

TUGAS AKHIR

PETS CENTER DI YOGYAKARTA

“Penerapan Konsep Arsitektur Hybrid Dalam Penyatuan Fungsi Yang Beragam
Untuk Memfasilitasi Kebutuhan Hewan Kesayangan”

PETS CENTER IN YOGYAKARTA

“Application concept of Hybrid Architecture With Integration Function in
Diversified For Facilitate Pets Supplies”



Disusun Oleh :

Enjelika Akmaresa

07 512 120

Dosen Pembimbing :

Ir.Hanif Budiman MT

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA

2012

ABSTRAKSI

Saat ini di Yogyakarta perkembangan peminat hewan kesayangan semakin besar. Banyak hewan peliharaan yang telah menjadi bagian dari kehidupan seseorang bahkan sebuah keluarga, karena secara tidak langsung hewan tersebut mampu menciptakan kenyamanan, menghilangkan jenuh dan stres bagi pemiliknya. Memelihara hewan bisa dilakukan siapa saja, baik orang dewasa, orang tua, remaja maupun anak-anak. Sifat orang tua yang senang memelihara hewan kesayangan juga bisa menurun pada anaknya.

Muncul komunitas – komunitas pecinta hewan yang biasanya mengadakan even setiap tahun, sehingga perlunya sebuah bangunan yang dapat mewadahi kegiatan tersebut. Meningkatnya peminat hewan kesayangan ini diimbangi dengan bertambahnya kebutuhan dalam memelihara hewan peliharaan baik dari segi pakan, perawatan dan kesehatan. Berdasarkan penilaian inilah maka diperlukannya sebuah PETS CENTER yang bisa mewadahi semua kebutuhan, perawatan, kesehatan dan kegiatan dari berbagai macam jenis hewan kesayangan yang diminati masyarakat.

Beberapa permasalahan yang diangkat dalam perancangan Pets Center ini ialah bagaimana merancang sebuah bangunan yang mewadahi berbagai kebutuhan hewan kesayangan dengan penerapan konsep Arsitektur Hybrid dalam perancangan bangunan. Namun Arsitektur Hybrid disini merupakan sebuah perpaduan fungsi ruang yang beragam dan menyatukan ruang luar sehingga menjadi landscape yang menyatu dengan bangunan (Inside-out, Outside-in), selain itu juga pada tipologi bangunan yang merupakan transformasi dari kaki hewan peliharaan.

ABSTRACT

Currently in development Yogyakarta larger pet enthusiasts. Many pets that have become part of one's life and even a family, because these animals are not directly able to create comfort, eliminating saturated and stress for the owner. Keeping animals anyone can do, both adults, parents, teens and children. The nature of the parents who love to keep pets can also be decreased in children.

Emerging communities - community of animal lovers who usually hold the event every year, so the need for a building that can accommodate these activities. The increasing interest in pets is offset by the increase in pet care needs in terms of food, and health care. Based on this assessment of the need for a PETS CENTER can accommodate all the needs, care, health and activities of the various types of pets are interested in the community.

Some of the issues raised in designing Pets Center here is how to design a building to accommodate the various needs of pets with the application of the concept of Hybrid Architecture in the design of the building. Hybrid Architecture But here is a diverse blend of function space and outer space that brings together a landscape that blends with the building (Inside-out, Outside-in), but also on building typology that is the transformation of the pet's feet.

CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Berikut adalah penilaian buku lapora akhir:

Nama Mahasiswa : Enjelika Akmaresa

Nomor Mahasiswa : 07 512 120

Judul Tugas Akhir : Pets Center Di Yogyakarta “Penerapan Konsep Arsitektur Hybrid Dalam Penyatuan Fungsi Yang Beragam Untuk Memfasilitasi Kebutuhan Hewan Kesayangan”

Kualitas buku laporan akhir : Sedang / Baik / Baik sekali

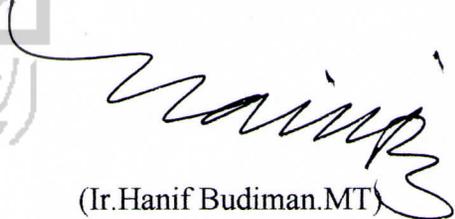
Sehingga,

Direkomendasikan / Tidak direkomendasikan

Untuk menjadi acuan produk tugas akhir.

Yogyakarta, 24 April 2012

Dosen Pembimbing


(Ir. Hanif Budiman.MT)

DAFTAR ISI

❖ LEMBAR CATATAN PEMBIMBING	i
❖ LEMBAR PERNYATAAN	ii
❖ KATA PENGANTAR	iii
❖ ABSTRAKSI	v
❖ DAFTAR ISI	vii
❖ DAFTAR GAMBAR	x
❖ DAFTAR TABEL	xiii
❖ BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1 Judul Proyek	1
1.2 Penjelasan Judul Dan Sub Judul	1
1.3 Latar Belakang Permasalahan	3
1.4 Rumusan Permasalahan	10
1.5 Tujuan Dan Sasaran	10
1.6 Diagram Proses Perancangan	11
1.7 Methoda	12
1.8 Lingkup Pembahasan	12
1.9 Sistematika Penulisan	13
1.10 Keaslian Penulisan	14
❖ BAB II : PERKEMBANGAN PASAR PETS SHOP	15
2.1 Perkembangan Pets Shop	15
2.2 Gambaran Umum Kebutuhan Pasar	17
2.3 Pets Shop Di Yogyakarta	22
2.4 Jenis Hewan Dan Karakteristiknya	26
2.5 Manfaat Memelihara Hewan	34
2.6 Lokasi Site	35

❖ BAB III : KAJIAN PUSTAKA DAN REFERENSI	36
3.1 Hybrid Architecture	36
3.2 Penataan Ruang	37
3.3 Green Building	44
3.4 Referensi	46
❖ BAB IV : ANALISA PERENCANAAN	53
4.1 Analisis Site	53
4.2 Analisis Pelaku Dan Kegiatan	56
4.3 Analisis Kebutuhan Ruang	60
4.4 Analisis Ruang Dalam & Sirkulasi	65
4.5 Analisis Ruang Luar Dengan Ruang Dalam	68
4.6 Analisis Property Size & Master Budget	75
❖ BAB V : KONSEP & SKEMATIK DESAIN	81
5 Konsep Perancangan	81
5.1 Konsep Zona	83
5.2 Konsep Sirkulasi	85
5.3 Konsep Green Wall	88
5.4 Konsep Ruang Luar dan Ruang Dalam	89
5.5 Konsep Bangunan	92
❖ BAB VI : PENGEMBANGAN RANCANGAN	95
6.1 Spesifikasi Proyek	95
6.2 Situasi	96
6.3 Siteplan	98
6.4 Denah	100
6.5 Tampak Dan Potongan	102
6.6 Rencana Drainase	104

6.7 Detail Arsitektural Dan Lanscape	107
6.8 Interior	112
6.9 Eksterior	119
❖ BAB VII : EVALUASI HASIL PERANCANGAN	123
❖ DAFTAR PUSTAKA	128
❖ LAMPIRAN	129



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	: Pamflet Festival Kucing	4
Gambar 1.2	: Suasana Festival Kucing	5
Gambar 1.3	: Pamflet Festival Anjing	5
Gambar 1.4	: Suasana Festival Anjing	6
Gambar 1.5	: Suasana Pets Shop di Jogja	7
Gambar 1.6	: Suasana Didalam Pets Shop Diluar Negri	8
Gambar 2.1	: Jenis Makanan Hewan	17
Gambar 2.2	: Ragam Jenis Shampo, Bedak, Parfum Hewan	18
Gambar 2.3	: Grooming	18
Gambar 2.4	: Klinik Hewan	19
Gambar 2.5	: Perlengkapan dan Aksesoris Hewan	20
Gambar 2.6	: Suasana Penitipan Hewan	21
Gambar 2.7	: Pet Walk	22
Gambar 2.8	: Pet Galerry	23
Gambar 2.9	: Dolpin Pets Shop	24
Gambar 2.10	: Kumis Kucing	25
Gambar 2.11	: Lokasi Site	35
Gambar 4.1	: Foto Udara Site	53
Gambar 4.2	: View Dari Site	54
Gambar 4.3	: Eksisting Site	55
Gambar 4.4	: Sirkulasi Diluar Bangunan	65
Gambar 4.5	: Sirkulasi Yang Melorong	66
Gambar 4.6	: Penataan Ruang Dalam.....	66
Gambar 4.7	: Dinding Partisi	67
Gambar 4.8	: Ruang Luar Terhadap Ruang Dalam	69
Gambar 4.9	: Open Space	70

Gambar 4.10	: Sirkulasi Atraktif Pada Open Space	71
Gambar 4.11	: Green Wall	72
Gambar 4.12	: Green Wall Structure	73
Gambar 4.13	: Tanaman Rambat & Open Space.....	74
Gambar 4.14	: Tanaman Pada Fasad	74
Gambar 5.1	: Zoning Pets Center	84
Gambar 5.2	: Pola Sirkulasi	85
Gambar 5.3	: Alur Sirkulasi	86
Gambar 5.4	: Sirkulasi Open Space	88
Gambar 5.5	: Green Wall	88
Gambar 5.6	: Detail Green Wall	89
Gambar 5.7	: Tanaman Pada Fasad	90
Gambar 5.8	: Detail Tirai	90
Gambar 5.9	: Penggabungan Ruang Luar Dengan Bangunan	91
Gambar 5.10	: Konsep Bentuk Tapak Kaki	92
Gambar 5.11	: Skematik Sistem Tangkapan Air Hujan	94
Gambar 6.1	: Situasi	97
Gambar 6.2	: Siteplan	99
Gambar 6.3	: Denah Lantai 1	100
Gambar 6.4	: Denah Lantai 2	101
Gambar 6.5	: Denah Basemant	101
Gambar 6.6	: Tampak Timur	102
Gambar 6.7	: Tampak Selatan	102
Gambar 6.8	: Denah Potongan	103
Gambar 6.9	: Potongan	103
Gambar 6.10	: Rencana Listrik Lantai 1	104
Gambar 6.11	: Rencana Listrik Lantai 2	105
Gambar 6.12	: Rencana Listrik Basemant.....	105

Gambar 6.13	: Rencana Drainase	106
Gambar 6.14	: Rencana Drainase Lantai 2	106
Gambar 6.15	: Rencana Drainase Basemant.....	107
Gambar 6.16	: Detail Roof Garden	107
Gambar 6.17	: Detail Green Wall	108
Gambar 6.18	: Detail Green Wall	109
Gambar 6.19	: Detail Dinding Partisi	110
Gambar 6.20	: Detail Dinding Motif Tapak	110
Gambar 6.21	: Detail Tangga Menuju Roof Garden	111
Gambar 6.22	: Detail Jendela Kaca	111
Gambar 6.23	: Detail Jendela Kaca	111
Gambar 6.24	: Interior Taman Indoor	112
Gambar 6.25	: Interior Ruang Tunggu Klinik	114
Gambar 6.26	: Interior Ruang Kantor	115
Gambar 6.27	: Interior Ruang Cafe	116
Gambar 6.28	: Interior Pets Store	118
Gambar 6.29	: Eksterior Bangunan Suasana Malam	119
Gambar 6.30	: Eksterior Bangunan Suasana Siang Hari	120
Gambar 6.31	: Eksterior Bangunan	121
Gambar 7.1	: Siteplan	123
Gambar 7.2	: Fasad Bangunan Dengan Motif Tapak Hewan	124
Gambar 7.3	: Taman Indoor	125
Gambar 7.4	: Skematik Tangkapan Air Hujan	125
Gambar 7.5	: Interior Pets Store	127

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	: Zona Ruang	60
Tabel 4.2	: Kebutuhan Dimensi Ruang	61
Tabel 4.3	: Property Size	75
Tabel 4.4	: Master Budget	76
Tabel 4.5	: Pendapatan Kotor	79
Tabel 4.6	: Pengeluaran, Pendapatan Bersih Dan BEP	80



KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb...

Alhamdulillah rabbil'alamin, Segala puji bagi Allah SWT, atas karunia dan hidayah-Nya sehingga saya dapat membuat laporan TUGAS AKHIR Tahun Akademik 2011/2012 hingga selesai. Sholawat serta salam marilah selalu kita senandungkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW.

Laporan Tugas Akhir yang berjudul PETS CENTER DI YOGYAKARTA “Penerapan Konsep Arsitektur Hybrid Dalam Penyatuan Fungsi Yang Beragam Untuk Memfasilitasi Kebutuhan Hewan Kesayangan” ini merupakan laporan akhir yang ditujukan untuk mendapatkan predikat “LULUS” dari kampus yang diampu oleh bapak Ir. Hanif Budiman.

Penulis menyadari bahwa dalam pelaksanaan dan penulisan laporan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bimbingan, dorongan dan bantuan baik material dan spiritual dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang memberikan motivasi dan semangat selama ini, yaitu:

1. Bapak Ir.Hanif Budiman.MT selaku dosen pembimbing yang sangat baik dalam memberi bimbingan, pengarahan dan masukan selama proses pelaksanaan Tugas Akhir dan bersedia meminjamkan bukunya yang inspiratif berbulan-bulan lamanya.
2. Bapak Ir.Ahmad Saifuddin Mutaqi.MT selaku dosen penguji yang senantiasa memberi kritikan dan saran yang membangun sehingga memberi saya pencerahan dalam pengerjaan Tugas Akhir.

3. Papa Ir.Eddy Irwan.SH.MT dan mama Ratna Nilawati.Spd yang telah memberikan semangat, serta selalu memberikan perhatian dengan kasih sayang dalam semua keadaan dan dukungan materiil yang mencukupi kebutuhan selama masa pelaksanaan Tugas Akhir. Bang Randy, bang Hafiz, lady dan vitha yang selalu memberikan doa, dukungan dan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
4. M.Faisal Akbar yang selalu memberikan dukungan, semangat, bantuan yang tak ternilai harganya dan berbaik hati untuk selalu menemani selama proses pelaksanaan Tugas Akhir disaat susah maupun senang .
5. Teman-teman dan para sahabat Arsitektur UII khususnya angkatan 2007 yang telah memberikan semangat, masukan dan kritikan dalam pengerjaan Tugas Akhir.
6. Kucing-kucing saya (Sasie, Sasha, Rixie, Chocho) yang memberikan saya inspi rasi untuk membuat Tugas Akhir “Pets Center Di Yogyakarta”. Bahkan selalu menemani begadang sebagai penghibur dikala bosan dengan Tugas Akhir. Leppi merah Vaio saya yang tanpanya maka saya tidak bisa mengerjakan Tugas Akhir dan si Angie “mobil golden Atoz” yang selalu saya bawa kemanapun dan kapanpun dari awal kuliah di Arsitektur UII.

Harapan penulis semoga hasil laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan menjadi referensi bagi yang memerlukan sebagai data tambahan.

Yogyakarta, 23 April 2012

Penulis

enjelika akmaresa

HALAMAN PENGESAHAN

PETS CENTER DI YOGYAKARTA

“Penerapan Konsep Arsitektur Hybrid Dalam Penyatuan Fungsi Yang Beragam
Untuk Memfasilitasi Kebutuhan Hewan Kesayangan”

Disusun Oleh :

Enjelika Akmaresa

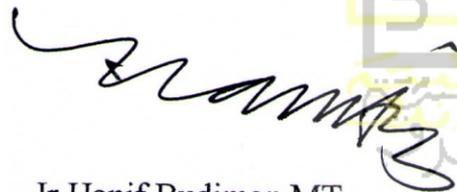
07 512 120

Tugas Akhir ini telah diseminarkan pada tanggal 4 April 2012

Menyetujui,

Pembimbing,

Penguji,



Ir. Hanif Budiman.MT



Ir. Ahmad Saifuddin Mutaqi.MT

Mengetahui,

Ketua Jurusan Arsitektur FTSP UII



Dr. Ing. Ilya Fajar Maharika, MA, IAI

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 24 April 2012



(Enjelika Akmaresa)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 JUDUL PROYEK

PETS CENTER DI YOGYAKARTA

Penerapan Konsep Arsitektur Hybrid Dalam Penyatuan Fungsi Yang Beragam Untuk Memfasilitasi Kebutuhan Hewan Kesayangan.

1.2 PENJELASAN JUDUL DAN SUB JUDUL

- **Pets** ;
Bahasa inggris yang berarti hewan peliharaan. Hewan peliharaan atau hewan timangan adalah hewan yang dipelihara sebagai teman sehari-hari manusia. Hewan timangan berbeda dari hewan ternak, hewan percobaan, hewan pekerja, atau hewan tunggangan yang dipelihara untuk kepentingan ekonomi atau untuk melakukan tugas tertentu. Hewan peliharaan yang populer biasanya adalah hewan yang memiliki karakter setia pada majikannya atau memiliki penampilan yang menarik, atau kemampuan menarik tertentu seperti mengeluarkan suara yang indah. (*Wikipedia*)
- **Center** ;
Bahasa inggris yang berarti pusat. tempat yg letaknya di bagian tengah.
- **Arsitektur** ;
ar.si.tek.tur[n] (1) seni dan ilmu merancang serta membuat konstruksi bangunan, jembatan, dsb; (2) metode dan gaya rancangan suatu konstruksi bangunan
- **Hybrid** ;
Bahasa inggris yang berarti hibrida, campuran, cangkakan.

- Penyatuan ;
pe.nya.tu.an[n] proses, cara, perbuatan menyatukan. Menggabungkan beberapa hal menjadi satu.
- Fungsi ;
kegunaan suatu hal
- Beragam ;
banyak ragamnya; bermacam-macam; berwarna-warni;
- Fasilitas ;
sarana untuk melancarkan pelaksanaan fungsi; kemudahan.
- Kebutuhan ;
sesuatu yang dibutuhkan.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian dari judul Pets Center Di Jogja “Penerapan Konsep Arsitektur Hybrid Dalam Penyatuan Fungsi Yang Beragam Untuk Memfasilitasi Kebutuhan Hewan Kesayangan” adalah Pusat Hewan Peliharaan yang menggabungkan fungsi ruang yang berbeda-beda menjadi satu dalam bangunan dengan penerapan ilmu arsitektur hybrid untuk memberikan fasilitas berbagai kebutuhan hewan kesayangan.

1.3 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

Saat ini di Yogyakarta perkembangan peminat hewan kesayangan semakin besar. Banyak hewan peliharaan yang telah menjadi bagian dari kehidupan sebuah keluarga, karena secara tidak langsung hewan tersebut mampu menciptakan kenyamanan, menghilangkan jenuh dan stres bagi pemiliknya. Memelihara hewan bisa dilakukan siapa saja, baik orang dewasa, orang tua, remaja maupun anak-anak. Sifat orang tua yang senang memelihara hewan kesayangan juga bisa menurun pada anaknya.

Jenis hewan yang umum dipelihara adalah hewan yang memiliki fisik dan karakter menarik, serta mudah perawatannya seperti kucing, anjing, kelinci, hamster, dan kura-kura. Namun, ada sebagian orang yang memelihara beberapa jenis hewan yang memiliki tingkat pemeliharaan khusus seperti ular, iguana, biawak dan anjing penjaga. (sumber: buku pintar merawat hewan kesayangan, redaksi AgroMedia)

Dengan berkembangnya peminat pecinta hewan kesayangan maka terbentuklah komunitas penyayang hewan salah satunya komunitas pecinta kucing. Komunitas ini setiap tahunnya mengadakan festival lomba kucing seperti yang diadakan komunitas Jogja Cats Community (JCC), Kelompok Studi Hewan Kesayang (KSHK) Fakultas Kedokteran Hewan UGM, dan Indonesian Cat Associations (ICA). Sedangkan komunitas penyayang anjing biasanya terbentuk berdasarkan jenis spesies anjing tersebut seperti Jogja Rott Community (JRC), Jogjakarta German Shepherd Community (JGSC), tetapi ada satu komunitas besar yang menjaga dan mempertahankan jenis ras indonesia yang dikenal dengan Perkumpulan Kinologi Indonesia (PERKIN).

Berdasarkan banyaknya komunitas pecinta hewan inilah maka dibutuhkan sebuah sarana untuk tempat mereka mengadakan pertemuan, even, lomba, dan festival dengan menyediakan fasilitas ruang serbaguna dan ruang pameran. Selama ini para penyayang hewan jika mengadakan sebuah acara harus menyewa gedung, seperti Festival kucing tgl 18-19 Juni 2011 yang diadakan di Shapire Square dan festival anjing pada tanggal 8-9 Oktober 2011 di JEC. Padahal acara tersebut rutin dilaksanakan setiap tahun.

JOGJA CATS COMMUNITY Festival 1st 2010
 Tanggal 09 - 10 Januari 2010 University Club UGM
MEMPEREBUTKAN PIALA BERGENSI

I. Lomba Kucing Makan : Rp. 25.000
 Lomba Kucing Lari : Rp. 25.000
 Lomba Kucing Montok : Rp. 25.000
 Tiket Box : Rp. 3.000 - Sabtu
 Rp. 5.000 - Minggu

II. Cat Show
 - Kelas Import : Rp. 150.000
 - Kelas Pedigree : Rp. 75.000
 - Kelas Non Pedigree : Rp. 50.000
 - Kelas Pet House (Domestik) : Rp. 30.000

Sabtu, 09 Januari 2010
 Pukul : 08.00 - 17.00 WIB
 - Seminar " Genetik dan Kesehatan Kucing " oleh " Diah, Surono dan Gansweat Gallery"
 Pukul : 09.30 - 11.00 WIB (Free)
 - Vaksin Murah
 - Sterilisasi
 - Lomba-Lomba Kucing Makan, Lari, dan Montok
 Pukul : 12.00 WIB
 - Bazaar Kucing

Minggu, 10 Januari 2010
 Pukul : 08.00 - Selesai
 - Cat Show
 - Bazaar Kucing

PENDAFTARAN & TIKET BOX
 (0274) 6532323, 6558899 SMS : 085747839399

JOGJA national cat show
Jogja Berkesan
saphir square
18 - 19 juni 2011

cat show ICA :
 Pedigree 2 ring : Rp 300.000
 House cat : Rp 100.000 free lunch (prasmanan) for pedigree tv 21" for house cat

fun game :
 Cat Fashion : Rp 50.000
 Lomba Foto : Rp 50.000
 Lomba Balap Kucing : Rp 35.000 BCA an IVAN PRAMONO S
 Lomba Makan Cat Food : Rp 35.000 no rek : 037 300 6162

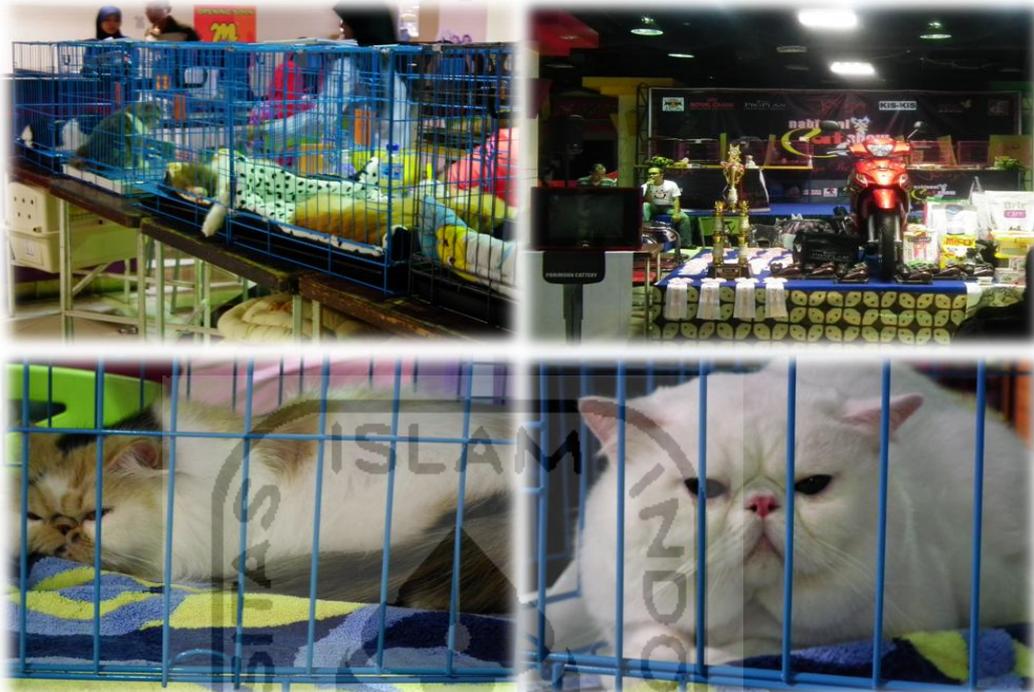
vaksin murah, pameran produk & cat food
info & tempat pendaftaran cat show
 Heri : 081 804 080 401
 Rita : 087 839 039 192
 Sekretariat ICA jogja : 0274 3021 721

tempat pendaftaran fun game
 Robo Pet Shop : 0856 292 0330
 Pet Gallery : 0274 544 719
 Lomba foto : 087 838 221 414

juri :
 Mr. Heri Marwanto
 Mrs. Russy Idroes

(Gambar 1.1: Pamflet Festival Kucing 2010-2011)

(Sumber gambar : Google diunggah tgl 21 Juli 2011)



(Gambar 1.2: Suasana Festival Kucing 18-19 Juni 2011)

(Sumber gambar : Observasi lapangan tgl 19 Juni 2011)



(Gambar 1.3: Pamflet Festival Anjing 2010-2011)

(Sumber gambar : Google diunggah tgl 1 Oktober 2011)



(Gambar 1.4: Suasana Festival Anjing 8-9 Oktober 2011)

(Sumber gambar : Google diunggah tgl 20 Oktober 2011)

Dengan adanya berbagai acara tersebut menunjukkan perkembangan pecinta hewan di Yogyakarta berkembang dengan pesat, sehingga diperlukan sebuah tempat yang dapat mewadahi kegiatan tersebut dan menyediakan fasilitas yang lebih lengkap dalam hal memenuhi kebutuhan hewan peliharaan.

Ramainya penjualan hewan dan kebutuhannya di berbagai petshop akhir-akhir ini bisa dijadikan indikasi bahwa minat masyarakat dalam memelihara hewan semakin berkembang, malahan tidak jarang kita melihat seseorang yang tengah berjalan-jalan dengan anjing peliharaannya. Namun karena tidak adanya tempat khusus untuk hewan kesayangan bermain sehingga keselamatan hewan ini bisa terancam, jika tidak dijaga dengan ketat hewan peliharaan bisa saja tertabrak kendaraan atau mengganggu orang yang sedang lewat.

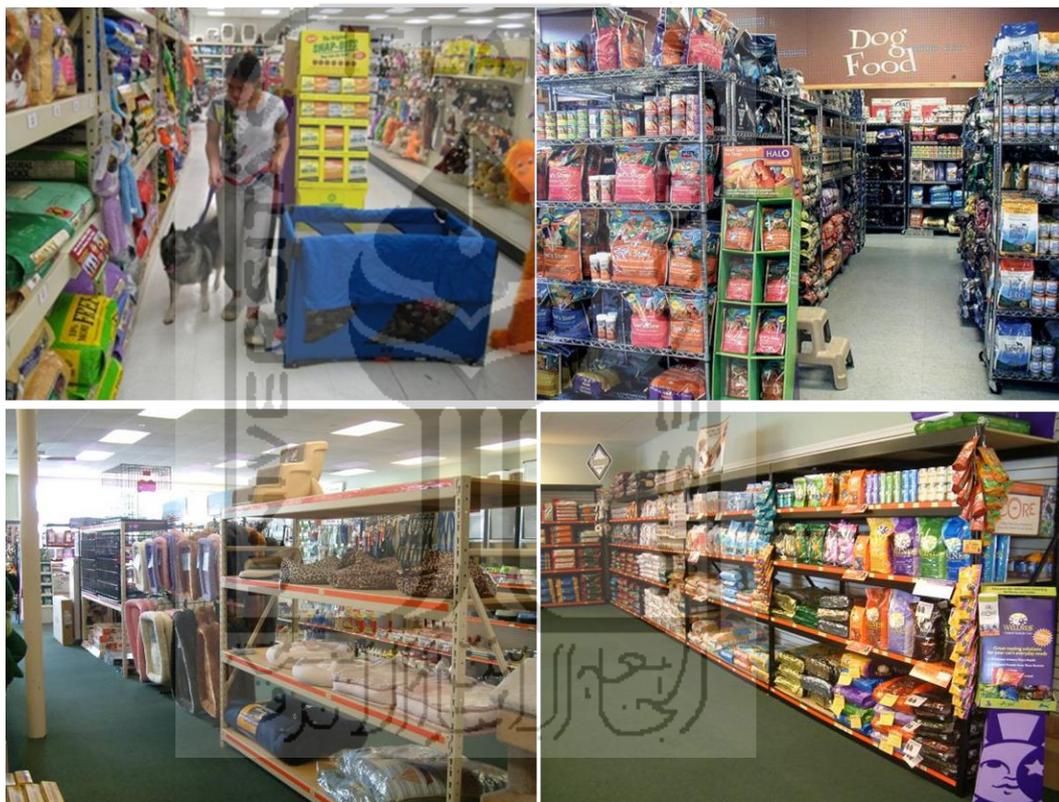
Meningkatnya peminat hewan kesayangan ini diimbangi dengan bertambahnya petshop dari skala kecil hingga besar. Namun belum ada yang benar-benar memperhatikan kenyamanan baik dari segi ruang maupun penghawaannya dengan memperhatikan hewan peliharaan maupun pengunjung. Padahal hewan tersebut sangat gampang stress, sehingga dalam pengolahan ruang harusnya lebih di perhatikan. Sedangkan pengunjung yang datang bisa terancam terkena virus dari hewan yang sakit jika ruang untuk merawat hewan satu ruangan dengan penjualan kebutuhan hewan peliharaan, jadi dalam perencanaan pembagian ruang harus diperhatikan sesuai dengan fungsinya.



(Gambar 1.5 : Suasana Pets Shop di Jogja)

(Sumber gambar : Observasi Lapangan September 2011)

Pada umumnya pets shop yang ada saat ini hanya melayani penjualan pakan, aksesoris, perlengkapan perawatan, grooming, hingga klinik. Namun kualitas pelayanan yang diberikan masing-masing petshop berbeda bahkan tidak semua petshop memiliki klinik dan menyediakan jasa penitipan hewan. Ini merupakan salah satu alasan mengapa pemilik hewan kesayangan memilih untuk pergi ke beberapa petshop guna mendapatkan kepuasan untuk memenuhi kebutuhan bagi hewan kesayangan mereka.



(Gambar 1.6 : Suasana Didalam Pets Shop)

(Sumber gambar :Google di unduh tgl 21 Juli 2011)

Berdasarkan penilaian inilah maka diperlukannya sebuah PETS CENTER yang bisa mewadahi semua kebutuhan dan perawatan dari berbagai macam jenis hewan kesayangan yang diminati oleh berbagai kalangan masyarakat dengan memperhatikan kenyamanan dan keamanan dari hewan kesayangan karena hewan tersebut mudah stress jika berada di lingkungan yang tidak membuat mereka nyaman. Hal ini akan memudahkan para pecinta hewan kesayangan karena tidak perlu lagi pergi kebeberapa petshop untuk mendapatkan kebutuhan bagi hewan kesayangan mereka.

Pets Center ini memiliki fungsi sebagai klinik kesehatan dan perawatan hewan, area komersil, area pendukung dan area hijau. Dengan beberapa fungsi tersebut maka dibutuhkan sebuah bangunan yang bisa menggandeng atau memadukan fungsi tersebut, sehingga pendekatan arsitektur hybrid merupakan pendekatan yang tepat untuk menjadi sebuah solusi desain. Arsitektur Hybrid sendiri merupakan sebuah konsep penggabungan beberapa fungsi menjadi satu pada sebuah kesatuan. Saat ini isu Arsitektur Hybrid telah menjadi sebuah tantangan bagi arsitek dalam menggabungkan beberapa fungsi maupun bidang keahlian. Sebenarnya hampir semua bangunan merupakan hibrida karena terdapat penyatuan unsur-unsur yang berbeda dalam bangunan tersebut. Namun Arsitektur Hybrid disini merupakan sebuah perpaduan fungsi ruang yang beragam dan menyatukan ruang luar sehingga menjadi landscape yang menyatu dengan bangunan (Inside-out, Outside-in), selain itu juga pada tipologi bangunan yang merupakan transformasi dari kaki hewan peliharaan.

