang diperlukan tempat yang kering dan bebas dari angin tetapi dengan sinar matahari dan sirkulasi udara cukup

(Lovebird : variasi warna dengan kawin silang, potensi sebagai burung berkicau. Priyono, Siti Nuramalita. Jakarta, Penebar Swadaya, 2000)

2.3.2. Teori Yang Berhubungan dengan desain Interior

Karya desain yang baik harus mampu melayani segala kebutuhan dan pelayanan yang memuaskan dan menyenangkan dengan pengertian praktis, efisien, ekonomis tapi juga estetik. Desain interior harus bisa menjadi gambaran konkrit dari kehidupan budaya suatu bangsa pada suatu zaman. Persyaratan atau konsep perancangan mempunyai prinsip yang sama bagi setiap kelompok fungsi interior yaitu mengacu pada kenyamanan, keamanan dan kepuasan kebutuhan fisik dan spiritual bagi si pengguna ruang-ruang tersebut. Banyak faktor yang dijadikan dasar bagi si perencana dimana masing-masing faktor ada keterikatan yang tidak dapat dipisah-pisahkan seperti kesatuan. Bahkan beberapa hal desain interior juga dituntut untuk bisa menggambarkan jati diri dari budaya bangsa dan pribadi si perencana. Faktor-faktor yang dimaksud adalah faktor fisik (meliputi kenyamanan perabot yang mendukung fungsi ruang, sistem pencahayaan, sistem pengudaraan dan pengaturan akustik) dan faktor emosional (meliputi segi-segi estetika seperti warna, tekstur, bahan, keharmonisan, keseimbangan, dan lain sebagainya).

(Disain Interior. Suptandar, J. Pamudji. Jakarta:Djambatan,1999)

2.3.2.1. Petshop

Dalam perancangan petshop dibutuhkan kondisi lingkungan yang terkontrol untuk menjaga kesehatan dan pertumbuhan hewan. Ventilasi yang cukup memadai adalah sesuatu yang harus diperhatikan dan sirkulasi penghawaan dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu :

- Jumlah hewan di dalam toko

- Pemanasan baik eksternal maupun internal
- Pengontrolan temperatur dan kelembapan
- Perbedaan temperatur antara ruang dan pengadaan udara
- Pengontrolan bau hewan

Sedangkan untuk pendistribusian udara yang baik, sebaiknya membuat lubang di langit-langit. Untuk tempat penyimpanan makanan, selimut, dan area penyimpanan harus mendistribusikan udara dengan baik. Dengan tingkat kelembapan yang rendah untuk mencegah dari kelapukan. Untuk area penjualan dan pajangan, petshop membutuhkan ruang terpisah untuk mencuci kandang dan menyiapkan makanan

(Shops, a Manual of Planning and Design; David Mun, 1981:40)

Sedangkan dalam berbelanja manusia suka untuk melihat-lihat pajangan di toko dan akhirnya membeli. Dari beberapa pengalaman berbelanja seharusnya menyajikan kesenangan dimana juga memberikan keuntungan. Sebuah toko yang sukses adalah yang menata atau mendesain agar barang yang dipajang terlihat bagus. Sebuah toko dapat dibagi menjadi dua prinsip yaitu eksterior (memberikan identifikasimenghiasi bagian depan toko, jendela pajangan dan display) dan interior (yang melanjutkan janji-janji yang ditunjukkan dari display/pajangan). Tampak depan dan desain harus tampak atraktif untuk menarik perhatian konsumen. Jalan masuk harus mudah dan berhubungan antara sirkulasi dan layout, dan jika ada harus mudah untuk menuju ke *vertical transportation*

(Time-saver Standards for Building Types; Joseph De Chiara and Joh Callahan, 1990:594-595).

2.3.2.2. *Grooming* Salon

Didalam ruang kerja digunakan untuk memandikan dan merapikan hewan. Lebih baik jika untuk lantainya mudah dibersihkan setiap hari, dengan sebuah selokan di tengah ruangan. Selain itu juga dibutuhkan meja solid besar yang diperlukan untuk meletakkan hewan dan dirapikan

(Time-Saver Standards for Building Types; Joseph De Chiara and John Callendan, 1990:1387-1390)

2.3.2.3 Praktek Dokter Bersama

Dokter Hewan Praktek Bersama adalah suatu usaha pelayanan medis veteriner yang dijalankan oleh lebih dari satu orang dokter hewan serta dipimpin oleh seorang dokter hewan penanggungjawab (Surat Keputusan PDHI cab. Jakarta no. Tahun 2001 Bab II Pasal 2, tentang Kategori Pelayanan Medis). Dari pengertian tersebut, terdapat berbagai persyaratan minimal fasilitas praktek yang meliputi :

- Ruang praktek
- Peralatan medis
- Alat penunjang praktek
- Laboratorium
- Pengadaan obat
- Managemen
- Jasa pelayanan

(Surat Keputusan PDHI cab. Jakarta no. Tahun 2001 Bab III pasal 5, tentang persyaratan minimal fasilitas praktek)

Sedangkan untuk *Finishing* (hasil akhir) diutamakan yang kuat, mudah dibersihkan dan mudah untuk dirawat. Untuk dinding dan langit-langit biasanya menggunakan cat *gloss*, sedangkan untuk sudut-sudut dimana debu dan kotoran berkumpul harus dihindari. Dimana untuk Lantai, area yang harus diutamakan untuk terus atau cepat kering adalah area hewan besar, pencucian kandang dan area basah lainnya. Tempat penerimaan pasien dan ruang periksa juga harus kering ataupun cepat kering

(Planning: The Architects' Handbook; Edward D Mills, 187-194)

