

# **PERANCANGAN INTERIOR PET MEDICARE DI KOTA BLITAR**

## **TUGAS AKHIR KARYA**

Untuk memenuhi persyaratan guna  
mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S-1)  
Program Studi Desain Interior  
Jurusan Desain



**OLEH**

**IRFA KURNIA**

**NIM. 12150118**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA**

**2017**

**PENGESAHAN**  
**TUGAS AKHIR KARYA**

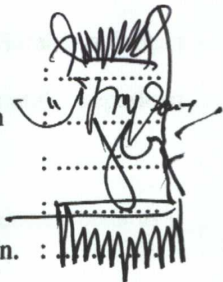
**PERANCANGAN INTERIOR PET MEDICARE**  
**DI KOTA BLITAR**

Oleh  
**IRFA KURNIA**  
**NIM. 12150118**

Telah diuji dan dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji  
Pada tanggal 27 Januari 2017

Tim Penguji

Ketua	:	Agung Purnomo, S.Sn., M.Sn.	:	
Sekretaris	:	Dr. Hj. Sri Hesti Heriwati, M.Hum	:	
Penguji Bidang I	:	Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.Sn	:	
Penguji Bidang II	:	Indarto, S.Sn., M.Sn.	:	
Pembimbing	:	Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn.	:	



Deskripsi karya ini telah diterima sebagai  
Salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)  
Pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, Februari 2017  
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



**Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn.**  
**NIP.197111102003121001**

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Irfa Kurnia

NIM : 12150118

menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya berjudul:

**Perancangan Interior Pet Medicare di Kota Blitar** adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiasi, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara *online* dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, Februari 2016

Yang menyatakan,



**Irfa Kurnia**

**NIM. 12150118**

## MOTTO

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

*Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat (Q.s. al-Mujadalah : 11)*

### “Man Jadda Wa Jadda”

*Barang siapa yang bersungguh - sungguh akan mendapatkannya.*

الْوَقْتُ كَالسَّيْفِ إِنْ لَمْ تَقْطَعْهُ قَطَعَكَ

*“ Waktu itu bagaikan pedang, jika kamu tidak memanfaatkannya, menggunakan untuk memotong, ia akan memotongmu (menggilasmu)”*

(H.R. Muslim)



## ABSTRAK

Setiap orang memiliki kecenderungan untuk menyenangi suatu hal dan mendalaminya dalam bentuk kegiatan. Rutinitas yang padat begitu menguras tenaga sehingga kegiatan hobi seperti memelihara hewan menjadi penghilang rasa jenuh dan penat akibat rutinitas seperti bekerja. Kegiatan hobi memelihara hewan menjadi *tren* di berbagai tempat dan telah menyebar bahkan di daerah-daerah kecil di Indonesia seperti di Kota Blitar. Komunitas seperti *Munchkin Minuet Cats*, *Brotherhood Gamedog (BROGAD)*, *Kucing Addict*, *KDC*, dan *Canine* berkembang di Kota Blitar, namun minim fasilitas pemenuh kebutuhan hewan peliharaan rumahan baik anjing maupun kucing. Hanya beberapa *outlet* makanan hewan, dan klinik hewan, sehingga diperlukan solusi yang mencakup segala kebutuhan tersebut dalam satu tempat (*one stop service*), maka *Perancangan Interior Pet Medicare di Kota Blitar* menjawab permasalahan tersebut. *Pet Medicare* hadir dengan fasilitas lengkap meliputi *Medic*, *Care*, *playspace*, *Meeting*, dan *Store* yang mengusung tema origami dengan gaya kontemporer. Origami yang populer dengan bentuk hewan dikemas dalam gaya kontemporer yang *up-to-date* menjadi daya tarik sendiri baik bagi pecinta hewan peliharaan, tenaga medik veteriner, ataupun masyarakat pemilik hewan.

**Kata Kunci:** *Pet, Medicare*, Blitar, Hewan, Peliharaan

## ABSTRACT

Every person has a tendency to love something and do a deep research into that activity. Daily routine drains energy of the people. That is why, hobby, such as taking care of pets become a refreshing activity that 'recharge' the energy that has been depleted. Pet hobby has become a trend and spreads to even remote areas, especially Blitar City. Communities such as Munchkin Minuet Cats, Brotherhood Gamedog (BROGAD), Kucing Addict, KDC and Canine were born in Blitar, but the facilities for fulfilling the needs of both pet dogs and cats are extremely limited. Only some pet food outlets and animal clinics which were not enough to complete the needs in one place (*one stop service*). That is why The Interior Design of Pet Medicare in Blitar City is going to answer that problem. Pet Medicare is there with many facilities that includes Medic, Care, Playspace, Meeting and Store that combine origami design theme with contemporary style. Origami that famous for its animal forms is packed with contemporary style which is so up-to-date and make it an interesting place for pet-lovers, veterinarians, and also animal owners.

**Keywords:** Pet, Medicare, Blitar, Animal, Pets.

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir sebagai bentuk pertanggungjawaban untuk mengantarkan Karya Tugas Akhir.

Laporan Tugas Akhir ini berjudul Perancangan Interior Pet Medicare di Kota Blitar. Perancangan ini bertujuan untuk memberikan wadah bagi masyarakat pemilik hewan peliharaan, dokter hewan, serta hewan peliharaan rumahan (anjing dan kucing) dalam hal pelayanan kesehatan dan pemenuhan kebutuhan hidup hewan peliharaan. Juga perancangan ini diharapkan berguna bagi pemerintah Kota Blitar guna memenuhi kebutuhan sarana pelayanan kesehatan hewan khususnya hewan peliharaan.

Proses penyusunan Laporan Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan target penulis dengan bantuan dan dukungan baik moral dan material yang sangat berharga dari berbagai pihak. Oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- 1) Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn, M.Sn selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Mahasiswa sekaligus Kaprodi Desain Interior, yang telah senantiasa meluangkan waktu untuk memberikan pengarahan, bimbingan serta evaluasi pada Mahasiswi dalam penyusunan Tugas Akhir.

- 2) Dhian Lestari Hastuti, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa mendampingi penulis dari tahun pertama kuliah hingga proses Tugas Akhir.
- 3) Ranang Agung Sugihartono, S.Pd, M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta yang telah memberikan kesempatan, doa dan nasehat kepada penulis.
- 4) Ir. Tri Prasetyo Utomo, S.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta yang telah membimbing dan memberikan kelancaran pada proses akademik selama pengerjaan Tugas Akhir.
- 5) Agung Purnomo, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain periode sebelumnya yang telah menerapkan sistem *review* dalam pengerjaan Tugas Akhir Desain Interior khususnya angkatan 2012.
- 6) Ayahanda dan Ibunda, Suhari dan Siti Nurikah yang senantiasa memberikan dukungan, nasehat, doa dan curahan kasih sayang kepada pengkarya.
- 7) Muhammad Yusfi Amanu, adik tercinta yang selalu menjadi pemacu semangat penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
- 8) Seluruh Dosen Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Surakarta yang selalu memberikan pembelajaran dan pengarahan yang sangat berharga selama masa perkuliahan.
- 9) Anis Rachma Ningrum, Atika Winda Lestari, Bayu Bramanta, Bintang Maulana Zakariya, Fiyy Fauzi, Indy Rafia, Moh. Irva Shahrul Romadoni, Nilna Muna, dan Resa Maya Avicena, Rina Irmayani, dan Rizka Nadia

Rahma yang selalu menjadi penyemangat selama pengerjaan Karya di Studio Tugas Akhir Desain Interior.

- 10) Ani Tustya selaku admin Jurusan Desain yang telah membantu proses administrasi mahasiswa selama kuliah hingga Tugas Akhir .
- 11) Fitria Wahyunida, Kris Mariyanti, rekan dari prodi Kriya Seni yang memberikan semangat kepada penulis selama proses Tugas Akhir.
- 12) Teman- teman DIISISKA 2012, terimakasih telah memberikan semangat dan berjuang bersama selama dalam menjalani masa perkuliahan ini.
- 13) Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam bentuk apapun untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir ini masih mengalami kekeuranagan dan kekeliruan, untuk itu penulismengharapkan saran dan kritik yang berguna untuk melengkapi Laporan Tugas Akhir ini. Akhir kata, Laporan Tugas Akhir ini semoga dapat bermanfaat khususnya bagi penulis sebagai penyusun dan kepada semua pihak pada umumnya sebagai pembaca.

Surakarta, 14 Januari 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xix</b>
<b>DAFTAR SKEMA .....</b>	<b>xxii</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	01
B. Perumusan Masalah Desain.....	05
C. Batasan Ruang Lingkup Garap.....	06
D. Tujuan dan Manfaat.....	06
1. Tujuan Penciptaan .....	06



2. Manfaat Penciptaan .....	07
E. Sasaran Desain .....	08
F. Originalitas Karya/Keaslian Karya .....	08
G. Sistematika Penulisan.....	10

## **BAB II KERANGKA PIKIR PEMECAHAN DESAIN**

A. Pendekatan Pemecahan Desain .....	11
1. Pendekatan Fungsi.....	11
2. Pendekatan Ergonomi .....	15
3. Pendekatan Tema dan Gaya .....	20
4. Pendekatan Warna.....	31
B. Ide Perancangan.....	37

## **BAB III PROSES DESAIN**

A. Tahapan Proses Desain.....	44
B Analisis Alternatif Desain Terpilih.....	52
1. Pengertian Judul .....	52
2. Site Plan <i>Pet Medicare</i> di Kota Blitar .....	57
3. Struktur Organisasi .....	59
4. Sistem Operasional .....	62
5. Pola Aktivitas dalam Ruang .....	63

6. Kebutuhan Ruang .....	67
7. Besaran Ruang .....	69
8. Organisasi Ruang .....	70
9. Hubungan Antar Ruang .....	72
10. <i>Grouping</i> dan <i>Zoning</i> .....	75
11. Pola Sirkulasi .....	77
12. Tata Ruang .....	83
13. Denah .....	85
14. Unsur Pembentuk Ruang .....	89
15. Unsur Pengisi Ruang .....	117
16. Tata Kondisi Ruang .....	142
17. Sistem Keamanan .....	152
18. Transformasi Ide ke dalam Gambar Kerja .....	154

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Pengertian Judul .....	155
B. Site Plan .....	155
C. Struktur Organisasi .....	156
D. Sistem Operasional .....	157
E. Pola Aktivitas dalam Ruang .....	157

F. Hubungan Antar Ruang .....	162
G. <i>Grouping</i> dan <i>Zoning</i> .....	163
H. Sirkulasi .....	164
I. Layout .....	166
J. Penerapan Desain .....	167
K. Sistem Keamanan.....	187
 <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	190
B. Saran .....	192
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	193



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 01</b> Area Resepsionis .....	16
<b>Gambar 02</b> Area Pemeriksaan / Jangkauan Jarak Bersih .....	16
<b>Gambar 03</b> Area Laboratorium .....	16
<b>Gambar 04</b> Standar Ukuran <i>Pantry</i> .....	17
<b>Gambar 05</b> Standar Ukuran Meja Resepsionis.....	17
<b>Gambar 06</b> Standar Ukuran Toilet .....	17
<b>Gambar 07</b> Standar Ukuran Toilet .....	17
<b>Gambar 08</b> Standar Ukuran Toilet .....	18
<b>Gambar 09</b> Standar Ukuran Toilet .....	18
<b>Gambar 10</b> Standar Ukuran <i>Office</i> .....	18
<b>Gambar 11</b> Standar Ukuran <i>Lift Hospital</i> .....	19
<b>Gambar 12</b> Standar Ukuran <i>Merchandise Area</i> .....	19
<b>Gambar 13</b> Standar Ukuran X-Ray .....	19
<b>Gambar 14</b> Origami Bergerak <i>Jumping Frog</i> .....	24
<b>Gambar 15</b> Origami Modular .....	25
<b>Gambar 16</b> Origami Basah ( <i>Wet-Folding Origami</i> ).....	26

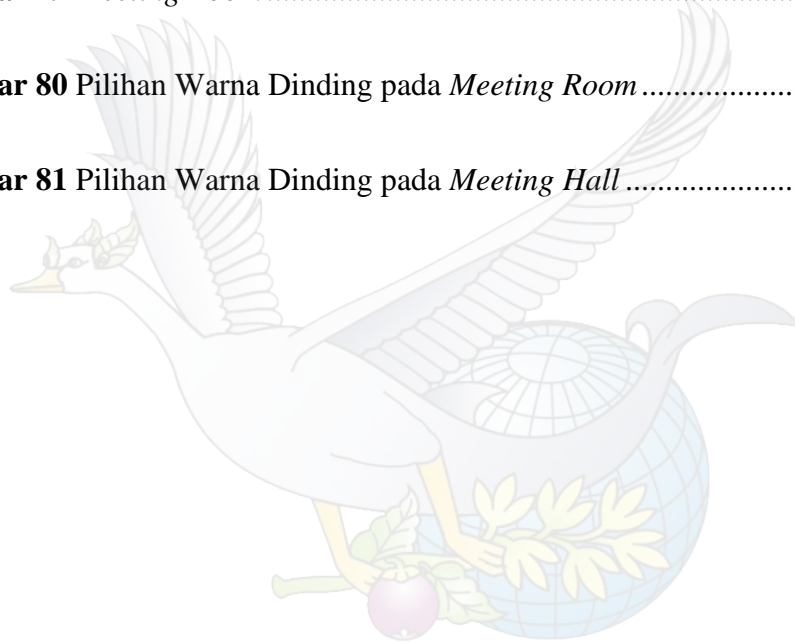
<b>Gambar 17</b> Origami <i>Pureland</i> .....	27
<b>Gambar 18</b> Kirigami .....	28
<b>Gambar 19</b> Ragam Bentuk Origami .....	29
<b>Gambar 20</b> Karakteristik Gaya Kontemporer .....	31
<b>Gambar 21</b> Penglihatan pada Mata Anjing .....	33
<b>Gambar 22</b> Perbandingan penglihatan pada mata manusia dan anjing .....	33
<b>Gambar 23</b> Penglihatan Warna pada Mata Kucing .....	35
<b>Gambar 24</b> Perbandingan penglihatan pada mata manusia dan kucing ...	36
<b>Gambar 25</b> Konsep warna dan bentuk pada <i>Pet Medicare</i> .....	38
<b>Gambar 26</b> Transformasi Desain 1 .....	40
<b>Gambar 27</b> Transformasi Desain 2 .....	41
<b>Gambar 28</b> <i>Patria Petshop</i> di Jl. Kapuas, Kota Blitar .....	47
<b>Gambar 29</b> <i>Galaxia Petshop</i> di Jl. Ir. Soekarno, Kota Blitar .....	48
<b>Gambar 30</b> Klinik Hewan Satwa Medika .....	49
<b>Gambar 31</b> Klinik Hewan drh. Adi Andaka .....	49
<b>Gambar 32</b> Klinik Hewan Kawatan , Surakarta .....	50
<b>Gambar 33</b> Klinik Hewan Jogja .....	52
<b>Gambar 34</b> Lambang Kota Blitar .....	57
<b>Gambar 35</b> Site Plan <i>Pet Medicare</i> di Kota Blitar .....	88