1.4 RUMUSAN PERMASALAHAN

1.4.1 PERMASALAHAN UMUM

Bagaimana merancang sebuah PETS CENTER yang mawadahi berbagai kebutuhan hewan kesayangan dengan penerapan konsep Arsitektur Hybrid dalam perancangan bangunan.

1.4.2 PERMASALAHAN KHUSUS

1. Bagaimana menyatukan fungsi yang beragam melalui pengolahan ruang dalam dan sirkulasi, sehingga menghasilkan suasana yang dinamis.
2. Bagaimana pengolahan tata ruang luar yang berada dalam bangunan, sehingga menjadi lansekap bangunan yang menyatu.

1.5 TUJUAN DAN SASARAN

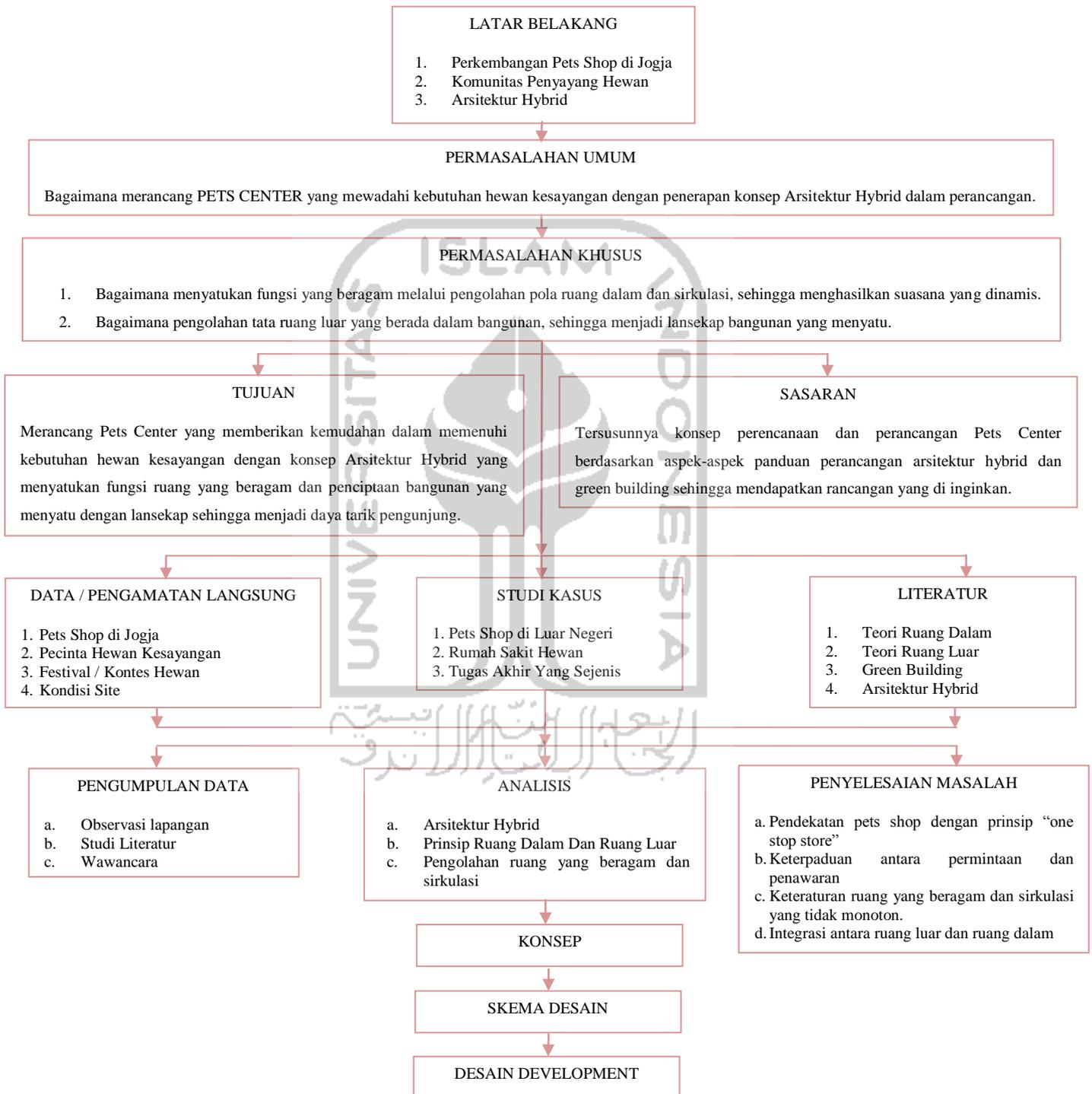
1.5.1 TUJUAN

Merancang Pets Center yang memberikan kemudahan bagi pemilik hewan kesayangan dalam memenuhi kebutuhan hewannya dengan penerapan konsep Arsitektur Hybrid yang menyatukan fungsi ruang yang beragam didalam satu bangunan dan penciptaan bangunan yang menyatu dengan lansekap sehingga menjadi daya tarik pengunjung.

1.5.2 SASARAN

Sasaran pembahasan adalah tersusunnya konsep perencanaan dan perancangan Pets Center berdasarkan aspek-aspek panduan perancangan arsitektur hybrid dan green building sehingga mendapatkan rancangan yang di inginkan.

1.6 DIAGRAM PROSES PERANCANGAN



1.7 METHODA

1.7.1 Metoda pengumpulan data

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data adalah :

- a. Observasi lapangan, pengamatan langsung ke objek terkait untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Pengamatan langsung mencakup pets shop, lokasi, dan keadaan minat masyarakat sekitar.
- b. Studi Literature, berupa referensi pendukung terkait pets shop, hewan kesayangan, dan kajian proyek-proyek terdahulu baik studi pustaka maupun media online sebagai acuan awal untuk nantinya dapat dianalisis dan dikaji lebih lanjut.
- c. Wawancara, dialog langsung dengan narasumber.

1.7.2 Metoda Analisis

- a. Arsitektur Hybrid, literatur dan refrensi terkait dianalisis sehingga dapat ditentukan apa yang diterapkan pada rancangan.
- b. Prinsip Ruang Dalam Dan Ruang Luar sehingga dapat menghasilkan kesan Inside-out, Outside-in.
- c. Pengolahan ruang yang beragam dan sirkulasi untuk menciptakan suasana ruang yang dinamis.

1.7.3 Metoda Penyelesaian Masalah

- a. Pendekatan pets shop dengan prinsip “one stop store”
- b. Pendalaman arsitektur hybrid melalui pemahaman pada refrensi terkait.
- c. Integrasi antara ruang luar dan ruang dalam dengan penerapan green buliding.
- d. Keteraturan ruang yang beragam dan sirkulasi yang tidak monoton

1.8 LINGKUP PEMBAHASAN

1.8.1 Lingkup Pembahasan Non Arsitektural

- Kondisi petshop di DIY
- Potensi bisnis petshop d DIY

1.8.2 Lingkup Pembahasan Arsitektural

- Penerapan Arsitektur Hybrid.
- Pengolahan pola ruang dalam dan sirkulasi.
- Pengolahan tata ruang luar yang menyatu pada bangunan.

1.9 SISTEMATIKA PENULISAN

1.9.1 BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan berisi identifikasi masalah yang terdiri dari Pengertian Judul, Latar Belakang, Rumusan Permasalahan, Tujuan dan Sasaran, Kerangka Pola Pikir, ruang lingkup pembahasan, sistematika penulisan serta Keaslian Penulisan.

1.9.2 BAB II PERKEMBANGAN PASAR PETS SHOP

Pembahasan berisi data-data observasi lapangan dan literature yang dibutuhkan.

1.9.3 BAB III KAJIAN PUSTAKA & REFERENSI

Pembahasan berisi teori-teori yang dibutuhkan dalam penyelesaian permasalahan.

1.9.4 BAB IV ANALISA PERENCANAAN

Analisis yang dilakukan untuk memecahkan permasalahan sehingga menemukan alternatif solusi yang ditawarkan.

1.9.5 BAB V KONSEP & SKEMATIK DESAIN

Konsep Perancangan berisi konsep yang akan dibuat dalam proyek dengan pendekatan-pendekatan desain dan analisis yang telah dilakukan sebelumnya serta metode perancangannya.

1.9.6 BAB VI PENGEMBANGAN RANCANGAN

Penuangan konsep yang dijabarkan di bab sebelumnya menjadi bentuk rancangan secara teknis.

1.9.7 BAB VII EVALUASI HASIL PERANCANGAN

Berisi kesimpulan yang didapat dari semua bab yang telah dibahas dari awal hingga akhir.

1.10 KEASLIAN PENULISAN :

1.10.1 Perancangan interior fasilitas perawatan dan pelatihan untuk anjing kontes di Surabaya

Oleh	:Melissa Dewi Purnawali (41400127) Jurusan Desain Interior Universitas Kristen Petra.
Permasalahan	: Perancangan Interior Fasilitas perawatan dan pelatihan untuk anjing kontes yang dapat memberikan fasilitas lebih dan menciptakan suasana yang nyaman, ceria dan fresh.
Persamaan	:Penataan ruang dan kelengkapan fasilitas demi kenyamanan pengunjung dan hewannya.
Perbedaan	: Fungsi dan Jenis bangunan yang direncanakan.

1.10.2 Pusat Pelayanan Kebutuhan Perlengkapan dan Pelatihan Anjing di Surabaya

Oleh	: Effie Candiago (22498055) Jurusan Arsitektur Universitas Kristen Petra
Permasalahan	: Perancangan konsep bangunan berdasarkan sifat aktif anjing yang senang bermain dan berpetualang sehingga membutuhkan massa bangunan yang terpisah-pisah dan perbedaan bentuk dari setiap massa bangunan.
Persamaan	:Perancangan bangunan yang memiliki ruang luar untuk memperlihatkan keaktifan hewan serta adanya ruangan indoor dan outdoor.
Perbedaan	: Fungsi dan Jenis bangunan yang direncanakan.

BAB II

PERKEMBANGAN PASAR PETS SHOP

2.1 PERKEMBANGAN PETS SHOP

Potensi Bisnis hewan peliharaan memiliki peluang pasar yang besar, seiring dengan meningkatnya peminat dari hewan peliharaan dikota – kota besar, khususnya Yogyakarta. Bersamaan dengan meningkatnya peminat tersebut, maka meningkat pulalah permintaan akan perlengkapan, makanan, aksesoris, obat-obatan, dan lainnya untuk hewan- hewan peliharaan ini. Bagi kebanyakan hobies atau pemilik hewan peliharaan terkadang harga tidak menjadi permasalahan , banyak orang yang rela mengeluarkan uang yang tidak sedikit demi kesehatan atau mempercantik hewan kesayangan mereka. Ini juga karena para hobies atau pemilik hewan peliharaan ini memiliki tingkat ekonomi menengah keatas. Adapun jenis hewan peliharaan yang diminati tersebut adalah anjing, kucing, hamster (sejenis marmut), ikan, kura-kura, burung dan beberapa jenis hewan lainnya.

Perkembangan bisnis pet shop menunjukkan peningkatan dalam beberapa tahun terakhir. Saat ini diperkirakan lebih dari 50 pet shop tersebar di Yogyakarta. Jumlah ini meningkat dibanding tahun-tahun sebelumnya, contohnya pada tahun 2006-2007 pets shop di sepanjang jalan kaliurang hanya sekitar 4, namun saat ini (2011) lebih dari 10 pets shop tersebar di sepanjang jalan kaliurang.

Berdasarkan dari data inilah dapat disimpulkan bahwa pet shop memiliki potensi pasar yang cukup besar, khususnya di kota Yogyakarta. Hanya saja, kebanyakan pets shop di Yogyakarta tidak memiliki fasilitas lengkap, hanya berupa toko-toko biasa dan belum dapat memenuhi kebutuhan hewan secara keseluruhan. Sehingga terkadang para pemilik hewan harus pergi ke beberapa pets shop guna memenuhi kebutuhan hewan peliharaannya. Padahal hewan peliharaan memiliki tingkat stres yang tinggi apabila terlalu lama dibawa ketempat ramai dan panas. Hal ini juga memberikan rasa kurang nyaman dan cukup menyita waktu pemilik hewan ini. Sehingga dibutuhkan

sebuah wadah terpadu yang mampu menyelaraskan kebutuhan hewan peliharaan dan pemiliknya dalam satu wadah, yaitu Pets Center.

Pets Center ini didesain dengan memperhatikan kebutuhan hewan peliharaan juga pemiliknya. Prinsipnya sama dengan “one stop store” yang menyediakan berbagai kebutuhan hewan peliharaan mulai dari pakan, obat-obatan, klinik, penitipan, penjualan, perawatan, hingga penjualan aksesorisnya dan menyediakan ruang pameran untuk berbagai macam acara kontes. Pemiliknya dapat merasa nyaman dikala menunggu hewan kesayangan mereka melakukan perawatan karena pets center memberikan ruang tunggu yang nyaman dan juga cafeteria untuk sekedar menunggu bahkan berbagi cerita kepada sesama pecinta binatang.



2.2 GAMBARAN UMUM KEBUTUHAN PASAR

2.2.1 Makanan

Sama seperti makhluk hidup lainnya, hewan peliharaan pun memerlukan makanan untuk melangsungkan hidupnya. Kebutuhan ini merupakan kebutuhan pokok yang mutlak harus dipenuhi. Hanya saja yang membedakan hewan kesayangan dengan makhluk hidup lainnya adalah jenis makanan yang mereka makan.

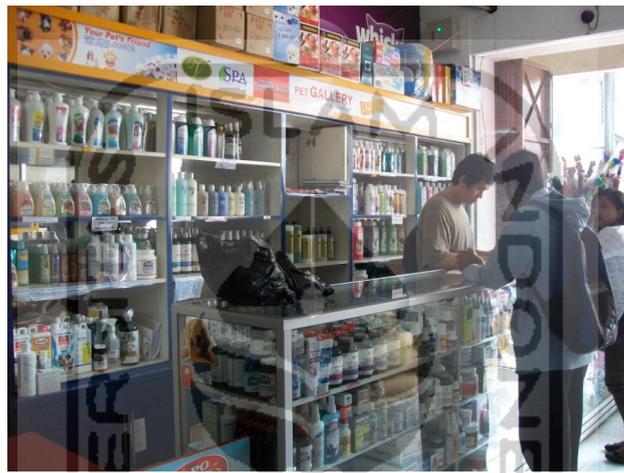


(Gambar 2.1 :Macam-macam makanan hewan kesayangan yang diperjual belikan di pets shop. kiri; Dolphin pets shop, kanan; Pet Gallery.) (Sumber gambar : Observasi lapangan 12 september 2011)

Hewan-hewan kesayangan memiliki makanan khusus, ini dikarenakan karena kebanyakan hewan kesayangan memiliki tingkat sensitifitas yang cukup tinggi terhadap makanan yang dapat berdampak langsung terhadap kesehatan mereka. Makanan hewan kesayangan pun memiliki banyak pilihan sesuai dengan kebutuhan masing-masing hewan kesayangan.

2.2.2 Perawatan

Perawatan hewan kesayangan memiliki perbedaan yang mencolok dengan perawatan hewan-hewan lainnya. Karena hewan kesayangan memiliki sensitifitas yang tinggi terhadap lingkungan sekitarnya. Sehingga dalam segi perawatan tak jarang hewan kesayangan diperlakukan hampir seperti manusia, misalnya dimandikan dengan shampo, diberi conditioner, diberi bedak wangi, bahkan diberi parfum.



(Gambar 2.2: Ragam jenis shampo, bedak, conditioner, parfum untuk perawatan hewan)

(Sumber gambar : Observasi lapangan 12 september 2011)



(Gambar 2.3: Proses grooming (pemandian) hewan kesayangan yang harus dilakukan dengan sabar dan telaten) (Sumber gambar : Observasi lapangan 12 september 2011)

2.2.3 Klinik

Sama halnya seperti manusia, hewan pun dapat terganggu kesehatannya khususnya hewan-hewan kesayangan. Untuk itulah diperlukanya sebuah klinik kesehatan bagi hewan kesayangan tersebut. Klinik hewan biasanya menjadi satu dengan pets shop, namun tak jarang kita menjumpai pets shop yang tidak mempunyai klinik. Biasanya klinik ditangani langsung oleh dokter hewan yang telah memegang izin praktek untuk klinik hewan tersebut. Klinik hewan juga biasanya melayani vaksinasi untuk hewan kesayangan guna meningkatkan sistem kekebalan tubuh hewan tersebut. Biasanya gangguan kesehatan yang sering dialami hewan-hewan kesayangan ini adalah jamur, kutu, diare,dll.

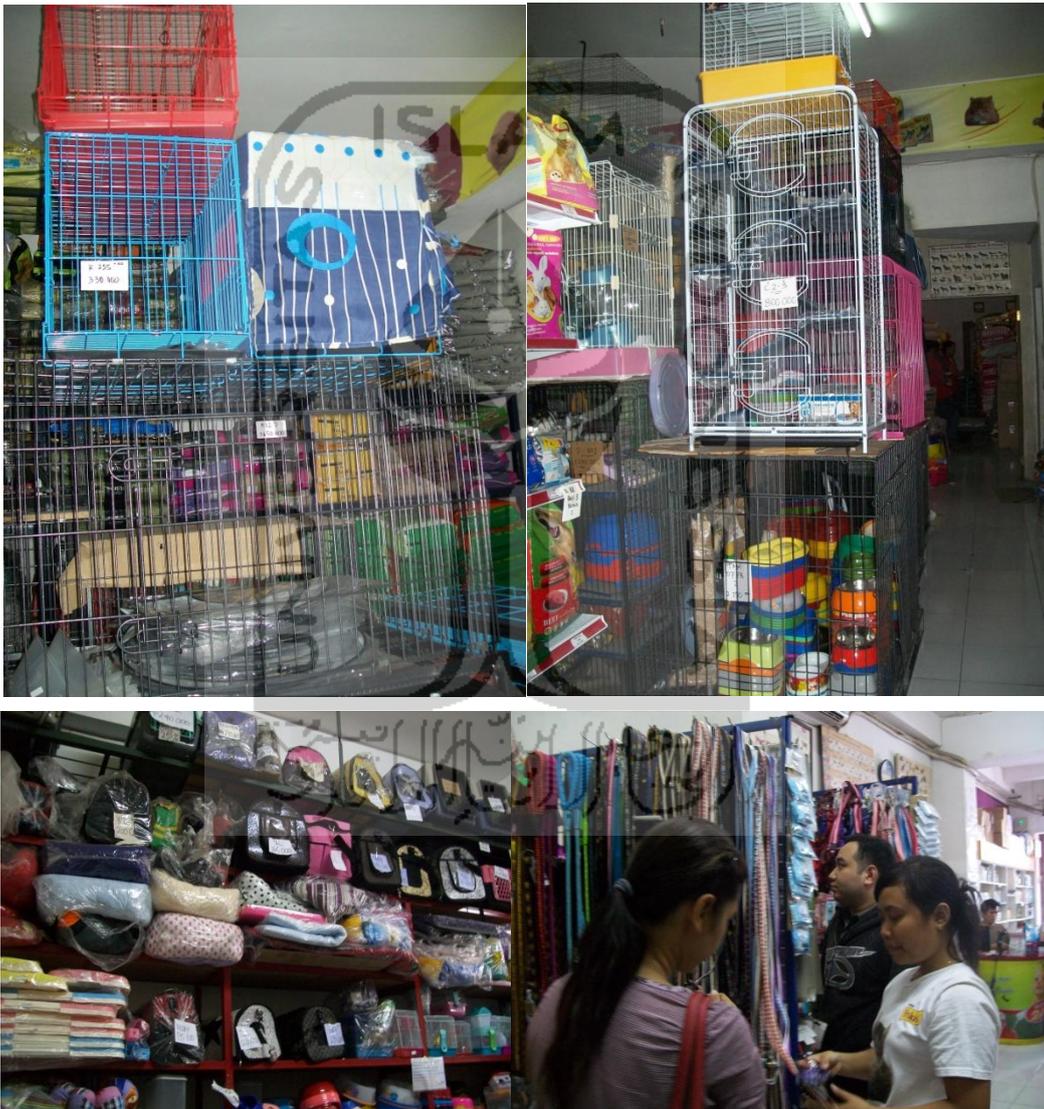


(Gambar 2.4: Pets shop yang memiliki klinik dokter hewan.)

(Sumber gambar : Observasi lapangan 12 september 2011)

2.2.4 Perlengkapan dan Aksesoris

Selain kebutuhan utama diatas, terdapat juga kebutuhan penunjang bagi hewan kesayangan guna memudahkan pemeliharaan dan perawatannya. Hampir semua pets shop melayani kebutuhan ini, misalnya kandang, travel box, sisir, wadah makan dan minum, kalung, mainan, hingga pakaian.



(Gambar 2.5: Perlengkapan dan aksesoris untuk hewan kesayangan yang dijual di sebuah pets shop, perlengkapan ini merupakan kebutuhan penunjang bagi hewan kesayangan.) (Sumber gambar : Observasi lapangan 12 september 2011)

2.2.5 Penitipan hewan

Ada saatnya pemilik hewan harus meninggalkan hewan kesayangan mereka karena suatu kepentingan untuk beberapa waktu. Padahal hewan-hewan ini sangat rentan tanpa pengawasan, maka perlunya suatu jasa yang melayani penitipan hewan tersebut sehingga pemilik dapat tenang meninggalkan hewan kesayangan mereka.



(Gambar 2.6: Suasana penitipan hewan-hewan yang dititipkan pemiliknya saat mudik lebaran.) (Sumber gambar : Observasi lapangan 12 september 2011)

Tidak semua pets shop menerima jasa penitipan hewan ini dengan beragam alasan. Namun fasilitas penitipan ini merupakan sebuah fasilitas yang wajib bagi sebuah pets shop besar yang dikelola secara profesional apalagi sebuah Pets center. Mengingat juga keuntungan yang dihasilkannya cukup tinggi apalagi menjelang hari besar agama.

2.3 PETS SHOP DI YOGYAKARTA

2.3.1 Pet Walk



(Gambar 2.7: kiri; tampak depan pets shop dari jalan gejayan, kanan; suasana didalam pets shop) (Sumber gambar : Observasi lapangan 10 september 2011)

Tahun dibuka	: Februari 2011
Pemilik	: Ferry
Jenis Pelayanan	: Penjualan makanan, perawatan, penitipan, dan klinik.
Jumlah Karyawan	: 2 orang
Dokter	: 2 orang (1 orang jaga, 1 Orang senior)
Pengunjung/hari	: ± 80 orang
Omset/bulan	: 70 – 100 juta

Pet Walk berada dijalan gejayan, Yogyakarta. Pets shop ini baru dibuka sekitar 7 bulan lalu dengan tenaga 2 orang dokter dan 2 pegawai. Pet walk sendiri berawal dari usaha keluarga yang sekarang telah mulai berkembang. Pet shop ini terbilang kecil karena ruang yang digunakan sekitar 5x10 meter. Didalam pets shop ini terdapat ruang grooming yang berukuran 1,5x1,5 m lengkap dengan bak dan shower. Selain melayani penjualan makanan, klinik, perawatan, pet walk juga melayani penitipan hewan, rata-rata pada hari biasanya sekitar 15 – 20 ekor hewan dititipkan dan pada waktu libur panjang dapat meningkat hingga 3 kali lipat.

2.3.2 Pet Gallery



(Gambar 2.8: kiri; tampak depan pets shop dari jalan Prof. Yohanes, kanan; suasana didalam pets shop) (Sumber gambar : Observasi lapangan 12 september 2011)

Tahun dibuka	: 2006
Pemilik	: Sandy
Jenis Pelayanan	: Distributor, penjualan makanan dan perlengkapan untuk hewan kesayangan serta aksesoris, perawatan (Grooming)
Jumlah Karyawan	: 15 orang
Dokter	: ---
Pengunjung/hari	: ± 200 orang
Omset/bulan	: 200 – 300 juta

Pet Gallery berada di jalan Prof. Yohanes, Yogyakarta. Pet Gallery dapat dikatakan sebagai pets shop terbesar di kota Yogyakarta, mulai beroperasi pada tahun 2006. Pet pet shop ini melayani penjualan makanan secara besar (distributor), penjualan hewan kesayangan (anjing), dan penjualan perlengkapan lainnya. Pets shop ini tidak melayani penitipan dan klinik dokter hewan, namun saat ini pet gallery telah membuka cabang di jalan kabupaten sleman yang lengkap dengan klinik dokter hewan dan dengan ruang yang lebih besar tentunya.

2.3.3 Dolpin Pets Shop



(Gambar 2.9: kiri; tampak depan pets shop dari jalan Prof. Yohanes, kanan; suasana didalam pets shop) (Sumber gambar : Observasi lapangan 12 september 2011)

Tahun dibuka	: 2010
Pemilik	: Drh. Setyorini Budi Harjani
Jenis Pelayanan	: Penjualan makanan, perawatan , penitipan, dan klinik.
Jumlah Karyawan	: 2 orang
Dokter	: 2 orang
Pengunjung/hari	: ± 125 orang
Omset/bulan	: 175 – 200 juta

Dolphin pets shop berada di jalan kaliurang km 8. Pets Shop ini mulai beroperasi pada tahun 2010 lalu dengan tenaga 2 orang karyawan dan 2 orang dokter. Pet Shop ini melayani penjualan makanan, perawatan, penitipan, dan klinik dokter hewan. Disini kliniknya melayani hampir semua jenis hewan peliharaan dan tidak hanya hewan kesayangan saja. Begitu pula dengan penitipan hewannya, terdapat anjing, kucing, ular, burung, dan kelinci yang dititipkan disini. Namun lokasi penitipan terpisah dari toko dan klinik hewan, pemilik menyediakan sebuah rumah kontrakan untuk menampung hewan tersebut.

2.3.4 Kumis Kucing Pets Shop



(Gambar 2.10: suasana didalam pets shop)

(Sumber gambar : Observasi lapangan 12 september 2011)

Tahun dibuka	: 2006
Pemilik	: Iqbal
Jenis Pelayanan	: Penjualan makanan, perawatan (Grooming), dan penitipan
Jumlah Karyawan	: 1 orang
Dokter	: ---
Pengunjung/hari	: 20-40 orang
Omset/bulan	: 30-60 juta

Kumis Kucing Pets shop masih berada satu jalan dengan Dolphin pets shop namun terpaut sekitar 1 kilometer. Pets shop ini bekonsentrasi pada kucing saja. Dibuka pada tahun 2006 dan melayani penjualan makanan, penjualan aksesoris, penitipan, dan perawatan (grooming). Pada hari biasa pet shop ini hanya menerima 1-2 ekor kucing dan pada waktu libur dapa meningkat hingga 25 ekor.

2.4 Jenis Hewan dan Karakteristiknya

a. Kucing



Kucing, *Felis silvestris catus*, adalah sejenis karnivora. Kata "kucing" biasanya merujuk kepada "kucing" yang telah dijinakkan, tetapi bisa juga merujuk kepada "kucing besar" seperti singa, harimau, dan macan. Kucing telah berbau dengan kehidupan manusia paling tidak sejak 6.000 tahun SM, dari kerangka kucing di Pulau Siprus. Orang Mesir Kuno dari 3.500 SM telah menggunakan kucing untuk menjauhkan tikus atau hewan pengerat lain dari lumbung yang menyimpan hasil panen.

Saat ini, kucing adalah salah satu hewan peliharaan terpopuler di dunia. Kucing yang garis keturunannya tercatat secara resmi sebagai kucing trah atau galur murni (*pure breed*), seperti persia, siam, manx, sphinx. Kucing seperti ini biasanya dibiakkan di tempat pemeliharaan hewan resmi. Jumlah kucing ras hanyalah 1% dari seluruh kucing di dunia, sisanya adalah kucing dengan keturunan campuran seperti kucing liar atau kucing kampung.

Karakteristik

Kucing peliharaan atau kucing rumah adalah salah satu predator terhebat di dunia. Kucing ini dapat membunuh atau memakan beberapa ribu spesies— kucing besar biasanya kurang dari 100. Tetapi karena ukurannya yang kecil, kucing tidak begitu berbahaya bagi manusia— satu-satunya bahaya yang dapat timbul adalah kemungkinan terjadinya infeksi rabies akibat gigitan kucing dan juga cakaran dari kuku kucing yang sangat perih dan menyakitkan. Kucing peliharaan yang tinggal di dalam rumah harus diberi kotak kotoran yang berisi pasir atau bahan khusus yang dijual di toko hewan peliharaan. Perlu juga disediakan tempat khusus bagi kucing untuk mencakar. Hal ini penting karena kucing memerlukan kegiatan mencakar ini untuk menanggalkan lapisan lama pada kukunya agar kukunya dapat tetap tajam dan terjaga kesehatannya. Tidak adanya tempat khusus ini akan menyebabkan kucing banyak merusak perabotan.

Sering kali kucing menunjukkan perilaku memilih makanan. Hal ini dikarenakan mereka memiliki organ pembau khusus di langit-langit mulutnya yang disebut sebagai *organ vomeronasal* atau *organ Jacobson*. Ketika organ ini terstimulasi oleh suatu jenis makanan tertentu, kucing akan menolak makanan selain makanan itu. Kucing termasuk hewan yang bersih. Mereka sering merawat diri dengan menjilati rambut mereka. Saliva atau air liur mereka adalah agen pembersih yang kuat, tapi dapat memicu alergi pada manusia. Kadang kala kucing memuntahkan *hairball* atau gulungan rambut yang terkumpul di dalam perut mereka. Kucing menyimpan energi dengan cara tidur lebih sering ketimbang hewan lain. Lama tidur kucing bervariasi antara 12-16 jam per hari, dengan angka rata-rata 13-14 jam. Tetapi tidak jarang dijumpai kucing yang tidur selama 20 jam dalam satu hari. Rumah atau kandang kucing umumnya berukuran 60cm x 80cm atau disesuaikan dengan besaran tubuh kucing.

b. Anjing



Anjing adalah mamalia yang telah mengalami domestikasi dari serigala sejak 15.000 tahun yang lalu atau mungkin sudah sejak 100.000 tahun yang lalu berdasarkan bukti genetik berupa penemuan fosil dan tes DNA. Penelitian lain mengungkap sejarah domestikasi anjing yang belum begitu lama.

Anjing telah berkembang menjadi ratusan ras dengan berbagai macam variasi, mulai dari anjing tinggi badan beberapa puluh cm seperti Chihuahua hingga Irish Wolfhound yang tingginya lebih dari satu meter. Warna rambut anjing bisa beraneka ragam, mulai dari putih sampai hitam, juga merah, abu-abu (sering disebut "biru"), dan coklat. Selain itu, anjing memiliki berbagai jenis rambut, mulai dari yang sangat pendek hingga yang panjangnya bisa mencapai beberapa sentimeter. Rambut anjing bisa lurus atau keriting, dan bertekstur kasar hingga lembut seperti benang wol.

Ilmu pengetahuan yang mempelajari segala hal mengenai peranjangan dinamakan kinologi (dari bahasa Belanda, (kynologie).

Karakteristik

Anjing merupakan hewan sosial, sama seperti halnya manusia. Kedekatan pola perilaku anjing dengan manusia menjadikan anjing bisa dilatih, diajak bermain, tinggal bersama manusia, dan diajak bersosialisasi dengan manusia dan anjing yang lain. Anjing memiliki posisi unik dalam hubungan antarspesies. Kesetiaan dan pengabdian yang ditunjukkan anjing sangat mirip dengan konsep manusia tentang cinta dan persahabatan. Walaupun sudah merupakan naluri alami anjing sebagai hewan kelompok, pemilik anjing sangat menghargai kesetiaan dan pengabdian anjing dan menganggapnya sebagai anggota keluarga sendiri. Anjing kesayangan bahkan sering sampai diberi nama keluarga yang sama seperti nama pemiliknya. Sebaliknya, anjing menganggap manusia sebagai anggota kelompoknya. Anjing hanya sedikit membedakan kedudukan sang pemilik dengan rekan anjing yang masih satu kelompok, dan bahkan sering tidak membedakannya sama sekali.