Dalam pemakaian bahan lantai untuk klinik yang telah terbukti memuaskan yaitu *terasso*, *cupric oxychloride cement*, *smooth hard-surfaced concrete*, *neoprene terrazzo*, dan spesial *hardened rubber based aggregates*. Sedangkan bagi dinding harus monolitik, tahan air, bercat(gloss atau doff), bebas dari retak, tahan bahan kimia, detergent dan desinfectant, tekanan air, serta tahan terhadap goresan dari alat-alat atau mesin. Dan untuk langit-langit (*ceiling*) penggunaan bahan besi konkrit cukup baik, tetapi jika perlu dapat dirancang halus, tertutup, dan bercat. Untuk langit-langit yang terekspos (tanpa

menggunakan penutup atau terbuka) tidak disarankan, karena dapat membuat hewan melarikan diri. Untuk ruang penyimpanan, area penyimpanan barang dengan makanan harus terpisah dan untuk setiap area harus terkonstruksi dengan baik sehingga tetap bersih dan bebas dari kutu. Dalam pengontrolan suara, baik yang berasal dari hewan maupun mesin harus dihindarkan karena dapat memberikan efek yang tidak baik terhadap manusia atau hewan itu sendiri. Maka harus dimengerti dalam mendesain fasilitas hewan! Selain itu dalam perancangan sebuah kandang tidak boleh melupakan dimensi dari hewan itu sendiri. Penyeranan ruang untuk kandang yang ideal untuk anjing :

- <15kg : (90x80x80cm)
- 15-30kg : (120x90x90cm)
- >30kg : (dari hidung-ujung ekor +15cm x dari hidung-ujung ekor+15cm x tinggi bahu+15cm)

Sedangkan untuk kucing :

- <4 kg : (45x60x60cm)
- >4kg : (60x60x60cm)

(Time-Saver Standards for Building Types; Joseph De Chiara and John Callendan, 1990:1371-1374)

2.3.2.4. TEORI ESTETIKA

Dalam teori estetika terdapat berbagai macam elemen yang terkandung dalam seni bentuk, seperti :

1. Titik, garis, bidang
2. Bentuk ruang
3. Proporsi
4. Harmoni, komposisi, gaya, irama
5. Impresionisme, ekspresionisme dan sebagainya
6. Tektur, patern, dimensi
7. Psikologi dan warna
8. Nada, bayangan, cahaya

Elemen-elemen yang disebutkan tidak dapat berdiri sendiri melainkan harus dipadukan dan digunakan secara total dan menyeluruh tersusun dalam satu kesatuan

(*Disain Interior*. Suptandar, J. Pamudji. Jakarta:Djambatan,1999)

2.3.2.5. Unsur-Unsur Dalam Desain Interior

WARNA

Warna merupakan unsur yang paling menarik diantara unsur lainnya, dan merupakan unsur pertama yang ditangkap panca indera sebelum bentuk. Warna dapat mempengaruhi suasana hati. Warna-warna yang tajam dipercayai merupakan ekspresi semangat. Sedangkan warna-warna yang lembut mencerminkan suasana yang tenang sehingga suasana hati yang tidak tenang dapat diimbangi dengan warna-warna lembut. Warna-warna cerah membantu menarik perhatian secara langsung dari luar. Warna-warna gelap mencerminkan suasana hati yang suram, serius.

Tabel 2.1. Kesan Warna

Warna	Kesan
Biru	Untuk melepaskan ketegangan dan mendapatkan kesegaran, selain itu memberikan kesan bersih sehingga orang ingin berada didalamnya.
Hijau	Stabil, aman, menyejukkan dan segar
Kuning	Membangkitkan suasana hati yang bersahabat, ceria dan memberikan inspirasi
Oranye	Menimbulkan kesan hangat, tentram dan kepastian/keyakinan
Coklat	Untuk suasana hati yang membutuhkan ketenangan hati yang mendalam
Merah	menimbulkan suasana hangat dan meningkatkan semangat, melambangkan hubungan sosial atau cinta yang semakin akrab
Putih	Melambangkan karakter yang netral. Biasanya digunakan untuk acara kegembiraan, tenang dan rileks
Hitam	Menimbulkan ataupun melambangkan suasana hati yang depresi atau berkabung. Hitam melambangkan suasana yang dramatis

Warna dapat digunakan untuk menambah semarak tata letak barang. Warna-warna cerah dapat menimbulkan daya tarik tertentu. Warna-warna ringan/pastel dapat menimbulkan daya tarik yang lebih baik, tetapi perlu

diperhatikan warnanya. Warna pastel lebih baik untuk ruangan yang digunakan untuk rehabilitasi, penyembuhan, atau untuk memberikan kesan bahwa ruang tersebut lebih luas dari yang sebenarnya. Sedangkan warna-warna gelap tidak baik digunakan untuk display karena daya tariknya kecil. Kesan yang diberikan akan berkaitan dengan status dan kelas sosial tertentu.

- Biru langit memberikan kesan pasif, dan efeknya kecil untuk menarik perhatian.
- Kuning dipercaya dapat menjadi daya tarik yang sempurna, tapi hindari warna kuning pucat.
- Oranye mempunyai nilai tinggi untuk mengumpulkan perhatian.
- Merah merupakan daya tarik perhatian yang sempurna. Akan jauh lebih sempurna apabila digabungkan dengan warna kuning.
- Merah muda merupakan warna yang dapat menimbulkan daya tarik yang bagus, tetapi hindari warna merah muda pucat.
- Putih abu-abu biasanya digunakan untuk latar belakang, tidak bagus untuk latar depan.

Pengaruh warna dalam kehidupan melalui penggunaan imajinasi warna, warna-warna berikut beserta artinya :

- Merah : warna ini merangsang aktivitas fisik dan vitalitas, perasaan-perasaan aman, stabil, percaya diri dan kehangatan.
- Oranye : warna ini merangsang metabolisme pencernaan. Penghilangan racun, daya tahan terhadap penyakit, energi-energi fisik dan emosi, penampilan atlet dan selera fisik, dan mengatur keseimbangan gula dan cairan dalam tubuh.
- Kuning : Warna ini merangsang saluran pencernaan, aktivitas mental, kejelasan mental, alasan lisan dan kekuatan kemauan.
- Hijau : warna ini menunjukkan perasaan positif, kasih sayang dan kepekaan.
- Biru langit : merangsang suara, ungkapan diri, komunikasi, tanggung jawab pribadi dan pendengaran.