<b>Gambar 36</b> Organisasi Ruang Terklaster.....	73
<b>Gambar 37</b> Alternatif <i>Grouping</i> Lantai I <i>Pet Medicare</i> .....	75
<b>Gambar 38</b> Alternatif <i>Grouping Zoning</i> Lantai II <i>Pet Medicare</i> .....	76
<b>Gambar 39</b> Pola <i>Gruoping Zoning</i> Lantai I <i>Pet Medicare</i> .....	80
<b>Gambar 40</b> Pola Sirkulasi Lantai II <i>Pet Medicare</i> .....	83
<b>Gambar 41</b> KOP Denah Awal .....	83
<b>Gambar 42</b> Tata Ruang Awal Lantai 1 .....	84
<b>Gambar 43</b> Tata Ruang Awal Lantai 2.....	85
<b>Gambar 44</b> Alternatif I Rencana Layout <i>Pet Medicare</i> Lantai I.....	75
<b>Gambar 45</b> Alternatif I Rencana Layout <i>Pet Medicare</i> Lantai II.....	76
<b>Gambar 46</b> Alternatif II Rencana Layout <i>Pet Medicare</i> .....	89
<b>Gambar 47</b> Alternatif Dinding <i>Reception Area</i> .....	97
<b>Gambar 48</b> Alternatif I Dinding <i>Grooming Area</i> .....	99
<b>Gambar 49</b> Alternatif II Dinding <i>Grooming Area</i> .....	99
<b>Gambar 50</b> Alternatif I Dinding <i>Medic Care</i> (Anjing) .....	50
<b>Gambar 51</b> Alternatif II Dinding <i>Medic Care</i> (Anjing) .....	101
<b>Gambar 52</b> Alternatif Dinding <i>Medic Area</i> untuk Kucing .....	102
<b>Gambar 53</b> Alternatif Dinding I <i>Store Area</i> .....	103
<b>Gambar 54</b> Alternatif Dinding II <i>Store Area</i> .....	104

<b>Gambar 55</b> Alternatif Dinding <i>Office</i> .....	105
<b>Gambar 56</b> Alternatif Dinding I <i>Meeting Room</i> .....	106
<b>Gambar 57</b> Alternatif Dinding II <i>Meeting Room</i> .....	107
<b>Gambar 58</b> Alternatif Dinding I <i>Meeting Hall</i> .....	108
<b>Gambar 59</b> Alternatif Dinding II <i>Meeting Hall</i> .....	109
<b>Gambar 60</b> AC VRV .....	149
<b>Gambar 61</b> Site Plan <i>Pet Medicare</i> di Kota Blitar .....	156
<b>Gambar 62</b> <i>Grouping Zoning Pet Medicare</i> Lantai I .....	163
<b>Gambar 63</b> <i>Grouping Zoning Pet Medicare</i> Lantai II.....	163
<b>Gambar 64</b> Pola Sirkulasi LT I.....	163
<b>Gambar 65</b> Pola Sirkulasi LT II .....	164
<b>Gambar 66</b> Rencana Layout <i>Pet Medicare</i> .....	166
<b>Gambar 67</b> <i>Reception Area</i> .....	167
<b>Gambar 68</b> <i>Store Area</i> .....	169
<b>Gambar 69</b> Pilihan Warna Dinding pada <i>Store Area</i> .....	170
<b>Gambar 70</b> Pilihan Warna Dinding pada <i>Care Area</i> .....	174
<b>Gambar 71</b> <i>Care Area</i> .....	174
<b>Gambar 72</b> <i>Care Area</i> .....	176
<b>Gambar 73</b> Pilihan Warna Dinding pada <i>Care Area</i> .....	177

<b>Gambar 74</b> Pilihan Warna Dinding pada <i>Medic Area</i> .....	178
<b>Gambar 75</b> Pilihan Warna Dinding pada <i>Medic Area</i> .....	179
<b>Gambar 76</b> Pilihan Warna Dinding pada <i>Medic Area</i> .....	181
<b>Gambar 77</b> Pilihan Warna Dinding pada <i>Medic Area</i> .....	182
<b>Gambar 78</b> Pilihan Warna Dinding pada <i>Office</i> .....	182
<b>Gambar 79</b> <i>Meeting Room</i> .....	184
<b>Gambar 80</b> Pilihan Warna Dinding pada <i>Meeting Room</i> .....	184
<b>Gambar 81</b> Pilihan Warna Dinding pada <i>Meeting Hall</i> .....	186



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 01</b> <i>Efek Psikologis Warna Menurut Faber Barren dan John F. Pile</i>	37
<b>Tabel 02</b> Tugas dan Wewenang dalam Struktur Organisasi .....	60
<b>Tabel 03</b> Jam Operasional <i>Pet Medicare</i> .....	63
<b>Tabel 04</b> Kebutuhan Ruang .....	67
<b>Tabel 05</b> Besaran Ruang.....	69
<b>Tabel 06</b> Organisasi Ruang .....	70
<b>Tabel 07</b> Indikator Penilaian <i>Grouping Zoning</i> .....	79
<b>Tabel 08</b> Keterangan Indikator.....	79
<b>Tabel 09</b> Pola Sirkulasi.....	80
<b>Tabel 10</b> Indikator Penilaian Desain Layout Terpilih .....	90
<b>Tabel 11</b> Indikator Penilaian Alternatif Desain Lantai <i>Reception Area</i> .....	91
<b>Tabel 12</b> Indikator Penilaian Alternatif Desain Lantai <i>Care Area</i> .....	92
<b>Tabel 13</b> Indikator Penilaian Alternatif Desain Lantai <i>Care Area</i> .....	94
<b>Tabel 14</b> Indikator Penilaian Alternatif Desain Lantai <i>Medic Area</i> .....	93
<b>Tabel 15</b> Indikator Penilaian Alternatif Desain Lantai <i>Medic Area</i> .....	94
<b>Tabel 16</b> Indikator Penilaian Alternatif Desain Lantai <i>Store Area</i> .....	98
<b>Tabel 17</b> Indikator Penilaian Alternatif Desain Dinding.....	101

<b>Tabel 18</b> Indikator Penilaian Alternatif Desain Dinding <i>Medic Area</i> .....	102
<b>Tabel 19</b> Indikator Penilaian Alternatif Desain Dinding <i>Store Area</i> .....	104
<b>Tabel 20</b> Indikator Penilaian Alternatif Desain Dinding <i>Office</i> .....	105
<b>Tabel 21</b> Indikator Penilaian Alternatif Desain Dinding <i>Meeting Room</i> ...	107
<b>Tabel 22</b> Indikator Penilaian Alternatif Desain Dinding <i>Meeting Hall</i> .....	109
<b>Tabel 23</b> Indikator Penilaian Alternatif Desain Dinding <i>Ceiling</i> .....	112
<b>Tabel 24</b> Indikator Penilaian Alternatif Desain Dinding <i>Ceiling</i> .....	114
<b>Tabel 25</b> Indikator Penilaian Alternatif Desain Dinding <i>Ceiling</i> .....	116
<b>Tabel 26</b> Indikator Penilaian Alternatif Desain Dinding <i>Ceiling</i> .....	117
<b>Tabel 27</b> Alternatif Desain dan Indikator Penilaian <i>furniture</i> pada <i>reception</i>	119
<b>Tabel 28</b> Alternatif dan Indikator Penilaian <i>Furniture</i> pada <i>Care Area</i> ....	120
<b>Tabel 29</b> Alternatif dan Indikator Penilaian <i>Furniture</i> pada <i>Care Area</i> ....	121
<b>Tabel 30</b> Alternatif dan Indikator Penilaian <i>Furniture</i> pada <i>Care Area</i> ...	122
<b>Tabel 31</b> Alternatif dan Indikator Penilaian <i>Furniture</i> pada <i>Care Area</i> ...	123
<b>Tabel 32</b> Alternatif dan Indikator Penilaian <i>Furniture</i> pada <i>Medic Area</i> ...	125
<b>Tabel 33</b> Alternatif dan Indikator Penilaian <i>Furniture</i> pada <i>Medic Area</i> ..	126
<b>Tabel 34</b> Alternatif dan Indikator Penilaian <i>Furniture</i> pada <i>Store Area</i> ....	127
<b>Tabel 35</b> Alternatif dan Indikator Penilaian <i>Furniture</i> pada <i>Store Area</i> ....	129
<b>Tabel 36</b> Alternatif dan Indikator Penilaian <i>Furniture</i> pada <i>Store Area</i> ....	130



<b>Tabel 37</b> Alternatif dan Indikator Penilaian <i>Furniture</i> pada <i>Store Area</i> ...	131
<b>Tabel 38</b> Alternatif dan Indikator Penilaian <i>Furniture</i> pada <i>Store Area</i> ..	132
<b>Tabel 39</b> Alternatif dan Indikator Penilaian <i>Furniture</i> pada <i>Office</i> .....	133
<b>Tabel 40</b> Alternatif dan Indikator Penilaian <i>Furniture</i> pada <i>Office</i> .....	134
<b>Tabel 41</b> Alternatif dan Indikator Penilaian <i>Furniture</i> pada <i>Office</i> .....	136
<b>Tabel 42</b> Alternatif dan Indikator Penilaian <i>Furniture</i> pada <i>Office</i> .....	137
<b>Tabel 43</b> Alternatif dan Indikator Penilaian <i>Furniture</i> pada <i>Office</i> .....	138
<b>Tabel 44</b> Alternatif dan Indikator Penilaian <i>Furniture</i> pada <i>Office</i> .....	139
<b>Tabel 45</b> Alternatif dan Indikator Penilaian <i>Furniture</i> pada <i>Meeting Room</i>	140
<b>Tabel 46</b> Alternatif dan Indikator Penilaian <i>Furniture</i> pada <i>Meeting Hall</i>	142
<b>Tabel 47</b> Spesifikasi Lampu .....	146
<b>Tabel 48</b> Analisis Pencahayaan pada Masing-Masing Ruang .....	147
<b>Tabel 49</b> Identifikasi Kondisi Penghawaan Ruang .....	150
<b>Tabel 50</b> Analisis Penghawaan pada Masing-Masing Ruang .....	150
<b>Tabel 51</b> Identifikasi Akustik Ruang.....	151
<b>Tabel 52</b> Spesifikasi Alat Keamanan .....	153
<b>Tabel 53</b> Sistem Operasional.....	157

## DAFTAR SKEMA

<b>Skema 01</b> Skema Pembagian area berdasarkan pendekatan fungsi .....	12
<b>Skema 02</b> Tahapan Proses Desain .....	44
<b>Skema 03</b> Struktur Organisasi Klinik Hewan .....	59
<b>Skema 04</b> Struktur Organisasi <i>Pet Medicare</i> di Kota Blitar .....	60
<b>Skema 05</b> Aktivitas Pengunjung pada <i>Reception Area</i> .....	63
<b>Skema 06</b> Aktivitas Pengelola pada <i>Reception Area</i> .....	63
<b>Skema 07</b> Aktivitas Pengunjung pada <i>Care Area</i> .....	64
<b>Skema 08</b> Aktivitas Pengelola pada <i>Care Area</i> .....	64
<b>Skema 09</b> Aktivitas Hewan pada <i>Care Area</i> .....	64
<b>Skema 10</b> Aktivitas Pengelola pada <i>Medic Area</i> .....	65
<b>Skema 11</b> Aktivitas Pengunjung pada <i>Medic Area</i> .....	65
<b>Skema 12</b> Aktivitas Hewan pada <i>Medic Area</i> .....	65
<b>Skema 13</b> Aktivitas Pengunjung pada <i>Store</i> .....	66
<b>Skema 14</b> Aktivitas Pengelola pada <i>Store</i> .....	66
<b>Skema 15</b> Aktivitas Pengunjung pada <i>Meeting Area</i> .....	66
<b>Skema 16</b> Aktivitas Pengelola pada <i>Meeting Area</i> .....	66
<b>Skema 17</b> Hubungan Antar Ruang .....	72

<b>Skema 18</b> Pola Sirkulasi Dokter .....	84
<b>Skema 19</b> Pola Sirkulasi Area Farmasi .....	84
<b>Skema 20</b> Pola Sirkulasi Karyawan .....	84
<b>Skema 21</b> Pola Sirkulasi Pengunjung .....	84
<b>Skema 22</b> Struktur Organisasi <i>Pet Medicare</i> .....	156
<b>Skema 23</b> Aktivitas pengelola pada <i>Reception Area</i> .....	157
<b>Skema 24</b> Aktivitas pengelola pada <i>Reception Area</i> .....	158
<b>Skema 25</b> Aktivitas pengunjung pada <i>Care Area</i> .....	158
<b>Skema 26</b> Aktivitas pengelola pada <i>Care Area</i> .....	158
<b>Skema 27</b> Aktivitas pengelola pada <i>Meeting Area</i> .....	159
<b>Skema 28</b> Aktivitas pengelola pada <i>Medic Area</i> .....	159
<b>Skema 29</b> Aktivitas pengunjung pada <i>Medic Area</i> .....	159
<b>Skema 30</b> Aktivitas Hewan pada area pemeriksaan medis .....	160
<b>Skema 31</b> Aktivitas pengunjung pada <i>Store Area</i> .....	160
<b>Skema 32</b> Aktivitas pengelola pada <i>Store Area</i> .....	160
<b>Skema 33</b> Aktivitas pengunjung pada <i>Meeting Area</i> .....	161
<b>Skema 34</b> Aktivitas pengelola pada <i>Meeting Area</i> .....	161
<b>Skema 35</b> Hubungan Antar Ruang .....	162

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Indonesia sebagai negara berkembang memiliki masyarakat dengan berbagai aktivitas. Saat ini, beragam aktivitas tersebut semakin terbuka dengan datangnya budaya global yang masuk ke dalam negeri, yang tentunya membawa masyarakat pada era-modernisasi. Modernisasi pada akhirnya memberikan dampak pada berbagai aspek. Dari sisi ekonomi tentunya modernisasi memberikan dampak pada kemajuan system ekonomi masyarakat Indonesia saat ini. Selain sektor ekonomi, dampak modernisasi juga dirasakan pada bidang sosial. Pola perilaku masyarakat saat ini berkiblat pada gaya hidup modern yang tentu saja membuat aktivitas manusia semakin beragam, selain aktivitas klasik yang bersifat umum, kini banyak bermunculan kegiatan yang baru seiring dengan perkembangan masyarakat.