Anjing adalah hewan sosial, tapi kepribadian dan tingkah laku anjing bisa berbeda-beda bergantung pada masing-masing ras. Selain itu, kepribadian dan tingkah laku anjing bergantung pada perlakuan yang diterima dari pemilik anjing dan orang-orang yang berkomunikasi dengan sang anjing. Anjing yang menerima kekerasan dari pemilik atau dengan sengaja dibuat kelaparan bisa menjadi anjing cepat marah dan berbahaya. Pemilik yang gagal mendidik anjing bisa menyebabkan tingkah laku anjing menjadi tidak normal. Tidak jarang, anjing yang kurang perhatian dari pemilik dan kurang pendidikan menjadi suka mengigit orang atau menyerang binatang-binatang lain. Kandang anjing biasanya menyesuaikan besar tubuhnya karena anjing terdiri dari berbagai ras dengan bentuk tubuh yang berbeda-beda. Namun untuk anjing anakan umumnya berukuran 60cm x 80cm atau 80cm x 120cm.

c. Kelinci



Kelinci adalah hewan mamalia dari famili Leporidae, yang dapat ditemukan di banyak bagian bumi. Dulunya, hewan ini adalah hewan liar yang hidup di Afrika hingga ke daratan Eropa. Pada perkembangannya, tahun 1912, kelinci diklasifikasikan dalam ordo Lagomorpha. Ordo ini dibedakan menjadi dua famili, yakni Ochtonidae (jenis pika yang pandai bersiul) dan Leporidae (termasuk di dalamnya jenis kelinci dan terwelu). Asal kata kelinci berasal dari bahasa Belanda yaitu *konijntje* yang berarti "anak kelinci". Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat Nusantara mula mengenali kelinci saat masa kolonial, padahal di Pulau Sumatera ada satu spesies asli kelinci sumatera (*Nesolagus netscheri*) yang baru ditemukan pada tahun 1972.

Karakteristik

Secara umum, kelinci terbagi menjadi dua jenis. Pertama, kelinci bebas. Kedua, kelinci peliharaan. Yang termasuk dalam kategori kelinci bebas adalah terwelu (*Lepus curpaeums*) dan kelinci liar (*Oryctolagus cuniculus*). Dilihat dari jenis bulunya, kelinci ini terdiri dari jenis berbulu pendek dan panjang dengan warna yang agak kekuningan. Ketika musim dingin, warna kekuningan berubah menjadi kelabu.

Menurut rasnya, kelinci terbagi menjadi beberapa jenis, di antaranya Angora, Lyon, American Chinchilla, Dutch, English Spot, Himalayan, dan lain-lain. Khusus Lyon sebenarnya adalah hasil dari persilangan luar antara Angora dengan ras lainnya.

Namun di kalangan peternak kelinci hias, hasil persilangan itu disebut sebagai Lyon atau Angora jadi-jadian.

Di Indonesia banyak terdapat kelinci lokal, yakni jenis Kelinci jawa (*Lepus negricollis*) dan kelici sumatera (*Nesolagus netseherischlgel*). Kelinci jawa, diperkirakan masih ada di hutan-hutan sekitar wilayah Jawa Barat. Warna bulunya cokelat perunggu kehitaman. Ekornya berwarna jingga dengan ujungnya yang hitam. Berat Kelinci jawa dewasa bisa mencapai 4 kg. Sedangkan Kelinci sumatera, merupakan satu-satunya ras kelinci yang asli Indonesia. Habitatnya adalah hutan di pegunungan Pulau Sumatera. Panjang badannya mencapai 40 cm. Warna bulunya kelabu cokelat kekuningan. Kandang kelinci yang baik berukuran 80x60x60cm, sedangkan untuk kandang kecil minimum berukuran 60x40x40cm. Setidaknya ukuran kandang 3-4 kali panjang tubuh kelinci.

d. Hamster



Hamster adalah binatang sejenis hewan pengerat, terdapat berbagai jenis di dunia dan hampir ada di tiap negara. Bentuknya yang mini membuat hamster mudah untuk dibawa kemana-mana dan tidak memerlukan kandang yang terlalu besar untuk merawatnya. Di Hamster termasuk ke dalam subfamili cricetinae. Subfamili ini terbagi ke dalam sekitar 18 spesies, yang diklasifikasikan ke dalam enam atau tujuh genus.

Karakteristik

Hamster memiliki badan yang gemuk, dengan ekor yang lebih pendek daripada badannya dan memiliki telinga yang berbulu, kaki yang lebar, pendek dan pendek gemuk. Hamster memiliki bulu yang tebal dan panjang, dan bulunya memiliki berbagai warna tergantung spesies hamster tersebut, contohnya hitam, abu-abu, putih, coklat, kuning dan merah. Bagian bawah hamster berwarna putih sampai abu-abu dan hitam. Hamster Dzhungaria - dikalangan hobiis dikenal sebagai Hamster Winter White (*Phodopus sungorus*) dan hamster kerdil bergaris (*Cricetulus barabensis*) memiliki garis hitam dibawah bagian tengah punggung. hamster kerdil padang pasir (genus *Phodopus*) adalah hamster terkecil, dengan panjang badan 5 sampai 10 sentimeter (sekitar 2 sampai 4 inci) , sedangkan hamster terbesar adalah hamster Eropa (*Cricetus cricetus*), dengan panjang badan lebih dari 34 sentimeter, tidak termasuk ekor pendek yang memiliki panjang 6 sentimeter. Ukuran kandang untuk hamster adalah 24x30cm, dibuat agak tinggi, yakni sekitar 50cm. Kandang umumnya berbentuk kotak, berbahan tembus pandang seperti kaca, plastik, atau fiber. Ada juga kandang buatan pabrik yang modelnya bervariasi.

e. Reptil



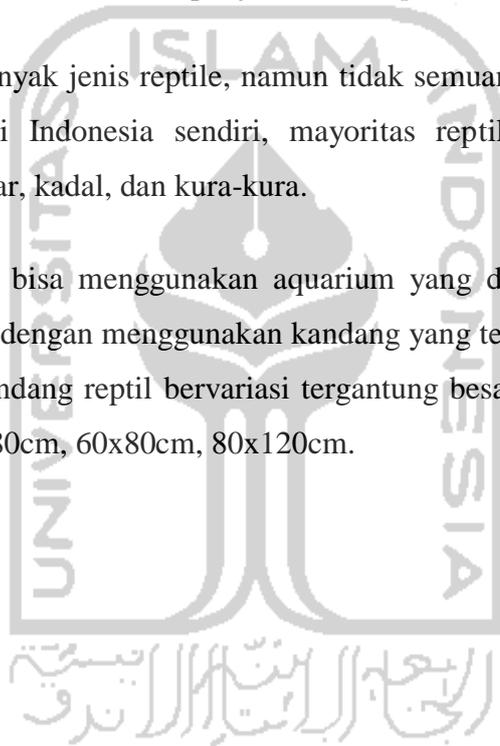
Reptil (binatang melata) adalah sebuah kelompok hewan vertebrata yang berdarah dingin dan memiliki sisik yang menutupi tubuhnya. Reptilia adalah tetrapoda (hewan dengan empat tungkai) dan menelurkan telur yang embrionya diselubungi oleh

membran amniotik. Sekarang ini mereka menghidupi setiap benua kecuali Antartika, dan saat ini mereka dikelompokkan sebagai:

- Ordo Crocodilia (buaya, *garhial*, *caiman*, dan alligator): 23 spesies
- Ordo Sphenodontia (tuatara Selandia Baru): 2 spesies
- Ordo Squamata (kadal, ular dan *amphisbaenia* ("worm-lizards")): sekitar 7.900 spesies
- Ordo Testudinata (kura-kura, penyu, dan *terrapin*): sekitar 300 spesies

Walaupun terdapat banyak jenis reptile, namun tidak semuanya dibudidayakan sebagai hewan peliharaan. Di Indonesia sendiri, mayoritas reptil yang banyak dipelihara diantaranya adalah, ular, kadal, dan kura-kura.

Kandang untuk reptil bisa menggunakan aquarium yang disesuaikan dengan ukuran tubuh reptil, bisa juga dengan menggunakan kandang yang terbuat dari kawat ram, besi, atau kayu. Ukuran kandang reptil bervariasi tergantung besar tubuh, namun umumnya sekitar 40x30cm, 40x80cm, 60x80cm, 80x120cm.



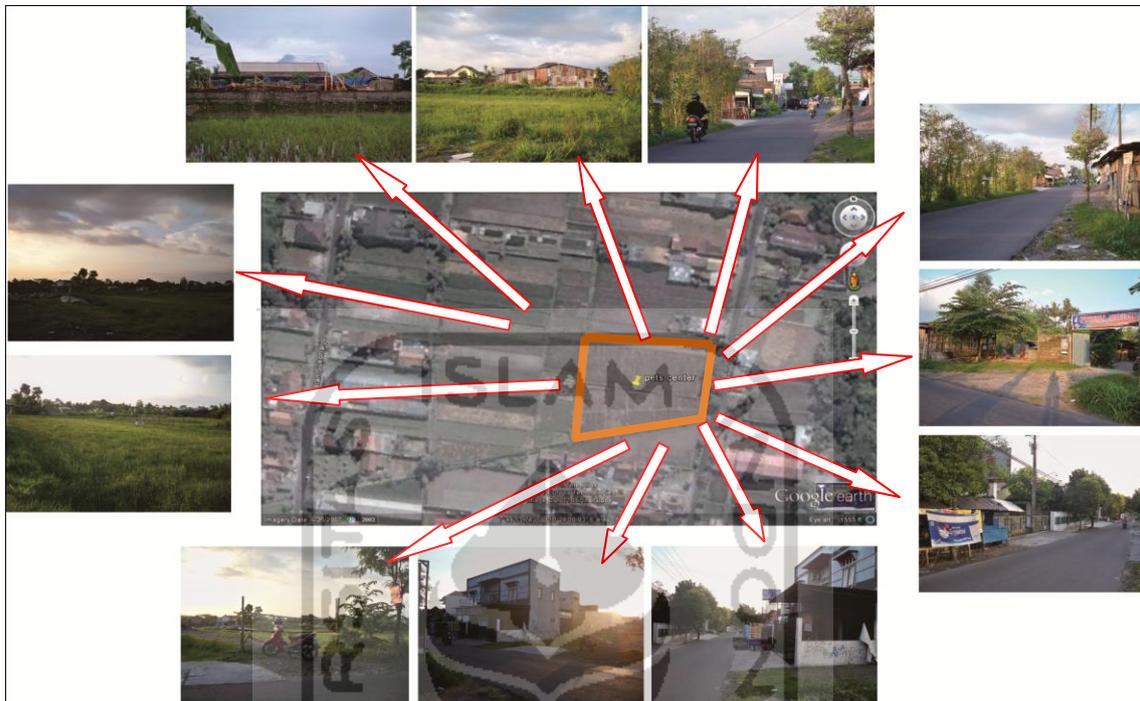
2.5 Manfaat Memelihara Hewan

Terdapat banyak manfaat yang dapat kita peroleh saat kita memelihara hewan peliharaan dirumah kita salah satunya menurut Centers for Disease Control and Prevention (CDC), Amerika Serikat, Memiliki hewan peliharaan juga berpotensi untuk menurunkan tekanan darah, terutama pada pasien hipertensi. Menurut CDC, memiliki hewan peliharaan, membuat jantung lebih sehat karena bisa menurunkan kadar kolesterol jahat dalam darah. Diketahui bahwa pria yang memiliki hewan peliharaan, level trigliserida (lemak) dan kolesterolnya lebih rendah dibandingkan pria yang tidak memiliki hewan peliharaan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan tim dari State University of New York, menemukan bahwa ketika seseorang melakukan pekerjaan yang penuh tekanan, kadar stresnya berkurang saat ditemani hewan peliharaannya. Hal ini jika dibandingkan ditemani dengan pasangan, teman dekat, atau anggota keluarga lain.

Penelitian yang dilakukan Bob Poresky, sosiolog dari Kansas State University, Amerika Serikat, pada tahun 1988 menyimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak dapat meningkat dengan memiliki hewan peliharaan. Menurut Poresky, jenis-jenis hewan peliharaan yang dapat merespon sikap anak – misalnya anjing atau kucing – cenderung akan meningkatkan intelegensi anak. Dikatakannya, semakin dekat hubungan anak dengan hewan peliharaannya tersebut, maka akan semakin baik kemampuan anak untuk melihat dunia dari sudut pandang binatang peliharaannya. Hal ini akan meningkatkan kemampuan kognitif anak yang kemudian berdampak pula pada intelegensinya.

2.6 LOKASI SITE



(Gambar 2.11: Lokasi Site)

(Sumber gambar : Observasi lapangan 19 september 2011)

Lokasi perancangan Pets Center ini berada di jalan Anggajaya II, Manukan, Condong Catur, Yogyakarta. Site terletak dikawasan tepi kota Jogja, namun memiliki akses yang dekat dengan pusat kota, site ini dapat diakses melalui jalan ring road utara dengan waktu ± 5 menit dengan kendaraan, site yang dipilih berada dipinggir jalan sehingga menjadikan site ini mudah ditempuh dan memiliki nilai cukup strategis.

Kawasan cukup mendukung untuk perancangan pets center karena tidak terlalu bising dan ramai sehingga memberi kesan tenang dan cukup nyaman. Kawasan ini masih memiliki kualitas udara yang cukup baik karena masih banyak lahan hijau disekitarnya. Namun karena site yang dipilih menghadap ke timur maka harus dipikirkan arah jatuh matahari karena intensitas cahaya matahari pada daerah site cukup tinggi sehingga harus diatasi dengan penataan lansekap, berupa pemberian vegetasi. Disamping sebagai pelindung terhadap panas matahari, juga sebagai pengarah sirkulasi dan sebagai filter alami penyaring polusi udara, debu dan kebisingan.

BAB III

KAJIAN PUSTAKA & REFERENSI

3.1 HYBRID ARCHITECTURE

Dalam arsitektur, wacana hibrida ini berkembang menjadi berbagai pendekatan. Pertama adalah pendekatan dari teknologi informasi. Peter Zellner misalnya dalam bukunya *Hybrid Space, New form in digital architecture* menunjukkan kecenderungan hibrida ini dalam konteks mengawinkan ruang digital dengan ruang nyata, atau lebih tepatnya pemakaian software komputer untuk menghasilkan bentuk-bentuk baru. Implikasi yang lebih luas adalah upaya baik secara metaforikal dalam reka bentuk maupun upaya 'nyata' untuk mengintegrasikan ke dalam sistem bangunan. Apa yang dilakukan oleh *Situated Technologies* misalnya adalah upaya mengintegrasikan ruang digital itu ke dalam sistem ruang.

Pendekatan berikutnya adalah hibrida dalam konteks mengawinkan sistem bangunan dengan lansekap secara total. Pendekatan seperti urban agriculture, atau bionic architecture misalnya adalah upaya untuk melibatkan proses-proses biologis ke dalam sistem bangunan. Implikasi darinya adalah penggunaan energi dan limbah yang juga diupayakan untuk mengikuti siklus-siklus alami untuk menciptakan bangunan atau lingkungan binaan yang mempunyai jejak karbon (carbon footprint) seminimal mungkin.

Hibrida yang sering diungkap adalah identitas. Saat ini wacana tentang "keaslian" sudah sangat sulit dimaknai. Apakah joglo asli Jawa, atukah juga merupakan hasil interaksi dengan peradaban China misalnya adalah persoalan yang rumit dalam menelusurinya. Tetapi apakah memang perlu ditelusuri? Atukah justru upaya untuk mencari makna dan interpretasi baru? Bagaimana joglo yang konon Jawa itu dipakai untuk bank internasional atau kantor multinasional?

Hibrida yang mungkin dijelajahi adalah dalam sistem produksi arsitektur. Kita mengenal arsitektur diproduksi dengan proses industrial yang sangat kuat. Artinya, material industri modern sangat mempengaruhi keputusan-keputusan perancangan. namun demikian apakah teknik dan teknologi tepat guna dan vernakular memang sudah mati? Padahal teknologi ini justru berorientasi pada manusia (people centred), skala yang kecil, dengan penggunaan energi yang efisien serta dalam banyak hal sangat ramah lingkungan dan dapat diterima oleh masyarakat lokal.

Tantangan utama bagi arsitek adalah untuk menggabungkan keahlian mereka sendiri untuk berkembang dengan memikirkan kekhususan setiap proyek, kekhasan dari site, ekonomi, isu-isu lingkungan. Hibridisasi juga menjadi peluang untuk memadukan atau mengawinkan budaya, bentuk modern dari negara yang berbeda di hibridisasi dengan budaya lokal untuk berkembang biak menjadi identitas baru dan unik. (sumber: Materi Peras 7 periode 2011-2012)

3.2 PENATAAN RUANG

3.2.1 Pendekatan Proses Aktivitas dan Sirkulasi

Alur sirkulasi menurut Francis D.K. Ching, dalam buku *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya* (1999) dapat diartikan sebagai “tali” yang mengikat ruang-ruang suatu bangunan atau suatu deretan ruang-ruang dalam maupun ruang luar, menjadi saling berhubungan.

Unsur-unsur sirkulasi dalam Pets Center ini berdasarkan *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya* (1999), meliputi :

1. Pencapaian bangunan, merupakan pandangan dari jauh, terdiri dari tigamacam yaitu langsung, tersamar, dan berputar.
2. Jalan masuk atau pintu kedalam bangunan, yang terbagi menjadi tigamacam yaitu rata, menjorok ke dalam, dan menjorok ke luar.
3. Konfigurasi bentuk jalan atau alur gerak, terdiri dari linear, radial, spiral, grid, network, dan komposit

4. Hubungan ruang dan jalan, jalan dengan ruang-ruang dihubungkan dengan cara-cara seperti melewati ruang-ruang, menembus ruang-ruang, dan berakhir dalam ruang.

a. Linear

Semua jalan adalah linear. Jalan yang lurus dapat menjadi unsur pengorganisir yang utama untuk satu deretan ruang-ruang. Sebagai tambahan, jalan dapat melengkung atau terdiri atas segmen-segmen, memotong jalan, bercabang, membentuk kisaran.

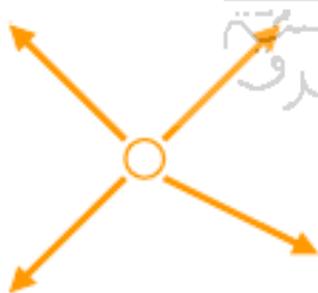


Pola sirkulasi linear.

Sumber : Arsitektur: Francis D.K. Ching, Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya, (1999)

b. Radial

Bentuk radial memiliki jalan yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat, titik bersama

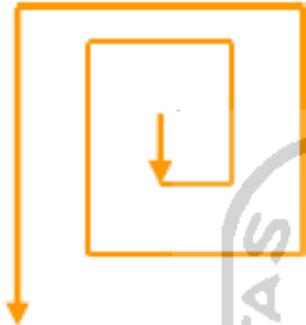


Pola sirkulasi Radial

Sumber : Arsitektur: Francis D.K. Ching, Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya, (1999)

c. Spiral

Sebuah bentuk spiral adalah sesuatu jalan yang menerus yang berasal dari titik pusat, berputar mengelilinginya dengan jarak yang berubah.

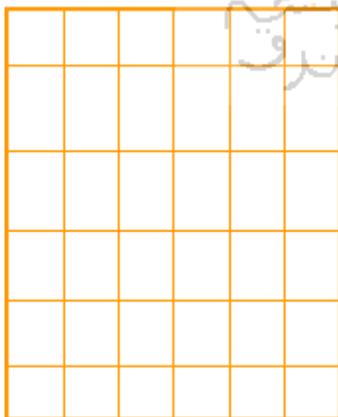


Pola sirkulasi Spiral

Sumber : Arsitektur: Francis D.K. Ching, Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya, (1999)

d. Grid

Bentuk grid terdiri dari dua set jalan-jalan yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan bujur sangkar atau kawasan-kawasan yang segiempat.

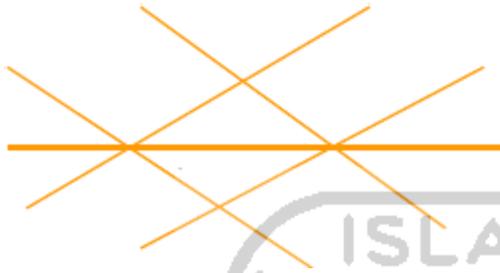


Pola sirkulasi Grid

Sumber : Arsitektur: Francis D.K. Ching, Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya, (1999)

e. Network

Suatu bentuk jaringan terdiri dari beberapa jalan yang menghubungkan titik-titik tertentu didalam ruang.



Pola sirkulasi Network

Sumber : Arsitektur: Francis D.K. Ching, Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya, (1999)

f. Komposit

Pada kenyataannya, sebuah bangunan umumnya mempunyai suatu kombinasi dari pola-pola di atas, untuk menghindarkan terbentuknya orientasi yang membingungkan.

3.2.2 Pendekatan Konsep Perancangan Tata Ruang Luar

Penataan ruang luar harus mampu memwadahi semua kegiatan dengan baik. Penataan ruang luar harus memperhatikan kontinuitas ruang dan kegiatan yang mendukung pola massa bangunan, sehingga tercipta kesatuan pada kegiatan yang beragam dengan bentuk-bentuk yang kreatif dan mampu menyatukan kegiatan indoor dan outdoor. Faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam penataan ruang luar diantaranya; pencapaian bangunan, penataan area parkir dan penataan pola tata hijau dan lansekap.

A. Pencapaian Menuju Bangunan

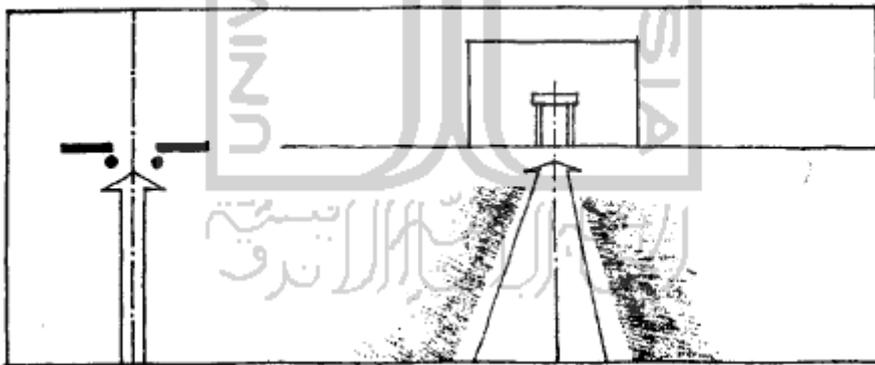
Dalam menentukan arah pencapaian menuju site terdapat beberapa kriteria yang dapat dipertimbangkan. Di antaranya yaitu :

- *Kemudahan*, kemudahan dapat diciptakan dengan meletakkan pintu masuk (main entrance) pada tempat yang mudah dilihat dan mudah diakses oleh setiap orang.
- *Keamanan*, dengan memperhatikan posisi arah masuk ke site terhadap jarak kepersimpangan jalan yang ada di sekitar site.
- *Kenyamanan*, arah masuk ke site dibuat luas sehingga memudahkan pergerakan bagi pengunjung.

Pola pencapaian menuju site dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu ;

a. Pencapaian secara langsung

Suatu pencapaian yang mengarah langsung ke suatu tempat masuk, melalui sebuah jalan yang segaris dengan sumbu bangunan..

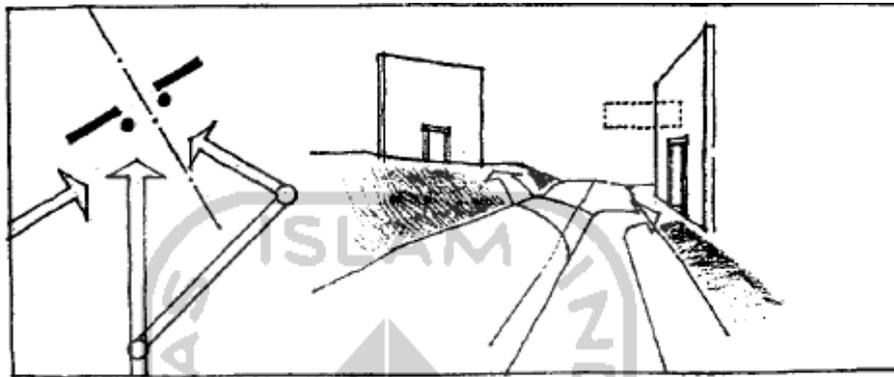


Pencapaian Secara Langsung

Sumber : Arsitektur: Francis D.K. Ching, Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya, (1999)

b. Pencapaian tersamar

Pencapaian tersamar dapat dilakukan dengan mengubah arah pada jalur beberapa kali sehingga menghambat dan memperpanjang pencapaian ke bangunan.

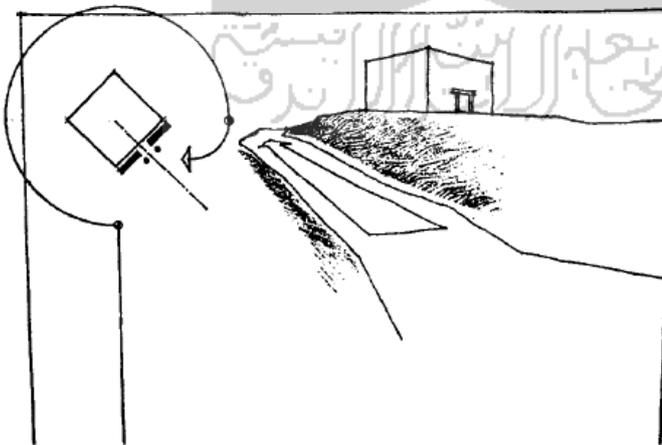


Pencapaian tersamar

Sumber : Arsitektur: Francis D.K. Ching, Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya, (1999)

c. Pencapaian dengan berputar

Sebuah jalan berputar memperpanjang urutan pencapaian dan mempertegas bentuk tiga dimensi suatu bangunan sewaktu bergerak mengelilingi tepi bangunan.



Pencapaian memutar

Sumber : Francis D.K. Ching, Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya, (1999)

B. Tata ruang luar dan lansekap

Tata ruang luar dilakukan berdasarkan potensi dan permasalahan pada lahan. Secara umum penataan ruang luar harus mampu mewadahi semua kegiatan dengan baik, dan mampu menyatukan kegiatan indoor dan outdoor. Faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam penataan ruang luar adalah :

a. Pola jalur jalan

Dalam pengaturan pola jalan, syarat yang harus dipenuhi adalah kejelasan arah, tidak banyak simpangan, tidak ada jalan buntu dan adanya pemisahan jalur antara kendaraan dengan pejalan kaki. Beberapa pola pencapaian menuju bangunan yang dapat digunakan antara lain ;

1. Pencapaian frontal

Sistem pencapaian langsung mengarah dan lurus ke objek ruang yang dituju. Pandangan visual objek yang dituju jelas terlihat jauh. *(Rustam Hakim)*

2. Pencapaian kesamping

Memperkuat efek objek perspektif yang dituju. Jalur pencapaian dapat dibelokkan berkali-kali untuk memperbanyak sequence sebelum mencapai objek. *(Rustam Hakim)*

3. Pencapaian memutar

Memperlambat pencapaian dan memperbanyak sequence. Memperlihatkan tampak 3 dimensi dari objek dengan mengelilinginya. *(Rustam Hakim)*

b. Pola parkir

Pola parkir harus mempertimbangkan kenyamanan untuk memarkir atau mengambil kendaraan dan keamanan kendaraan selama ditinggalkan. Pola parkir dapat berbentuk formal (lurus atau miring) disesuaikan dengan bentuk lingkungannya. Penentuan kapasitas parkir disesuaikan dengan jumlah pengunjung Semarang Pets Center. Sedangkan pola yang diterapkan dapat berupa gabungan dari pola-pola seperti yang disebutkan diatas (tegak lurus atau dengan sudut).

c. Pola tata hijau dan lansekap

Unsur-unsur yang mempengaruhi dalam penataan lansekap adalah :

- Unsur lunak (soft material)

Unsur lunak meliputi rerumputan, semak, dan pohon. Unsur ini digunakan sebagai elemen penutup tanah, elemen pengarah, peneduh atau penghalang, baik penghalang angin, penghalang panas, maupun penghalang bunyi (kebisingan). Jenis tanaman yang dipilih harus memenuhi beberapa persyaratan, antara lain tahan terhadap hama penyakit, berumur panjang, mudah ditanam dan dipelihara, mampu tumbuh di dataran rendah dan bentuknya indah.

- Unsur keras (hard material)

Unsur keras meliputi elemen penutup jalan, plaza, dan street furniture. Fungsi elemen keras yaitu sebagai pengarah, jalur sirkulasi, elemen estetis, dan pusat orientasi.

3.3 GREEN BUILDING

Bangunan hijau alias *green building* yang ramah lingkungan kini sedang menjadi tren. Namun sayang, banyak orang salah mengartikan konsep gedung yang bisa mengurangi gas rumah kaca. Arsitek Rancang Urban dari PT Urbane, Ridwan Kamil, mengatakan bahwa *green building* itu tidak sesederhana yang dipikirkan masyarakat. Menurut dia, ada beberapa aspek utama dalam *green building*. "Terkadang orang asal bicara, khususnya marketing. Seolah bila sudah menanam pohon atau menaruh taman di atas podium itu sudah *green*, padahal tidak," kata Ridwan dalam perbincangan dengan *VIVAnews*, di Jakarta, Rabu.

Beberapa aspek utama *green building* antara lain, pertama, material. Material yang digunakan untuk membangun harus diperoleh dari alam, dan merupakan sumber energi terbarukan yang dikelola secara berkelanjutan. Daya tahan material bangunan yang layak sebaiknya teruji, namun tetap mengandung unsur bahan daur ulang, mengurangi produksi sampah, dan dapat digunakan kembali atau didaur ulang.

Kedua, energi. Penerapan panel surya diyakini dapat mengurangi biaya listrik bangunan. Selain itu, bangunan juga selayaknya dilengkapi jendela untuk menghemat penggunaan energi, terutama lampu dan AC. Untuk siang hari, jendela sebaiknya dibuka agar mengurangi pemakaian listrik. Jendela tentunya juga dapat meningkatkan kesehatan dan produktivitas penghuninya. *Green building* juga harus menggunakan lampu hemat energi, peralatan listrik hemat energi, serta teknologi energi terbarukan, seperti turbin angin dan panel surya.

Ketiga, air. Penggunaan air dapat dihemat dengan menginstal sistem tangkapan air hujan. Cara ini akan mendaur ulang air yang dapat digunakan untuk menyiram tanaman atau menyiram toilet. Gunakan pula peralatan hemat air, seperti pancuran air beraliran rendah, tidak menggunakan *bathtub* di kamar mandi, menggunakan toilet hemat air, dan memasang sistem pemanas air tanpa listrik.

Keempat, kesehatan. Penggunaan bahan-bahan bangunan dan furnitur harus tidak beracun, bebas emisi, rendah atau non-VOC (senyawa organik yang mudah menguap), dan tahan air untuk mencegah datangnya kuman dan mikroba lainnya. Kualitas udara dalam ruangan juga dapat ditingkatkan melalui sistem ventilasi dan alat-alat pengatur kelembaban udara. Karena itu, Ridwan mengatakan, biaya pembangunan *green building* jauh lebih besar dibandingkan dengan konstruksi normal. "Bisa sampai 15 persen lebih mahal dari konstruksi gedung biasa." Ini tak lain karena sebagian material bangunan masih harus diimpor. "Ada teknologi yang tidak bisa diperoleh di Indonesia, seperti lampu sensor dan toilet hemat air," katanya. (sumber: <http://bisnis.vivanews.com/news/read/305601>).

3.4 REFERENSI

3.4.1 HYBRID BUILDING

Hybrid model adalah sebuah bangunan yang di fungsikan sebagai landmark kota yang mempunyai sebuah perbedaan langgam arsitektur dari tempat dimana bangunan itu berada. Memang sangat aneh mungkin, tapi untuk mencapai sebuah landmark kota maka diputuskan diperlukan sebuah identitas yang jelas dari bangunan.

Hybrid model berkonsep tak ada sudut dan tradisional. Kenapa tak ada sudut? Hal ini untuk menciptakan kesan yang “beda” dengan kawasan yang rata mempunyai bentuk geometri sudut. Dan kenapa tradisional hal ini untuk mendekatkan culture bangunan kepada masyarakat dalam kawasan.



Fungsi bangunan adalah sebagai area komersil dan kantor sewa serta serta sebagai ruang terbuka hijau kota. Dengan ke 3 fungsi tersebut maka dibutuhkan sebuah bangunan yang bisa “mengandeng” secara bersama-sama ke tiga fungsi tersebut.