(*Psikologi Persepsi*. Yudhawati, Ratna S.Psi. dan Natalia Kusumawardhani, S.Psi. Universitas Kristen Petra, Juni 2001)

Efek psikologis warna menurut Laksmiwati Triadi dalam bukunya berjudul Unsur-unsur dan Prinsip-prinsip Deasain Interior, CV Rama M.G. Jakarta 1998 :

Tabel 2.2. Efek Psikologis Warna

Warna	Efek		Jarak
	Suhu	Psikis	
Biru	Sejuk	Segar, sejuk, tenang, konsentrasi	Jauh
Hijau	Sejuk, dingin	Segar, hidup	Jauh
Ungu	Dingin	Sendu, lembut, tenang, agung, mewah	Dekat
Merah	Panas	Berani, menyolok, sebagai aksen merangsang	Dekat
Kuning	Hangat	Menarik perhatian, aktif, semarak	Dekat
Oranye	Hangat	Gembira, membangkitkan spirit/semangat	Dekat
Hitam	Netral	Keras, berat, gelap, duka cita, mempuat kontras	Dekat
Putih	Netral	Suci, bersih, tenang, resmi, menengahi kontras	Dekat
Keemasan	Netral	Aristokrat, mewah, cerah, formal	Dekat
Abu-abu	Netral	Formal, tenang, damai	Jauh

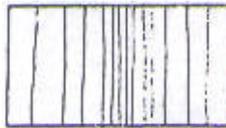
(*Unsur-unsur dan Prinsip-prinsip Desain Interior*. Laksmiwati, Triandi. CV. Rama M.G. Jakarta, 1998)

GARIS

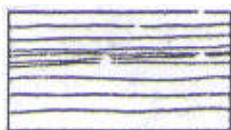
Garis mempunyai sifat kuat menuntun mata dan membangkitkan perasaan.

a. Garis Lurus

- Vertikal : kekuatan, keagungan, kejantanan, resmi, meninggikan ruang



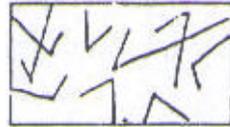
- Horizontal : tenang, relaks, informal, melebarkan ruang



- Diagonal : dinamis, aktif, menimbulkan kesan gerak

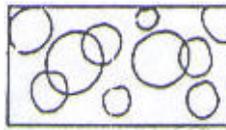


- Tak beraturan : keanekaan

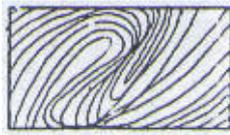


b. Garis Lengkung

- Lingkaran penuh : Riang, gembira



- Huruf S : halus, manis, menarik perhatian, tidak terlalu dinamis



(Unsur-unsur dan Prinsip-prinsip Desain Interior. Laksmiwati, Triandi. CV. Rama M.G. Jakarta, 1998)

BENTUK

Bentuk Dasar :

- Lurus : segiempat, kubus
- Bersudut : segitiga, piramida
- Lengkung : Lingkaran, bola, silinder, kerucut

Terlalu banyak pengulangan bentuk yang sama dalam komposisi, menimbulkan kesan kurang menarik, membosankan.

(Unsur-unsur dan Prinsip-prinsip Desain Interior. Laksmiwati, Triandi. CV. Rama M.G. Jakarta, 1998)

MOTIF

Motif adalah ornamen 2D/3D yang disusun mejadi pola/ragam tertentu (bisa dibentuk dari tekstur, bentuk). Motif mempunyai arah gerak, sejalan dengan irama

ruang. Untuk motif yang menonjol harus ada latar belakang netral atau polos. Sedangkan untuk motif yang sama dapat menciptakan keharmonisan dan kesatuan. Untuk pemakaian 2 motif yang berbeda, sama warna (atau motif sama, warna berbeda) bisa dikombinasikan, bila gaya dan skala proporsi sama. Komposisi motif jangan sampai bersaing dengan titik pusat perhatian dan terlalu banyak macam (kacau, ramai)

(Unsur-unsur dan Prinsip-prinsip Desain Interior. Laksmiwati, Triandi. CV. Rama M.G. Jakarta, 1998)

TEKSTUR

Tekstur adalah halus/kasarnya permukaan benda/material baik yang diraba/dilihat. Jenis tekstur dan efek psikologisnya :

- Tekstur kasar : maskulin, kuat, memperkecil/mempersempit ruang, melemahkan/meredupkan intensitas warna
- Tekstur halus : resmi, elegan, luas, terang, memperkuat intensitas warna.

(Unsur-unsur dan Prinsip-prinsip Desain Interior. Laksmiwati, Triandi. CV. Rama M.G. Jakarta, 1998)

RUANG

- Batas Ruang : terbatas atau tidak terbatas dan mempunyai kapasitas untuk diisi
- Kesan ruang : terbuka/tidak dibatasi dan mempunyai batas
- Jenis ruang : ruang fisik (ruang disain yang bisa diukur dengan besaran tertentu) dan ruang psikologis(ruang yang terasa keberadaannya (efek 3D), ukuran yang dipakai adalah kesan ruang itu sendiri)

(Unsur-Unsur dan Prinsip-Prinsip Perancangan Interior. Laksmiwati, Triandi. Penerbit CV Rama M.G. Jakarta, 1989)

Lantai merupakan salah satu bagian yang penting dalam ruang. Secara makro lantai yaitu bumi tempat kita berpijak, dan dalam perancangan interior fungsi lantai dalam ruang sangat berperan. Lantai dapat menunjang fungsi atau kegiatan yang terjadi dalam ruang, dapat memberi karakter dan dapat memperjelas sifat ruang misalnya dengan memberikan permainan pada permukaan lantai itu sendiri.

Pada daerah pertokoan lantai dipasang pada jalur lintas orang berjalan (hall) dengan motif yang berbeda-beda agar memberi kesan adanya perbedaan antar ruang-ruang yang ada dalam kompleks tersebut. Pada koridor-koridor dimana pengunjung akan menuju ke ruang lain diusahakan untuk mengurangi pandangan yang monoton dengan melewati lantai dari material yang berlainan baik tekstur, warna atau motifnya.