Setiap orang memiliki kecenderungan untuk menyukai suatu hal dan mendalaminya dengan bentuk berkegiatan. Salah satu dari sekian banyak hobi yang ada di masyarakat saat ini yang cukup menyita perhatian adalah kegemaran terhadap hewan peliharaan. Kegiatan masyarakat yang padat menimbulkan rasa jenuh sehingga kegiatan hobi tersebut dapat menjadi penghilang rasa penat setelah beraktivitas pekerjaan.

Kegiatan hobi memelihara hewan saat ini merupakan hal yang biasa di kalangan masyarakat. Umumnya hewan peliharaan yang diminati adalah anjing dan

kucing, meskipun pada perkembangannya mulai muncul minat pada hewan lain seperti reptil, dan beberapa jenis unggas. Saat ini memiliki hewan peliharaan tidak hanya sebagai penyalur hobi maupun sebagai teman, namun membawa keuntungan karena hewan yang dipelihara tak jarang memiliki nilai ekonomi yang tinggi jika diperjualbelikan. Minat hobi seperti ini, telah menyebar luas hampir di seluruh wilayah. Hal tersebut dapat dilihat dengan berdirinya komunitas-komunitas yang mewadahi kegiatan para pecinta hewan tersebut yang secara rutin mengadakan kegiatan bersama seperti *gathering*, *dog walk*, *cat show*, dan sejenisnya.

Kegiatan hobi memelihara hewan peliharaan terjadi di berbagai tempat. Jika mulanya kegiatan semacam ini diikuti oleh kalangan warga perkotaan besar dan berkesan elit, namun saat ini kegiatan tersebut telah menyebar bahkan di daerah-daerah kecil di Indonesia, dengan peminat yang semakin beragam tentunya. Di Blitar, kegiatan ini mulai terlihat dan tidak kesulitan dalam menemukan komunitas pecinta hewan peliharaan. Selain itu di Blitar juga telah berdiri beberapa komunitas yang menjadi wadah kegiatan *hobbies*, mereka *Munchkin Minuet Cats*, *Brotherhood Gamedog (BROGAD)*, *Kucing Addict*, *KDC*, *Canine*, yang berada di Blitar dan sekitarnya.

Perkembangan yang sedemikian pesat masih kurang terimbangi dengan adanya fasilitas yang memadai. Saat ini di Blitar mulai banyak peminat hobi memelihara hewan rumahan seperti anjing dan kucing, namun perkembangan tersebut tidak seimbang dengan keadaan di Blitar yang masih minim fasilitas yang dapat mengakomodasi kebutuhan *hobbies* hewan rumahan baik anjing maupun kucing. Di



Blitar hanya terdapat beberapa *outlet* penjual makanan hewan, dan beberapa klinik dokter hewan dengan tempat yang terpisah. Seiring dengan munculnya minat masyarakat terhadap hobi tersebut, maka dipandang perlu adanya fasilitas yang mampu mencakup segala kebutuhan terkait hewan peliharaan dalam satu tempat (*one stop service*).

Sebagai makhluk hidup, hewan peliharaan memerlukan beberapa perlakuan khusus terkait dengan perawatan kesehatan. Fasilitas perawatan yang ditawarkan saat ini di masyarakat dapat diperoleh dari dokter hewan, *petshop*, ataupun tempat penitipan hewan, dan kebanyakan tidak berada di dalam satu lokasi sehingga kurang memudahkan bagi pemilik hewan peliharaan. Berangkat dari fenomena tersebut, munculah pemikiran untuk mengemas seluruh kebutuhan para hobbies hewan peliharaan dalam satu tempat melalui fasilitas berupa Pet Medicare. Pet Medicare secara khusus memberikan pelayanan medis, penyuluhan kesehatan, perawatan, dan penjualan semua kebutuhan hewan peliharaan,

Melihat potensi pasar di Blitar yang mayoritas adalah peminat hobi pemelihara kucing dan anjing, maka Pet Medicare ini terfokus pada pelayanan kebutuhan hewan peliharaan anjing dan kucing. Mengutip sebuah pernyataan mengenai pentingnya pelayanan kesehatan pada hewan berikut,

“Dewasa ini masalah kesehatan hewan harus dipandang sebagai masalah kesehatan semesta, yang memerlukan pendekatan paradigma “*one world, one health, one medicine*”. Hal ini mengandung implikasi pentingnya penyelesaian masalah kesehatan hewan secara tuntas dan berkesinambungan dalam suatu sistem kesehatan hewan nasional”<sup>1</sup>

maka perancangan Pet Medicare adalah sebuah solusi bagi para *hobbies* di Blitar, khususnya pemelihara anjing dan kucing dalam memenuhi kebutuhan peliharaannya.

Persyaratan Minimal untuk Fasilitas Kategori Klinik Hewan terbagi atas tiga kelompok yaitu Ruang Pelayanan, Ruang Penunjang, dan Jasa Pelayanan. Ruang Pelayanan setidaknya terdiri atas ruang tunggu, ruang pemeriksaan, ruang tindakan, ruang preparasi, ruang operasi, dan ruang rawat inap. Ruang penunjang terdiri atas ruang cuci alat dan kain operasi, ruang rapat, ruang perpustakaan, dan ruang obat. Jasa Pelayanan yang dimaksud meliputi konsultasi dan terapi, vaksinasi, operasi (minor, mayor), rawat inap dan isolasi, pemeriksaan laboratorium, UGS, Xray, UGD.<sup>2</sup>

Dari kutipan di atas, maka perlu adanya fasilitas yang mampu mengakomodir segala kebutuhan hewan peliharaan dalam satu tempat. Oleh karena itu pada Pet Medicare disediakan beberapa fasilitas seperti *grooming* untuk memenuhi fasilitas kecantikan dan kebersihan tubuh hewan peliharaan, *Medic Area* untuk memenuhi fasilitas pelayanan medis yang terdiri dari ruang konsultasi, ruang operasi, X-Ray, Laboratorium. *Store Area* sebagai area untuk transaksi penjualan yang menyediakan

---

<sup>1</sup> Peraturan Menteri Pertanian Nomor: 02/Permentan/OT.140/1/2010 tentang Pedoman Pelayanan Jasa Medik Veteriner

<sup>2</sup> Peraturan Menteri Pertanian No.2. (2009). *Pedoman Pelayanan Jasa Medik Veteriner*

berbagai keperluan hewan peliharaan dari makanan, obat-obatan, hingga kebutuhan lain seperti kandang, pakaian dan aksesoris.

Site plan Pet Medicare adalah di Jalan Batanghari, Kota Blitar. Daerah ini terletak di pinggiran kota, sehingga udara di daerah ini jauh dari pengaruh polusi. Selain itu letaknya yang tidak berjauhan dengan Pasar Hewan Blitar, menjadi nilai tersendiri bagi para *hobbies* untuk memenuhi fasilitas yang dibutuhkannya.

Fasilitas pelayanan kesehatan tentu harus mengutamakan faktor higienis namun tetap nyaman baik bagi pengunjung (pemilik hewan), pengelola, maupun pasien (hewan). Selain itu, suasana yang bersih dan nyaman juga mampu menstimulasi kesembuhan bagi hewan yang sakit. Guna mendukung hal tersebut, perlu adanya sebuah konsep desain yang menarik sehingga mendukung aktivitas dan citra Pet Medicare dengan tema origami. Origami pada saat ini dikenal memiliki beragam bentuk dengan skema warna yang beragam, sehingga sangat cocok membawakan suasana ceria pada Pet Medicare. Suasana ceria akan memberikan kenyamanan bagi hewan peliharaan dan memicu kesembuhan bagi pasien (hewan peliharaan).

## **B. Perumusan Masalah Desain**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana desain interior Pet Medicare di Blitar yang dapat memenuhi kebutuhan secara fisik dan psikis baik bagi konsumen, hewan peliharaan, maupun pengelola dalam memberikan pelayanan terbaiknya?

2. Bagaimana penerapan tema Origami pada desain interior Pet Medicare di Blitar dengan gaya kontemporer?

### **C. Batasan Ruang Lingkup Garap**

Agar permasalahan tidak meluas, maka batasan ruang garap perancangan Interior Pet Medicare di Blitar akan di khususkan pada,

1. *Reception Area*
2. Area Perawatan (*Grooming, Play Space*)
3. Area Medis
4. *Store*
5. *Meeting Hall*
6. *Office*
7. *Meeting Room*

### **D. Tujuan dan Manfaat**

#### **1. Tujuan Penciptaan**

Perancangan interior Pet Medicare ini bertujuan untuk:

- a. Mewujudkan desain interior Pet Medicare di Blitar yang dapat memenuhi kebutuhan secara fisik dan psikis baik bagi konsumen, hewan peliharaan, maupun pengelola dalam memberikan pelayanan terbaiknya.
- b. Mewujudkan desain interior Pet Medicare di Blitar dengan tema Origami dan gaya kontemporer

## 2. Manfaat Penciptaan

Perancangan interior Pet Medicare di Blitar diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

### a. Pemerintah Blitar

Diharapkan mampu memberikan alternatif desain interior untuk perancangan fasilitas kesehatan bagi hewan yang mampu memberikan manfaat bagi pemerintah Blitar

### b. Masyarakat

Masyarakat pemilik hewan menjadi sebuah tempat yang penting untuk dikunjungi, tidak hanya untuk mendapat pelayanan kesehatan, namun juga memudahkan dalam belanja perlengkapan atau kebutuhan hewan.

### c. Pasien

Hewan peliharaan (pasien) adalah hewan mamalia kecil (anjing dan kucing) yang memerlukan pelayanan klinik tersebut.

### d. Desainer

Mengembangkan ide dan gagasan untuk merancang suatu desain interior yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan fungsi dari fasilitas yang ada. Penulis juga mendapatkan pengalaman untuk memecahkan masalah-masalah dalam Perancangan Interior Pet Medicare di Kota Blitar.

e. Institusi

Karya ini dapat mengenalkan salah satu perkembangan desain interior dalam dunia akademik dan dapat menjadi tambahan referensi akademik dan bahan pustaka yang komprehensif.

### **E. Sasaran Desain**

Sasaran desain Perancangan Interior Pet Medicare dengan tema Origami di Kota Blitar yaitu:

1. Hewan Peliharaan (anjing dan kucing) sebagai penerima jasa
2. Masyarakat pemilik hewan peliharaan
3. Dokter Hewan selaku pemberi pelayanan
4. Pemerintah Kota Blitar

### **F. Originalitas Karya/Keaslian Karya**

Berdasarkan pengamatan penulis, data literature, dan hasil wawancara dari beberapa sumber, hingga saat ini pelayanan untuk kebutuhan hewan peliharaan di Kota Blitar belum pernah diangkat sebelumnya. Akan tetapi Penulis menemukan beberapa tulisan dengan objek garap yang terkait dengan perancangan Pet Medicare sebagai berikut,

Dicky Chrisanto Teja dalam Deskripsi karya Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Interior One Stop *Petshop* dengan Konsep Klasik Modern pada tahun 2011 yang Terinspirasi Dari Istana Buckingham Bergaya *Baroque*. Mahasiswa

Desain Interior di Universitas Kristen Maranatha Bandung ini memuat tentang sebuah tempat yang mampu memfasilitasi segala kebutuhan hewan peliharaan di Kota Bandung berbasis *petshop* dengan konsep *one stop service* sehingga seluruh kegiatan dapat dilakukan di dalam tempat tersebut.

Rini Permatasari dalam Deskripsi karya Tugas Akhir yang berjudul Perencanaan dan Perancangan Rumah Sakit Hewan di Kabupaten Bantul pada tahun 2013, mahasiswa Teknik Arsitektur di Universitas Atma Jaya Jogjakarta. Penelitian ini menitik beratkan pada pola tingkah laku alamiah hewan peliharaan sebagai acuan dalam menentukan standar pelayanan medis pada hewan.

Lydia Tri Puspita dalam deskripsi Karya Tugas Akhir yang berjudul Pusat Kegiatan bagi Penyayang Anjing dan Kucing di Daerah Istimewa Yogyakarta pada tahun 2013, Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Karya ini memuat tentang wadah untuk menyatukan kegiatan-kegiatan komunitas penyayang hewan anjing dan kucing dengan beberapa fasilitas seperti *café*, tempat penjualan aksesoris, penitipn dan salon hewan.

Perancangan Interior Pet Medicare di Kota Blitar ini mengarah kepada bagaimana memenuhi segala kebutuhan fasilitas baik medis maupun perawatan hewan peliharaan dengan konsep interior yang mengangkat tema origami dan gaya kontemporer sebagai satu-satunya penyedia fasilitas lengkap untuk hewan peliharaan di Kota Blitar.



## **G. Sistematika Penulisan**

Secara garis besar sistematika penulisan dapat dikelompokkan menjadi lima Bab, yaitu.

BAB I berisi PENDAHULUAN yang di dalamnya memuat:

Latar Belakang, Ide/ Gagasan Penciptaan, Tujuan Penciptaan, Manfaat Penciptaan, Tinjauan Sumber Penciptaan, Landasan Penciptaan, Metode Penciptaan, Sistematika Penulisan tentang Perancangan Interior Pet Medicare di Kota Blitar.

BAB II berisi KERANGKA PIKIR PEMECAHAN DESAIN yang di dalamnya memuat:

Pendekatan Pemecahan Desain Perancangan yang meliputi pendekatan Fungsi, Ergonomi, Tema, dan Warna.

Ide Perancangan Interior Pet Medicare di Kota Blitar dengan tema origami bergaya kontemporer.