Konsep gubahan masa bangunan yang memanjang dipilih guna membagi 2 fungsi bangunan yaitu kantor sewa dan area komersil sehingga tidak menimbulkan benturan dalam hal sirkulasi dan memudahkan control terhadap bangunan. Bangunan yang berkelong menciptakan “payung” bagi pengguna kawasan yang berfungsi sebagai ruang terbuka hijau kota sehingga dari segi termal menjadi nyaman.

Untuk bungkus bangunan ide ornamen yang digunakan adalah bentuk hiasan yang ada pada kain2 tradisional yang mengambil ide dari bentuk kembang atau biota laut. Warna dominan dari bangunan adalah hitam dan putih sehingga pada saat malam ornamen yang digunakan sebagai “bungkus” menjadi jelas dan memberi nuansa pada malam hari.



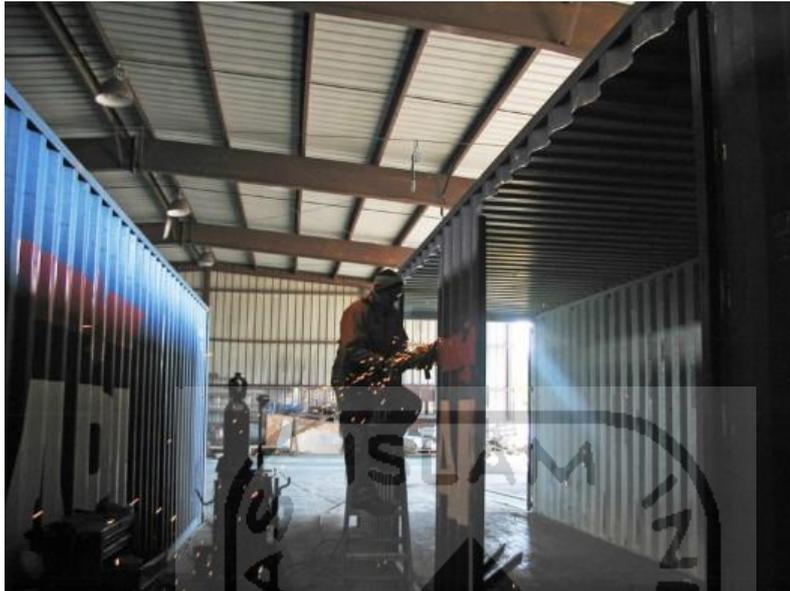
3.4.2 CARGOTECTURE

"Cargotecture" menawarkan modular berkelanjutan, dan alternatif yang terjangkau untuk metode konstruksi tradisional. Arsitektur ini berbasis di Seattle dan dibuat untuk perusahaan kontraktor umum dan merupakan bangunan kontainer kargo pertama untuk Seattle di distrik desain area Georgetown.



Dua belas kontainer kargo menyediakan sistem struktural untuk masing-masing 3 lantai bangunan. Wadah memberikan sekitar 7.200 meter persegi ruang yang akan digunakan untuk fasilitas kantor dan galeri, showroom, ritel. Sementara modulnya menyediakan struktur, interior finishings, seperti isolasi dan peralatan, akan dipasang kemudian untuk pembukaan dimusim gugur.

Material container yang diekspos menciptakan nada estetika yang berbeda di seluruh interior. Cahaya alami banjir ketinggian ganda-galeri sementara bahan tambahan, seperti baja, beton kayu lapis, dan kaca mencerminkan alam industri Georgetown.



Merancang dengan modul seperti ini mengurangi biaya konstruksi sekitar 20-40%. Bangunan ini bertujuan untuk menggunakan energi secara efisien dengan menerapkan-bagian sampul khusus yang akan mengurangi biaya operasi seumur hidup, atap hijau dan lansekap berkelanjutan, serta bahan daur ulang.

"Mengingat masa-masa ekonomi yang penuh gejolak dan keinginan untuk bangunan yang lebih berkelanjutan, cargetecture adalah cara unik untuk membangun terjangkau, modern dan hijau," kata Joel Egan, pokok arsitektur hybrid. "Bangunan-bangunan ini juga dapat diambil dan pindah ke tempat yang berbeda yang memiliki kelebihan tertentu dalam pasar saat ini."

Fitur Georgetown Showroom Galeri Cargetecture:

Interior

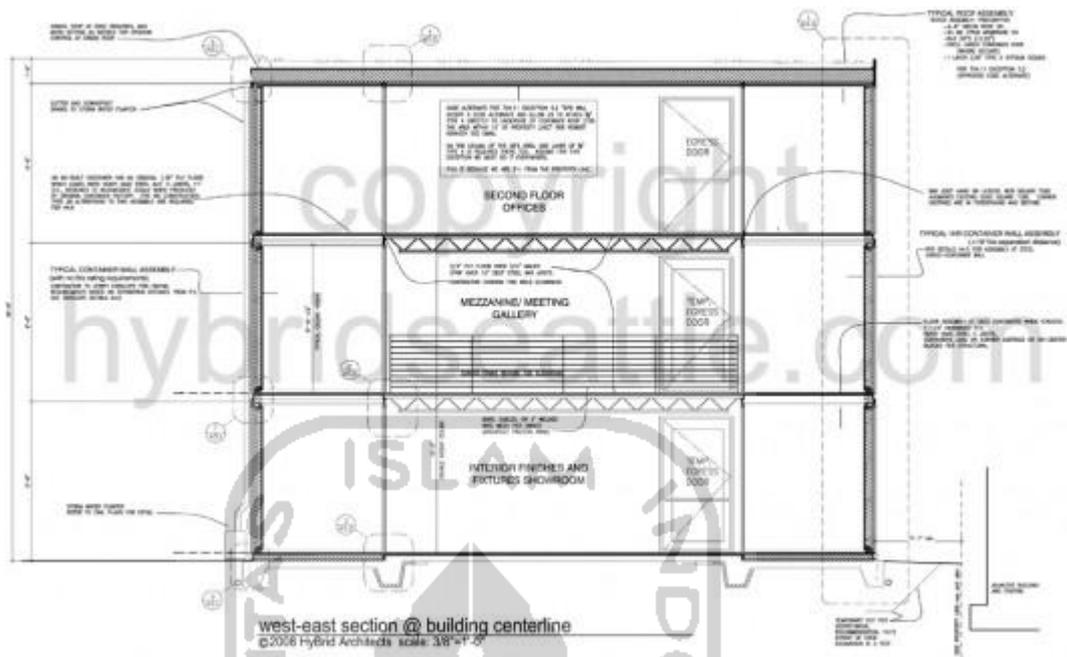
- Wadah Kargo Daur Ulang (12)
- Konstruksi baja yang sangat tahan terhadap badai dan gempa
- Sistem Penanganan Udara yang Efisien
- Pencahayaan bagus dari jendela tinggi dan pintu kaca
- Kontrol energi dan pencahayaan listrik beroperasi yang beroperasi sesuai kebutuhan

- Insulasi termal pada dinding
- Tidak menggunakan lem dalam proyek ini
- Overinsulated atap menggunakan R-46 SIP busa kaku konstruksi 20% overcode
- Pencahayaan Dimmable untuk penggunaan sesuai kebutuhan

Eksterior

- Atap hijau, pengambilan air, pengurangan efek panas, isolasi bangunan lebih baik, dan insulasi akustik terhadap pesawat terbang rendah di daerah ini
- Pemandangan fitur menggunakan sisa wadah dari konversi pabrik
- Pencahayaan eksterior bertenaga Surya di siang hari
- Hijau 'dinding' di mana teralis tanaman merambat tumbuh dari pot
- Permeable pavers
- Grasscrete vegetasi gang hard
- Wetlands untuk burung migrant





3.4.3 Surabaya Animal hospital-Tugas Akhir Njoeddy Marki Utomo

Surabaya Animal hospital didesain dengan konsep bangunan yang dapat berinteraksi dengan penggunanya yaitu antara hewan dan manusia. Menjadi arsitektur dengan desain cepat dan higienis, sebagai filosofi bangunan rumah sakit. Arsitektur yang dapat mengembalikan gairah dan semangat hewan-hewan yang dirawat maupun dititipkan.

Pendekatan untuk perancangan bangunan rumah sakit hewan secara umum merupakan pendekatan sosial budaya, dimana yang menjadi hal utama adalah korelasi yang terjadi diantara perilaku manusia dengan hewan yang terjadi dilingkungan rumah sakit hewan dan apakah hal tersebut memberikan batasan pada terciptanya setiap bentukan bangunan. Dimulai dari mengeksplorasi jenis-jenis perilaku yang dilakukan oleh manusia, dimana dapat membatasinya dengan perilaku –perilaku yang terjadi dilingkungan rumah sakit hewan.

Pendalaman arsitektur dan perilaku diperlukan sebagai media untuk mendapatkan poin tentang korelasi yang terjadi antara perilaku-perilaku manusia dengan hewan yang terjadi dilingkungan rumah sakit hewan. Pendalaman ini juga memberikan rincian penjabaran bagaimana merubah hasil studi mengenai perilaku menjadi bentukan atau bangunan.

BAB IV

ANALISA PERENCANAAN

4.1 ANALISIS SITE



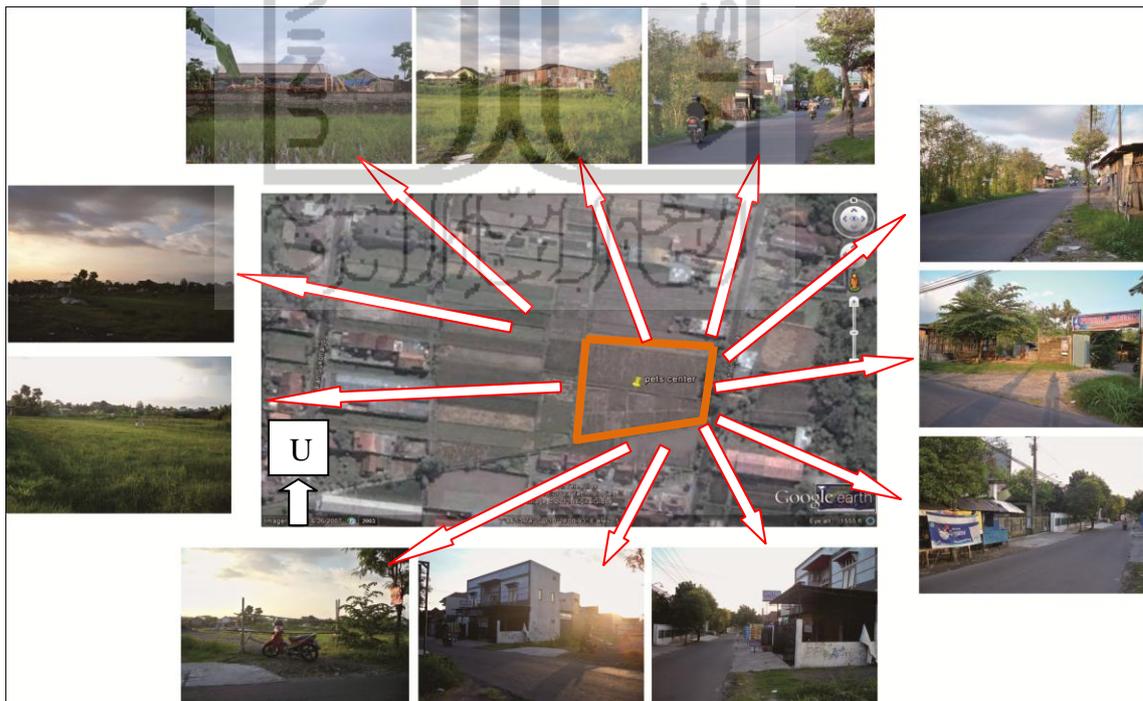
*Gambar 4.1: Lokasi Site
(sumber : www.googleearth.com)*

Site terpilih terletak di Daerah Manukan, Condong Catur, yaitu di jalan Anggajaya II. Site terletak di kawasan tepi kota Jogja, namun memiliki akses yang dekat dengan pusat kota, site ini dapat diakses melalui jalan ring road utara dengan waktu ± 5 menit dengan kendaraan, site yang dipilih berada di pinggir jalan sehingga menjadikan site ini mudah ditempuh dan memiliki nilai cukup strategis. Lahan yang digunakan sebagai site merupakan lahan pribadi milik perorangan warga yang digunakan sebagai kebun dan sawah. Luas Site yang digunakan adalah $4.442,2 \text{ m}^2$.

Kawasan cukup mendukung untuk perancangan pets center karena tidak terlalu bising dan ramai sehingga memberi kesan tenang dan cukup nyaman. Kawasan ini masih memiliki kualitas udara yang cukup baik karena masih banyak lahan hijau disekitarnya. Namun karena site yang dipilih menghadap ke timur maka harus dipikirkan arah jatuh matahari karena intensitas cahaya matahari pada daerah site cukup tinggi sehingga harus diatasi dengan penataan lansekap, berupa pemberian vegetasi. Disamping sebagai pelindung terhadap panas matahari, vegetasi sebagai pengarah sirkulasi diluar bangunan dan sebagai filter alamiah penyaring polusi udara, debu, dan kebisingan.

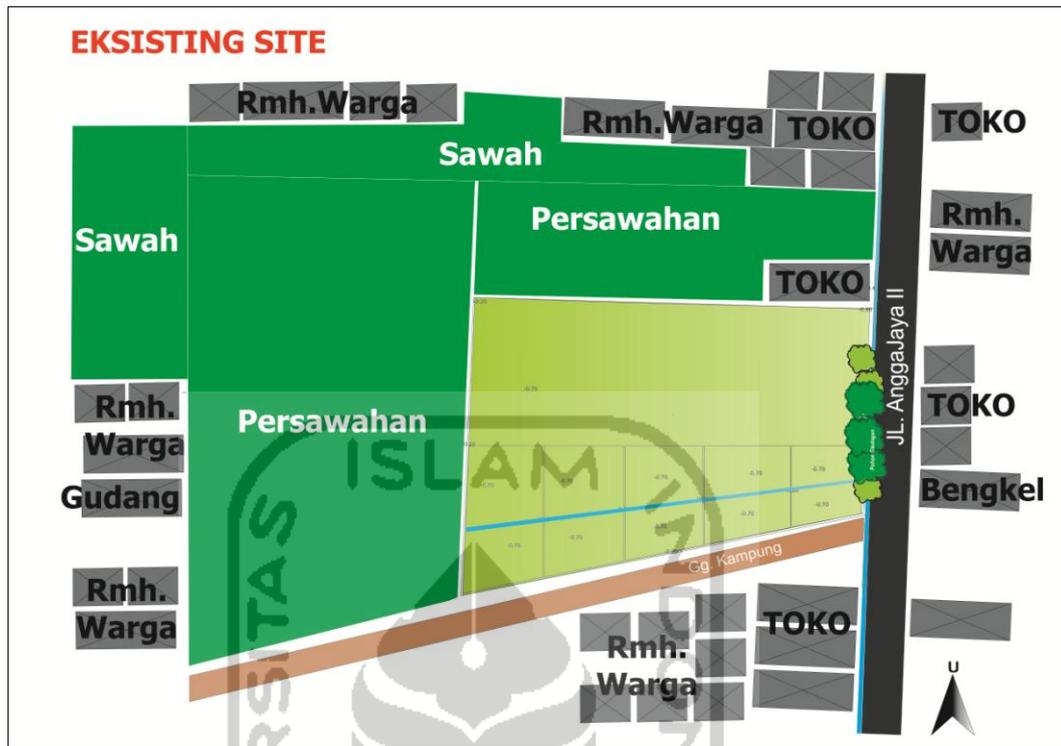
BATAS-BATAS SITE

- Batas utara : Persawahan, toko, rumah warga
- Batas selatan : Jalan Kecil, Toko-toko, rumah warga
- Batas timur : Jalan Raya, Bengkel, toko-toko
- Batas barat : Persawahan, bengkel kayu, rumah warga



(Gambar 4.2: View dari site ke batas-batas kawasan)

(Sumber gambar : Dokumentasi Penulis 2011)



(Gambar 4.3: Eksisting site dan keadaan sekitar)

(Sumber gambar : Analisis Penulis 2011)

Bentuk site mengikuti bentuk eksisting lahan sawah yang memang sudah terdapat grid-grid sawah. Pemilihan site yang berada dipinggir jalan dikarenakan untuk mempermudah akses keluar masuk kedalam lokasi namun tetap berada dikawasan yang tidak terlalu padat, selain itu jika cuaca cerah dari site bisa melihat gunung merapi yang bisa dimanfaatkan sebagai view dari bangunan yang nantinya akan didesain bertingkat dan terdapat roof garden untuk memaksimalkan view merapi tersebut.

4.2 ANALISIS PELAKU DAN KEGIATAN

4.2.1 Analisis Pelaku

Pets Center dengan beragam fungsi ruang akan menimbulkan beberapa pelaku kegiatan didalamnya. Untuk mengetahui kegiatan dan ruang yang diperlukan, terlebih dahulu dilakukan analisis pelaku kegiatan. Dengan mengetahui siapa saja pelaku kegiatannya, kebutuhan yang diperlukan akan terjawab dan dapat dipecahkan dengan pendekatan perancangan yang tepat. Pelaku kegiatan pada pets center dapat dibagi menjadi sebagai berikut :

a. Pengelola

Pengelola merupakan orang-orang yang menjalankan sistem dan pola kerja pada pets center. Pengelola mencakup pimpinan, pemilik retail, karyawan, keamanan, hingga cleaning service.

- Manager
- Kepala bagian administrasi
- Pemilik Retail/Toko
- Dokter Hewan
- Karyawan
- Security
- Cleaning service

b. Pengunjung

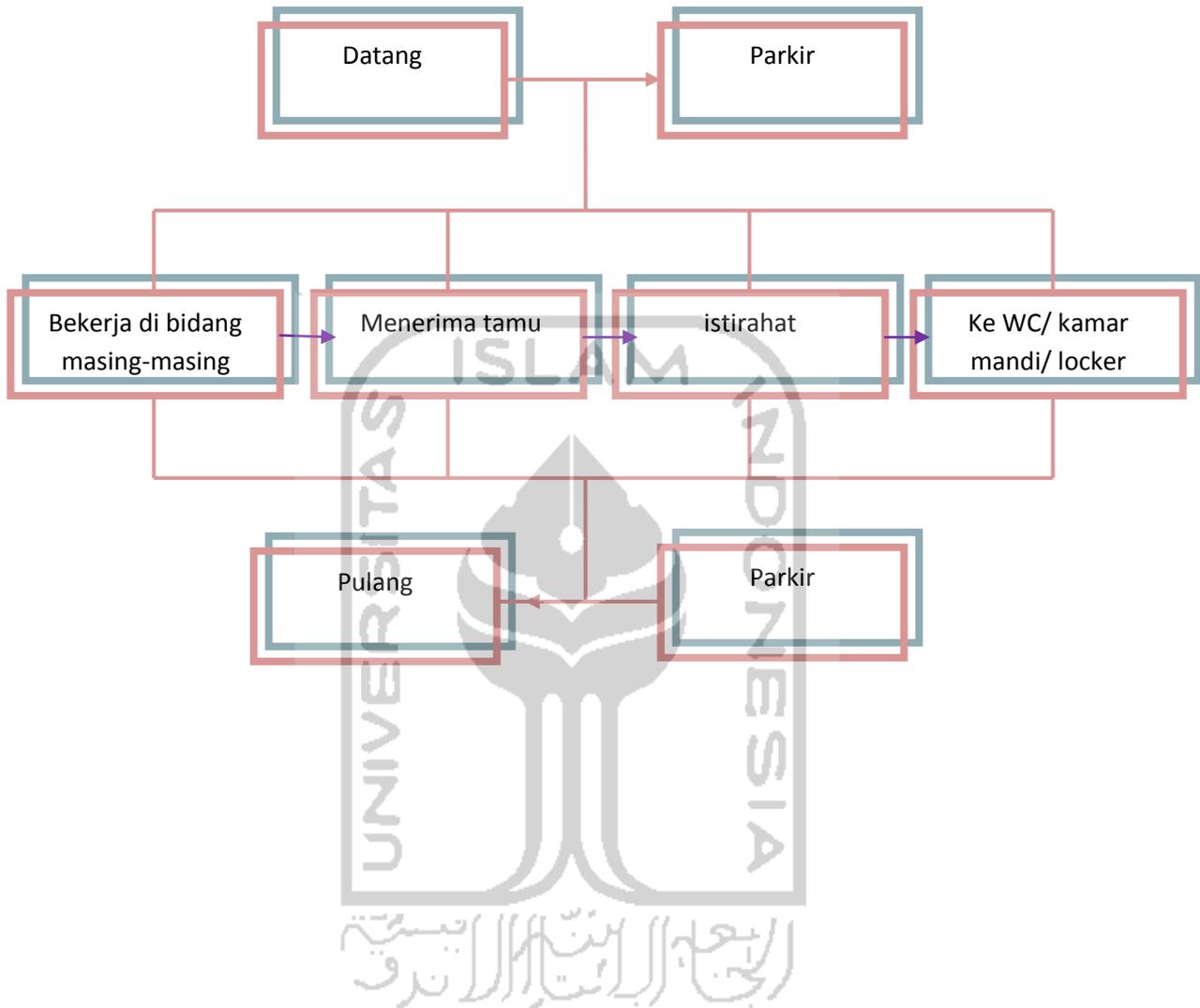
Merupakan orang-orang yang datang untuk mengunjungi, membeli dan menikmati fasilitas yang ditawarkan Pets Center. Pengunjung bisa datang berombongan yang terdiri dari beberapa orang atau berpasangan atau bahkan sendirian. Pengunjung merupakan orang-orang yang ingin membeli sesuatu dari retail-retail yang ada, atau ingin memanjakan hewan kesayangan dengan melakukan perawatan dan cek kesehatan, atau hanya sekedar berkumpul sambil melihat hewan kesayangan bermain di area open space yang telah disediakan pets center, atau hanya melihat pameran festival hewan yang diadakan.

- Pengunjung Retail (Toko,Cafe,Swalayan)
- Pengunjung Health (klinik) & Care (salon)
- Pengunjung Open Space Kucing & Anjing
- Pengunjung Pameran

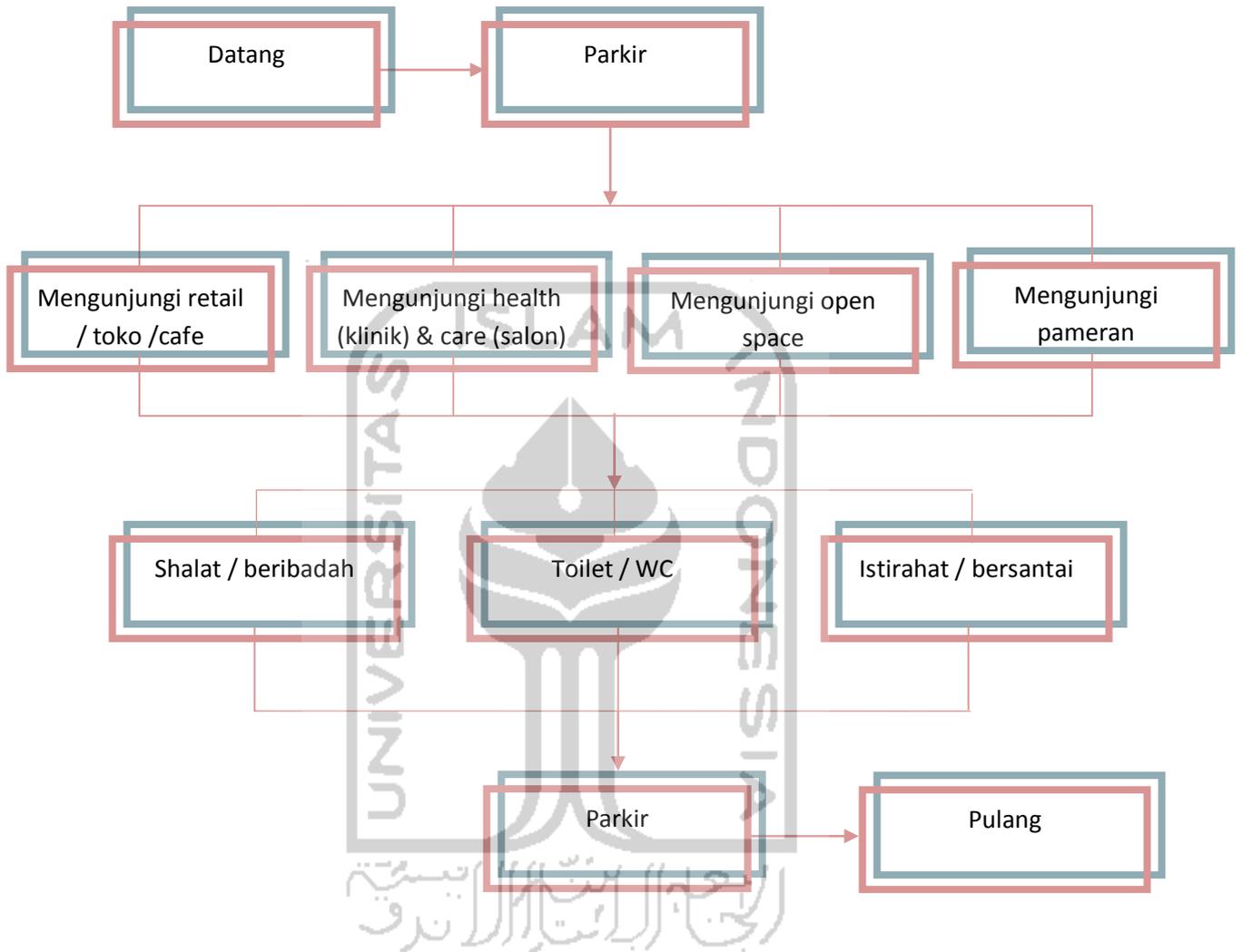
4.2.2 Analisis Kegiatan

Setelah mengetahui pelaku yang berhubungan pada pets center ini, kemudian menganalisis kegiatan yang akan dilakukan oleh pelaku serta alur dari kegiatan masing-masing pelaku. Berikut ini adalah skema kegiatan tiap pelaku:

- Skema alur kegiatan pengelola



- Skema alur kegiatan pengunjung



4.3 ANALISIS KEBUTUHAN RUANG

Analisis kebutuhan ruang dilakukan setelah menganalisis kegiatan pelaku dan alur kegiatan pelaku terhadap fasilitas dari pets center. Analisis kebutuhan ruang menjawab apa saja ruang yang dibutuhkan untuk menampung kegiatan yang dilakukan pelaku didalam pets center dan bagaimana fasilitas tersebut akan ditampilkan. Pada bangunan ini pengaturan ruang tidak dibatasi karena pendekatan hybrid yang diterapkan dalam bangunan sehingga fungsi-fungsi ruang yang beragam menjadi satu.

Dalam analisis ditentukan ruangan apa saja yang dibutuhkan didalam pets center.

Di kelompokkan berdasarkan zona

Zone A	Zona A merupakan retail-retail
Zone B	Zona B merupakan health & care
Zone C	Zona C merupakan fasilitas umum
Zone D	Zona D merupakan office dan area service

Zona A	Zona B
<ul style="list-style-type: none"> • RETAIL 1. Swalayan Hewan 2. Cat Store 3. Dog Store 4. Rabbit & Hamster Store 5. Reptil Store 6. Cafe & Resto 7. Books Store 8. Ruang Serbaguna 	<ul style="list-style-type: none"> • HEALTH & CARE 1. Salon Hewan 2. Klinik Hewam 3. Ruang Tunggu

Zona C	Zona D
<ul style="list-style-type: none"> • FASILITAS UMUM 1. ATM 2. Hall 3. Toilet 4. Mushola 5. Open Space untuk kucing 6. Open Space untuk anjing 	<ul style="list-style-type: none"> • OFFICE & SERVICE 1. Ruang Manager 2. Ruang Administrasi 3. Ruang MEE 4. Ruang Genset 5. Ruang Janitor 6. Ruang Keamanan

TABEL 4.1: ZONA RUANG

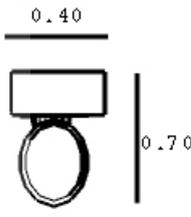
SUMBER : ANALISIS PENULIS

Setelah mengetahui kebutuhan ruang apa saja yang diperlukan didalam pets center maka diperlukannya besaran dimensi ruang untuk dianalisis sebelum merencanakan pengolahan ruang - ruangnya didalam sebuah perencanaan tata ruang. Berikut ini adalah kebutuhan besaran ruang pada pets center:

ZONA	RUANG	KAPASITAS	STANDART	DIMENSI
A (Retail)	Swalayan Hewan	1	asumsi	350 m ²
	Cat Store	50 unit kandang Rg pegawai	0,48 m ² 2x3 m ² Sirkulasi 50%	50 m ²
	Dog Store	50 unit kandang Rg pegawai	0,48 m ² 2x3 m ² Sirkulasi 50%	50 m ²
	Rabbit & Hamster Store	50 unit kandang Rg pegawai	0,48 m ² 2x3 m ² Sirkulasi 50%	50 m ²
	Reptil Store	30 unit kandang Rg pegawai	0,96 m ² 2x3 m ² Sirkulasi 50%	50 m ²

	Resto	1	Asumsi	50 m ²
	Cafe	1	Asumsi	35 m ²
	Books Store	1	Asumsi	25 m ²
	Ruang Serbaguna	1	Asumsi	300 m ²
			JUMLAH	960 m²

ZONA	RUANG	KAPASITAS	STANDART	DIMENSI
B (Health & Care)	Salon Hewan	8 Rg grooming 8 Meja 20 kandang	1,5x1,5=2,25 m ² 1,2x0,6=0,72 m ² 0,48 m ² Sirkulasi 50%	50 m ²
	Klinik Hewan	Rg diagnosa Rg scan Rg bedah Rg obat2an Isolasi kucing Isolasi anjing Isolasi kelinci & hamster Isolasi reptil	30 m ² 10 m ² 20 m ² 15 m ² 10x0,48=4,8 m ² 10x0,48=4,8 m ² 10x0,48=4,8 m ² 5x0,96=4,8 m ² Sirkulasi 50%	100 m ²
	Ruang Tunggu	30 org	@0,60 m ² /org Sirkulasi 50%	50 m ²
				JUMLAH

ZONA	RUANG	KAPASITAS	STANDART	DIMENSI
C (Fasilitas Umum)	ATM	10 mesin	Asumsi $1,5 \times 1,5 = 2,25 \text{ m}^2$ Sirkulasi 10%	25 m^2
	Hall	1	Asumsi	200 m^2
	Toilet	$2 \times 18 \text{ m}^2$	 Wastafel: $50 \times 40 \text{ cm}$	36 m^2
	Musholla	Untuk ± 25 org	1 orang shalat : $0,6 \text{ m} \times 1 \text{ m} = 0,6 \text{ m}^2$ Ruang Wudhu : $(2) \times 1 \text{ m} \times 2 \text{ m} = 4 \text{ m}^2$ Sirkulasi 30%	24 m^2
			JUMLAH	285 m^2

ZONA	RUANG	KAPASITAS	STANDART	DIMENSI
D Office & Service	KANTOR (Manager & administrasi)	Meja : 1, kursi : 3 Lemari : 1 buah Rak : 1 buah		25 m ²
	Gudang	1	Asumsi	50 m ²
	Ruang MEE	1	3x3 m ²	9 m ²
	Ruang Genset	1	3x3 m ²	9 m ²
	Ruang Keamanan	1	2x3 m ²	6 m ²
	Ruang Janitor	1	2x3 m ²	6 m ²
			JUMLAH	105 m²
TOTAL KESELURUHAN				1550 m²

TABEL 4.2: KEBUTUHAN DIMENSI RUANG

SUMBER : ANALISIS PENULIS

4.4 ANALISIS RUANG DALAM & SIRKULASI



Gambar 4.4: Sirkulasi diluar bangunan

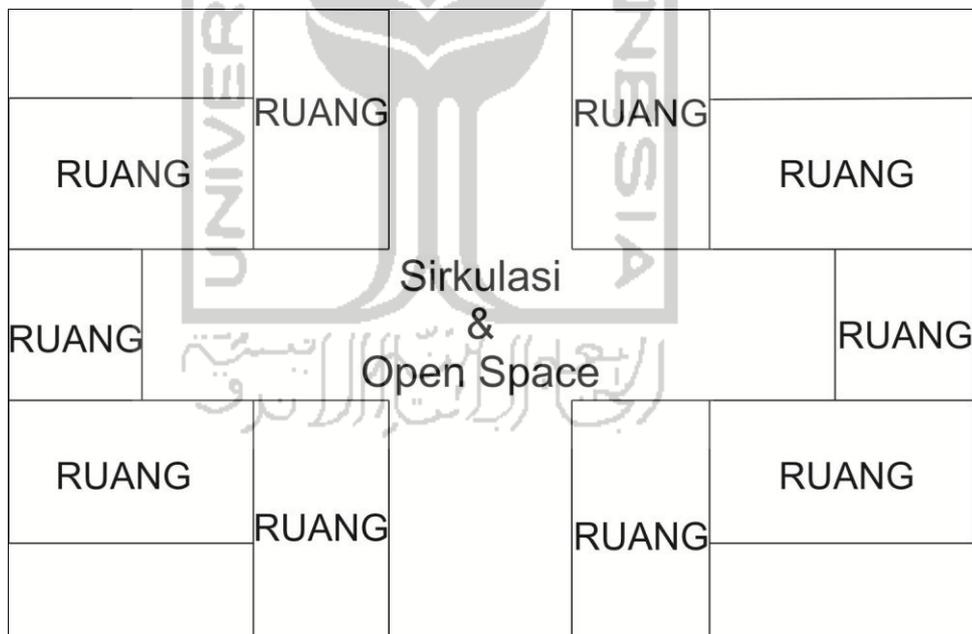
(sumber : Analisis penulis 2011)

Dalam perancangan Pets Center ini, penekanan permasalahan yang diambil adalah mengenai penyatuan fungsi yang beragam dengan melalui pengolahan ruang dalam dan sirkulasi. Penekanan ini diambil agar tercipta suasana yang dinamis pada tata ruang pets center dengan mengolah ruang-ruang yang memperhatikan sirkulasinya didalam bangunan sehingga tidak tercipta suasana ruang yang monoton.