Salah satu aspek keindahan dari unsur dinding dalam arsitektur adalah aspek seni. Dimana untuk menghias dinding ada dua cara yaitu :

- Membuat motif dekorasi dengan digambar, dicat, dicetak, diaplikasi atau dilukis secara langsung pada dinding.
- Dinding ditutup/dilapisi dengan bahan yang ornamental/dengan memasang hiasan yang ditempel pada dinding.

Dinding adalah suatu bidang nyata yang membatasi suatu ruang atau pembatas kegiatan yang mempunyai jenis berbeda, sehingga dalam tata “ruang dalam” dinding meminta perhatian yang tersendiri karena dari padanya akan diperoleh suasana sejuk, nyaman, gembira, profasi dan lainnya. Untuk fungsinya dinding dibagi menjadi dua yaitu struktur (meliputi bearing wall, load bearing wall, dan foundation wall) dan non struktural (meliputi party wall, fire wall, curtain or panel wall, partition wall).

Langit-langit adalah bagian suatu bangunan, maka ia tidak lepas dari fungsi, bentuk dan karakter bangunan tersebut. Pengertian langit-langit adalah melindungi dengan suatu bidang penyekat sehingga terbentuk suatu ruang. Pada saat ini peranan langit-langit juga mengalami perubahan fungsi dan bentuk walaupun prinsip-prinsip dari langit-langit masih tetap dipertahankan. Perkembangan teknologi yang mutakhir memberikan kemungkinan yang telah banyak dalam bentuk, struktur, fungsi, bahan, tekstur dan penampilan lain dari hanya sekedar langit-langit.

(*Disain Interior*. Suptandar, J. Pamudji. Jakarta:Djambatan,1999)

PENERANGAN

Cahaya merupakan unsur yang tak kalah penting dalam perancangan ruang dalam, kerana memberi pengaruh sangat luas serta menimbulkan efek tertentu. Sistem pencahayaan pada hakekatnya dapat dibedakan dalam dua aspek prinsip yaitu yang bersangkutan dengan aspek penglihatan dan dari segi suasana dan dekorasi. Dengan mempelajari berbagai macam teknik yang mempunyai kegunaan dan menimbulkan efek-efek sendiri yang berbeda akan menghasilkan suasana yang diharapkan akan terjadi dalam ruang.

(*Disain Interior*. Suptandar, J. Pamudji. Jakarta:Djambatan,1999)

Terang cahaya atau penerangan ditentukan oleh :

- Kondisi ruang (tertutup/terbuka)
- Letak penempatan lampu
- Jenis dan daya lampu
- Jenis permukaan benda-benda dalam ruang (memantulkan/menyerap cahaya)
- Warna-warna dinding (gelap/terang)
- Udara dalam ruang
- Pola diagram dari tiap lampu

Terdapat dua macam sistem penerangan, yaitu penerangan alami (dengan mengoptimalkan pencahayaan matahari, memperhatikan orientasi dan pergerakan matahari) dan buatan (dengan menggunakan lampu, lilin, dll). Sistem pencahayaan buatan dibedakan atas :

- Pencahayaan langsung : semua sinar langsung memancar dari sumber cahaya ke objek yang disinari
- Pencahayaan tidak langsung : sumber cahaya disembunyikan dari pandangan mata, cahaya yang dihasilkan adalah hasil pantulan. Tujuannya untuk menuntun/mengarahkan pada “sesuatu” objek.
- Pencahayaan setempat : Pencahayaan yang diarahkan untuk menerangi suatu tempat/objek yang membutuhkan pencahayaan khusus.
- Pencahayaan yang membius : sinar yang memancar kearah objek melalui material yang menyebarkan sinar tersebut dalam area yang lebih besar daripada sumbernya.

Tabel 2.3. Efek Psikologi Cahaya

Intensitas Cahaya	Efek Psikologis	Ruang
Terang	formal, riang, megah	ruang publik (toko, terminal, dll) ruang anak-anak-, kantor, ruang tamu
Agak Redup	akrab, romantis, hangat, nyaman	ruang keluarga, ruang makan/ restoran, taman
redup	tenang, hening, syahdu	ruang tidur

(Unsur-unsur dan Prinsip-prinsip Desain Interior. Laksmiwati, Triandi. CV. Rama M.G. Jakarta, 1998)

AKUSTIK

Akustik adalah pengaturan suara sedemikian rupa sehingga suara yang timbul tidak mengganggu, justru memberi kenikmatan pada pemakai ruang. Untuk menghindari gema/gaung digunakan tekstur dinding kasar, bentuk dinding bergelombang/berlipat-lipat, material accoustic tile, softboard, vinyl, karpet, dll.

(Unsur-unsur dan Prinsip-prinsip Desain Interior. Laksmiwati, Triandi. CV. Rama M.G. Jakarta, 1998)

PENGHAWAAN

Untuk membantu mengatasi udara panas yang berlebihan didalam ruang maka diperlukan suatu sistem penghawaan. Banyak cara yang digunakan untuk mengurangi panas dalam ruang diantaranya pemakaian reflection glass, alat peneduh atau penangkal cahaya dan yang paling terkenal adalah penggunaan AC (*air Conditioning*). Untuk mengatur kesejukan udara ada dua sistem yang dikenal yaitu sistem alami (*cross ventilation*) dan mekanis (kipas angin, dan AC). Untuk mendapatkan sistem pengkondisian udara yang sejuk, bersih dan nyaman ada beberapa parameter yang dapat digunakan sebagai acuan, yaitu :

- Temperatur radiasi rata-rata konstan
- Kecepatan aliran udara yang diinginkan
- Kebersihan udara dari polusi
- Partikel udara yang menimbulkan bau
- Kualitas ventilasi

- Tingkat kebisingan yang ditimbulkan oleh suara dari luar
- Temperatur bola kering dan basah dari udara
- Segi-segi ekonomis dalam harga dan perawatan
- Pertimbangan estetis dari bentuk AC itu sendiri

(Disain Interior. Suptandar, J. Pamudji. Jakarta:Djambatan,1999)

BAHAN

bahan finishing merupakan bahan yang melapisi bagian luar dari elemen ruang/struktur bangunan. Bahan mempunyai karakteristik dan efek psikologis tertentu :