BAB III berisi tentang PROSES DESAIN yang di dalamnya memuat:

Tahapan Proses Desain dan Proses Analisis Alternatif Desain Terpilih.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

BAB V berisi PENUTUP

Memuat tentang Kesimpulan dan Saran.

## **BAB II**

### **KERANGKA PIKIR PEMECAHAN DESAIN**

#### **A. Pendekatan Pemecahan Desain**

Perancangan Pet Medicare di Kota Blitar merupakan wujud dari kepedulian terhadap kebutuhan akan fasilitas kesehatan khusus untuk hewan peliharaan yang sampai saat ini belum terpenuhi secara maksimal. Maraknya masyarakat Blitar saat ini yang mulai berbondong-bondong mengikuti *trend*<sup>1</sup> memelihara hewan ras seperti anjing dan kucing perlu mendapat perhatian lebih khususnya terkait fasilitas penunjang saat memelihara yaitu untuk urusan kesehatan, pangan, serta fasilitas tempat tinggal yang keseluruhannya akan terpenuhi dalam satu tempat yaitu pada Pet Medicare ini. Untuk mewujudkan hal tersebut diperlukan beberapa pendekatan untuk menemukan pemecahan masalah desain. Pendekatan yang dipilih meliputi

##### **1. Pendekatan Fungsi**

Desain yang baik adalah desain yang memenuhi kebutuhan fungsi. Seiring dengan perkembangan peradapan manusia, fungsi interior memiliki sejuta makna yang harus ditangkap yang selanjutnya dapat diterjemahkan oleh seorang desainer.<sup>2</sup>

---

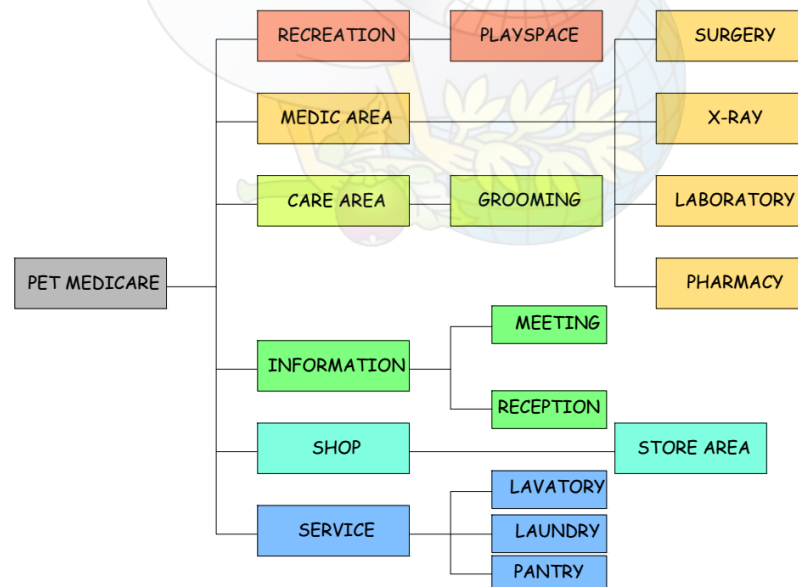
<sup>1</sup> **tren** /trén/ *n* gaya mutakhir; mengetren/me·nge·tren/ *a* bergaya mutakhir; bergaya modern: (*Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ke III*, (Jakarta, Balai Pustaka). Hal 1210 )

<sup>2</sup> Sunarmi, Buku Pegangan Kuliah Metodologi Desain (Surakarta: Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Surakarta, 2008) Hal : 46

Menurut Francis D. K. Ching, pendekatan fungsi yang sesuai kriteria meliputi<sup>3</sup>:

- Pengelompokan *furniture* yang spesifik aktivitas.
- Dimensi dan ruang gerak yang dapat dikerjakan
- Jarak sosial yang memadai.
- Privasi visual dan akustik yang memadai.
- Fleksibilitas dan adaptabilitas yang memadai.

Pada perancangan Pet Medicare ini memiliki fungsi praktis karena keberadaan gedung ini bertujuan untuk memberikan fasilitas khusus bagi anjing dan kucing secara menyeluruh. Fungsi praktis tersebut kemudian akan dijabarkan kembali menjadi beberapa fungsi seperti pada bagan berikut.



**Skema 01.** Skema Pembagian area berdasarkan pendekatan fungsi

<sup>3</sup> F.D. K. Ching, *Desain Interior dengan Ilustrasi edisi kedua*, (Jakarta: Indeks, 2011)  
Hal : 36.

Berikut ini adalah beberapa fungsi yang terdapat pada aktivitas di dalam Gedung Pet Medicare di Kota Blitar:

*a. Recreation*

Berupa *Playspace* untuk mengantriikan hewan peliharaan sebelum menerima layanan perawatan. Area ini berupa *Dog Room* atau *Cat Room* yang didesain khusus agar hewan yang berada di dalamnya dapat leluasa bermain seperti tinggal di rumahnya sendiri.

*b. Medic Area*

1. *Surgery*

*Surgery* atau bedah adalah area untuk memberikan tindakan medis berupa bedah, terdiri dari ruang bedah, ruang intensif (untuk perawatan pasca operasi), ruang isolasi, dan ruang dokter untuk keperluan konsultasi dan pemeriksaan. Area ini tentu saja akan dipisah dan dikelompokkan berdasarkan jenis hewan yang akan memperoleh perawatan.

2. Radiologi

*Radiology* adalah area khusus yang diperuntukkan untuk keperluan pengambilan foto rontgen menggunakan radiasi sinar X. Persyaratan ruang untuk Rekam X-Ray diatur secara resmi dalam Perka BAPETEN No. 08 Tahun 2011.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> BAPETEN (Badan Pengawas Tenaga Nuklir) *Pedoman layanan perizinan Radiodiagnostik dan Intervensional*. Direktorat Perizinan Fasilitas Kesehatan dan zat Radioaktif.2014. Hal : 16

### 3. Laboratorium

Area khusus untuk uji laborat guna menentukan diagnosa terhadap suatu kasus secara valid. Area ini memerlukan privasi sehingga bersifat tertutup dan harus terjaga kesterilannya.

### 4. Farmasi

Area ini merupakan tempat staf farmasi meracik obat sesuai resep yang dituliskan dokter. Bagian ruang ini termasuk area privat yang tidak dapat diakses oleh sembarang pengunjung.

#### c. *Care Area*

Terdiri dari ruang untuk memberikan pelayanan *Grooming* basah dan kering, dimana *Grooming* basah pelayanannya berupa pembersihan dengan air (mandi), sedangkan *Grooming* kering kegiatannya berupa kegiatan kering seperti cukur, potong, dan *styling*.

#### d. *Information*

##### 1. *Meeting Hall*

Ruang yang digunakan untuk mengadakan pertemuan, melakukan *Workshop* dan seminar.

##### 2. *Reception Area*

Area penerimaan atau resepsionis, sebagai pusat informasi dan administrasi.

### 3. *Meeting Room*

Ruang ini digunakan untuk mengadakan pertemuan berupa rapat yang bersifat internal.

#### e. *Service*

Terdiri dari ruangan *Pantry*, *Laundry*, dan *Lavatory*

## 2. Pendekatan Ergonomi

Ergonomi adalah ilmu yang mempelajari ilmu terapan yang berusaha untuk menyesuaikan pekerja dengan lingkungan kerjanya atau sebaliknya, dengan tercapainya produktifitas dan efisiensi yang setinggi-tingginya melalui pemanfaatan manusia seoptimalnya. Sasaran ergonomi adalah agar tenaga kerja dapat mencapai prestasi kerja yang tinggi (produktif) tetapi dalam suasana yang aman dan nyaman.<sup>5</sup>

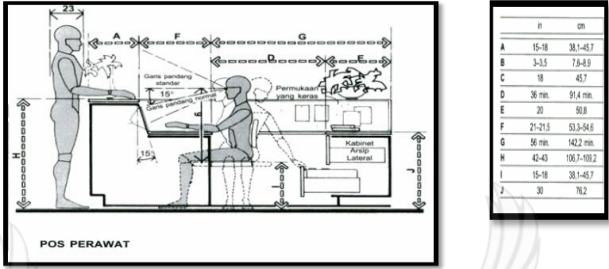
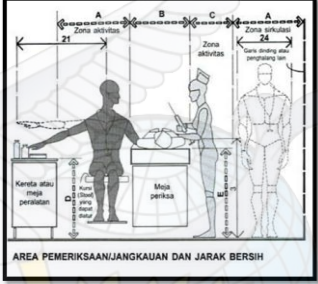
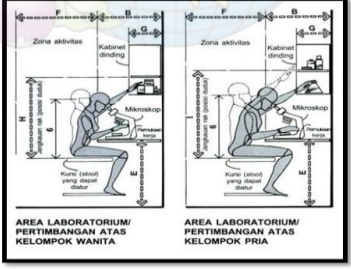
Adapun fasilitas ruang dan pendukung ruang yang dibutuhkan perancangan Interior Pet Medicare di Blitar adalah:

- |                          |                        |
|--------------------------|------------------------|
| a. <i>Reception Area</i> | f. <i>Office</i>       |
| b. <i>Medic Area</i>     | g. <i>Locker</i>       |
| c. <i>Care Area</i>      | h. <i>Pantry</i>       |
| d. <i>Store</i>          | i. <i>Lavatory</i>     |
| e. <i>Meeting hall</i>   | j. <i>Meeting Room</i> |

---

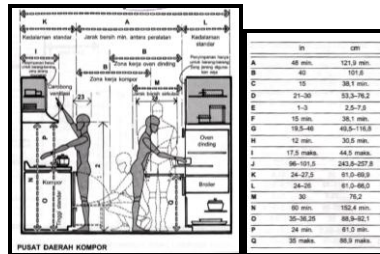
<sup>5</sup> Sunarmi, *Ergonomi dan Aplikasinya pada Kriya* (Surakarta: STSI Surakarta, 2001), hal 4.

Standar perencanaan interior Pet Medicare terdapat beberapa ruang berikut ini diantaranya,

Nama Ruang	Standar Ergonomi
<p><b>Resepsionis area medis</b></p>	 <p><b>Gambar 01.</b> Area Resepsionis (Julius Panero dan Martin Zelnik Human Dimension &amp; Interior Space, 1979)</p>
<p><b>Ruang Operasi Ruang Periksa</b></p>	 <p><b>Gambar 02.</b> Area Pemeriksaan / Jangkauan dan Jarak Bersih (Julius Panero dan Martin Zelnik Human Dimension &amp; Interior Space, 1979)</p>
<p><b>Ruang Laboratorium</b></p>	 <p><b>Gambar 03.</b> Area Laboratorium (Julius Panero dan Martin Zelnik Human Dimension &amp; Interior Space, 1979)</p>

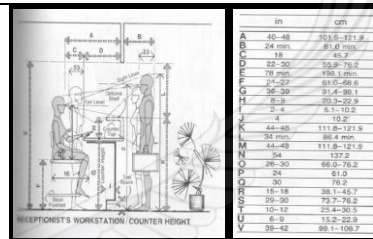


## Area Servis



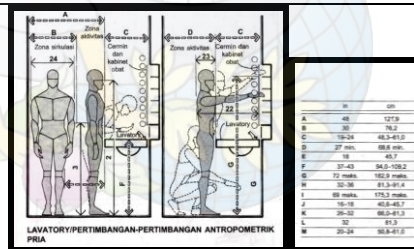
**Gambar 04 . Standar Ukuran Pantry**  
(Sumber: Julius Panero, *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*,1979,138)

## Resepsionis

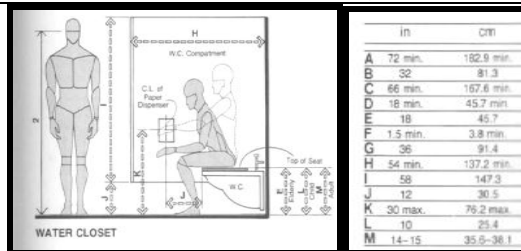


**Gambar 05. Standar Ukuran Meja Resepsionis**  
(Sumber : Julius Panero, *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*,1979,189)

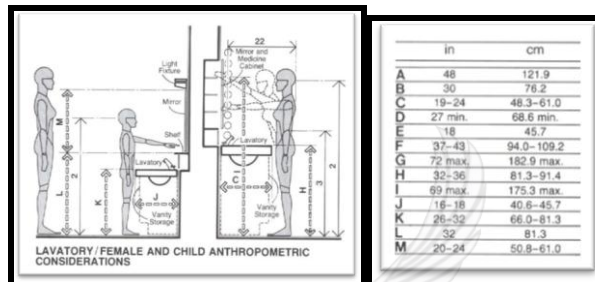
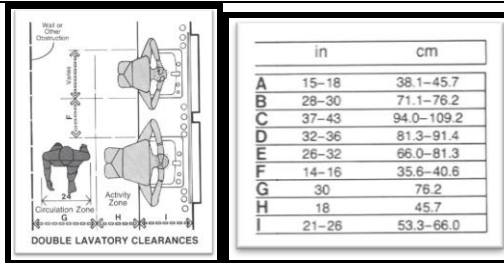
## Lavatory



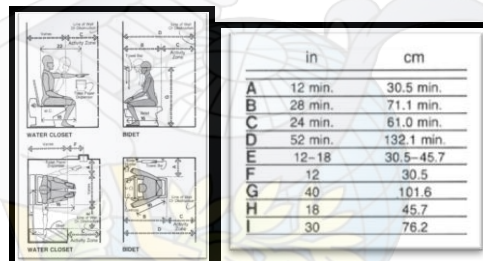
**Gambar 06 Standar Ukuran Toilet**  
(Sumber: Julius Panero, *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*,1979,165)



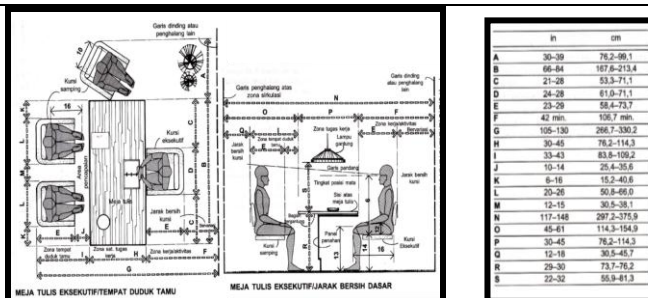
**Gambar 07. Standar Ukuran Untuk Toilet**  
(Sumber: Julius Panero, *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*,1979. Hal:165)