Pengolahan ruang dalam ditata dengan memikirkan bagaimana membuat pengunjung tertarik dan dapat menikmati ruang dalam bangunan pada saat mencari kebutuhan yang diinginkan, dengan penataan sirkulasi yang berlevel dan pemberian taman indoor agar tercipta suasana yang dinamis didalam bangunan dan tidak monoton. Penyatuan fungsi yang beragam yang diwujudkan pada bangunan tetap harus menjadi kesatuan ruang yang harmonis sehingga tidak terjadi bentrok fungsi untuk memberi kenyamanan pada pengunjung.



*Gambar 4.5: Penataan Ruang Dengan Lorong (MONOTON)
(sumber : Analisis penulis 2011)*

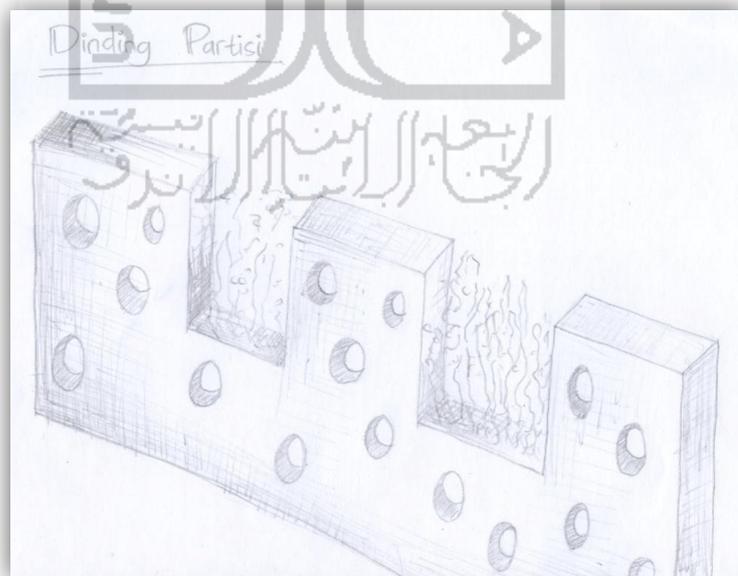


*Gambar 4.6: Penataan Ruang Dengan Variasi
(sumber : Analisis penulis 2011)*

Aspek-aspek mengenai penyatuan fungsi beragam tersebut berkaitan dengan beberapa hal, yaitu :

- Berapa fungsi yang disediakan bangunan
- Besaran ruangan dengan bangunan
- Pengolahan ruang dalam dengan sirkulasi
- Hubungan ruang dalam dengan ruang luar

Semua ini mempengaruhi dalam pertimbangan penyatuan fungsi yang beragam pada bangunan untuk menjadikannya tampil dinamis. Pengolahan ruang agar tidak monoton didukung dengan pengolahan sirkulasi yang mengikuti alur ruang yang direncanakan, sehingga sirkulasi juga harus lebih variatif dalam memberi efek kesan ruang. Sirkulasi juga berguna untuk menjadi penghubung dari ruang-ruang untuk memberi kenyamanan pada pengunjung. Untuk menyatukan ruang lebih optimal diberi dinding partisi untuk memisahkan ruang satu dengan yang lain dan diberi vegetasi sehingga penyatuan ruang benar-benar terlihat maksimal dan nyaman pengunjung tetap diperhatikan.

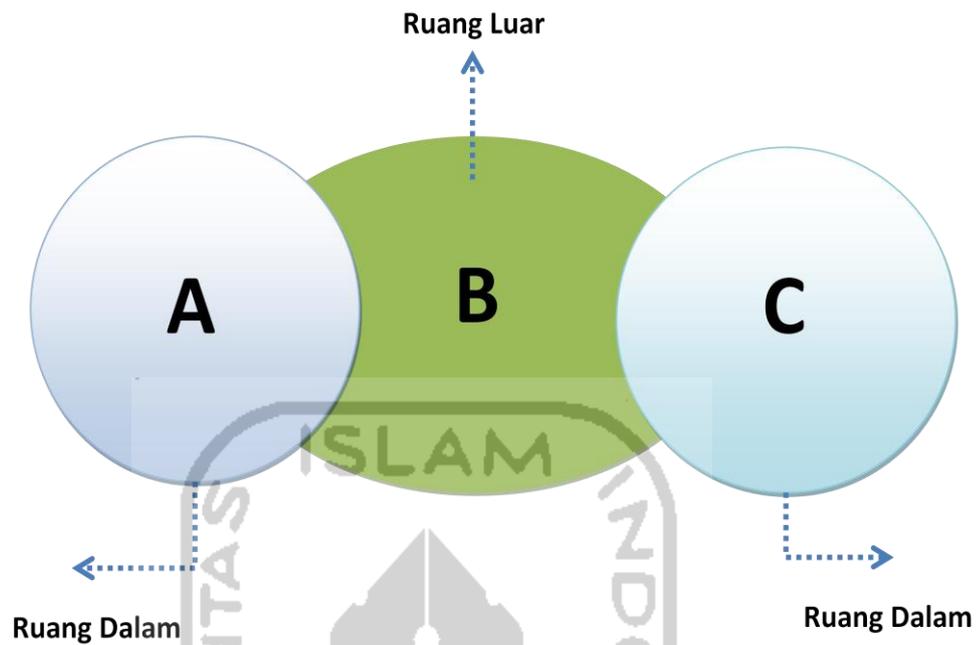


Gambar 4.7: Dinding Partisi
(sumber : Analisis penulis 2011)

4.5 ANALISIS PENYATUAN RUANG LUAR DENGAN RUANG DALAM

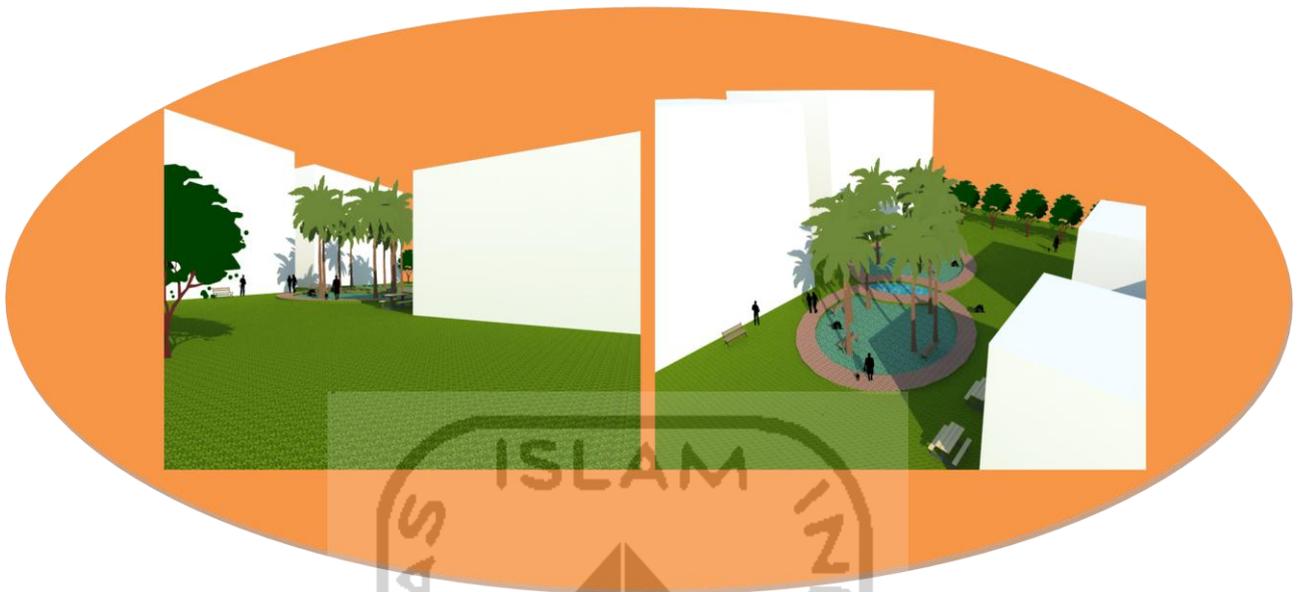
Pets center ini memiliki fungsi yang cukup kompleks dan perilaku masing-masing user yang berbeda. Terdapatnya beberapa fungsi yang berbeda pada pets center ini memungkinkan untuk diterapkannya konsep hybrid pada perancangan bangunan. Penerapan konsep Arsitektur Hybrid function sendiri dalam perancangan_pets center ini memberikan kemudahan dalam menyatukan antara fungsi bangunan secara terintegrasi dan dinamis. Adanya fungsi ganda dalam suatu bangunan dapat menimbulkan crossing didalam bangunan jika tidak terdapat sirkulasi benar-benar tertata. Selain itu, penataan ruang dalam dan ruang luar pada bangunan harus diperhatikan juga, hal ini agar tercipta suasana ruang yang yang dinamis dan menyatu. Pada perancangan Pets Center ini penyatuan ruang luar dalam pada bangunan ini diantaranya terdapat pada ;

- Penyatuan antar fungsi bangunan dapat dilakukan dengan cara menempatkan ruang penghubung diantara beberapa fungsi bangunannya. Dalam perancangan pets center ini, ruang luar digabungkan kedalam bangunan dan menghubungkan dua blok masa bangunan di pets center ini. Penempatan ruang luar didalam bangunan ini selain berfungsi sebagai penghubung antara masa bangunan juga sebagai titik netral (pusat) diantara kompleksitas fungsi pada bangunan, dimana terjadi perbedaan perilaku pengguna.



Gambar 4.8: Fungsi ruang luar sebagai penghubung antar bangunan
(sumber : Analisis penulis 2011)

- Keberadaan ruang luar didalam bangunan juga dapat meningkatkan potensi penghawaan alami dan daylighting pada bangunan. Sehingga dapat meminimalkan penggunaan cahaya dan penghawaan buatan didalam bangunan. Ruang luar dalam bangunan ini juga dapat digunakan sebagai publik open space bagi pengunjung pets center ini.



*Gambar 4.9: Fungsi ruang luar sebagai public open space
(sumber : Analisis penulis 2011)*

- Sebagai penghubung antara kedua masa blok bangunan, tentunya dibutuhkan sirkulasi sebagai akses bagi pengunjung pets center. Sirkulasi pada area ini tidak hanya sebagai akses penghubung namun juga harus atraktif sehingga dapat memberikan kesan ruang yang berbeda dan dapat menimbulkan kesan yang dinamis didalam bangunan. Dengan pola sirkulasi yang atraktif ini maka pengunjung pets center dapat merasakan pengalaman ruang yang berbeda beda karena penataan lansekap bervariasi dan tidak monoton.



*Gambar 4.10: Sirkulasi yang atraktif pada open space
(sumber : Analisis penulis 2011)*

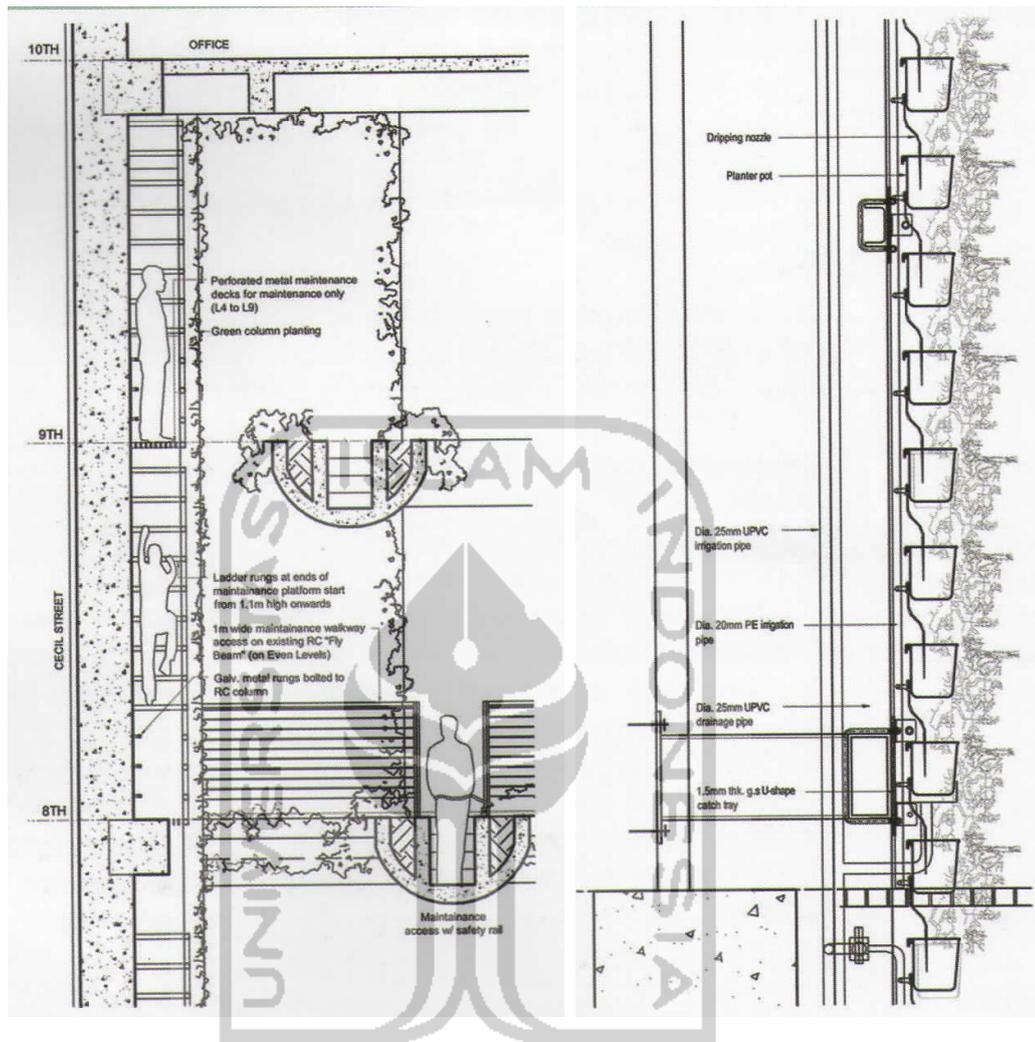
- Sama halnya dengan sirkulasi, didalam bangunan pets center ini elemen yang terdapat pada ruang luar digabungkan kedalam bangunan. Elemen tersebut adalah vegetasi yang biasanya terdapat diluar bangunan.



Gambar 4.11: Green wall

(sumber : Analisis penulis 2011)

- Penggabungan pada ruang didalam bangunan ini nantinya akan menciptakan ruangan yang hijau dan terasa hidup . Konsep ini disebut juga dengan green wall . Penyatuan kedua unsur ruangan ini akan menimbulkan pengalaman ruang yang berbeda dari biasanya. Kesan monoton dan polos pada dinding bangunan dapat dihilangkan sehingga pengguna bangunan dapat merasa nyaman. Disamping itu, dengan adanya vegetasi didalam bangunan dapat mereduksi panas dan meningkatkan kadar oksigen didalam bangunan tersebut sehingga kualitas udara akan menjadi lebih baik, bahkan tanpa penghawaan udara buatan. Dengan begini, kesan dinamis pada bangunan dapat tercapai.



Gambar 4.12: Green wall (structure)

(sumber : FuturArc Green Issue 2011)

- Pada perancangan pet center ini massa bangunannya dibuat menyatu dengan lansekap sekitar. Penyatuan berupa penempatan vegetasi – vegetasi rambat dibagian dalam dan luar bangunan.



*Gambar 4.13: Tanaman rambat dan Open space
(sumber : FuturArc Green Issue 2010)*



Ruang Hijau dibadan bangunan sebagai upaya penyatuan bangunan dengan lansekap.

*Gambar 4.14: Tanaman Pada Fasad
(sumber : Analisis penulis 2011)*

4.6 ANALISIS PROPERTY SIZE & MASTER BUDGET

4.6.1 PROPERTY SIZE

PROPERTI SIZE BANGUNAN		
NO	NAMA RUANG	LUAS (M2)
ZONA A (RETAIL)		960
1	Swalayan	350
2	Cat store	50
3	Dog Store	50
4	Rabbit & Hamster Store	50
5	Reptile Store	50
6	Cafe & Resto	85
7	Books Store	25
8	Ruang Serbaguna	300
ZONA B (HEALTH & CARE)		200
1	Salon Hewan	50
2	Klinik Hewan	100
3	Ruang Tunggu	50
ZONA C (FASILITAS UMUM)		285
1	ATM	25
2	Hall	200
3	Toilet	36
4	Musholla	24
ZONA D (OFFICE & SERVICE)		105
1	Kantor	25
2	Gudang	50
3	Ruang MEE	9
4	Ruang Genset	9
5	Ruang Keamanan	6
6	Ruang Janitor	6
TOTAL BANGUNAN		1550

PROPERTI SIZE AREA HIJAU DAN SIRKULASI		
NO	NAMA RUANG	LUAS (M2)
1	TAMAN INDOOR	200
2	TAMAN OUTDOOR	115
3	Open Space Kucing & Kelinci	200
4	Open Space Anjing	500
5	SIRKULASI , JALAN KENDARAAN	1.104,2
6	PARKIR MOTOR	148
7	PARKIR MOBIL	625
TOTAL KAWASAN		2.899,2

TOTAL KESELURUHAN KAWASAN	4442,2
----------------------------------	---------------

Tabel 4.3 : Properti Size kawasan

Sumber : Analisis Penulis

4.6.2 MASTER BUDGET

MASTER BUDGET				
BIAYA PENGADAAN TANAH				
NO	PENGADAAN TANAH	LUAS	HARGA/M2	JUMLAH HARGA
1	LAHAN (SEWA 30TH)	4.442,2	Rp 15.000,00	Rp 1.998.990.000,00
2	PEMATANGAN LAHAN	4.442,2	Rp 50.000,00	Rp 222.110.000,00
JUMLAH TOTAL				Rp 2.221.100.000,00

BIAYA INFRASTRUKTUR				
NO		LUAS	HARGA/M2	JUMLAH HARGA
1	AREA HIJAU	1.015	Rp 50.000,00	Rp 50.750.000,00
2	SIRKULASI , JALAN KENDARAAN	1.104,2	Rp 100.000,00	Rp 110.420.000,00
3	AREA PARKIR	773	Rp 100.000,00	Rp 77.300.000,00
4	ROOF GARDEN	500	Rp 2.000.000,00	Rp 1.000.000.000,00
JUMLAH TOTAL				Rp 1.238.470.000,00

BIAYA KONSTRUKSI BANGUNAN					
	JENIS RUANG	LUAS	HARGA/M2		JUMLAH HARGA
NO	RETAIL				
1	SWALAYAN	350	Rp	2.000.000,00	Rp 700.000.000,00
2	CAT STORE	50	Rp	2.000.000,00	Rp 100.000.000,00
3	DOG STORE	50	Rp	2.000.000,00	Rp 100.000.000,00
4	RABBIT & HAMSTER STORE	50	Rp	2.000.000,00	Rp 100.000.000,00
5	REPTILE STORE	50	Rp	2.000.000,00	Rp 100.000.000,00
6	CAFE & RESTO	85	Rp	2.000.000,00	Rp 170.000.000,00
7	BOOK STORE	25	Rp	2.000.000,00	Rp 50.000.000,00
8	RUANG SERBAGUNA	300	Rp	2.000.000,00	Rp 600.000.000,00
				JUMLAH	Rp 1.920.000.000,00
NO	HEALTH & CARE				
1	SALON HEWAN	50	Rp	2.500.000,00	Rp 125.000.000,00
2	KLINIK HEWAN	100	Rp	2.500.000,00	Rp 250.000.000,00
3	RUANG TUNGGU	50	Rp	1.500.000,00	Rp 75.000.000,00
				JUMLAH	Rp 450.000.000,00
NO	FASILITAS UMUM				
1	ATM	25	Rp	1.500.000,00	Rp 37.500.000,00
2	HALL	200	Rp	1.500.000,00	Rp 300.000.000,00
3	MUSHOLLA	24	Rp	1.500.000,00	Rp 36.000.000,00
4	WC/ TOILET	36	Rp	1.500.000,00	Rp 54.000.000,00
				JUMLAH	Rp 427.500.000,00
NO	OFFICE & Service				
1	KANTOR	25	Rp	2.000.000,00	Rp 50.000.000,00
2	GUDANG	50	Rp	1.500.000,00	Rp 75.000.000,00
3	RUANG MEE	9	Rp	1.500.000,00	Rp 13.500.000,00
4	RUANG GENSET	9	Rp	1.500.000,00	Rp 13.500.000,00
5	RUANG KEAMANAN	6	Rp	1.500.000,00	Rp 9.000.000,00
6	RUANG JANITOR	6	Rp	1.000.000,00	Rp 6.000.000,00
				JUMLAH	Rp 167.000.000,00
				JUMLAH TOTAL	Rp 2.964.500.000,00

BIAYA PERANGKAT BANGUNAN				
		BANYAK	HARGA	JUMLAH HARGA
1	INSTALASI PLN	1	Rp 5.000.000,00	Rp 5.000.000,00
2	GENSET	1	Rp 100.000.000,00	Rp 100.000.000,00
3	AC 1 pk	11	Rp 3.000.000,00	Rp 33.000.000,00
4	POMPA AIR	2	Rp 5.000.000,00	Rp 10.000.000,00
JUMLAH TOTAL				Rp 148.000.000,00

TOTAL KONSTRUKSI	Rp 6.572.070.000,00
-------------------------	----------------------------

BIAYA JASA PROFESIONAL				
		SATUAN (%)	HARGA TOTAL	JUMLAH HARGA
	ARSITEK DAN PENGAWAS	7%	Rp 6.572.070.000,00	Rp 460.044.900,00
	KONTRAKTOR	10%	Rp 6.572.070.000,00	Rp 657.207.000,00
JUMLAH TOTAL				Rp 1.117.251.900,00

BIAYA EQUIPMENT DAN FURNITURE				
		SATUAN (%)	TOTAL KONSTRUKSI	JUMLAH HARGA
	EQUIPMENT DAN FURNITURE	15%	Rp 6.572.070.000,00	Rp 985.810.500,00
JUMLAH TOTAL				Rp 985.810.500,00

GRAND TOTAL MASTER BUDGET	Rp 8.675.132.400,00
----------------------------------	----------------------------

Tabel 4.4 : Master Budget Pets Center

Sumber : Analisis Penulis

4.6.3 PENDAPATAN PETS CENTER

PENDAPATAN					
NO	PENDAPATAN	LUAS/M ²	JML UNIT	HARGA SATUAN/TH	JUMLAH / TAHUN
1	SEWA SWALAYAN	350	1	Rp 350.000.000,00	Rp 350.000.000,00
2	SEWA CAT STORE	50	1	Rp 50.000.000,00	Rp 50.000.000,00
3	SEWA DOG STORE	50	1	Rp 50.000.000,00	Rp 50.000.000,00
4	SEWA RABBIT & HAMSTER STORE	50	1	Rp 50.000.000,00	Rp 50.000.000,00
5	SEWA REPTIL STORE	50	1	Rp 50.000.000,00	Rp 50.000.000,00
6	SEWA RESTO	50	1	Rp 80.000.000,00	Rp 80.000.000,00
7	SEWA CAFE	35	1	Rp 70.000.000,00	Rp 70.000.000,00
8	SEWA BOOK STORE	25	1	Rp 30.000.000,00	Rp 30.000.000,00
9	SEWA RUANG SERBAGUNA/event	300	1	Rp 20.000.000,00	Rp 240.000.000,00
10	SEWA SALON HEWAN	50	1	Rp 60.000.000,00	Rp 60.000.000,00
11	SEWA KLINIK HEWAN	100	1	Rp 100.000.000,00	Rp 100.000.000,00
12	SEWA ATM	25	10	Rp 4.000.000,00	Rp 40.000.000,00
13	SEWA PARKIR	773	1	Rp 20.000.000,00	Rp 20.000.000,00
PENDAPATAN KOTOR					Rp 1.190.000.000,00

Tabel 4.5 : Pendapatan Kotor Pets Center

Sumber : Analisis Penulis

PERHITUNGAN PENDAPATAN DAN PENGELUARAN			
NO	KETERANGAN		JUMLAH
1	PENDAPATAN KOTOR		Rp 1.190.000.000,00
2	MAINTANANCE	5%	Rp 59.500.000,00
3	BIAYA TIDAK MELEKAT , PROMOSI, ASURANSI	10%	Rp 119.000.000,00
4	PAJAK BANGUNAN	5%	Rp 59.500.000,00
PENDAPATAN BERSIH			Rp 952.000.000,00

PERHITUNGAN BEP	
TOTAL INVESTASI	Rp 8.675.132.400,00
PENDAPATAN BERSIH	Rp 952.000.000,00
BEP (TAHUN)	9,1125

Tabel 4.6 : Perhitungan Pengeluaran, Pendapatan Bersih dan BEP

Sumber : Analisis Penulis

Dari Perhitungan diatas, dapat dihitung perkiraan pengembalian investasi Pets Center ini, yaitu :

- Total Investasi : Rp 8.675.132.400,00
- Pendapatan Bersih : Rp 952.000.000,00

Sehingga, untuk menghitung perkiraan BEP :

$$\text{Rp } 8.675.132.400,00 : \text{Rp } 952.000.000,00 = 9,2$$

Jadi, perkiraan pengembalian investasinya adalah 9 tahun 2 bulan.

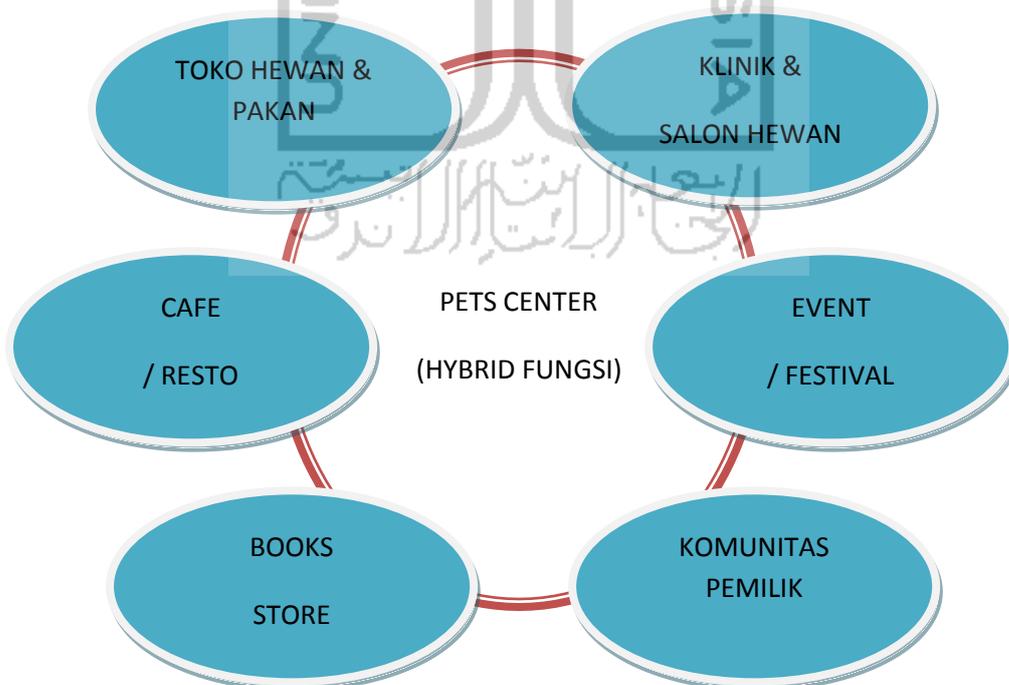
BAB V

KONSEP DAN SKEMATIK DESAIN

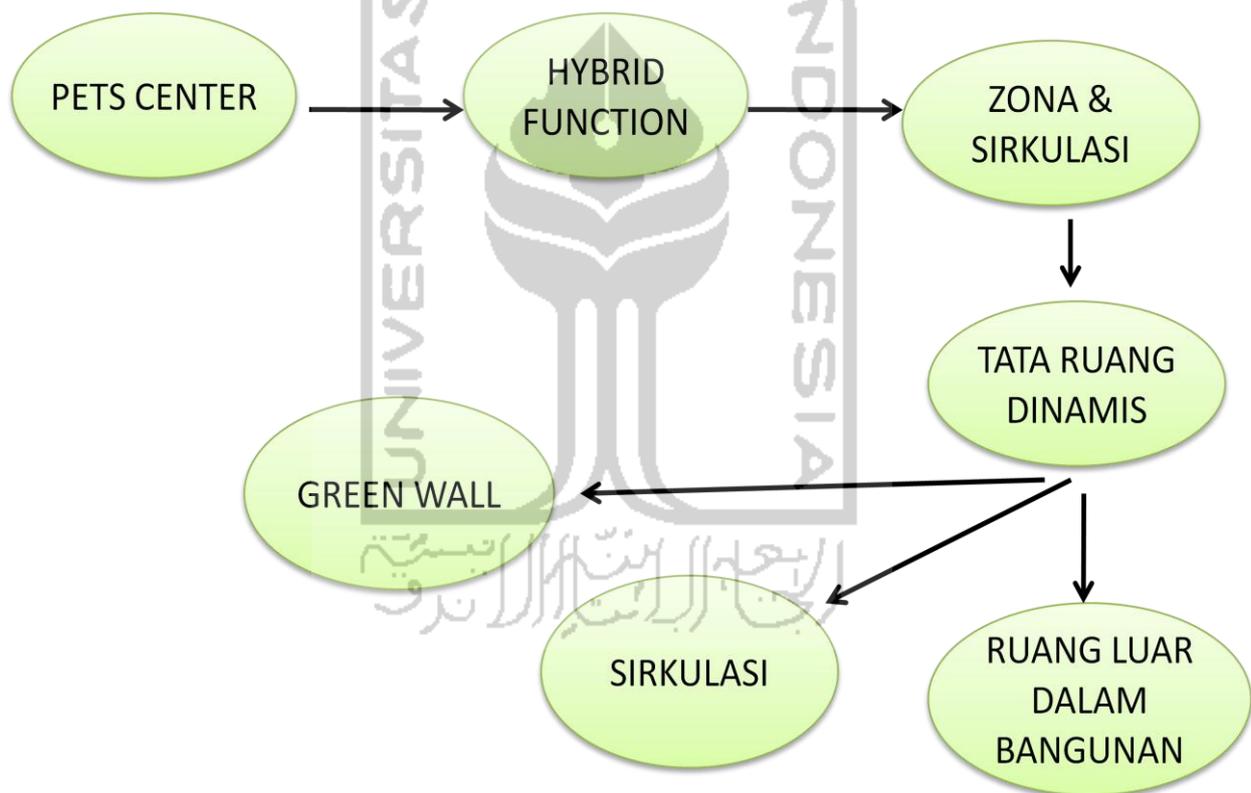
5 KONSEP PERANCANGAN

Pets Center ini menampung berbagai kegiatan yang berbeda-beda sehingga menghasilkan fungsi ruang dan perilaku pengguna yang berbeda pula. Keberagaman kegiatan ini akan menimbulkan ketidakraturan dalam fungsi bangunan. Oleh karena itu dibutuhkan pendekatan rancangan yang dapat menyelesaikan permasalahan kompleksitas fungsi ini, yaitu dengan pendekatan Hybrid.