Lantai

- Karpét dan permadani
Mencerminkan keindahan, kemewahan, simbol kedudukan/status, sebagai focal point, menciptakan suasana yang hangat/akrab. Karpét dapat berfungsi sebagai elemen akustik, memperlemah perambatan suara, sedikit kemungkinan rusak/pecah bila ada barang jatuh, pemeliharaan mudah dan corak/warna bebas, mampu memenuhi segala keinginan
- *Terazzo*
Ada dua macam yaitu cor di tempat yang mempunyai keuntungan ekonomis dan bentuk bisa segi empat/bentuk geometri lain tergantung fungsi ruang. Macam yang lain adalah *precast terazzo* yang mempunyai fungsi sama tetapi berukuran 30x30, 40x40, 40x60 dengan ketebalan 2,5 cm
- *Vinyl Sheet*
Mempunyai sifat lentur, mudah tergores, mempunyai berbagai corak dan warna.
- *Rubber Tiles*
Bermotif polos dan marmer dengan penggunaan untuk daerah lalu lintas sedang atau ramai pada rumah sakit, sekolah, kantor
- *Asphalt Tiles*
Bermotif marmer, serat kayu, batu, terazzo, kerikil, dsb. Dengan penggunaan untuk pabrik.
- Lantai Kayu

Terdapat dua macam yaitu parket dan strip, yang digunakan untuk tempat olah raga, rumah tinggal atau bangunan umum

- Keramik

Mempunyai keuntungan yaitu tahan terhadap suhu dingin/panas dan tahan gesekan.

- Granit

Digunakan untuk rumah tinggal dan gedung publik.

Dinding

- Batu

Mempunyai sifat yang tahan terhadap benturan benda keras, tahan panas/dingin dan tahan pada ruang ber AC, tahan air (tidak berubah warna). Batu memberi kesan psikologis hangat dengan penggunaan pada dinding eksterior dan interior, terutama rumah di daerah pegunungan dan negara berhawa dingin.

- Cat

Mempunyai sifat yang tidak tahan panas dan lembab dengan relatif berjangka 1-2 tahun. Tetapi memiliki ketahanan terhadap AC cukup baik. Cat memberikan kesan psikologis yang tergantung pada pemilihan warna catnya. Dapat digunakan pada semua ruang kecuali daerah lembab.

- *Fiber Glass*

Mempunyai sifat yang tahan retak, getaran, benturan, panas, dingin, air dan tidak berkilau pada sinar lembut. Fiber Glass memberikan kesan psikologis sehingga ruang terlihat luas dan bersih dan bersuasana modern. Dapat digunakan pada tempat umum, ruang rekreasi, ruang yang memerlukan lapisan dengan bahan yang kuat terhadap getaran dan benturan.

- Gelas

Mempunyai sifat tahan terhadap pengaruh cuaca, air, lembab, tetapi tidak tahan terhadap getaran dan tembus cahaya. Memberikan kesan psikologis memperluas ruang, bersih, terang. Penggunaan pada lobby bangunan publik, *showroom*/toko, restoran.

- Kain/Kertas(wallpaper)

Memberikan kesan psikologis yang tergantung pada pemilihan warna dan motif.

- Kayu
Memberikan kesan hangat, akrab, natural, tradisional
- Keramik
Memberikan kesan psikologis bersih
- Metal
Memberikan kesan psikologis eksklusif, canggih, bersih
- Vinyl
Memberikan kesan psikologis memberi suasana canggih/"up to date"

Plafon

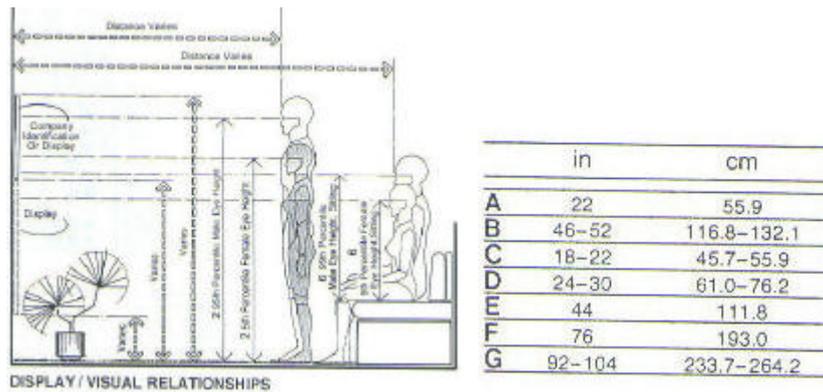
Tabel 2.4. Pengaruh Plafon Terhadap Ruang

Kesan dan Tujuan Ruang	Bahan dan Karakter	Ruang
Mebutuhkan konsentrasi tinggi	gypsum board, eternit, tripleks, finishing sederhana	ruang rapat/sidang, auditorium
Menarik perhatian, menonjolkan diri, eksebisi	tripleks, dll dengan finishing kontras	ruang pameran, showroom
Sebagai peredam suara/akustik	gypsum board, berbagai jenis softboard/akustik tile	theater, auditorium
alamiah, hangat, akrab, tradisional	kayu, anyaman bambu, rotan	rumah tinggal, restoran
gaya klasik	plat-plat gips bermotif	rumah tinggal, hotel, restoran
gaya glamor/mewah	kaca (antique glass ceiling), kain beludru, kaca timah	hotel, gereja
sederhana	eternit polos, tripleks	rumah tinggal sederhana
polos, sederhana, fungsional	beton ekspos	bangunan utilitas