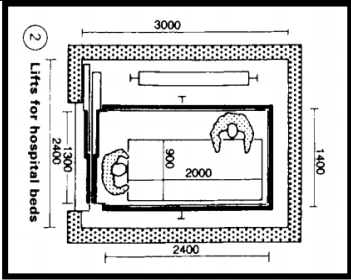
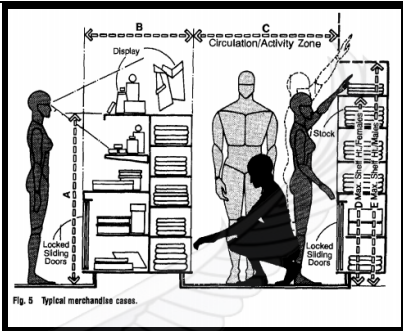
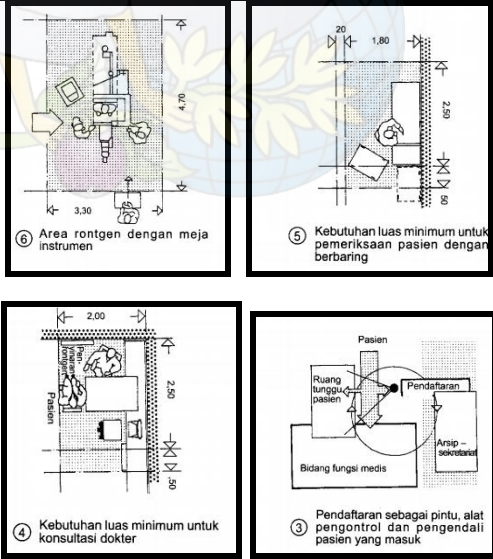
**Gambar 08.** Standar Ukuran Untuk Toilet  
(Sumber: Julius Panero, *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*, 1979. Hal : 165)



**Gambar 09.** Standar Ukuran Untuk Toilet  
(Sumber: Julius Panero, *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*, 1979, 165)



**Gambar 10.** Standar Ukuran Office  
(Sumber: Julius Panero, *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*, 1979, 262)

<p><b>Lift</b></p>	 <p><b>Gambar 11.</b> Standar Ukuran <i>Lift Hospital</i> (Sumber: Ernst and Peter Neufert, <i>Architects' Data 3rd Edition</i>, Hal 198)</p>
<p><b>Toko</b></p>	 <p><b>Gambar 12.</b> Standar Ukuran <i>Merchandise Area</i> (Sumber: Julius Panero, Joseph de Chiara, Martin Zelnik. <i>Time-Saver Standards for Interior Design and Space Planning</i>. 1992. Hal 389)</p>
<p><b>X-Ray</b></p>	 <p><b>Gambar 14.</b> Standar Ukuran Ruang X-Ray (Sumber: Ernst and Peter Neufert, <i>Architects' Data 2nd Edition</i>. 2002. Hal 199)</p>

### 3. Pendekatan Tema/Gaya

Pendekatan pemecahan desain kaitannya pendekatan tema, Perancang dapat menggunakan pendekatan dengan identitas sebuah wadah untuk penciptaan suasana. Penciptaan suasana interior penting diwujudkan, dengan harapan orang akan menangkap pesan rasa dari interior yang dirancang, akhirnya orang akan selalu ingat dan ingin kembali hadir menikmati suasana tersebut, kondisi demikian sangat diperlukan untuk bangunan umum, baik bangunan umum sebagai wadah menjual jasa maupun kebutuhan sehari-hari manusia. Suasana interior dapat dihadirkan melalui gaya interior ataupun sistem pelayanan, melalui gaya interior dapat menghadirkan bagian dari gaya Interior dalam unsur pembentuk ruang ataupun isian ruang.<sup>6</sup> Sebuah tema harus dapat menjawab dan memberikan pemecahan bagi permasalahan desain, sehingga tampilan desain yang dihasilkan dapat memenuhi tuntutan kegiatan dan fungsi ruang yang sesungguhnya. Gaya juga dapat merujuk pada ungkapan era atau periode atau budaya tertentu.

Tema Perancangan Desain Interior Pet Medicare di Blitar adalah Origami. Pengambilan tema ini didasarkan pada analisis Penulis terhadap pola karakter hewan yang muncul secara dominan pada bentuk origami. Untuk dapat memahami karakteristik origami secara mendalam, maka penulis menguraikan penjelasan singkat mengenai sejarah dan jenis dari origami.

---

<sup>6</sup> Edy Tri Sulisty, Sunarmi, Ahmad Fajar Ariyanto. 2012. *Buku ajar matakuliah : desain interior public* (Surakarta : Universitas Sebelas Maret) hal : 63

### a. Sejarah Origami

Kata origami berasal dari bahasa Jepang, dari kata *oru* yang berarti melipat dan *kami* berarti kertas. Penggabungan kata tersebut mengubah kata *kami* menjadi *gami*, sehingga bukan *orikami* tetapi *origami*, artinya sama yaitu melipat kertas.<sup>7</sup>

Meskipun origami lebih dikenal di Jepang, namun lahirnya origami berasal dari negeri Cina. Berawal dari kain perca serta aneka ragam tumbuh-tumbuhan, maka dibuatlah kertas yang nantinya digunakan sebagai bahan pembuatan origami. Baru pada abad 16, Origami berkembang di Spanyol, daratan Arab dan semakin populer di Jepang.

Origami di Jepang diperkenalkan oleh seorang dokter pribadi kaisar Jepang, dr. Dokkyo. Ia mengenalkannya kepada Ratu Shotoku. Kemudian Ratu tertarik untuk menghias kerajaan serta kuil dengan gantungan origami, sebagai simbol agama Shinto (agamanya orang Jepang). Bertepatan dengan bulan itu pula dirayakan *Tanabata*, Ratu meminta setiap orang wajib untuk membuat origami sebanyak mungkin untuk digantungkan pada pohon keberuntungan.

Sekarang origami menjadi salah satu seni yang disukai berbagai kalangan masyarakat. Seni origami menjadi semakin berkembang dan

---

<sup>7</sup> Martha Christiani, M.Pd. 2012. *Melipat Kertas untuk Anak Usia Dini. Buku Ajar PAUD Bab IV* (Yogyakarta : UNY Press) hal 56

semakin diminati karena bahan origami tersebut sangat mudah didapatkan dan tersedia dengan berbagai bentuk dipasaran.

Orang yang membuat origami disebut sebagai *paperfolder* (pelipat kertas). Kumpulan *paperfolder* berasal dari berbagai kumpulan orang-orang dengan latar belakang yang sangat berbeda seperti seniman, ilmuwan, atau juga para pencinta seperti ibu-ibu atau orang dewasa, anak-anak dan remaja, bahkan para pendidik hingga ahli terapi.

#### **b. Bahan Origami**

Bahan dasar origami adalah kertas dan memang asal origami itu sendiri memang dari satu lembar kertas saja. Bahan dasar pembuatan origami sangat mudah diperoleh. Hal ini menjadikan origami sebagai seni yang dapat diakses oleh semua kalangan.

Beberapa karakteristik kertas yang digunakan untuk origami, antara lain; tipis, kuat, tidak mudah sobek, dan tidak sulit untuk dilipat. Kertas origami sebaiknya tidak terlalu tipis dan tidak terlalu lentur seperti kertas *tissue*, tidak terlalu tebal seperti kertas karton.

Kertas origami di Jepang disebut *Chiyogami*. *Chiyogami* tersedia dalam berbagai bahan, corak, pola, tekstur, dan warna. Ada juga jenis kertas untuk origami yang sangat menarik namun juga sangat mahal, yakni *washi*, asli dibuat dengan tangan (*handmade / original*). Kertas *washi* aslinya dipakai untuk pembatas ruangan rumah tradisional di Jepang. Seni origami semakin



berkembang dan beberapa orang tidak hanya menggunakan kertas sebagai bahan untuk origami namun diambil dari bahan-bahan lain.

Beberapa seniman dan profesional origami menggunakan bahan-bahan seperti *cardboard*, beragam tipe kain, kawat berlubang, lembaran besi, dan lembaran-lembaran pasta untuk membuat origami.

### c. Model Origami

Origami terdiri atas dua jenis model yaitu model tradisional dan model orisinal. Model tradisional merupakan model yang umum/popular dan biasanya tidak dikenal lagi siapa yang mendesain pertama kalinya, dan jumlahnya sangat banyak. Sementara model orisinal, merupakan karya-karya kontemporer buatan para pelipat kertas dan dicantumkan namanya sebagai hak cipta.

Mode tradisional diajarkan turun-temurun secara lisan sesuai dengan ingatan dan pengalaman. Perkembangan model-model baru yang kompleks dan beragam, disajikan dalam bentuk set diagram yang bertujuan untuk memberi petunjuk, instruksi selangkah demi selangkah.

Bentuk dan metode melipat disebut sebagai desain origami. Beberapa seniman origami banyak menuangkan desainnya dalam bentuk diagram setelah model origaminya selesai. Jadi ide, gagasan, dan desain hingga model sudah lebih dahulu, sedangkan satu set diagramnya dibuat belakangan.

Model yang banyak digemari dalam origami adalah bentuk binatang, dan banyak model dari hampir seluruh obyek fisik seperti manusia, wajah,

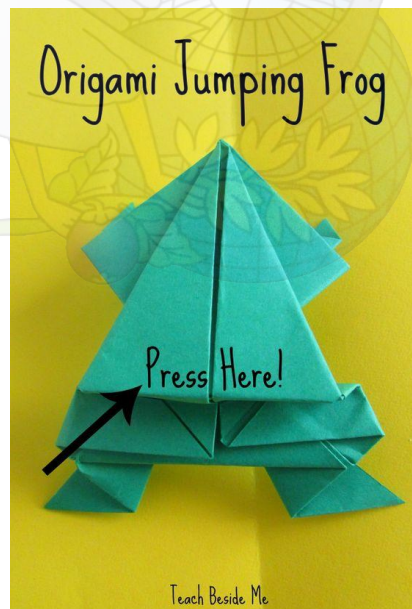


tumbuhan atau bunga, tulisan atau huruf, alat rumah tangga dan bangunan. Ada pula pelipat kertas yang senang melipat bentuk abstrak atau bentuk matematikal, bahkan ada pula yang mengkhususkan diri pada origami modular, dimana banyak pengulangan dari satu lipatan yang sederhana dirangkai sedemikian.

Ada beberapa macam jenis origami antara lain:

i. Origami Bergerak (*Action Origami*)

Origami tidak hanya terdiri dari objek diam, tetapi ada yang bergerak. Biasanya gerakan origami dibantu dengan tangan untuk membuat gerakan seperti terbang, melayang, mengepakkan sayap, melompat, atau membuka mulut. Contoh origami aksi yang populer adalah origami kodok yang dapat melompat jika ujung belakangnya di tekan.



**Gambar 14.** Origami Bergerak *Jumping Frog*  
(Sumber : <http://teachbesideme.com/leap-frog-math-game/>  
diakses oleh Irfa Kurnia pada 02 Januari 2017)

## ii. Origami Moduler (*Modular Origami*)

Origami modular disebut juga origami 3D (tiga dimensi). Origami modular adalah origami yang tersusun dari beberapa lipatan kertas yang berbentuk sama. Biasanya lipatan modul berbentuk sederhana, namun untuk menyusunnya menjadi objek tertentu biasanya cukup sulit.



**Gambar 15.** Origami Modular

(Sumber : <http://www.boredpanda.com/i-created-hundreds-of-intricate-modular-origami-balls/> diakses oleh Irfa Kurnia pada 02 Januari 2017)

## iii. Origami Basah (*Wet-Folding Origami*)

Origami basah adalah seni melipat kertas dimana kertas yang digunakan dilembabkan atau dibasahi. Setelah bentuk origami selesai kemudian dibiarkan kering. Kertas yang lembab lebih mudah dibentuk menurut geometri yang lebih fleksibel dibandingkan dengan kertas kering.

Keterampilan seniman origami basah tidak hanya melipat tetapi juga membentuk permukaan objek seperti lekukan dan tonjolan.



**Gambar 16.** Origami Basah (*Wet-Folding Origami*)  
(Sumber : <http://mutegramophone.tumblr.com/post/15542400957>  
diakses oleh Irfa Kurnia pada 02 Januari 2017)

#### iv. Origami Murni (*Pureland Origami*)

Origami murni adalah jenis seni melipat kertas dengan aturan yang ketat yaitu hanya boleh menggunakan lipatan langsung. Jenis origami ini dikembangkan oleh seniman origami Inggris yang bernama John Smith pada tahun 1970-an untuk membantu orang belajar origami atau orang yang mempunyai keterbatasan fisik motorik.



**Gambar 17.** Origami *Pureland*

(Sumber : <http://weezaround.deviantart.com/art/3D-origami-Eeyore-20161216>  
diakses oleh Irfa Kurnia pada 02 Januari 2017)

#### v. Kirigami

Dalam seni origami tradisional tidak dikenal istilah kirigami, istilah kirigami baru dikenal pada abad ke-20. Kirigami adalah seni melipat dan memotong kertas untuk membentuk objek seni. Sebagian orang memasukkan kirigami sebagai bagian dari origami karena kemiripan nama dan adanya unsur melipat kertas pada seni ini.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Anonim. 2011. *Macam-macam origami*. <http://olvista.com/hobby/macam-macam-origami/>.  
Diakses oleh Irfa Kurnia pada



**Gambar 18.** Kirigami

(Sumber : [https://www.alittlemercerie.com/embellissements/fr\\_lot\\_2\\_decoupees\\_femme\\_robe\\_mariee\\_scrapbooking\\_embellissement\\_album\\_scrap\\_die\\_cut\\_deco\\_-6002053.html](https://www.alittlemercerie.com/embellissements/fr_lot_2_decoupees_femme_robe_mariee_scrapbooking_embellissement_album_scrap_die_cut_deco_-6002053.html)

diakses oleh Irfa Kurnia pada 02 Januari 2017)

Berdasarkan tema “Origami” maka didapatkan beberapa karakter Origami yang dapat diaplikasikan sebagai ide dasar tema perancangan interior Pet Medicare di Kota Blitar berupa tegas, kaku, beraneka bentuk, beraneka warna.