Konsep Hybrid sendiri memiliki cakupan yang cukup luas, namun pada permasalahan perancangan pets center ini, konsep hybrid dibatasi pada Hybrid Function (fungsi). Penerapan konsep hybrid ini memungkinkan penyatuan fungsi bangunan yang mungkin menurut banyak orang hal itu tidak mungkin untuk disatukan.



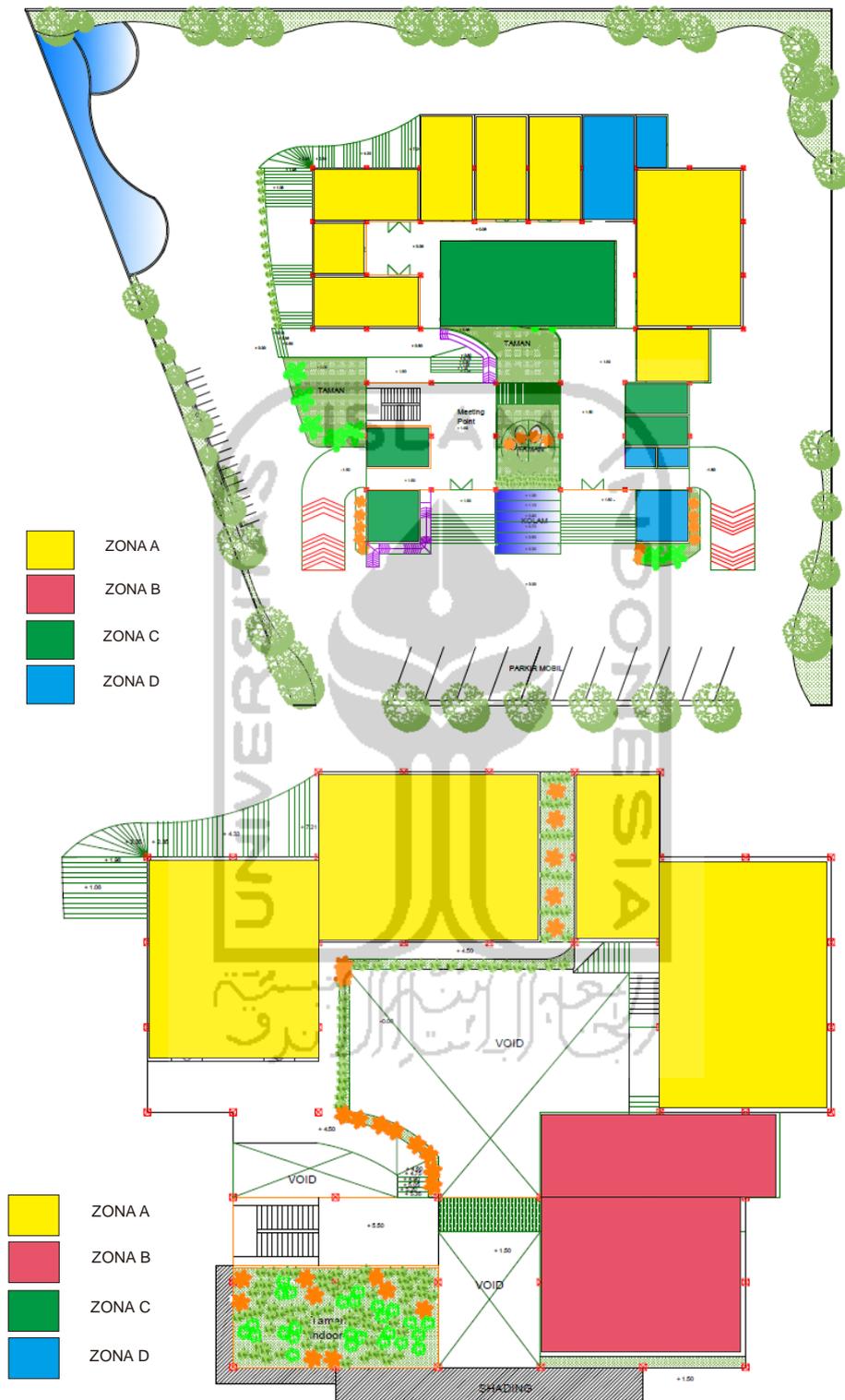
Konsep perancangan Pets Center ini menggunakan pendekatan Hybrid fungsi sebagai yang penyatuan fungsi-fungsi didalam bangunan Penyatuan fungsi-fungsi tersebut diantaranya dengan menggunakan penataan zona dan sirkulasi. Pembagian zona pada bangunan disesuaikan dengan fungsi ruang dan kegiatan penggunaannya. Selain itu, keberagaman fungsi pada pets center ini juga harus didukung dengan suasana ruang yang nyaman namun dapat memberi pengalaman ruang yang berbeda bagi pengunjungnya. Pengolahan ruang ini dapat melalui penggunaan Green Wall pada dinding dalam dan luar bangunan, sirkulasi yang atraktif, dan penyatuan ruang luar kedalam bangunan.



5.1 KONSEP ZONA

Pada perancangan pets center ini zonasi pada kawasan bangunan dibagi menjadi 4 zona, yaitu zona A, zona B, zona C, dan zona D.

- Pada Zona A bangunan difungsikan sebagai area komersil. Di area ini terdapat retail-retail dan swalayan yang disewakan dan berfungsi sebagai pets shop yang menjual kebutuhan hewan peliharaan. Terdapat juga café yang dapat melayani pengunjung pets center ini. Selain itu, ruang pameran juga terdapat pada area ini sebagai sarana pelengkap apabila terdapat event-event seperti pameran, kontes, dll.
- Pada Zona B, bangunan difungsikan sebagai sarana kesehatan hewan, disini terdapat klinik hewan terpadu dan dilengkapi dengan salon kecantikan hewan didalamnya.
- Pada Zona C, area ini adalah area fasilitas umum (fasum) bagi pengunjung dan pengguna pets center ini. Didalam zona ini meliputi ATM, Hall, dan Musholla, Open Space untuk kucing dan Open space untuk anjing.
- Pada Zona D, Area ini berfungsi sebagai area kantor dan service dan didalamnya terdapat ruang kantor, gudang, janitor, keamanan, genset, dan MEE.

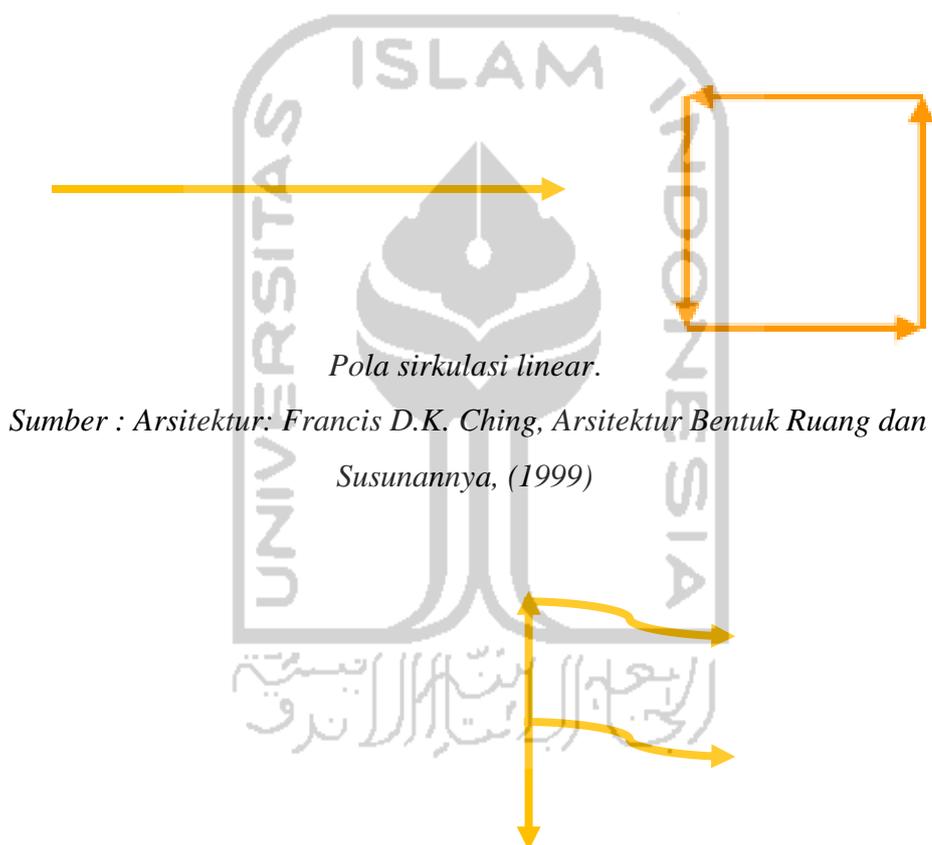


Gambar 5.1 :Zoning Pets Center

Sumber : Penulis

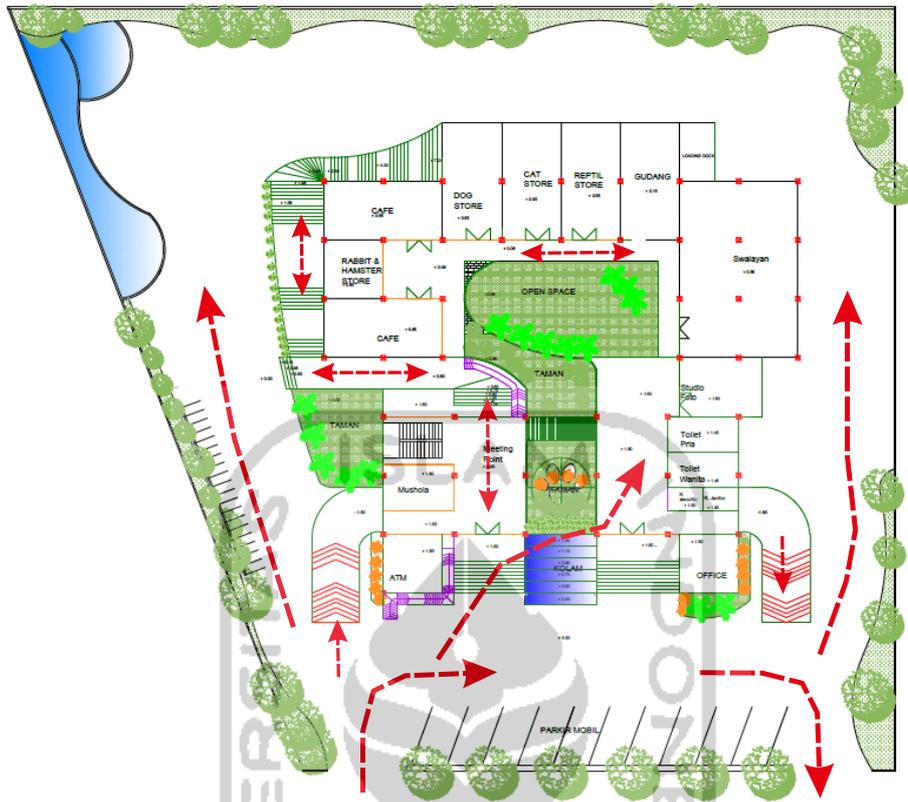
5.2 KONSEP SIRKULASI

Perencanaan Pola sirkulasi pada Perancangan pets Center ini menggunakan pola sirkulasi linear. Pola ini dapat memberikan kesan pengalaman ruang yang berbeda bagi pengunjung karena sirkulasi ini tidak terjadi pengulangan ruang dan dapat lebih efisien dalam fungsi bangunan hybrid karena dapat langsung menuju ruang-ruang didalam bangunan.



Gambar 5.2: Pola sirkulasi didalam Pets Center

Sumber : Penulis

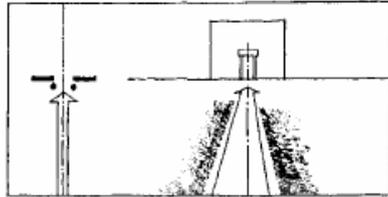


Gambar 5.3 : Alur sirkulasi didalam Pets Center
Sumber : Penulis

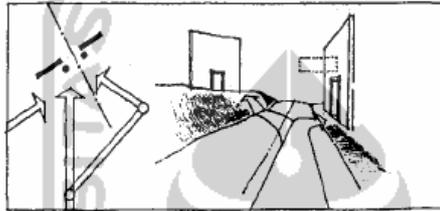
Pada bangunan yang terdapat banyak fungsi akan membuat bangunan menjadi sangat ramai pengguna kegiatan pada bangunan, sehingga sirkulasi berperan penting dalam menghubungkan ruang yang satu dengan yang lain, namun selain itu juga ada open space yang berperan menggabungkan 2 massa bangunan menjadi satu kesatuan bangunan.

Menurut D.K Ching , terdapat tiga jenis rute dalam pencapaian pada bangunan, yaitu:

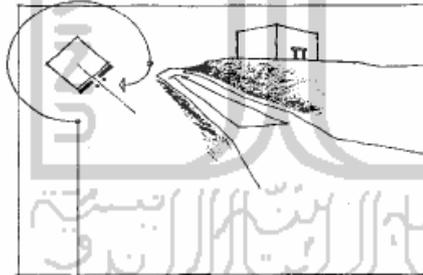
- Pencapaian Langsung.



- Pencapaian Tidak Langsung/ tersamar



- Pencapaian Berputar.



Pola linear ini nantinya akan terdapat bentukan – bentukan lengkung yang berbeda disetiap bentukannya dan, vegetasi-vegetasi yang beragam. Ini dimaksudkan agar pengguna dapat merasakan pengalaman ruang yang berbeda dan tidak monoton. Selain itu, berdasarkan teori D.K. Ching, tentang rute pencapaian bangunan, pada pets center rute yang akan digunakan dalam pencapaian bangunan tidak langsung / tersamar. Dengan Rute ini maka pengunjung akan mendapatkan pengalaman ruang yang berbeda secara optimal.



Gambar 5.4: Pola sirkulasi didalam Pets Center

Sumber : Penulis

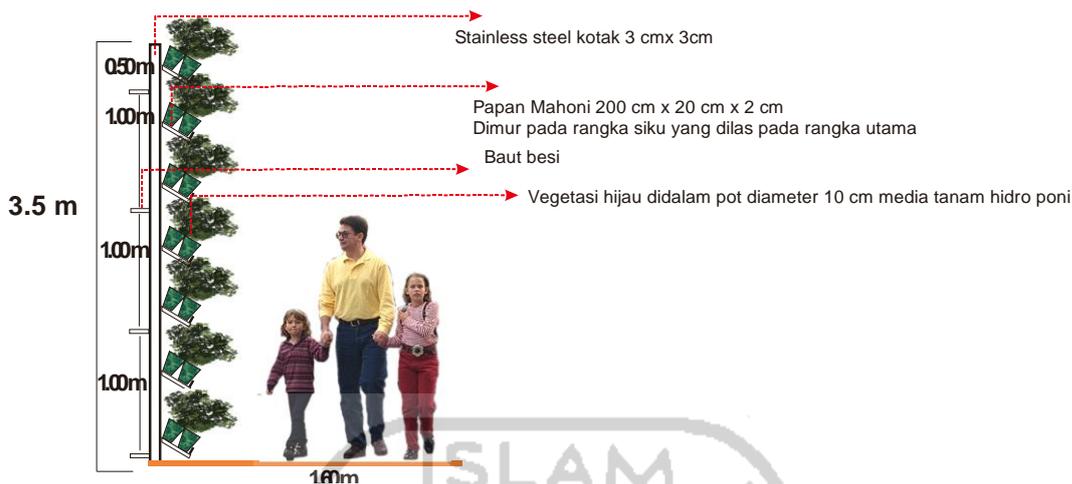
5.3 KONSEP GREEN WALL

Penggunaan Green Wall pada ruang didalam bangunan merupakan sebuah upaya untuk menciptakan suasana ruang yang nyaman dan dinamis. Penataan ruang didalam bangunan tidak hanya member kesan dinamis namun juga dapat meningkatkan reduksi panas didalam bangunan. Sehingga kualitas udara didalam bangunan dapat terjaga dan juga dapat meminimalkan penggunaan penghawaan buatan.



Gambar 5.5: Green Wall didalam Pets Center

Sumber : Penulis



Gambar 5.6: Detail Green Wall

Sumber : Penulis

5.4 KONSEP RUANG LUAR DAN RUANG DALAM BANGUNAN

Pada perancangan pets center ini, ruang luar dan ruang dalam bangunan dibuat menyatu dengan lansekapnya. Penyatuan ini dapat berupa peletakan elemen vegetasi dibangunan atau penempatan ruang luar kedalam bangunan.

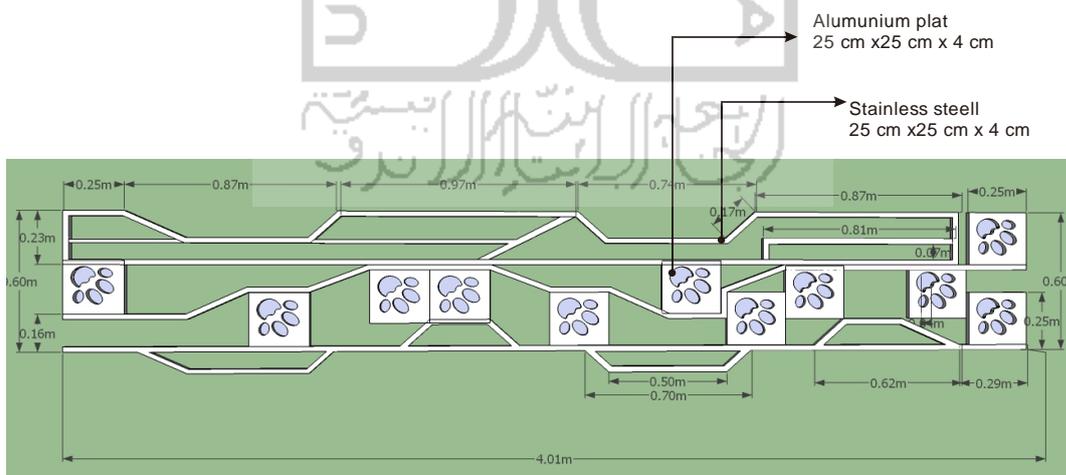
- Penyatuan ruang luar dengan lansekap sekitar. Penyatuan ruang luar kedalam bangunan pada pets center ini dengan menggunakan elemen vegetasi yang diletakkan dibagian luar bangunan. Dengan adanya elemen vegetasi ini maka, akan timbul kesan menyatunya bangunan dengan lansekapnya melalui pencitraan visualisasi pada vegetasi tersebut. Selain itu juga diberi tirai yang bermotif tapak hewan pada fasad bangunan untuk memberikan kesan identitas bahwa bangunan tersebut merupakan pets center.



Ruang Hijau fasad dan badan bangunan sebagai upaya penyatuan bangunan dengan lansekap.

Gambar 5.7: Tanaman Fasad & Tirai

Sumber : Penulis



Gambar 5.8: Detail Tirai

Sumber : Penulis

- Penyatuan Ruang luar kedalam bangunan melalui penempatan ruang luar kedalam bangunan. Penempatan ruang luar ini juga dapat berfungsi sebagai ruang public open space yang dapat menjadi ruang interaksi antar pengunjung bahkan pengunjung dengan hewan kesayangannya. Ruang ini juga sebagai titik temu (penghubung) diantara kompleksitas fungsi pets center ini. Selain itu, dengan adanya ruang terbuka diantara kedua masa bangunan ini dapat memaksimalkan pencahayaan alami (daylighting) dan ventilasi silang (cross ventilation) didalam bangunan. Konsep ini dapat mengurangi penggunaan pencahayaan buatan dan penghawaan buatan didalam bangunan. Sehingga biaya operasional bangunan dapat dikurangi.



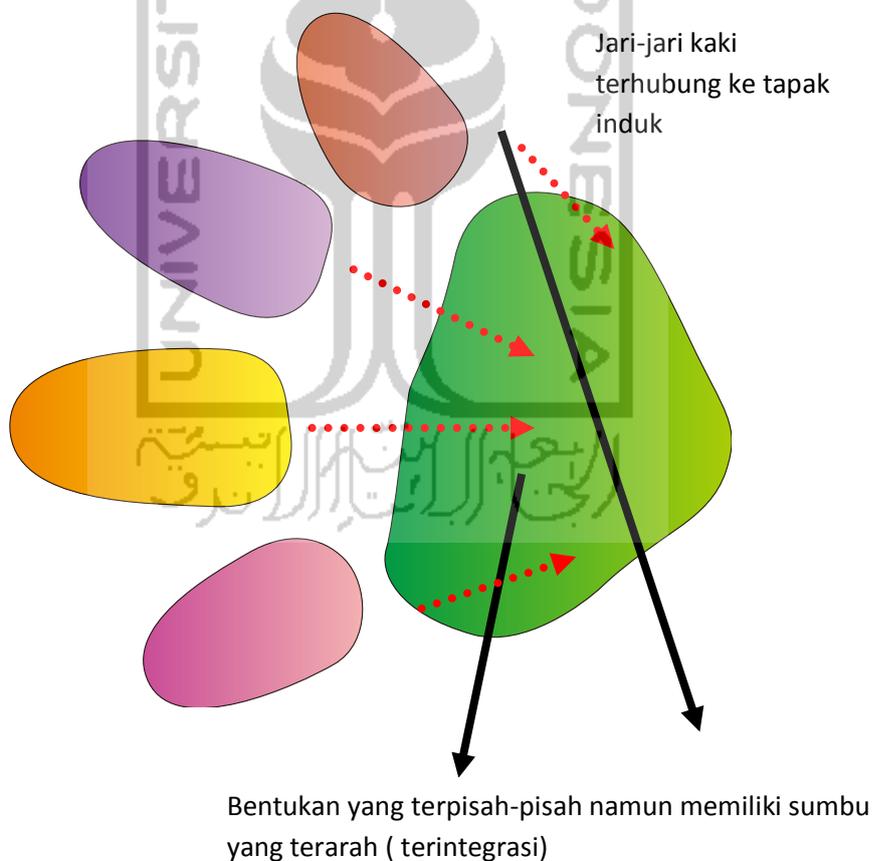
Gambar 5.9: Penggabungan ruang luar kedalam bangunan

Sumber : Penulis

5.5 Konsep Bangunan Pets Center

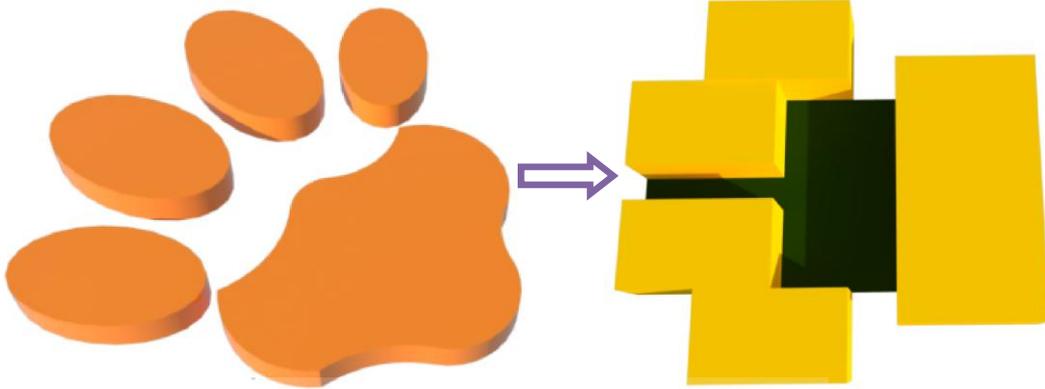
Konsep perancangan pets center ini merupakan hasil transformasi dari bentuk tapak kaki hewan sehingga bangunan terdiri dari banyak massa bangunan pada awalnya, namun karena bentuk yang kurang efisien dalam pemanfaatan fungsi ruang sehingga bentuk tapak kaki hewan di modifikasi menjadi saling dihubungkan namun tetap memiliki satu sumbu yang terarah. Jika dilihat, tapak kaki ini seakan-akan terpisah, namun sebenarnya tapak jari-jari kaki ini saling terhubung melalui induk tapaknya. Sama halnya dengan pets center ini, blok masa yang terpisah dihubungkan dengan sirkulasi dan ruang open space.

Bentukan tapak kaki ini memiliki keunikan tersendiri yaitu, :



Gambar 5.10: Konsep bentukan tapak kaki hewan

Sumber : Penulis



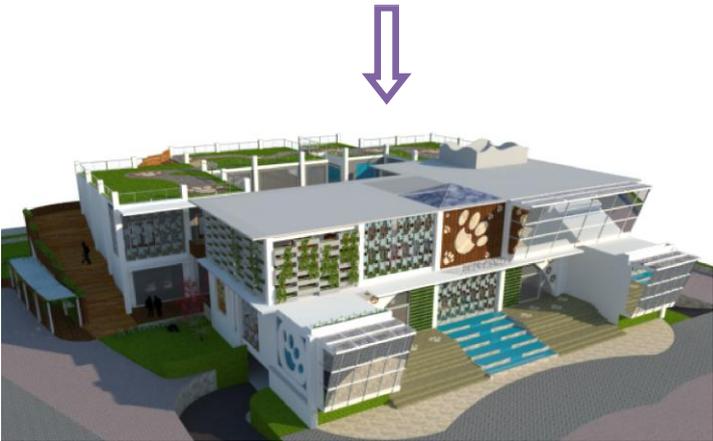
Gagasan bentuk dasar bangunan adalah tapak kaki kucing, yang kemudian ditransformasikan ke dalam bentuk awal bangunan.

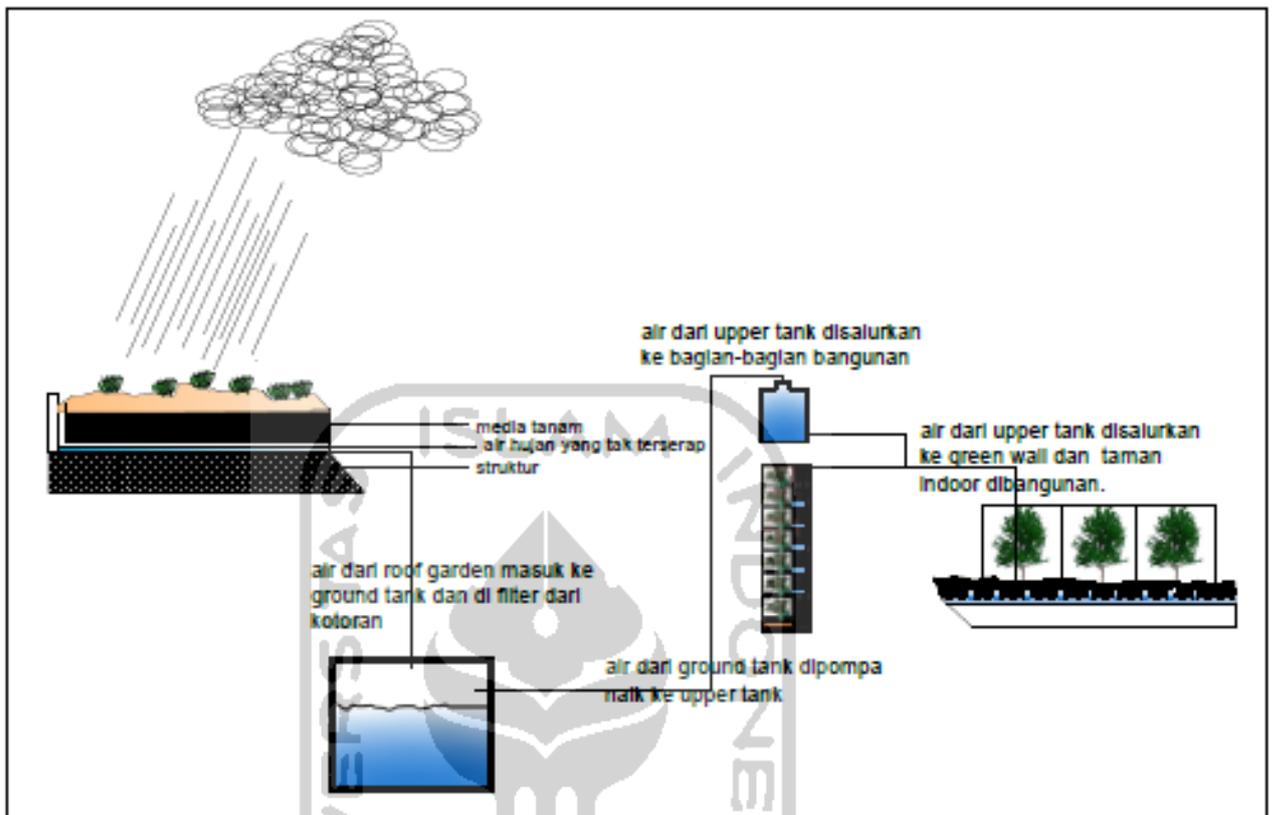
Bentukan awal bangunan adalah bentukan sederhana dari tapak kaki kucing. Terlihat masa warna kuning adalah masa bangunan bentuk persegi panjang yang disatukan, dan masa hijau merupakan open space dalam bangunan.

Transformasi bentukan dasar dari tapak kaki kucing sehingga menghasilkan bentukan bangunan yang telah di modifikasi.



Desain akhir yang bentukan dasarnya berasal dari bentukan tapak kaki pada masa bangunan dengan konsep Arsitektur Hybrid pada penyatuan ruang dalam dan ruang luar pada bangunan. Namun pada akhirnya bentukan tapak kaki ini tervisualisasi pada 2 dimensi yaitu pada facade dan pada tirai bangunan.





Gambar 5.11: Skematik sistem tangkapan air hujan

Sumber : Penulis

BAB VI

PENGEMBANGAN RANCANGAN

6.1 SPESIFIKASI PROYEK

Pets center terletak di Daerah Manukan, Condong Catur, yaitu dijalan Anggajaya II. Site terletak dikawasan tepi kota Jogja, namun memiliki akses yang dekat dengan pusat kota, site ini dapat diakses melalui jalan ring road utara dengan waktu ± 5 menit dengan kendaraan, site yang dipilih berada dipinggir jalan sehingga menjadikan site ini mudah ditempuh dan memiliki nilai cukup strategis. Lahan yang digunakan sebagai site merupakan lahan pribadi milik perorangan warga yang digunakan sebagai kebun dan sawah. Luas Site yang digunakan adalah 4.442,2 m².

Sesuai dengan konsep fungsi bangunan adalah sebagai tempat untuk memenuhi segala macam kebutuhan hewan kesayangan, mulai dari toko yang menjual hewan peliharaan (kucing, anjing, kelinci, hamster, reptil), swalayan untuk kebutuhan pakan, mandi, kandang, aksesoris, dll, sampai pelayanan perawatan dan kesehatan hewan yang akan menjadikan hewan peliharaan bersih, wangi dan sehat, selain itu terdapat juga fasilitas untuk sipemilik hewan kesayangan seperti cafe, resto, ruang tunggu, ATM, musholla dan fasilitas umum lainnya.