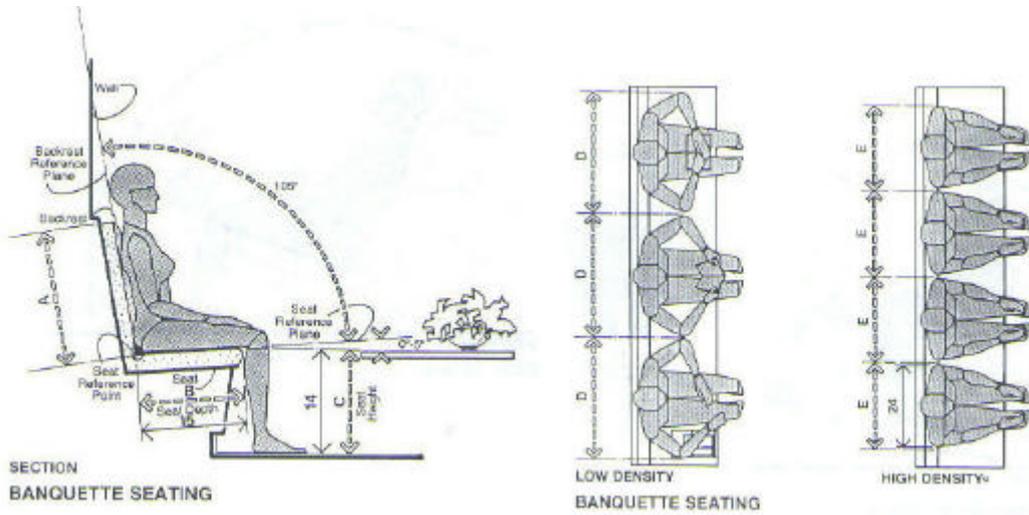
(*Unsur-unsur dan Prinsip-prinsip Desain Interior*. Laksmiwati, Triandi. CV. Rama M.G. Jakarta, 1998)

2.3.2.6. DIMENSI DAN ERGONOMI

Untuk perancangan suatu ruang dan perabot diperlukan acuan atau dasar dalam menetapkan ukuran-ukuran dari tiap sisi, salah satunya yang paling utama adalah dimensi dan ergonomi bagi manusia. Karena dari perancangan ruang dan perabot semuanya juga kembali kepada kenyamanan bagi pengguna. Untuk itu terdapat dimensi dari manusia dan kebutuhan ruang yang didapat dari buku Human Dimension and Interior Space karangan Julius Panero.

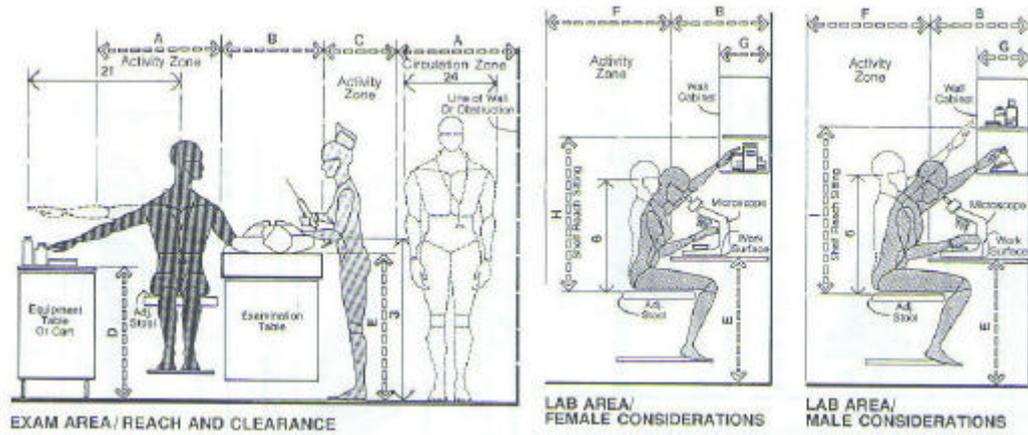


Gambar 2.2. Dimensi Hubungan Visual/Display



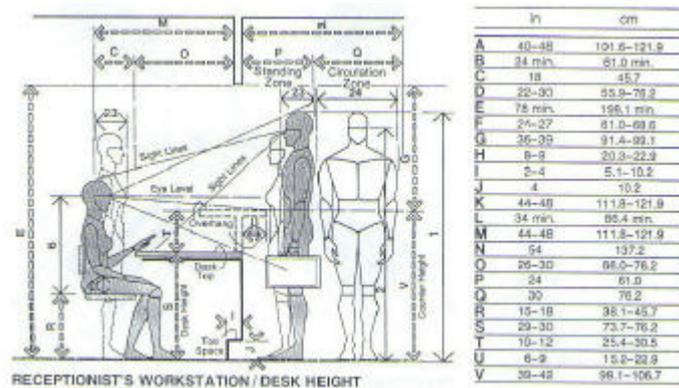
	in	cm
A	18-24	45.7-61.0
B	15.5-16	39.4-40.6
C	16-17	40.6-43.2
D	30	76.2
E	24	61.0

Gambar 2.3. Dimensi Duduk



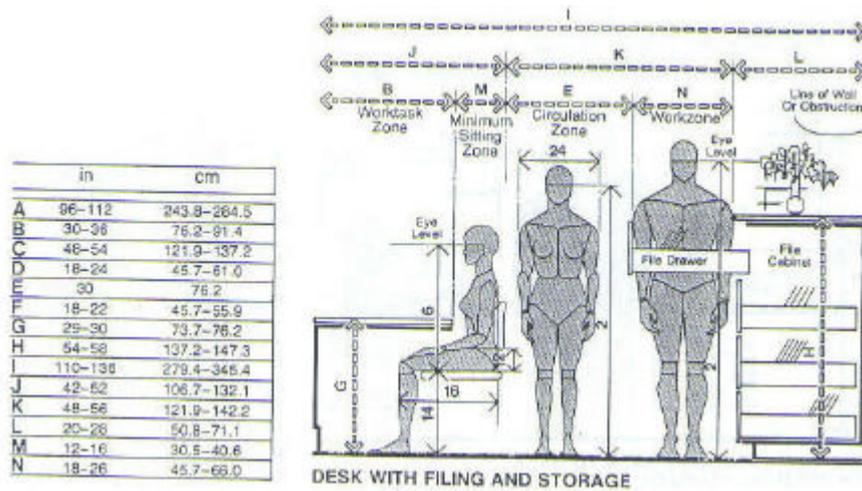
	in	cm
A	30	76.2
B	24	61.0
C	18	45.7
D	30-36	76.2-91.4
E	34-38	86.4-96.5
F	27	68.6
G	12-15	30.5-38.1
H	39 max.	99.1 max.
I	42 max.	106.7 max.