**Gambar 19.** Ragam bentuk Origami

(Sumber: <http://www.doodlecraftblog.com/2015/06/origami-ninja-stars.html?m=1>

Diakses oleh Irfa Kurnia pada 12 Nopember 2016)

Demi mencapai visualisasi dan kesan visual yang sesuai dengan harapan, tema dan gaya menjadi salah satu acuan dalam perancangan desain interior. Perancangan Pet Medicare dengan tema Origami di Blitar menggunakan gaya kontemporer yang menonjolkan bentuk unik, diluar kebiasaan, atraktif dengan permainan warna yang menjadi modal utama dalam menciptakan daya tarik bangunan.<sup>9</sup>

Kontemporer berasal dari kata “*co*” (bersama) dan “*tempo*” (waktu) sehingga kontemporer secara tematik merefleksikan waktu yang telah dilalui, begitu pula dengan desain sehingga berkesan kreatif dan modern. Kata kontemporer sendiri bisa diartikan sebagai sesuatu yang serba *uptodate*,

<sup>9</sup> Sih Liberti. *Identifikasi Desain Interior* (Yogyakarta: UNY Press, 2013 ) Hal: 24



ditandai dengan perubahan desain yang selalu berusaha menyesuaikan dengan waktu dan eranya. Perubahan desain itu diringi oleh perubahan bentuk, tampilan, jenis material, proses pengolahan, dan teknologi yang dipakai.<sup>10</sup>

Gaya Kontemporer adalah salah satu gaya desain yang terpengaruh dampak modernisasi yang mulai berkembang sekitar awal 1920-an yang dimotori oleh sekumpulan arsitek *Bauhaus School of Design*, Jerman yang merupakan respon terhadap kemajuan teknologi (era modern) dan perubahan sosial masyarakat akibat perang dunia. Gaya kontemporer untuk sebuah seni bangunan berkembang pesat pada tahun 1940-1980an.<sup>11</sup>

Gaya kontemporer memiliki beberapa karakteristik berupa variatif, inovatif, dan fleksibel baik dari segi bentuk maupun tampilan, *open plan*, praktis dan fungsional. Gaya ini dikenali lewat karakter desain yang praktis dan fungsional dengan pengolahan bentuk geometris yang *simple* dan warna-warna netral dengan tampilan yang bersih. Gaya lama yang diberi label kontemporer akan menghasilkan suatu desain yang lebih segar dan berbeda dari keiasaan. Kontemporer menyajikan kombinasi gaya seperti, modern kontemporer, klasik kontemporer, etnik kontemporer, dan lainnya.<sup>12</sup>

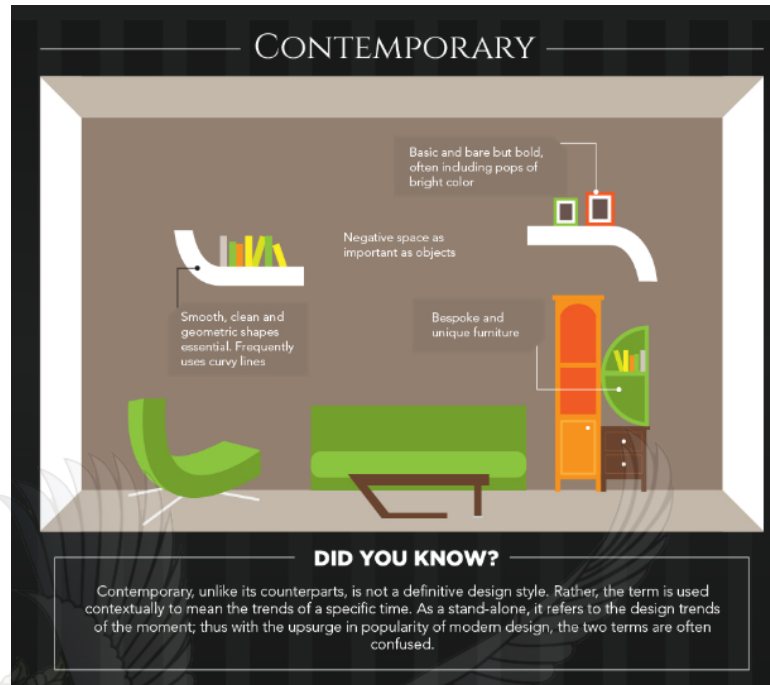
---

<sup>10</sup> D Susanti. *Pusat Fashion Kontemporer Yogyakarta*. (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2011) Hal: 21

<sup>11</sup> <http://www.daudesain.com/Arsitektur?arsitektur-kontemporer.html> diakses pada 15/11/2016 pukul 22:12 WIB

<sup>12</sup> [www.wahana-arsitektur-indonesia.blogspot.com](http://www.wahana-arsitektur-indonesia.blogspot.com) diakses pada 12/12/2017 pukul 16:00 WIB





**Gambar 20.** Karakteristik Gaya Kontemporer  
(Sumber : <http://freshome.com/2014/06/17/top-five-interior-design-styles-one-describes-infographic/> diakses pada tanggal 06/01/2017 pukul 12:00 WIB)

#### 4. Pendekatan Warna

##### a. Penglihatan warna pada mata manusia

Manusia dapat melihat warna karena adanya cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda dengan pigmen warna tertentu yang kita lihat. Kita melihat benda berwarna kuning, karena benda (yang memiliki pigmen kuning) tersebut memantulkan spektrum cahaya warna merah dan hijau, warna lainnya diserap oleh benda tersebut. Cahaya merah dan hijau ini kemudian masuk ke kornea dan dibiaskan oleh lensa mata, pada akhirnya ditangkap oleh retina. Di dalam retina mata terdapat sekitar 6,5 juta Sel Kerucut (Cones/Rods), yang peka terhadap

cahaya, di sinilah terjadi proses filterisasi cahaya merah dan hijau yang masuk tadi. Informasi warna ini kemudian diteruskan oleh saraf-saraf optik ke otak.<sup>13</sup>

b. Penglihatan warna pada mata anjing

Anjing dan mamalia lainnya adalah dikromat, yang berarti mereka hanya memiliki dua jenis kerucut. Ini bukan berarti bahwa anjing melihat dunia dalam warna hitam dan putih; mereka hanya bisa membedakan warna lebih sedikit daripada kebanyakan manusia. Meski hanya memiliki dua jenis sel kerucut, anjing bisa melihat sekitar 10.000 warna.

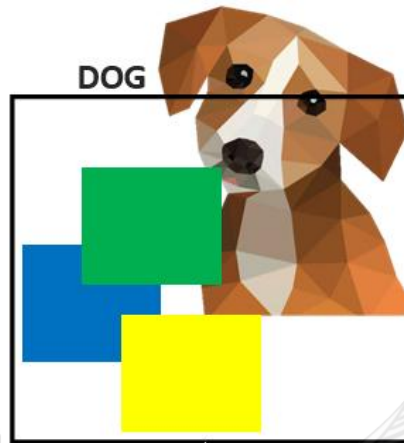
Penglihatan anjing sangat mirip dengan manusia yang buta warna merah-hijau. Sebagaimana manusia yang memiliki kondisi ini, anjing dapat dengan mudah menginterpretasikan warna dengan panjang gelombang yang lebih pendek, tetapi mungkin memiliki masalah dengan panjang gelombang yang lebih panjang. Mereka melihat spektrum kaya warna, tetapi kesulitan membedakan warna merah dan hijau, atau warna dengan komponen merah, seperti ungu atau biru-hijau. Karena tidak dapat membedakan warna merah, mereka hanya menafsirkannya sebagai coklat gelap.

Semua benda berwarna kuning, hijau, atau oranye muncul dalam berbagai warna kuning atau kuning-coklat. Ungu, yang terdiri atas merah dan biru, tampak seperti biru murni di mata anjing karena mereka tidak dapat menafsirkan

---

<sup>13</sup> Patrycia Zharandont, *Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk dan Psikologis Manusia*.(Bandung : Universitas Telkom, 2015) hal : 6

komponen merah. Rona biru-hijau laut dan perairan lainnya akan tampak sebagai abu-abu di mata anjing Anda.



**Gambar 21.** Penglihatan Warna pada Mata Anjing



**Gambar 22.** Perbandingan penglihatan pada mata manusia dan anjing  
(Sumber : <http://drecursion.blogspot.co.id/2014/06/penglihatan-unik-hewan.html#.WFOaE30ZzDc> . diakses pada tanggal 16/12/2016 pukul 15:23 WIB)

#### **a. Penglihatan warna pada mata kucing**

Dibandingkan manusia, mata kucing mempunyai lebih banyak sel peka cahaya (*rod cell*) yang membantu mereka melihat dalam kondisi dengan cahaya minim. Kemampuan ini sesuai dengan pola hidup hewan karnivora itu yang lebih banyak aktif saat menjelang malam atau dinihari.

Mata manusia biasanya mengandung sekitar 125 juta *rodcell*. Sedangkan sel peka cahaya pada mata kucing berjumlah 6-8 kali lebih banyak. Ada faktor lain yang membuat kucing bisa melihat lebih baik dalam gelap. Mata kucing mampu mengumpulkan cahaya lebih banyak karena bentuknya lonjong, korneanya besar, serta memiliki *tapetum*, lapisan yang memantulkan cahaya kembali ke retina.

Luas pandangan kucing mencapai 200 derajat, jauh lebih lebar ketimbang manusia yang hanya 180 derajat. Ini artinya kucing tak perlu memutar kepalanya untuk melihat objek yang terletak di sampingnya. Area pandangan samping kucing lebih luas sehingga bisa mengenali objek yang terletak di sudut wilayah pandangan mereka.

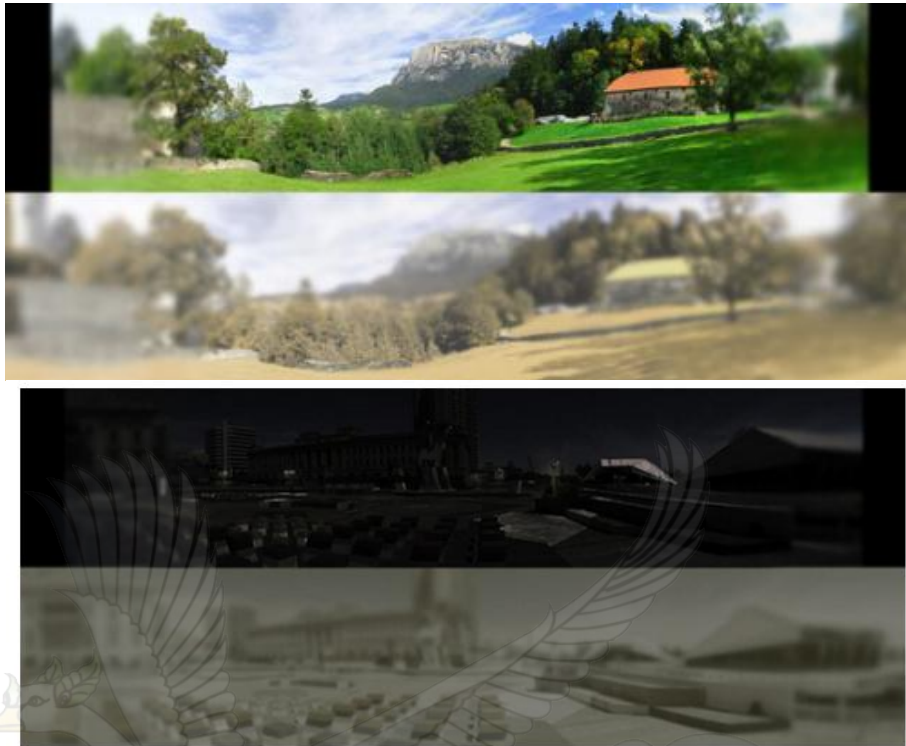
Retina kucing memiliki sel kerucut, reseptor cahaya yang berfungsi optimal dalam cahaya terang, sekitar 10 kali lebih sedikit dibandingkan dengan mata manusia. Dengan kata lain, manusia mampu mendeteksi gerakan 10 hingga 12 kali lebih baik dalam cahaya terang dibandingkan dengan kucing, karena fungsi sel kerucut membantu penglihatan mata dalam kondisi terang.

Manusia juga memiliki tiga jenis sel kerucut, yang memungkinkan kita untuk melihat spektrum warna yang lebih luas, dengan puncak sensitivitas pada warna merah, hijau dan biru. Sementara kucing mungkin memiliki tiga jenis sel kerucut ini, dengan jumlah dan distribusi yang bervariasi diantara mereka. Dalam tes perilaku, kucing tampaknya tidak melihat berbagai warna yang dapat dilihat manusia.



**Gambar 23.** Penglihatan Warna pada Mata Kucing

Penglihatan kucing terbatas pada warna biru dan abu-abu, sementara yang lain percaya bahwa penglihatan mata kucing mirip dengan anjing, tetapi dengan corak dan saturasi warna yang kurang kaya. Sebagai perbandingan, anjing melihat dunia ini dengan sedikit warna dibandingkan manusia, anjing tidak bisa membedakan antara warna merah, kucing, hijau dan oranye. Sebaliknya, ikan dapat melihat panjang gelombang ultraviolet yang tidak bisa dilihat oleh manusia.



**Gambar 24.** Perbandingan penglihatan pada mata manusia dan kucing  
(Sumber : <http://www.cattery.co.id/mata-kucing-ciri-khas-keunikan-dan-fungsi/> .  
diakses pada 02/10/2016 pada 14:30 WIB)

Warna cerah merupakan warna yang kuat, hal ini ditentukan oleh taraf kejenuhan zat warna yang berada dalam warna itu. Lebih banyak bahan warna yang dilarutkan, lebih jenuh larutannya dan lebih cerah warnanya.<sup>14</sup> Berikut beberapa pemilihan warna cerah yang disimpulkan berdasarkan analisa tema dan gaya yang nantinya akan menjadi *colour scheme* dalam perancangan Pet Medicare di Blitar:

---

<sup>14</sup> DR. A. A. M. Djelantik, *Estetika Sebuah Pengantar*, (Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 1999), hal 28.