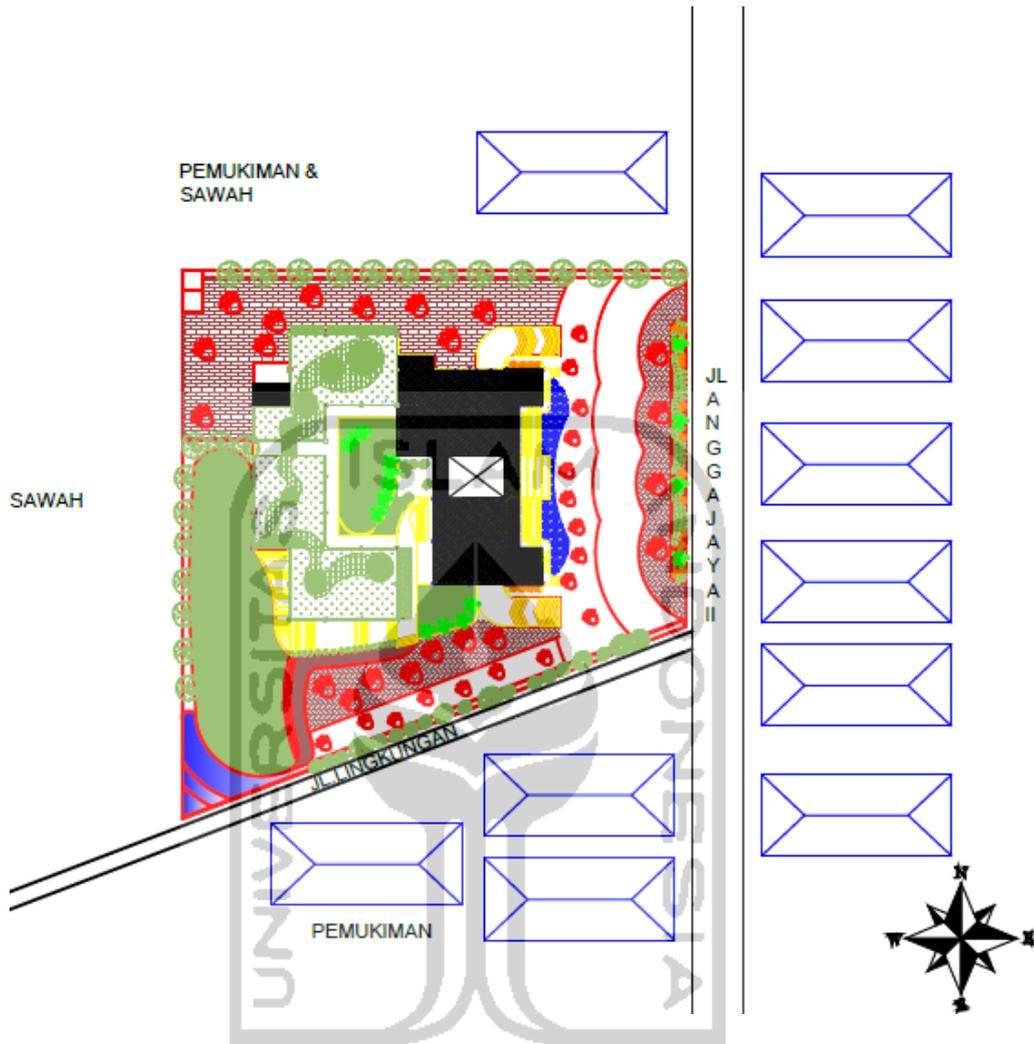
Bangunan di rancang dengan pendekatan hybrid dalam penyatuan fungsi yang beragam di dalam satu bangunan dan melalui integrasi antara ruang luar dengan ruang dalam sehingga menjadi bangunan yang menyatu dengan lansekap (inside-out Outside-in).

6.2 SITUASI

Site berada pada kawasan cukup mendukung untuk perancangan pets center karena tidak terlalu bising dan ramai sehingga memberi kesan tenang dan cukup nyaman. Kawasan ini masih memiliki kualitas udara yang cukup baik karena masih banyak lahan hijau disekitarnya. Namun karena site yang dipilih menghadap ke timur maka harus dipikirkan arah jatuh matahari karena intensitas cahaya matahari pada daerah site cukup tinggi sehingga harus diatasi dengan penataan lansekap, berupa pemberian vegetasi. Disamping sebagai pelindung terhadap panas matahari, juga sebagai pengarah sirkulasi dan sebagai filter alami penyaring polusi udara, debu dan kebisingan, selain itu juga perencanaan ruang harus memperhatikan arah datang angin untuk dapat memanfaatkannya sehingga bangunan dapat memaksimalkan penghawaan alami namun tidak mencemarinya dengan polusi yang berasal dari hewan peliharaan yang berada di gerai toko.

Site merupakan area persawahan sehingga tidak ada vegetasi yang bisa dimanfaatkan untuk tetap dipertahankan, sehingga vegetasi yang nantinya akan digunakan untuk site harus dibeli namun tetap dengan jenis vegetasi yang ada disekitar lokasi site. Bangunan disekitar site merupakan permukiman yang kurang padat.

Site pada lokasi adalah trapesium berbeda dengan site disekitarnya yang rata-rata adalah persegi panjang, sehingga hal ini menjadi tantangan tersendiri untuk merespon site sehingga dapat memanfaatkan lahan semaksimal mungkin. Pada bentukan massa didesain tidak mengikuti bentuk site karena ingin memaksimalkan ruang dan bentukan yang paling pas untuk efisiensi pemanfaatan ruang adalah persegi, namun untuk merespon site diberi taman dan alur pedestrian yang mengikuti site.



(Gambar 6.1: Situasi)

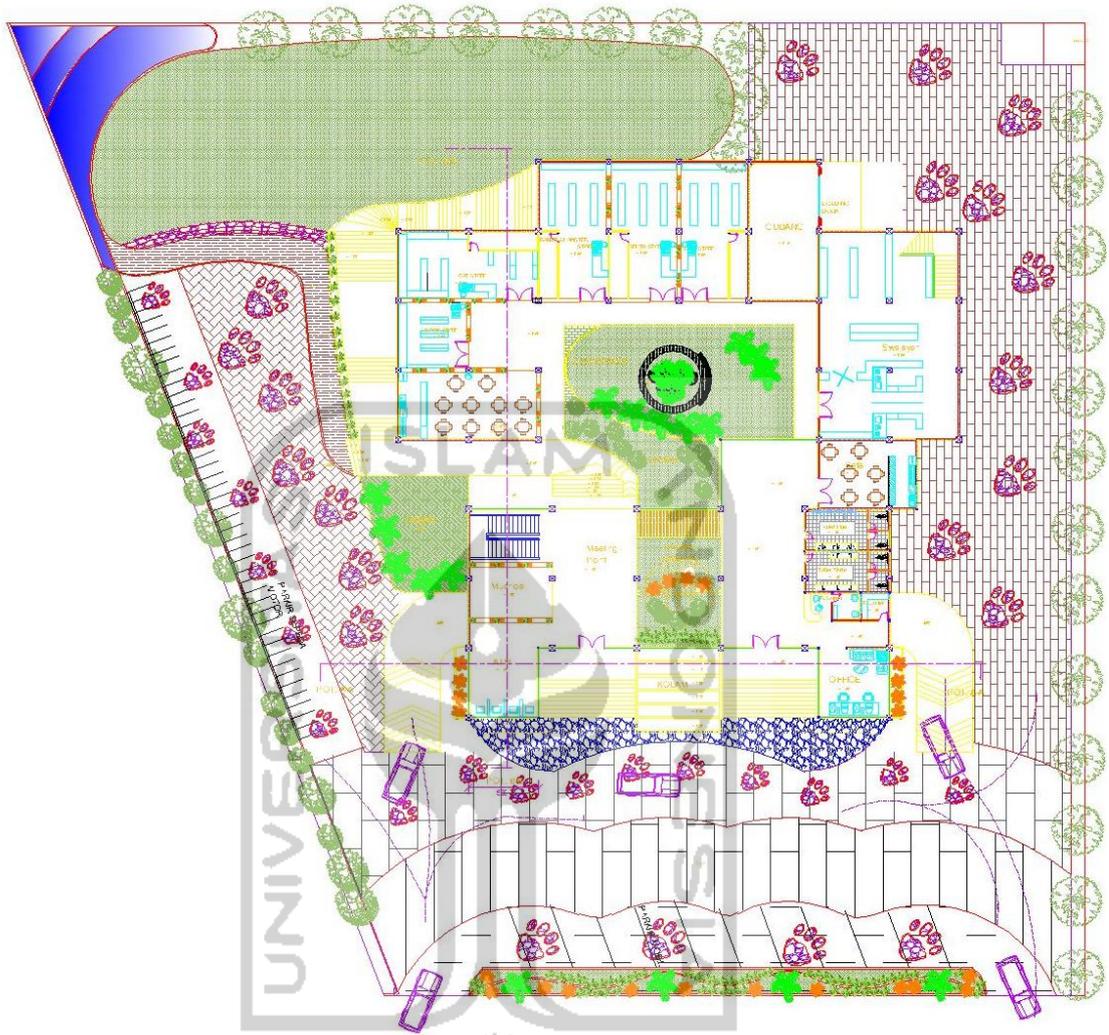
(Sumber gambar : Rancangan Penulis)

6.3 SITEPLAN

Perancangan pada lanscape merupakan hal yang sangat penting sebagai upaya penyatuan karakter bangunan dengan ruang luar. Pengolahan pada ruang terbuka maupun pada bangunan ditunjukkan dengan pola-pola yang ada antara vegetasi dan perkerasan dengan material-material yang memberikan kesan alami.

Bangunan menghadap ke timur berbatasan dengan jalan raya, terdiri dari 2 lantai, semi basement, dan roof garden. Pada lantai 1 terdapat banyak ruang yang fungsinya berbeda-beda, yaitu entrance hall sebagai titik pusat sirkulasi bangunan, selain itu terdapat kantor, atm, musholla, toilet, ruang keamanan, ruang janitor, cafe, swalayan, retail/toko hewan, dan terdapat taman indoor serta open space untuk kucing. Pada lantai 2 terdapat klinik hewan, salon, ruang tunggu, swalayan, ruang serbaguna dan taman indoor.

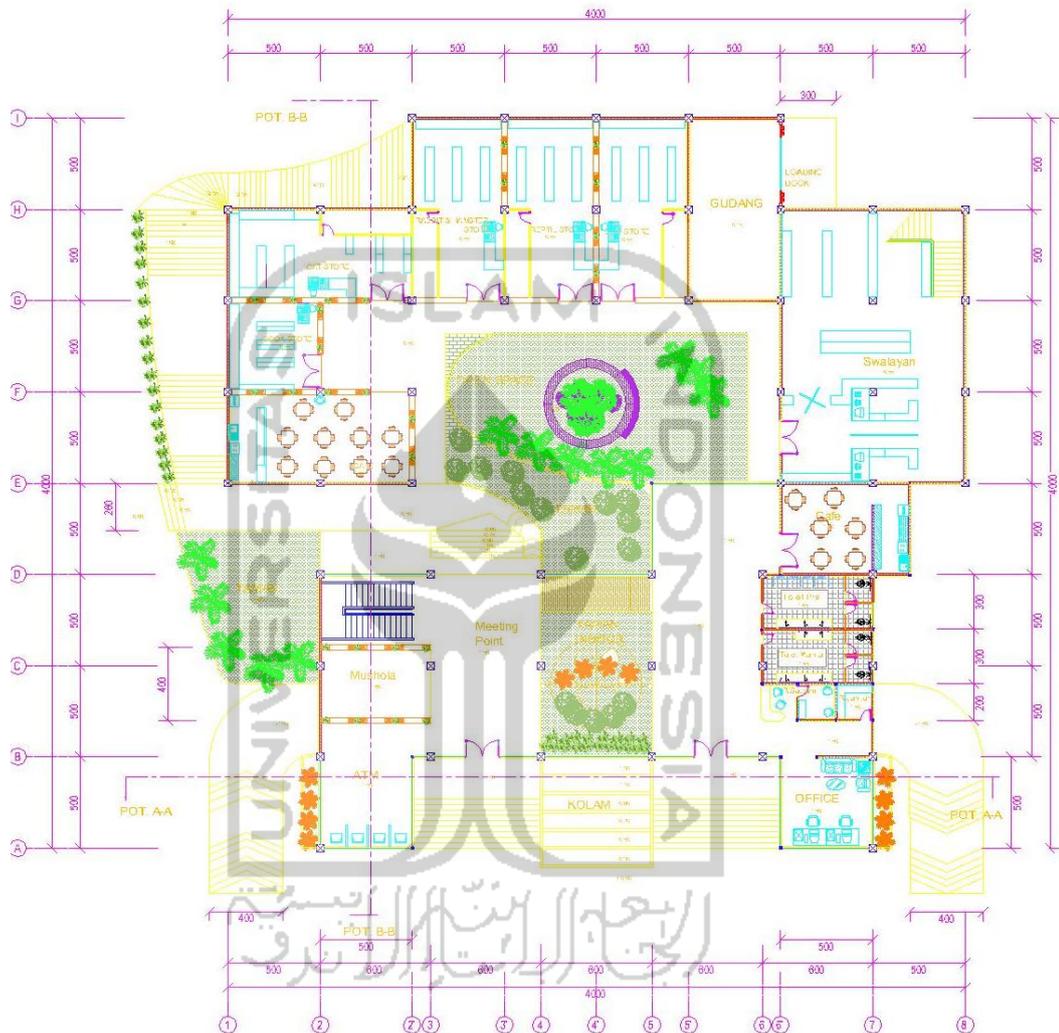
Bangunan juga memiliki ruang terbuka hijau untuk anjing yang berada dibelakang bangunan dekat dengan parkir motor yang berada di selatan bangunan, sedangkan parkir mobil berada di semi basement dan di timur bangunan. Selain itu juga terdapat roof garden yang bisa di akses melalui tangga diselatan bangunan



(Gambar 6.2: Siteplan)

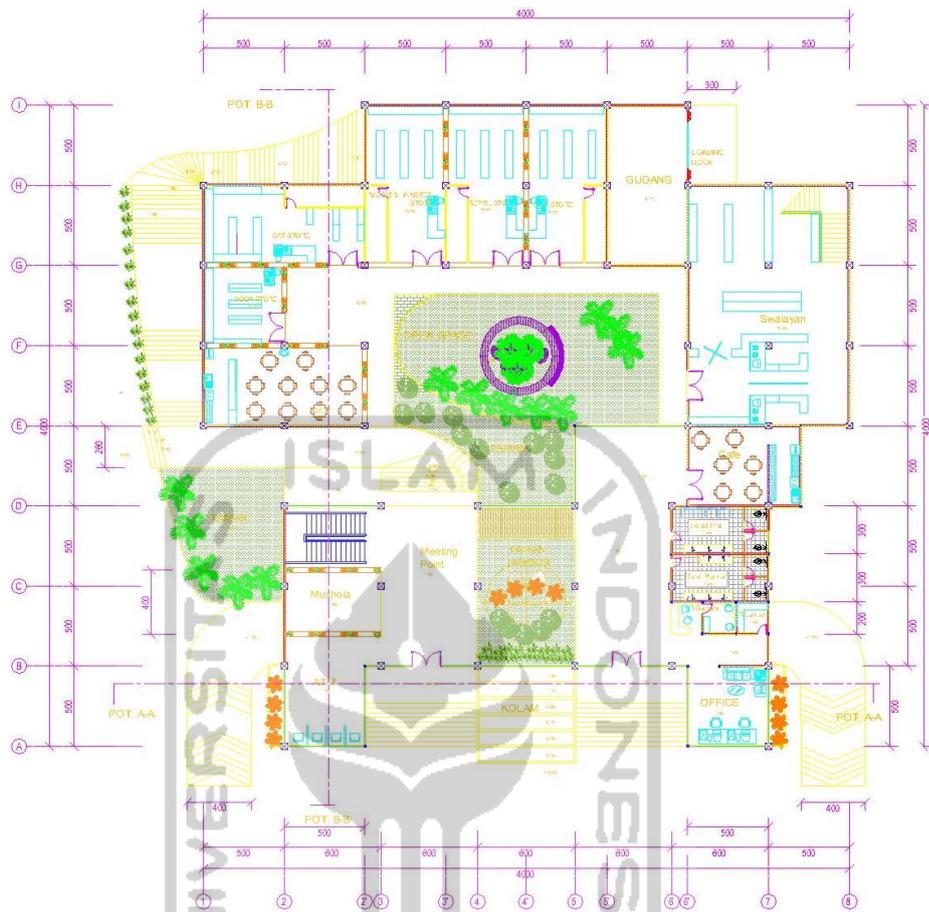
(Sumber gambar : Rancangan Penulis)

6.4 DENAH



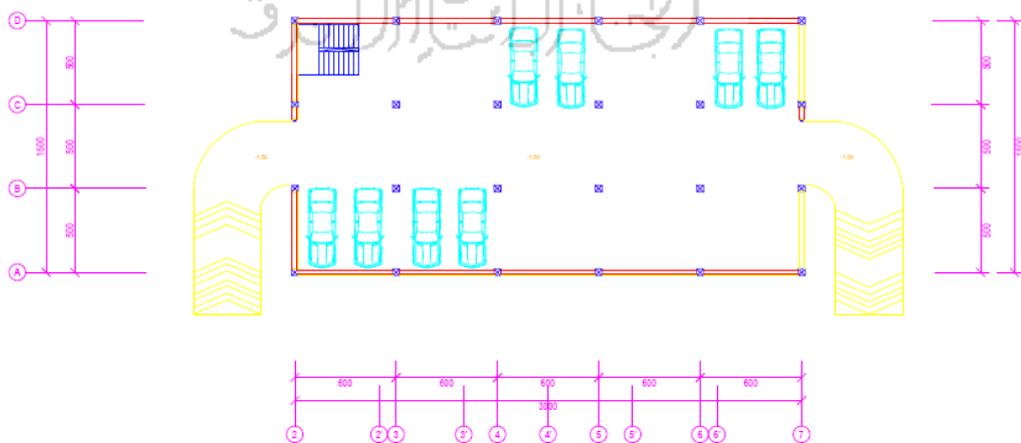
(Gambar 6.3: Denah Lantai 1)

(Sumber gambar : Rancangan Penulis)



(Gambar 6.4: Denah Lantai 2)

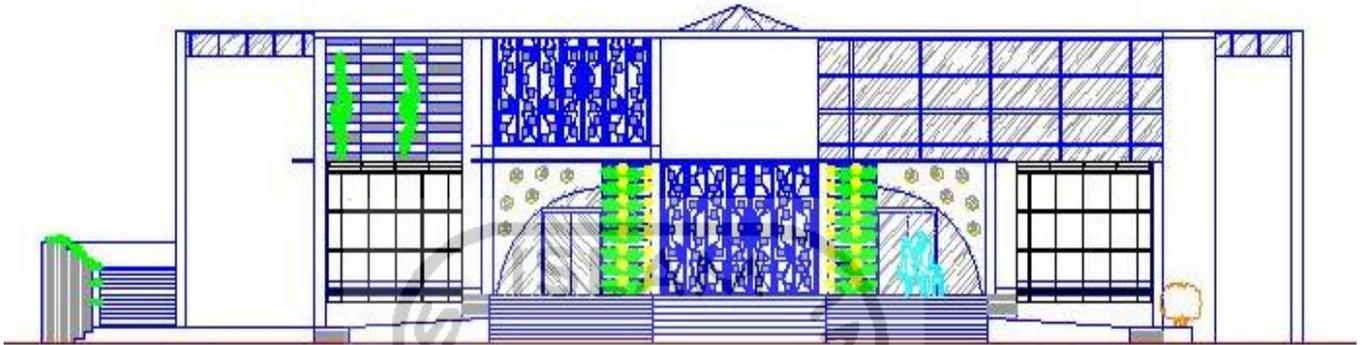
(Sumber gambar : Rancangan Penulis)



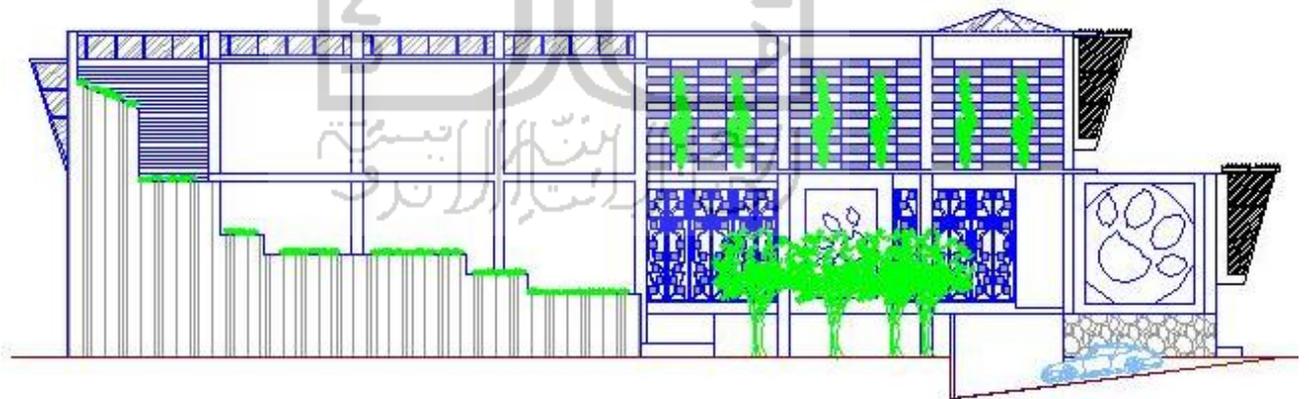
(Gambar 6.5: Denah Basemant)

(Sumber gambar : Rancangan Penulis)

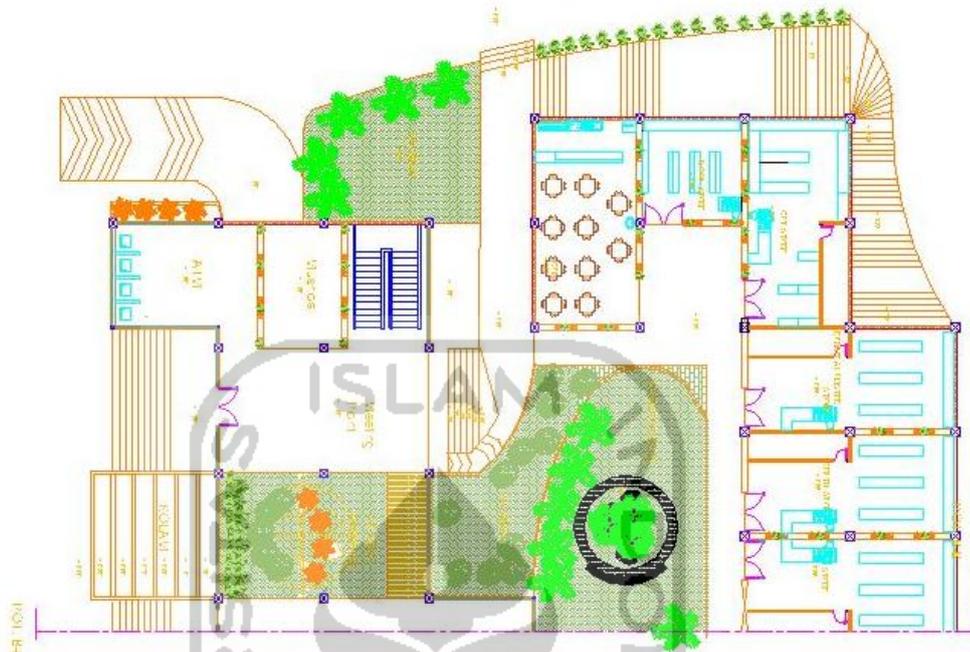
6.5 TAMPAK DAN POTONGAN



(Gambar 6.6: Tampak Timur)
(Sumber gambar : Rancangan Penulis)



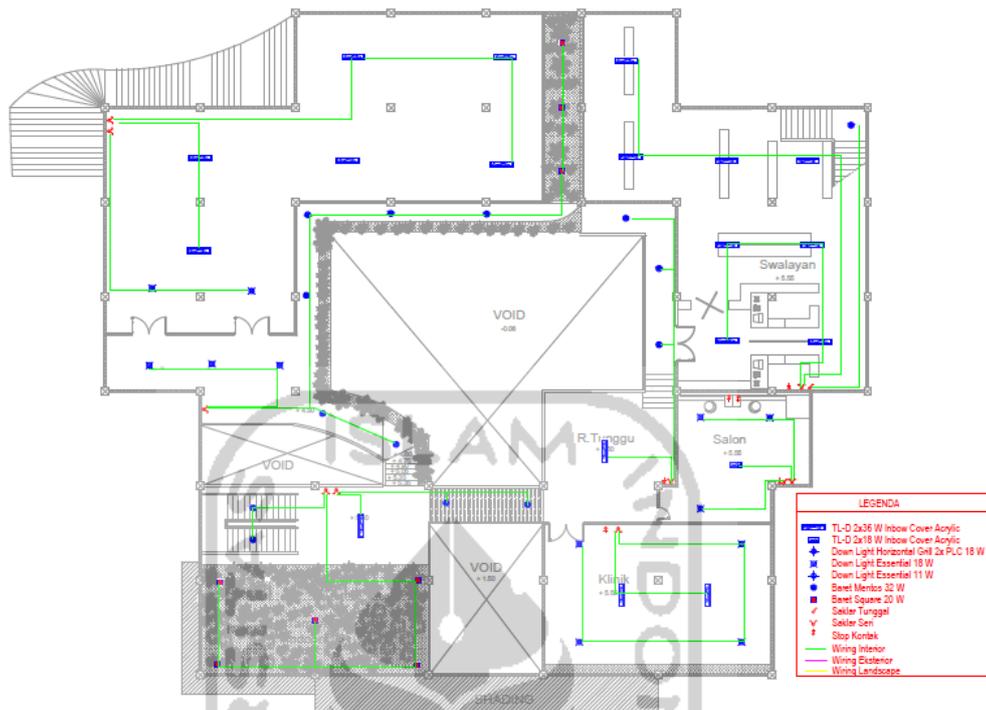
(Gambar 6.7: Tampak Selatan)
(Sumber gambar : Rancangan Penulis)



(Gambar 6.8: Denah Potongan)
 (Sumber gambar : Rancangan Penulis)

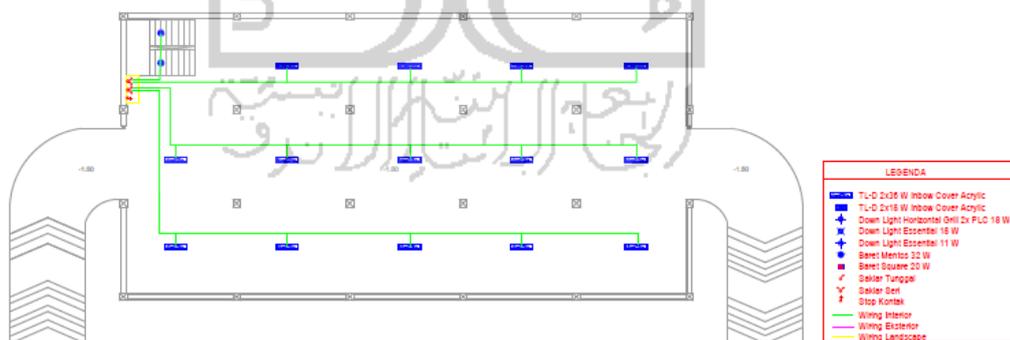


(Gambar 6.9: Potongan Bangunan)
 (Sumber gambar : Rancangan Penulis)



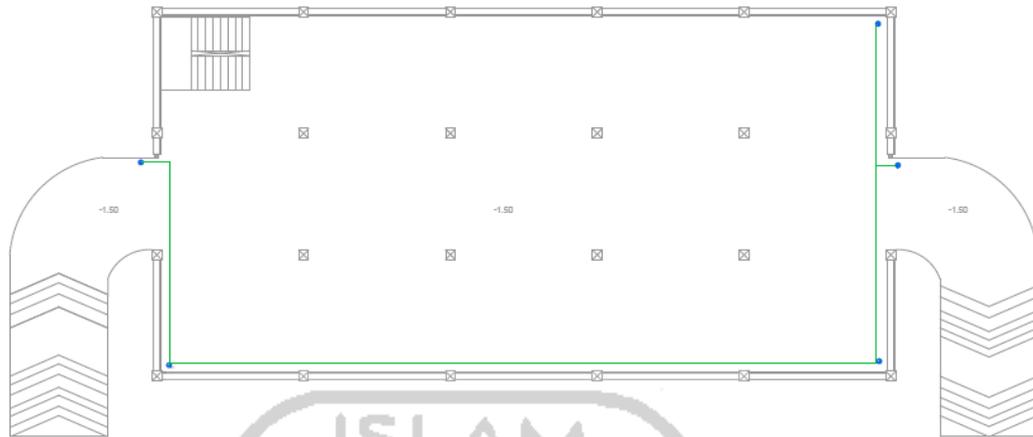
(Gambar 6.11: Rencana Listrik Lantai 2)

(Sumber gambar : Rancangan Penulis)



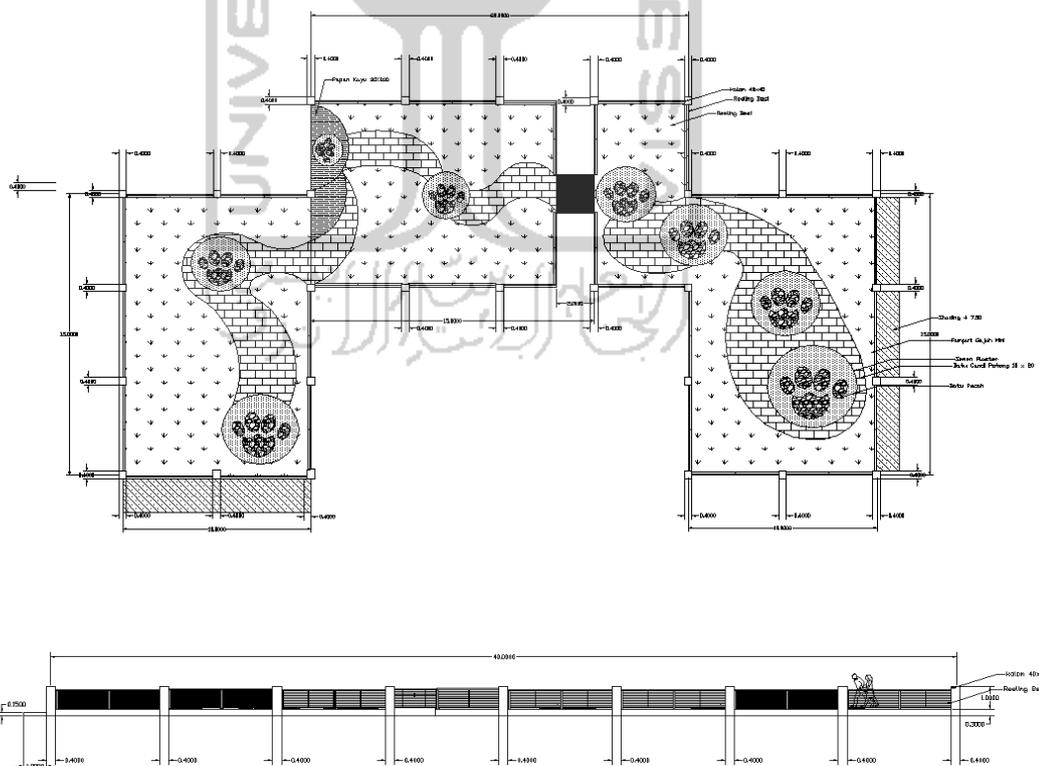
(Gambar 6.12: Rencana Listrik Basemant)

(Sumber gambar : Rancangan Penulis)