Gambar2.4. Dimensi Area Periksa

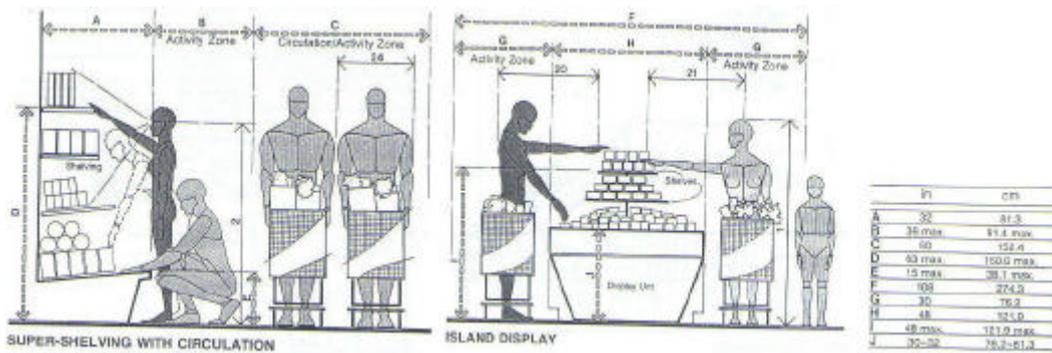


	in	cm
A	40-48	101.6-121.9
B	34 min.	81.0 min.
C	18	45.7
D	22-30	55.9-76.2
E	78 min.	198.1 min.
F	24-27	61.0-68.6
G	36-39	91.4-99.1
H	8-9	20.3-22.9
I	2-4	5.1-10.2
J	4	10.2
K	44-48	111.8-121.9
L	34 min.	85.4 min.
M	44-48	111.8-121.9
N	54	137.2
O	26-30	66.0-76.2
P	34	81.0
Q	30	76.2
R	10-18	25.4-45.7
S	20-30	50.8-76.2
T	10-12	25.4-30.5
U	6-9	15.2-22.9
V	30-42	76.2-106.7

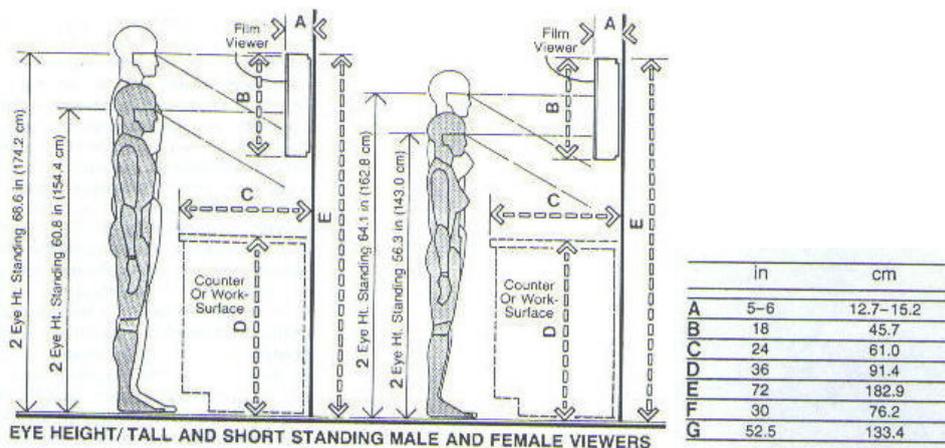
Gambar 2.5. Dimensi Area Receptionist



Gambar 2.6. Dimensi Area Penyimpanan Arsip

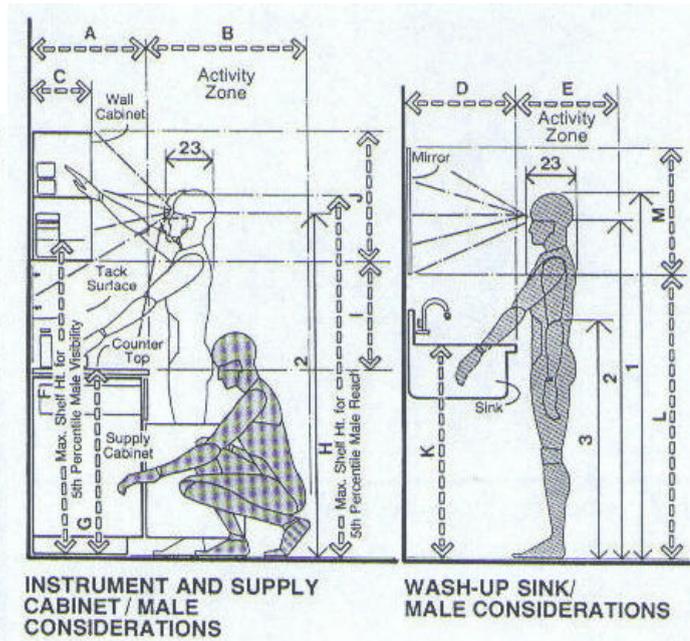


Gambar 2.7. Dimensi Area Toko



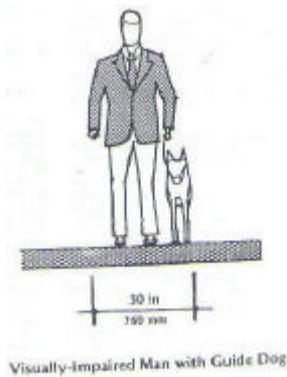
Gambar 2.8. Dimensi Area Pembacaan Film

	in	cm
A	18-22	45.7-55.9
B	36-40	91.4-101.6
C	12-18	30.5-45.7
D	18-21	45.7-53.3
E	18	45.7
F	60 max.	152.4 max.
G	35-36	88.9-91.4
H	72 max.	182.9 max.
I	21	53.3
J	18-24	45.7-61.0
K	37-43	94.0-109.2
L	54 max.	137.2 max.
M	24	61.0
N	30-36	76.2-91.4
O	56 max.	142.2 max.
P	69 max.	175.3 max.
Q	32-36	81.3-91.4
R	48 max.	121.9 max.