**Tabel 01.** *Efek Psikologis Warna Menurut Faber Barren dan John F. Pile*  
(Sumber: Darmaprawira 2002)

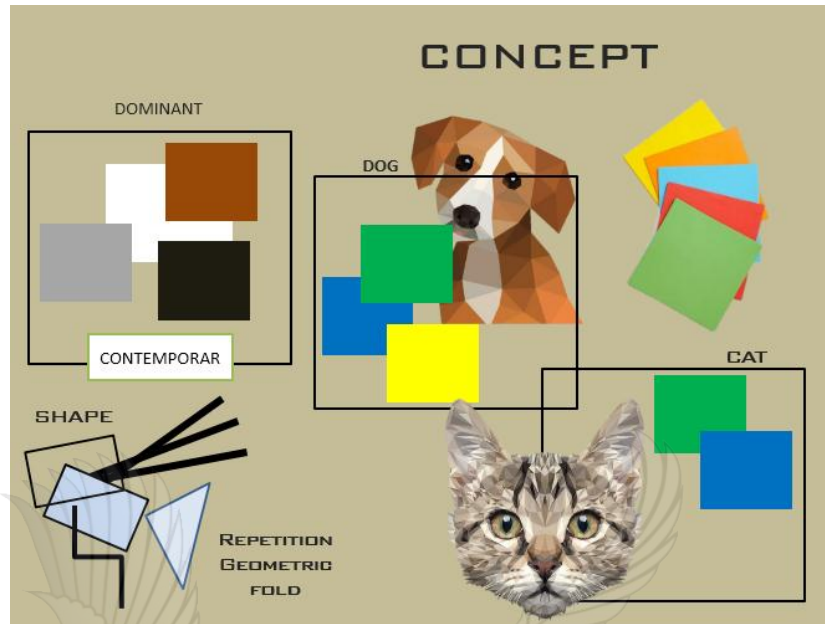
Warna	<i>Effect</i>
Merah	Panas, menggairahkan dan merangsang, menarik perhatian
Jingga	Mirip dengan warna merah, tetapi dalam intensitas yang lebih rendah
Kuning	Gembira, humor
Hijau	Ketenangan, menyegarkan, damai, dan membangun
Biru	Menentramkan, tenang dan martabat menyebabkan depresi dan kemurungan
Ungu	Artistik, kehalusan dan kesedihan
Putih	Bersih, terbuka, dan terang
Hitam	Martabat, kesan berat, formal

## B. Ide Perancangan

Ada beberapa hal yang menjadi perhatian ketika mendesain interior, adalah suasana yang dicapai, keamanan, dan kenyamanan. Bentuk desain harus menghasilkan suatu citra dan menawarkan keindahan yang membuat pesan kepada orang yang mengalaminya.<sup>15</sup>

<sup>15</sup> Francis. D.K Ching, 1996, hal. 52.





**Gambar 25.** Konsep warna dan bentuk pada Pet Medicare

## 1. Unsur Pembentuk Ruang

Unsur pembentuk ruang pada Perancangan Pet Medicare di Blitar dengan tema Origami terdiri dari:

### a. Lantai

Lantai adalah permukaan dasar dan rata sebuah ruangan atau aula tempat orang berdiri atau berjalan. Juga suatu permukaan penopang menerus yang memanjang secara horisontal di seluruh bangunan, memiliki sejumlah ruangan untuk membentuk satu level di dalam struktur.<sup>16</sup> Bagian terdasar dari sebuah ruang yang memiliki fungsi menopang segala aktivitas yang terjadi di atasnya. Material lantai yang digunakan harus sesuai dengan kebutuhan dan fungsi ruang-ruang tersebut, sehingga aktivitas manusia di atas lantai dapat terlaksana dengan

<sup>16</sup> Francis.D.K.Ching, *Arsitektur: Bentuk, Ruang, & Tatahan*. ( Jakarta : ) hal 412

aman dan nyaman. Oleh karena itu, dalam pemilihan material lantai perlu adanya analisis sehingga sesuai dengan kebutuhan. Pilihan material terbaik adalah lantai yang keras seperti keramik. Karena mudah dibersihkan, tahan terhadap noda, tahan goresan kuku hewan. Keramik bisa membuat ruangan tampil elegan dan memberikan tempat untuk hewan tidur dengan nyaman saat cuaca sedang panas. Bahan berpori seperti marmer atau batu alam lainnya kurang pas digunakan dalam interior, terlebih jika terdapat aktivitas hewan peliharaan.

#### **b. Dinding**

Dinding adalah salah satu unsur pembentuk ruang sebagai penyekat dan pembagi ruang serta dapat menjadi unsur dekoratif. Material utama dinding, biasanya ditutupi dan disembunyikan oleh material penutup, dapat menjadi sebuah elemen interior yang penting ketika diekspos.<sup>17</sup>

#### **c. Ceiling**

Merupakan unsur penting lainnya dalam interior, maka keberadaan *ceiling* tidak lepas dari fungsi, bentuk, dan karakter ruang. Secara umum *ceiling* adalah sebuah bidang datar yang terletak di atas garis pandang manusia, berfungsi sebagai (penutup) lantai dan sekaligus pembentuk ruang dengan bidang yang ada di bawahnya.<sup>18</sup>

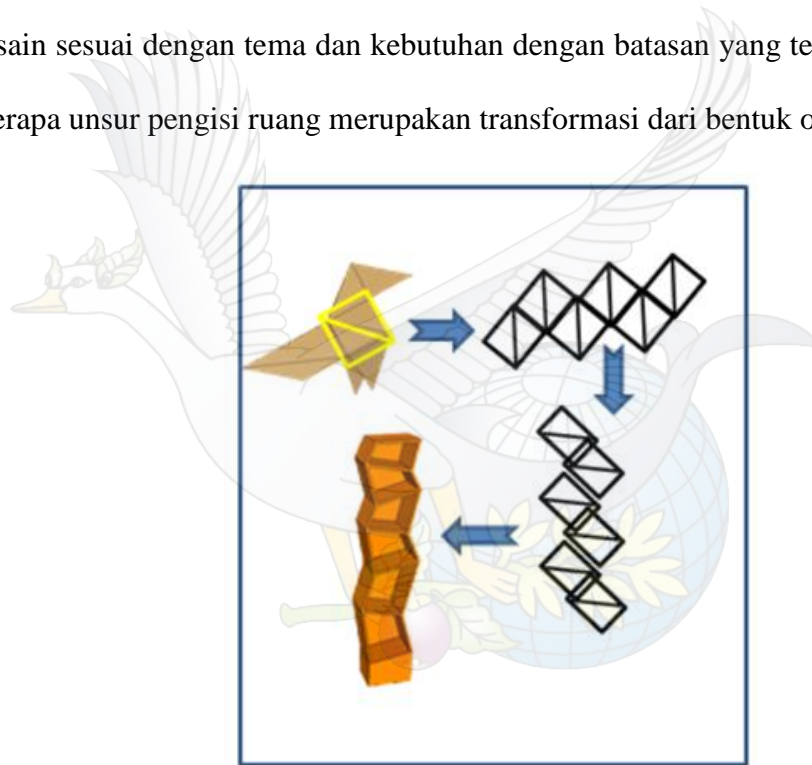
---

117 <sup>17</sup> John F. Pile, *Interior Design*, (New York : A Times Mirror Company, 1988) hal.

<sup>18</sup> J. Pamudji Suptandar, 1999, hal. 161

## 2. Unsur Pengisi Ruang

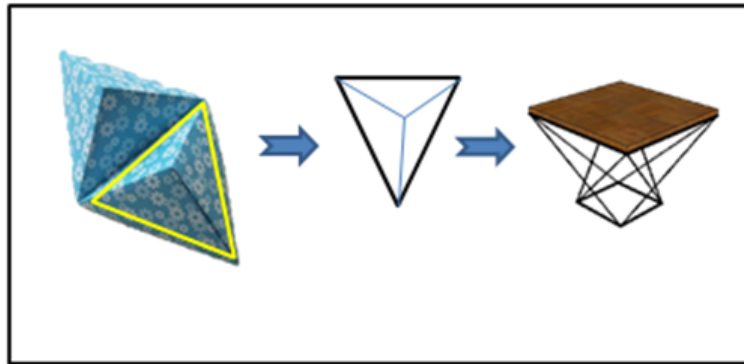
Kata mebel berasal dari bahasa Perancis yaitu *meubel*, atau bahasa Jerman yaitu *mobel*. Pengertian mebel secara umum adalah benda pakai yang dapat dipindahkan, berguna bagi kegiatan hidup manusia, mulai dari duduk, tidur, bekerja, makan, bermain, dan sebagainya, yang memberi kenyamanan dan keindahan bagi para pemakainya.<sup>19</sup> Unsur pengisi ruang pada perancangan ini didesain sesuai dengan tema dan kebutuhan dengan batasan yang telah ditentukan. Beberapa unsur pengisi ruang merupakan transformasi dari bentuk origami.



**Gambar 26.** Transformasi Desain 1

---

<sup>19</sup> Eddy S Marizar, *Designing Furniture*, (Yogyakarta: Media Presindo Yogyakarta, 2005), hal :



**Gambar 27.** Transformasi Desain 2

### **3. Pengkondisian Ruang**

Pengkondisian ruang pada Perancangan Interior Pet Medicare dengan Tema Origami di Blitar terdiri dari:

#### **a. Pencahayaan**

Pencahayaan berasal dari kata cahaya yang berarti terang. Cahaya merupakan syarat mutlak bagi manusia untuk melihat dunianya.<sup>20</sup> Pencahayaan terbagi menjadi dua jenis yaitu pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan yang digunakan dalam perancangan ini adalah pencahayaan buatan.

Jenis pencahayaan menurut sumbernya ada dua, yaitu:

- 1) Sistem pencahayaan alami
- 2) Sistem pencahayaan buatan

Pencahayaan buatan yang sering digunakan dapat dibagi dua macam, yaitu:

---

<sup>20</sup> H.M. Ramli Rahim, Fisika Bangunan, (Bogor : IPB press, 2012) hal : 90

- a) Lampu *Fluorence* disini proses pengubahan energi listrik menjadi energi panas yang berlangsung dalam suatu gas dalam tingkat atom, dan tidak disertai oleh penghasilan energi panas, biasanya lampu ini berbentuk pipa.
- b) Lampu pijar yang terangnya datang dari benda kawat yang panas, dimana sebagian energi berubah menjadi energi panas dan sebagian menampakkan diri sebagai energi cahaya. Disini energi cahaya timbul dari energi listrik yang berlangsung pada tingkat molekul dan disertai pengeluaran energi panas.

#### **b. Penghawaan**

Penghawaan terbagi menjadi dua, yakni penghawaan alami dan penghawaan buatan. Pada perancangan interior Pet Medicare ini menggunakan penghawaan alami dan buatan. Penghawaan buatan yang berasal dari AC Split dan VRV, dan penghawaan alami yang berasal dari adanya sistem bukaan dalam beberapa ruangan yang ada pada gedung ini.

#### **c. Akustik**

Akustik dalam perancangan ini akan menggunakan bahan yang dapat meredam bunyi dengan baik. Khusus pada area penampungan hewan menggunakan bahan-bahan peredam bunyi lebih banyak daripada ruangan yang lain. Selain itu tingkat kekuatan bunyi perlu diatur untuk mengurangi kebisingan dalam ruang.

Klasifikasi bahan penyerap diantaranya yaitu:

- 1) Bahan berpori
- 2) Panel penyerap

Tiap bahan kedap suara yang dipasang, akan berfungsi sebagai penyerap panel dan akan bergetar bila tertumbuk oleh gelombang bunyi. Getaran lentur dari panel tersebut yang akan menyerap energi bunyi yang datang dan mengubahnya menjadi energi panas. Karakteristik dari penyerap panel, yaitu merupakan penyerap bunyi yang efisien pada frekuensi rendah. Contoh: panel kayu (*hard board*), plastic board, langit-langit plesteran yang digantung, *gypsum board*, lantai kayu/panggung, plat logam.

#### **d. Sistem Keamanan**

Faktor kewanitaan yang akan digunakan pada perancangan ini di antaranya security, CCTV (*Close Circuit Television*), *smoke detector*, *automatic sprinkler*, dan *fire hydrant*.

#### **e. Keselamatan**

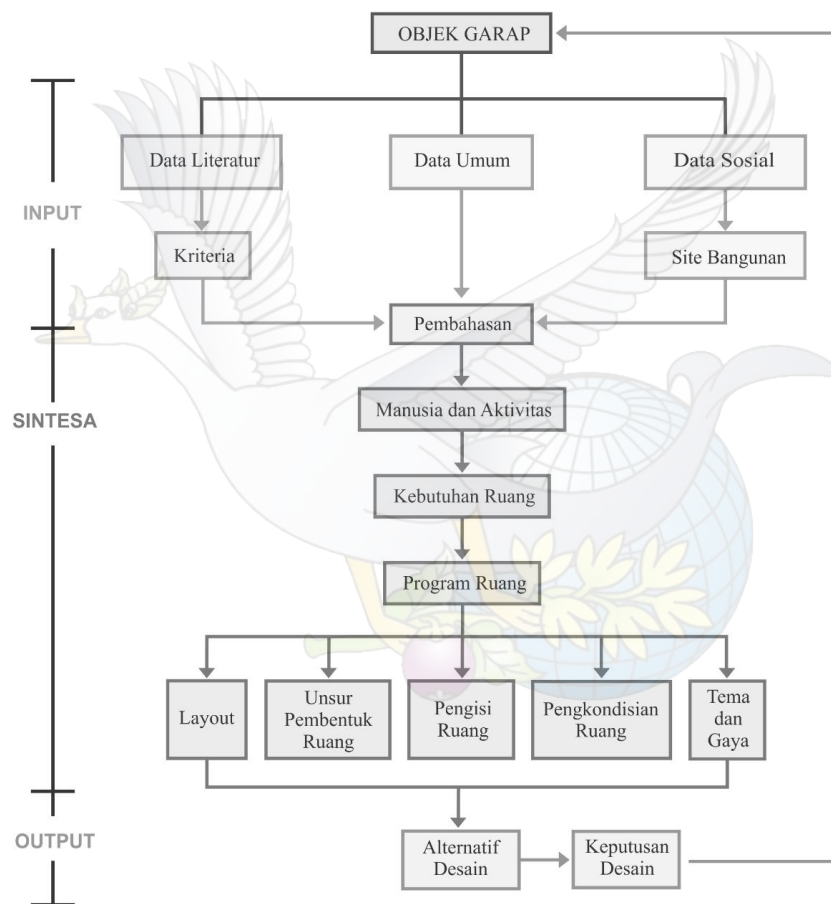
Hal utama yang menjadi pertimbangan dan pemilihan desain maupun elemen desain adalah faktor keselamatan. Pertimbangan penempatan ruang dengan pengelompokkan fungsi sejenis dan arah masuk maupun keluar ruangan harus jelas. Dalam mendukung sistem tersebut, maka perlu adanya perhatian yang detail, misalnya seperti bukaan pintu akan dibuat dua arah, rambu penunjuk, dan alarm tanda bahaya.