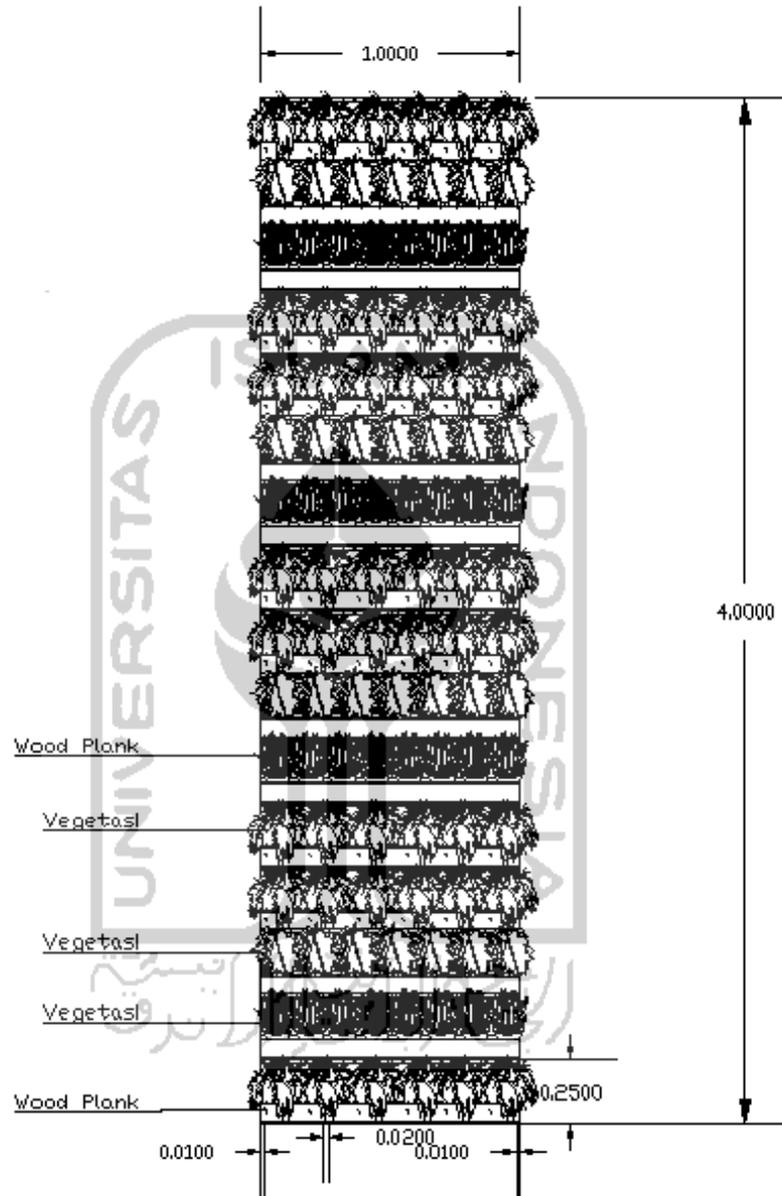
(Gambar 6.15: Rencana Drainase Basemant)
 (Sumber gambar : Rancangan Penulis)

6.7 DETAIL ARSITEKTURAL DAN LANDSCAPE



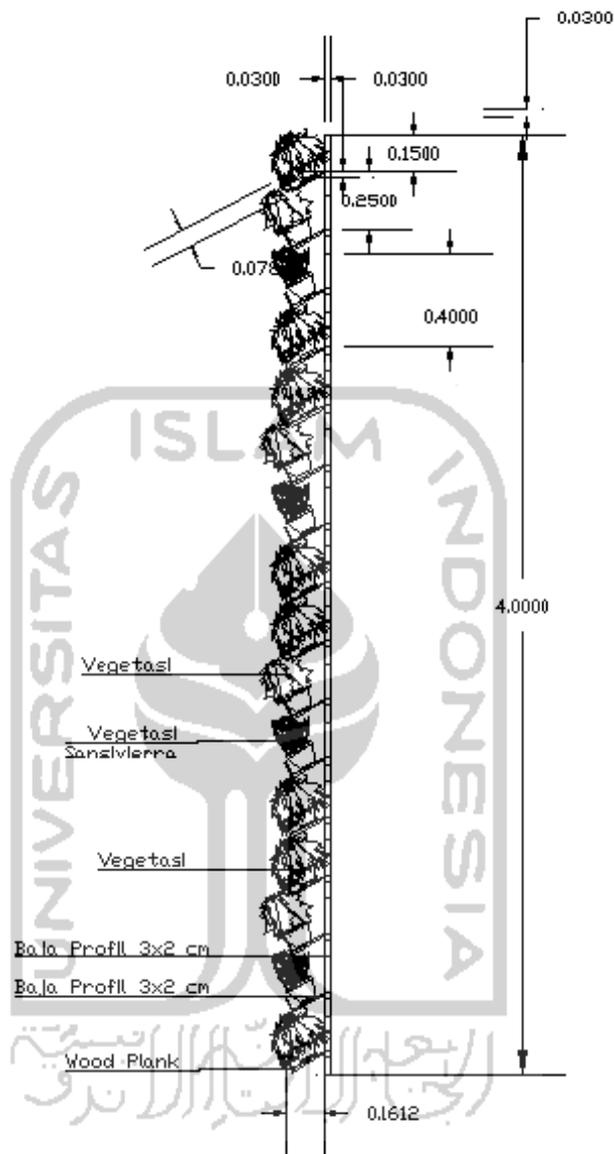
(Gambar 6.16: Detail Roof Garden)

(Sumber gambar : Rancangan Penulis)



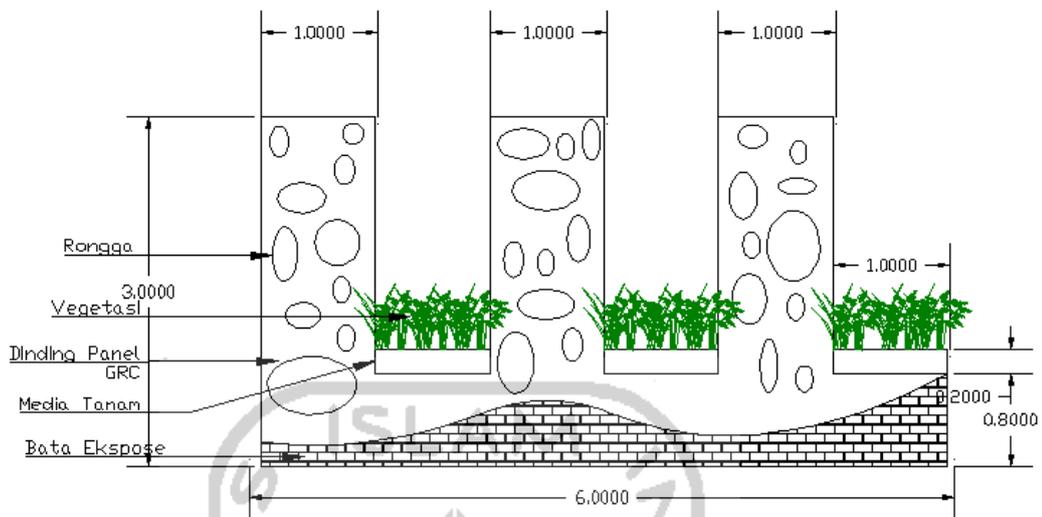
(Gambar 6.17: Detail Green Wall)

(Sumber gambar : Rancangan Penulis)



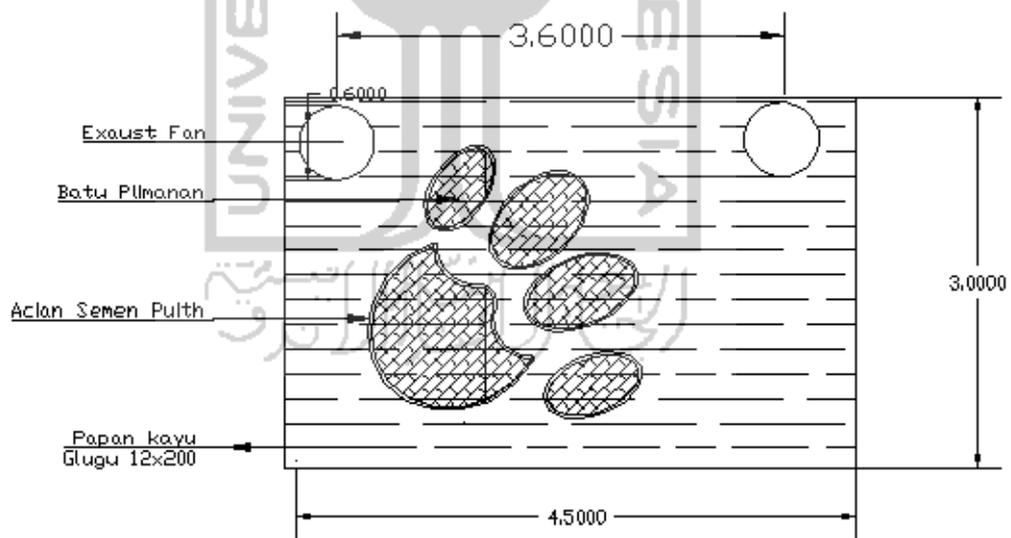
(Gambar 6.18: Detail Green Wall)

(Sumber gambar : Rancangan Penulis)



(Gambar 6.19: Detail Dinding Partisi)

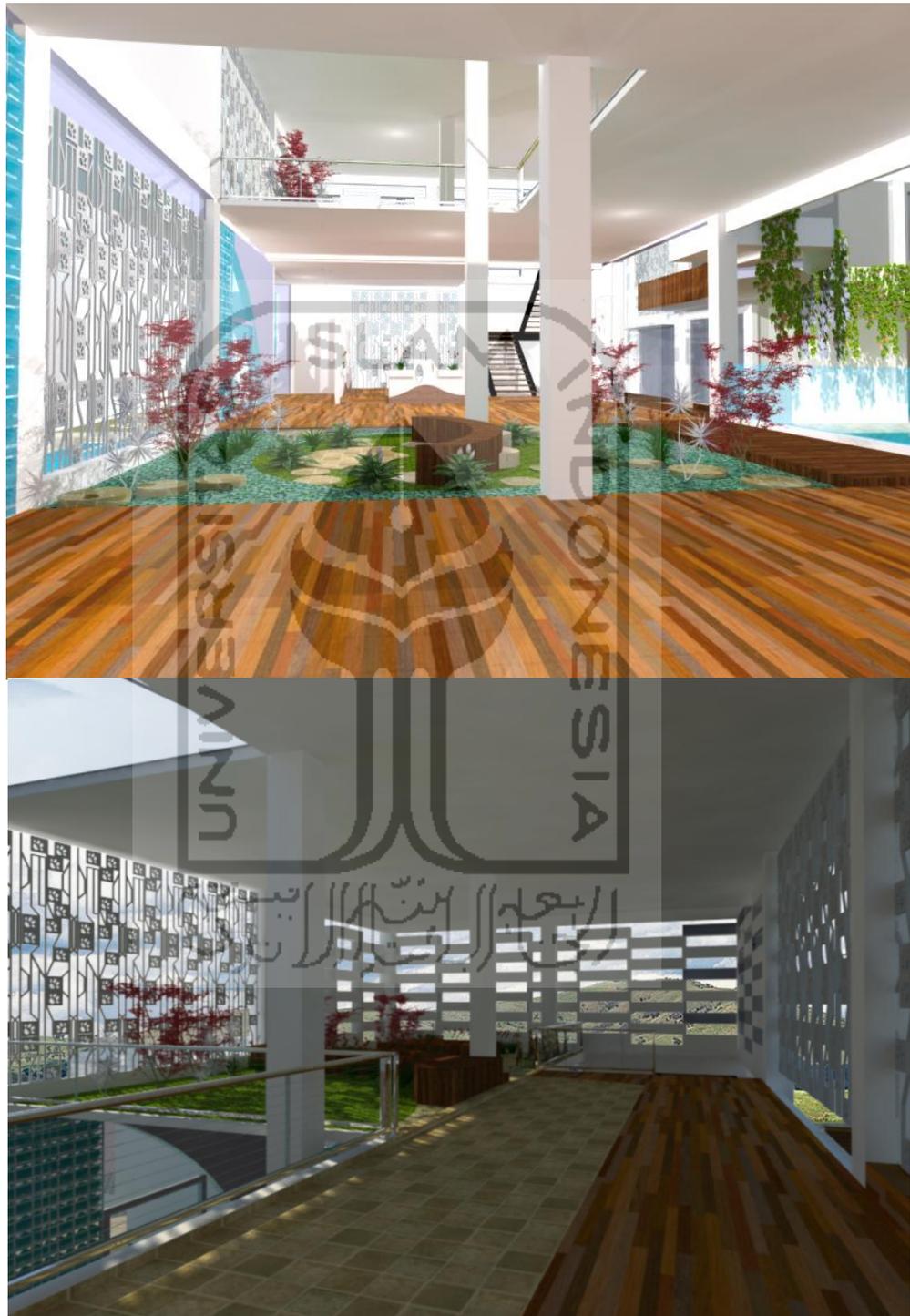
(Sumber gambar : Rancangan Penulis)



(Gambar 6.20: Detail Dinding Motif Tapak)

(Sumber gambar : Rancangan Penulis)

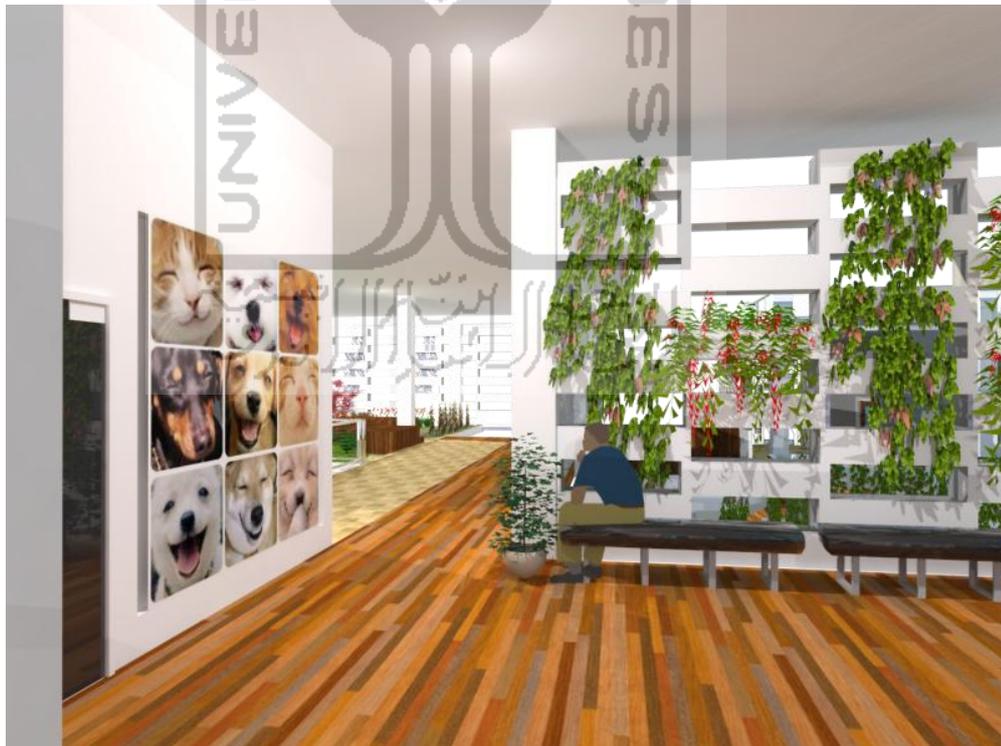
6.8 INTERIOR





(Gambar 6.24: Interior taman dalam bangunan)

(Sumber gambar : Rancangan Penulis)



(Gambar 6.25: Interior ruang tunggu klinik)

(Sumber gambar : Rancangan Penulis)

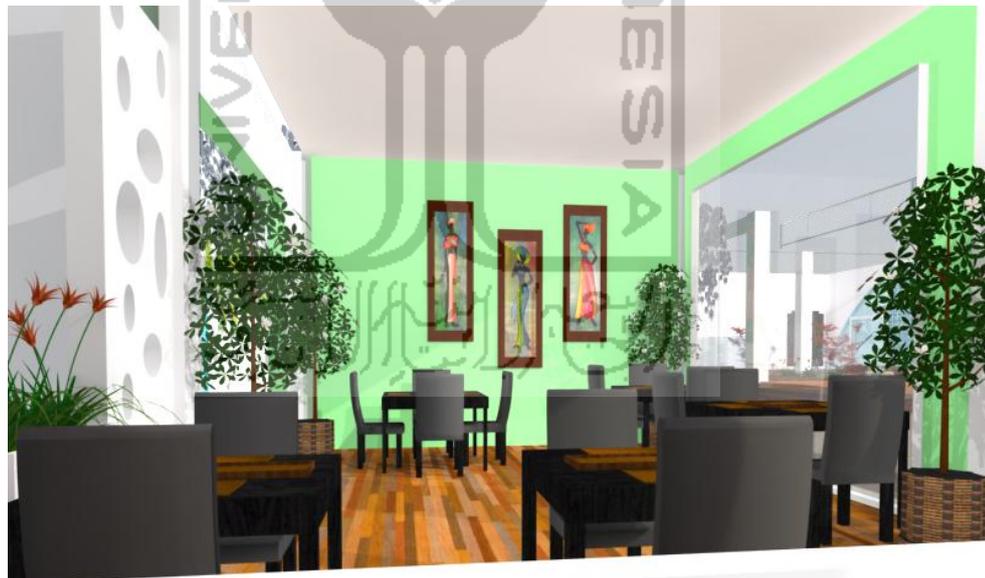
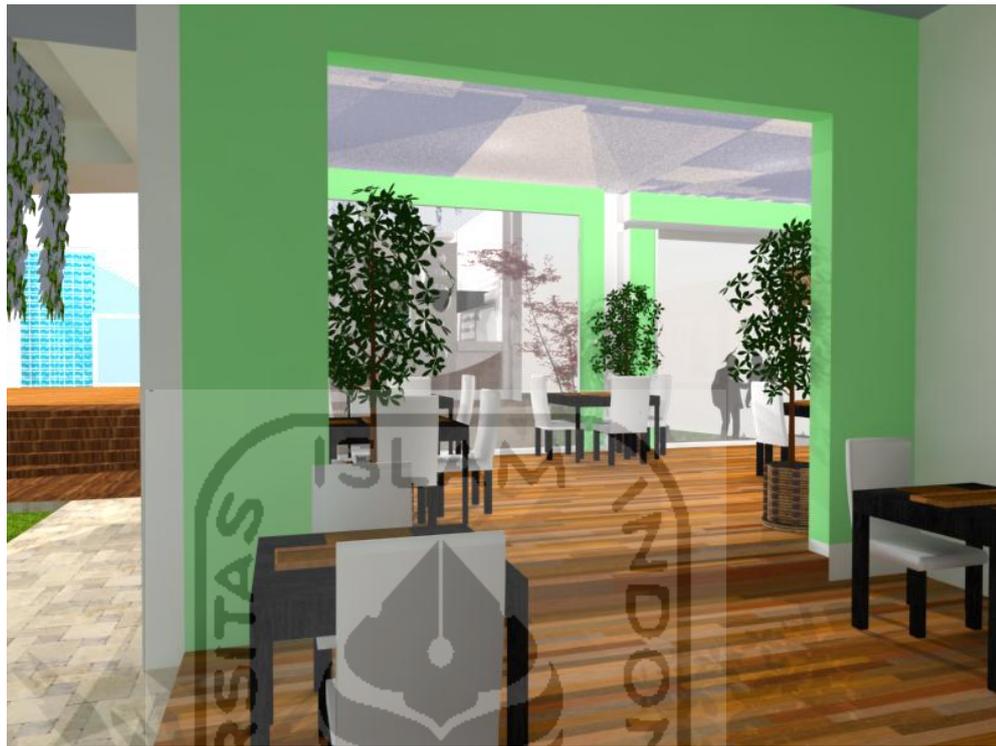




(Gambar 6.26: Interior ruang kantor)

(Sumber gambar : Rancangan Penulis)





(Gambar 6.27: Interior Café)

(Sumber gambar : Rancangan Penulis)



(Gambar 6.28: Interior Pets Store)

(Sumber gambar : Rancangan Penulis)

6.9 EKSTERIOR



(Gambar 6.29: Eksterior Bangunan Saat Malam Hari)

(Sumber gambar : Rancangan Penulis)





(Gambar 6.30: Eksterior Bangunan Siang Hari)
(Sumber gambar : Rancangan Penulis)



[PETS CENTER DI YOGYAKARTA] | Penerapan Konsep Arsitektur Hybrid Dalam Penyatuan Fungsi Yang Beragam Untuk Memfasilitasi Kebutuhan Hewan Kesayangan



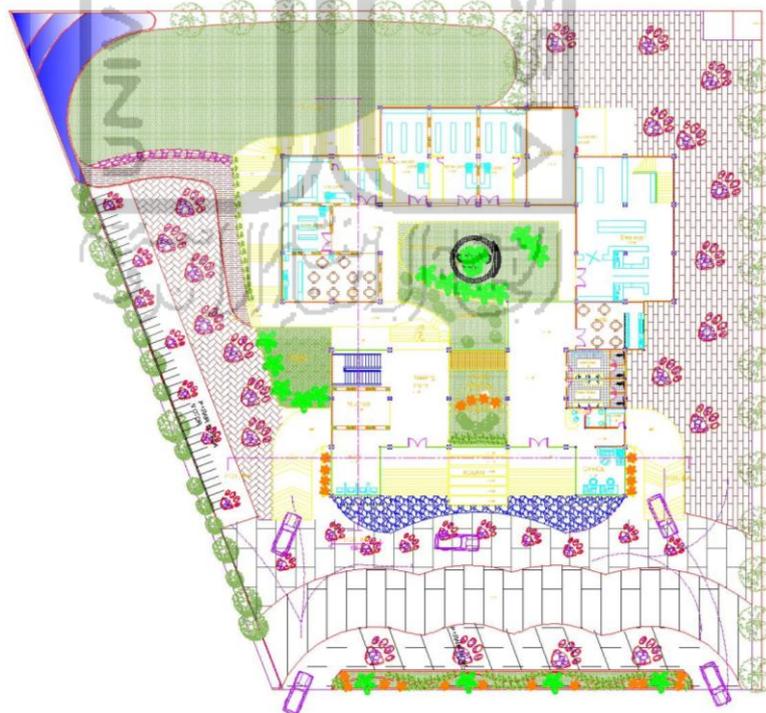
(Gambar 6.31: Eksterior Bangunan)
(Sumber gambar : Rancangan Penulis)

BAB VII

EVALUASI HASIL PERANCANGAN

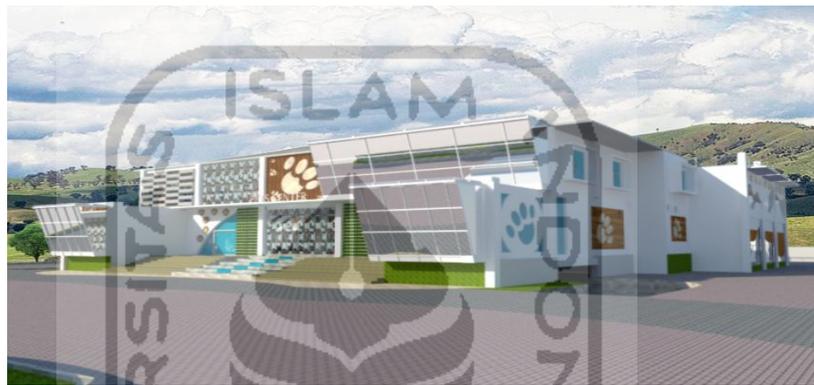
Berdasarkan hasil evaluasi akhir, terdapat hal-hal yang perlu diperhatikan dalam rancangan dan direvisi, sehingga laporan tugas akhir ini dapat menjadi pertimbangan pembaca untuk dijadikan sebagai acuan. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dan telah direvisi adalah sebagai berikut:

1. Pada konsep bangunan pendekatan Hybrid diterapkan pada terintegrasinya bangunan dengan ruang luar dan menjadi lansekap yang menyatu, sehingga menghasilkan ruang yang Inside-out Outside-in. Selain itu juga pada tipologi bangunan yang massa bangunannya merupakan hasil tranformasi dari bentukan tapak kaki hewan, namun pada akhirnya tapak kaki tervisualisasi dengan jelas pada 2 dimensi yaitu pada fasad bangunan, tirai bangunan dan motif tapak kaki pada sirkulasi site.



(Gambar 7.1: Siteplan)

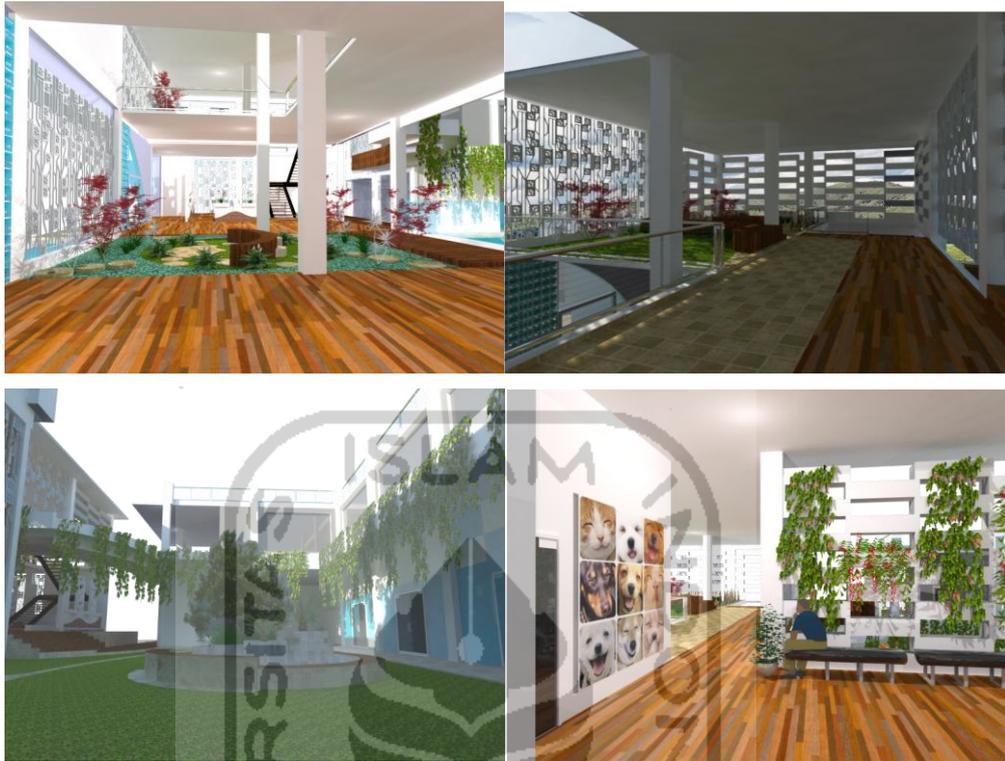
(Sumber gambar : Rancangan Penulis)



(Gambar 7.2: Fasad bangunan dengan motif tapak kaki)

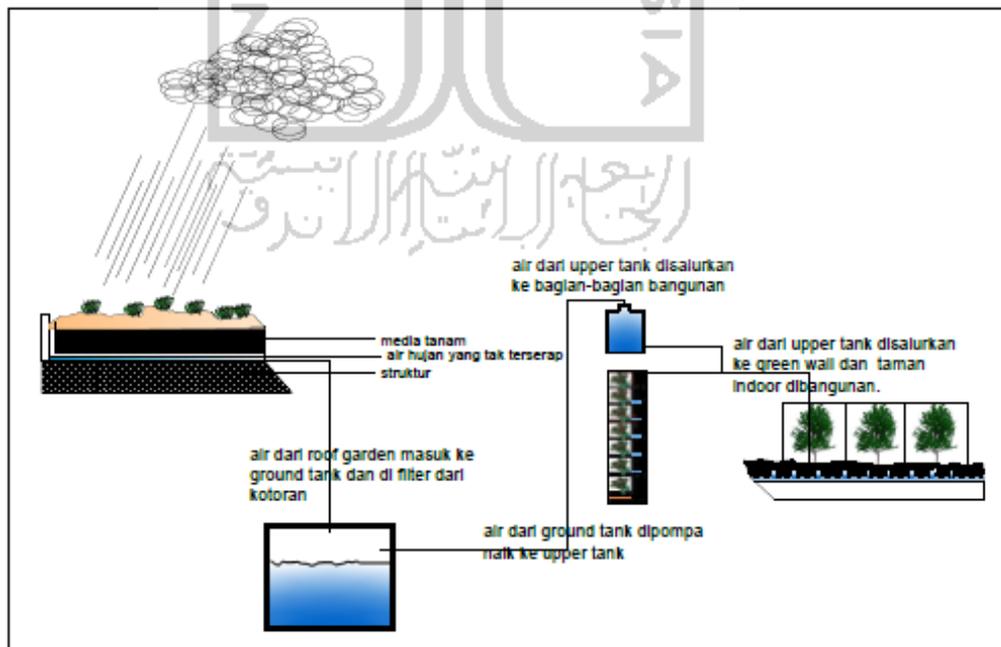
(Sumber gambar : Rancangan Penulis)

2. Penerapan Green Building tidak semuanya diaplikasikan ke bangunan, selain dari banyaknya bukaan pada bangunan sehingga memaksimalkan pencahayaan dan penghawaan alami, juga pemberian vegetasi-vegetasi rambat pada dinding (green wall), dan dengan adanya taman indoor dan open space didalam bangunan sehingga konsep inside-out outside-in dapat diterapkan. Selain itu juga pada atap roof garden akan menambah hijaunya bangunan, dan air hujan yang jatuh pada roof garden akan ditangkap dan dialiri pada pipa menuju groud tank, yang kemudian air didaur ulang sehingga dapat digunakan kembali untuk dialiri menyiram tanaman-tanaman yang ada didalam bangunan.



(Gambar 7.3: Taman Indoor)

(Sumber gambar : Rancangan Penulis)



(Gambar 7.4: Skematik sistem Tangkapan air hujan)

(Sumber gambar : Rancangan Penulis)

3. Untuk mengantisipasi bau didalam bangunan yang dihasilkan dari hewan, selain dengan banyaknya bukaan sehingga mengoptimalkan udara datang kedalam bangunan dan memungkinkan terjadinya cross ventilation dengan memperhatikan letak massa bangunan yang menghadap timur sehingga bukaan dari utara dan selatan dimaksimalkan, dan peletakan petstore (ruang yang menjual hewan) di lay-out pada posisi barat sehingga bau dan bulu hewan tidak terbawa angin, dan setiap ruangan petstore diberi exhaust fan, sehingga udara bau dan pengap didalam ruangan petstore dapat dikeluarkan dari bangunan.
4. Posisi ruang cafe yang tadinya bersebelahan dengan ruang petstore dipindahkan ke sebelah swalayan, sedangkan posisi ruang resto tidak berubah namun dinding yang menghadap utara (berdekatan dengan petstore) diredesain menjadi dinding masif yang tidak bolong-bolong seperti dinding partisi yang ada pada petstore, sehingga polusi udara dari hewan tidak masuk kedalam resto.
5. Posisi ruang Cat store dipindahkan untuk berjauhan dengan ruang Dog Store untuk meminimalisir tingkat stres pada kucing. Jadi fungsi dan posisi ruang ditata ulang untuk menghasilkan penyatuan fungsi ruang yang lebih dinamis dan comfortable.



(Gambar 7.4: Interior Pets Store)

(Sumber gambar : Rancangan Penulis)

DAFTAR PUSTAKA

- Ching, Francis D.K., 1999, *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan*, Jakarta: Erlangga.
- Neufert, Ernst. 1991. *Data Arsitek 1 dan 2 oleh syamsul Amril*, Jakarta: Erlangga.
- Ir. Rustam Hakim, 2002, *Arsitektur Lansekap*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Redaksi Agro Media. 2008. *Merawat Hewan Kesayangan*, Jakarta: Redaksi Agro Media.
- Wikrama SD, Ryan Masanto. 2011. *Merawat Kucing Kesayangan*, Yogyakarta: Citra Aji Parama.
- Rizka Rahmatika, Ryan Masanto. 2011. *Merawat Hamster Agar Lucu dan Sehat*, Yogyakarta: Citra Aji Parama.
- Gagas Ulung. 2011. *All About Pet Mania*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Tugas Akhir Njoeddy Marki Utoma. 2005. *Surabaya Animal Hospital*, Surabaya: Universitas Kristen Petra
- HandOut Perancangan Arsitektur 7. 2011. *Hybrid Architecture*, Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia
- <http://www.wolipop.com/read/2011/02/23/182445/1577544/857/5-manfaat-sehat-dari-memelihara-binatang> (diakses 21 September 2011)
- <http://wikiberita.net/forum-hewan/140826-keuntungan-memelihara-hewan.html> (diakses 21 September 2011)
- <http://klinikhewan09.wordpress.com/2010/10/29/mengambil-manfaat-dari-hewan-peliharaan/> (diakses 21 September 2011)
- <http://id.wikipedia.org/wiki/> (diakses 21 September 2011)
- <http://arsitekjahat.com/category/portfolio/hybrid-building?portfolio=hybrid-building> (diakses 7 Oktober 2011)
- <http://bisnis.vivanews.com/news/read/305601-seperti-apa-green-building-sesungguhnya-> (diakses 19 April 2012)