Gambar 2.9. Dimensi Area Cuci Tangan dan Penyimpanan Obat

Karena jika dilihat dalam perancangan dimana juga diperlukan dimensi dari hewan dan manusia, maka dari buku *Planning : The Architects' Handbook* karangan Edward D Mills, dipakai dimensi bagi orang buta dan anjing penuntun sebagai dasar perancangan untuk area petshop, klinik ataupun salon.



Gambar 2.10. Dimensi Orang Buta dan Anjing Penuntun

2.3.2.7. Gerak dan Perilaku

Selain studi dimensi dan ergonomi juga tidak melupakan studi dari aspek gerak dan perilaku dimana dari ini akan mempengaruhi dalam perancangan interior fasilitas Perawatan dan Pemeliharaan Hewan Kesayangan. Perilaku setiap

pengunjung yang menyenangi hewan peliharaan pasti akan mencoba untuk memegang hewan/barang yang mereka jumpai yang menurut mereka menarik.

(Time-Saver Standards for Building Types, Chiara, Joshep De ang John Callahan, 1990:595)

2.3.2.8. Prinsip-Prinsip Dasar Desain Interior

- Harmoni

Harmoni adalah unsur perancangan yang menyatu dan dalam desain bukan sekedar penjumlahan unsur yang lepas satu sama lain. Tetapi harmoni dapat dicapai dari unsur-unsur yang sama sifatnya tetapi tetap menghindari monoton. Dengan desain yang tidak monoton dan tidak ramai dan disesuaikan dengan tema perancangan dan variasi menunjang tema maka akan tercapai harmoni.

- Proporsi

Proporsi mengacu pada hubungan antara bagian desain dengan bagian desain secara keseluruhan yang berfungsi untuk mengetahui kedudukan objek terhadap sekitarnya atau terhadap objek itu sendiri.

- Balance

Balance adalah kepekaan terhadap keteraturan yang menuju ketenangan. Untuk mendapatkan keseimbangan ditentukan oleh ukuran, bentuk, warna dan tekstur

- Titik Berat

Titik berat merupakan titik pusat perhatian. Desain yang baik mempunyai titik pusat perhatian yang menarik yang bisa dicapai melalui perulangan, ukuran, kontras, susunan dan hal yang tak terduga.

(Unsur-unsur dan Prinsip-prinsip Desain Interior. Laksmiwati, Triandi. CV. Rama M.G. Jakarta, 1998)

2.4. Data Pemandangan

Untuk didapatkan hasil analisis yang baik diperlukan data perbandingan selain data literatur, agar dapat diambil mana yang terbaik untuk kemudian dipakai dalam proses perancangan. Untuk itu dalam data perbandingan dilakukan

survey-survey ke berbagai petshop, *grooming* salon dan poliklinik hewan. Setelah melakukan survey, maka didapatkan data sebagai berikut :

2.4.1. PLUTO, Petshop dan *Grooming* Salon

Fasilitas yang tersedia berupa petshop, *grooming* salon dan jasa layan antar. Pangsa pasar untuk kelas menengah keatas, dimana untuk petshop biasanya pengunjung jarang membawa hewan kesayangannya sehingga begitu mereka datang langsung beli kemudian pulang. Di Petshop ini terdapat tempat untuk mendisplay hewan yang dijual yang terdiri atas dua susun dan bagian pintu kandang terletak diluar ruangan agar bau yang dihasilkan tidak sampai masuk ke dalam ruang. Sedangkan untuk *Grooming* Salon, kebanyakan klien langsung menaruh hewannya dan kemudian ditinggal untuk diambil kembali beberapa jam sesudahnya dan sangat jarang mereka menunggu sampai anjingnya selesai. Dalam penataan ruangnya, hampir tidak ada mebel yang digunakan karena dalam pengerjaannya semua di lantai sehingga karyawan harus jongkok atau duduk di lantai.

Untuk pemakaian bahan, kebanyakan menggunakan lantai keramik putih 30x30 cm dan dinding bata yang dicat dan berlangit-langit gypsum

2.4.2. LIFE, Petshop dan *Grooming* Salon

Fasilitas yang tersedia adalah petshop dan *grooming* salon, dimana untuk area toko terpisah antara barang dan hewan untuk menghindari bau dari hewan yang dijual. Untuk pemakaian bahan di area barang menggunakan papan kayu untuk lantainya dan untuk dindingnya memakai finishing batu gilas dan kayu. Sedangkan untuk bagian hewan menggunakan lantai dan dinding plesteran dengan atap asbes.

Untuk area *grooming* menggunakan plesteran untuk lantainya dan keramik untuk dindingnya, sedangkan untuk langit-langitnya diberi ventilasi agar udara dapat keluar masuk.

2.4.3. PIO PIO, Petshop dan Grooming Salon

Bangunan berupa ruko yang terdiri atas dua lantai dengan fasilitas petshop, grooming salon dan penitipan hewan yang juga menerima jasa layanan antar jemput bagi hewan. Untuk pembagian area dilantai satu digunakan untuk menjual barang sedangkan untuk lantai dua digunakan untuk menjual hewan, *grooming* salon dan penitipan hewan. Dalam lantai dua ini untuk mengantisipasi bau digunakan kipas angin yang membantu pembuangan udara keluar melalui jendela.

2.4.4. POLIKLINIK HEWAN

Dalam poliklinik ini pasien diharuskan untuk mendaftarkan diri di loket terlebih dahulu kemudian baru dipanggil oleh dokter yang bersangkutan. Dalam setiap kamar periksa diharuskan memiliki wastafel, meja periksa, meja dan lemari untuk peralatan. Untuk meja periksa harus beralaskan aluminium atau plat besi sehingga memudahkan dalam sterilisasi yang dilakukan dengan cara di bakar.

Selain melakukan survey ke petshop, *grooming* salon dan poliklinik hewan, juga dilakukan survey melalui internet mengenai peralatan yang diperlukan dalam menunjang fasilitas petshop, *grooming* salon, praktek dokter bersama dan penitipan hewan. Dari hasil survey akhirnya didapatkan dimensi dan bentukan mebel yang digunakan untuk setiap fasilitas.