## BAB III

### PROSES DESAIN

#### A. Tahapan Proses Desain

Perancangan Interior Pet Medicare di Kota Blitar menggunakan bagan yang menjelaskan tahapan proses desain seperti pada gambar di bawah ini:



**Skema 02.** Tahapan Proses Desain  
( Sumber : Pamudji Suptandar, 1999 : 15 )



Berkaitan dengan skema di atas, ada tiga tahap yang harus diperhatikan yaitu (I) *input*, (II) sintesa/analisis, dan (III) *output*. *Input* dilakukan dengan mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk dibahas atau dianalisis dalam rangka menemukan permasalahan desain dalam bentuk data. Data tersebut berupa data lisan, tulisan, maupun fisik. Tahap sintesa / analisis dilengkapi menjadi tiga data meliputi koleksi data, menemukan akar permasalahan desain, dan menyusun *programming*. Sementara itu, tahap *output* merupakan hasil olahan data dari *input* berdasarkan sintesa/analisis yang kemudian dituangkan dalam ide desain berupa konsep desain dalam bentuk gambar kerja desain. Sejalan dengan hal tersebut, perwujudan Perancangan Interior Pet Medicare di Kota Blitar menggunakan data-data dalam bentuk tulis, lisan dan observasi langsung.

Proses *input* desain yang telah dilalui pada perencanaan ini, dijabarkan sebagai berikut:

### **1. Data Literatur**

Data literatur diperoleh dari berbagai sumber untuk mengumpulkan data pada Perancangan Interior Pet Medicare di Kota Blitar. Berikut penjelasannya:

**a. Data Literatur Mengenai Anjing dan Kucing**

- 1) *Anjing trah kecil*, penulis Santoso, Bobby, dan N.S. Budiana (Agriflo, Penerbit Swadaya)
- 2) *Pusat Kegiatan bagi Penyayang serta Hewan Anjing dan Kucing di DIY (e-journal Universitas Atma Jaya Ygyakarta, 2013)* hal 10

**b. Data Literatur Mengenai Klinik Hewan**

- 1) *Manual Prosedur Pelayanan Medis Klinik Hewan* (Fakultas Kedokteran Hewan Universitas Brawijaya, 2012)
- 2) *Pusat Kegiatan bagi Penyayang serta Hewan Anjing dan Kucing di DIY (e-journal Universitas Atma Jaya Ygyakarta 2013)* hal 21

**c. Data Literatur Mengenai Petshop**

- 1) *Pusat Kegiatan bagi Penyayang serta Hewan Anjing dan Kucing di DIY (e-journal Universitas Atma Jaya Ygyakarta 2013)* hal 20

**d. Data Literatur Mengenai Desain Interior**

- 1) *Desain Interior dengan Ilustrasi ,edisi kedua,* (Francis D.K.Ching)
- 2) *Human Dimension & Interior Space : A Source Book of Design Reference Standards* (Julius Panero, Martin Zelnik)
- 3) *Time-Saver Standards for Interior Design and Space Planning* (Joseph De Chiara, Julius Paner, Martin Zelnik )

## 2. Data Lapangan

Data lapangan merupakan data mengenai kondisi tempat atau lokasi perancangan yang diperoleh menggunakan metode pengamatan secara langsung, observasi, dan dokumentasi. Data lapangan ini kemudian diproses melalui sebuah tahapan bernama sintesa.

Berikut ini adalah data lapangan yang diperoleh menggunakan metode observasi, meliputi :

### a. Data Lapangan mengenai *PetShop*

#### 1. *Petshop* di Kota Blitar



**Gambar 28 .** *Patria Petshop* di Jl. Kapuas, Kota Blitar  
( Foto : Irfa Kurnia, 2016)



**Gambar 29.** *Galaxia Petshop & Grooming* di Jl. Ir Soekarno, Kota Blitar  
( Foto : Irfa Kurnia, 2016)

## 2. *Petshop* di Surakarta

<b>Dunia Petshop</b> Alamat : Jl. Kapten Piere Tendean No. 14 Nusukan, Banjarsari, Kota Surakarta	<b>Kawatan Petshop</b> Alamat : Jl. Muh. Yamin 95 Solo No. Telp : (0271) 645454
--	---

## b. Data Lapangan mengenai Klinik Hewan

Berikut beberapa klinik hewan yang telah dibservasi oleh penulis :

### 1. Klinik Hewan di Blitar

<b>Agung Poultry Shop</b> Alamat : Jl. Bali No. 215, Kota Blitar No. Telp : (0342) 801715	<b>Klinik Hewan Wonder Pet</b> Pemilik : drh. Dyah Sari Alamat : Jl. Kalasan No. 86, Blitar No. Telp : 081331727376
<b>Klinik Hewan <i>Satwa Medika</i></b> Alamat : Jl. Kapuas No. 19-A Dawuhan Kauman, Kota Blitar No. Telp : (0342) 781 3087	

## 2. Klinik Hewan di Surakarta dan Yogyakarta

<b><i>Pet Clinic (Kawatan)</i></b> Alamat : Jl. Muh. Yamin , Surakarta No. Telp : (0342) 801715	<b>UPTD Puskesmas Surakarta</b> Alamat : Jl. Slamet Riyadi N. 386 No. Telp : (0271) 724360
<b>Klinik Hewan Jogja</b> Alamat : Jl. Pamularsih No.55 Klaseman, Condong Catur, YK No. Telp : (0274) 4463259	



**Gambar 31.** Klinik Hewan Satwa Medika di Jl. Kapuas No. 19A Kauman, Kota Blitar  
( Foto : Irfa Kurnia, 2016)



**Gambar 32 .** Klinik drh. Adi Andaka di Jl. Tanjung No. 251, Kota Blitar  
( Foto : Irfa Kurnia, 2016)





**Gambar 33 . klinik Hewan Kawatan , Surakarta**  
( Foto : Irfa Kurnia, 2015)



**Gambar 34 . Klinik Hewan Jogja, di Condong Catur Jogjakarta**  
( Foto : Irfa Kurnia, 2016)

Data yang telah dikumpulkan melalui proses di atas kemudian diolah, dianalisis, dan dicari pemecahan permasalahannya. Dengan demikian akan dihasilkan beberapa alternatif desain yang dapat diterapkan. Hal-hal yang menjadi bahan analisis meliputi:





## **B. Analisis Alternatif Desain Terpilih**

Berdasarkan tahapan proses desain yang terpilih, analisis desain terpilih meliputi:

- a. Berpikir secara kreatif untuk pengembangan konsep desain.
- b. Mencari berbagai solusi kemungkinan desain untuk alternatif desain.
- c. Melakukan pembatasan – pembatasan atas kemungkinan yang ada dari berbagai alternatif.
- d. Memutuskan alternatif.

Ide yang telah dirumuskan didalam konsep desain kemudian dikembangkan agar memperoleh alternatif desain dan beberapa alternatif yang dirasa tepat untuk diterapkan pada Perancangan Interior Pet Medicare di Kota Blitar. Oleh sebab itu, untuk dapat mendeskripsikan ide, rumusan, serta, memutuskan alternatif perlu dijabarkan definisi objek garap sebagai berikut.

### **1. Pengertian Judul**

Judul Perancangan Interior Pet Medicare di Kota Blitar memiliki pengertian/definisi masing-masing, yaitu:

#### **1. Perancangan**

Proses, cara, perbuatan merancang.<sup>1</sup>

Suatu proses yang panjang serta tidak mudah dan lancar. Proses tersebut dimulai dari gagasan sampai terwujudnya gagasan menjadi tujuan awal. Dari sebuah titik awal (biasanya berupa loncatan ide), proses

---

<sup>1</sup> *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ke III*, (Jakarta, Balai Pustaka) Hal: 972

perancangan bergerak menuju perumusan ide (pada masa yang akan datang) yang berupa desain.<sup>2</sup>

## 2. Desain Interior

Karya arsitek atau desainer yang khususnya menyangkut bagian dalam dari sebuah bangunan, bentuk-bentuknya sejalan dengan perkembangan dan ilmu teknologi yang dalam perancangannya selalu di pengaruhi unsur geografi setempat dan kebiasaan sosial yang di wujudkan dalam gaya kontemporer.<sup>3</sup>

Tatanan perabot di dalam ruang sebuah gedung. Merencanakan, menata, dan merancang ruang interior dalam bangunan.<sup>4</sup>

## 3. *Pet*

.. *Pet* : 1. Binatang kesayangan (*cat, dog*). 2. Kesayangan (*of a teacher*) (Kamus *English-Bahasa Indonesia*).<sup>5</sup>

..vet.: 1 (veteran) veteran. 2 (veterinarian) dokter hewan.

.. veteriner/ve-te-ri-ner/ /véterinér/ *a* mengenai penyakit hewan (kedokteran hewan).<sup>6</sup>

## 4. *Medicare*

Medicare merupakan akronim dari dua kata yaitu “Medical” dan “Care”.

---

<sup>2</sup> Endy marlina, *Panduan Perancangan Bangunan Komersial*. (Yogyakarta: Andi. 2008). Hal:2

<sup>3</sup> Pamuji Suptandar, 1999. Hal : 11

<sup>4</sup> Francis D.K Ching dan Corry Binggeli, *Desain Interior Edisi Kedua*, (Jakarta: PT. Indeks, 2011), hal 45.

<sup>5</sup> *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ke III*, (Jakarta, Balai Pustaka)

<sup>6</sup> *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ke III*, (Jakarta, Balai Pustaka). Hal 1261

## 1. *Medical*

Dalam kamus *English – Indonesia* berarti medis atau yang terkait dengan ilmu kedokteran, atau pengobatan penyakit dan cedera. Kata medis sendiri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti sesuatu yang termasuk berhubungan dengan bidang kedokteran.<sup>7</sup>

### *Care*

*Care* dalam bahasa Inggris berarti perhatian atau perawatan.<sup>8</sup> Kata *care* pada definisi ini mengacu pada fasilitas *groom/grooming* yang merupakan kegiatan *care* pada hewan.

Menurut Kamus, *grooming* artinya mengurus. Kebanyakan pecinta hewan mengartikan *grooming* sebagai proses memandikan/membersihkan hewan peliharaan (biasanya kucing atau anjing) dengan menggunakan bahan dan teknik tertentu serta peralatan yang memadai.

#### a) Tujuan *Grooming*

Grooming bertujuan menjaga kesehatan hewan kesayangan sehingga tidak mudah terserang penyakit karena kebersihan yang terjaga. Anjing dan Kucing dari berbagai ras perlu untuk digrooming secara berkala, untuk membuat mereka sehat dan nyaman. *Grooming* dapat dilakukan paling lama selama 6-8 minggu sekali

---

<sup>7</sup> *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ke III*, (Jakarta, Balai Pustaka)

<sup>8</sup><http://kamuslengkap.com/kamus/inggris-indonesia/arti-kata/care.05:23WIB.08/08/2016>

#### b) Jenis *Grooming*

Berdasarkan *shampoo* yang digunakan, karakter *grooming* terbagi menjadi sebagai berikut.

- 1) *Cleansing/Standar Grooming* (mengandung bahan untuk membersihkan minyak pada kulit dan folikel rambut dan juga membersihkan kotoran pada kulit dan rambut.)
- 2) *Medicated* (mengandung bahan anti bacterial atau anti jamur yang bekerja di kulit)
- 3) *Insecticidal/Anti Kutu* (mengandung bahan aktif yang dapat mengatasi kutu yang sering terdapat pada area kulit dan rambut)

### 5. Origami

Kata origami berasal dari bahasa Jepang, dari kata *oru* yang berarti melipat dan *kami* berarti kertas. Penggabungan kata tersebut mengubah kata *kami* menjadi *gami*, sehingga bukan *orikami* tetapi origami, artinya sama yaitu melipat kertas.<sup>9</sup>

### 6. Gaya Kontemporer

Gaya Kontemporer adalah salah satu gaya desain yang terpengaruh dampak modernisasi yang mulai berkembang sekitar awal 1920-an yang dimotori oleh sekumpulan arsitek *Bauhaus School of Design*, Jerman yang merupakan respon terhadap kemajuan teknologi (era modern) dan perubahan sosial

---

<sup>9</sup> Martha Christiani, M.Pd, *Melipat Kertas untuk Anak Usia Dini*. Isi Buku Bahan Ajar Pendidikan Anak Usia Dini bab IV, Universitas Negeri Yogyakarta. 2012 hal : 01

masyarakat akibat perang dunia. Gaya kontemporer untuk sebuah seni bangunan berkembang pesat pada tahun 1940-1980an.<sup>10</sup>

Beberapa Ciri Arsitektur Kontemporer sebagai berikut.

- |                                     |  |
|-------------------------------------|--|
| 1. <i>Open Plan</i>                 | 8. Warna Netral dengan Tampilan  |
| 2. Inovatif ( <i>uptodate</i> )     | yang bersih  |
| 3. Fleksibel                        | 9. Menggunakan sentuhan warna  |
| 4. Fungsional                       | cerah  |
| 5. Bentuk kotak                     | 10. Jendela Kaca   |
| 6. Halus dan terkesan bersih        | 11. Alumunium, dan stainlesssteel                                      |
| 7. Mengandung unsur bentuk geometri | pada pintu dan jendela   |
|                                     | 12. Penggunaan <i>furniture</i> yang unik atau <i>costum furniture</i> |

## 7. Kota Blitar

Kota Blitar merupakan salah satu daerah di wilayah Provinsi Jawa Timur yang secara geografis terletak di ujung selatan Jawa Timur dengan ketinggian 156 m dari permukaan air laut, pada koordinat 112° 14' – 112° 28' Bujur Timur dan 8° 2' – 8° 10' Lintang Selatan, memiliki suhu udara cukup sejuk rata-rata 24° C- 34° C karena Kota Blitar berada di kaki Gunung Kelud dan dengan jarak 160 Km arah tenggara dari Surabaya.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> <http://www.daudesain.com/Arsitektur?arsitektur-kontemporer.html> diakses pada 15/11/2016 pukul 22:12 WIB

<sup>11</sup> *Kota Blitar* <http://www.blitarkota.go.id/> . diakses 12 Desember 2015)



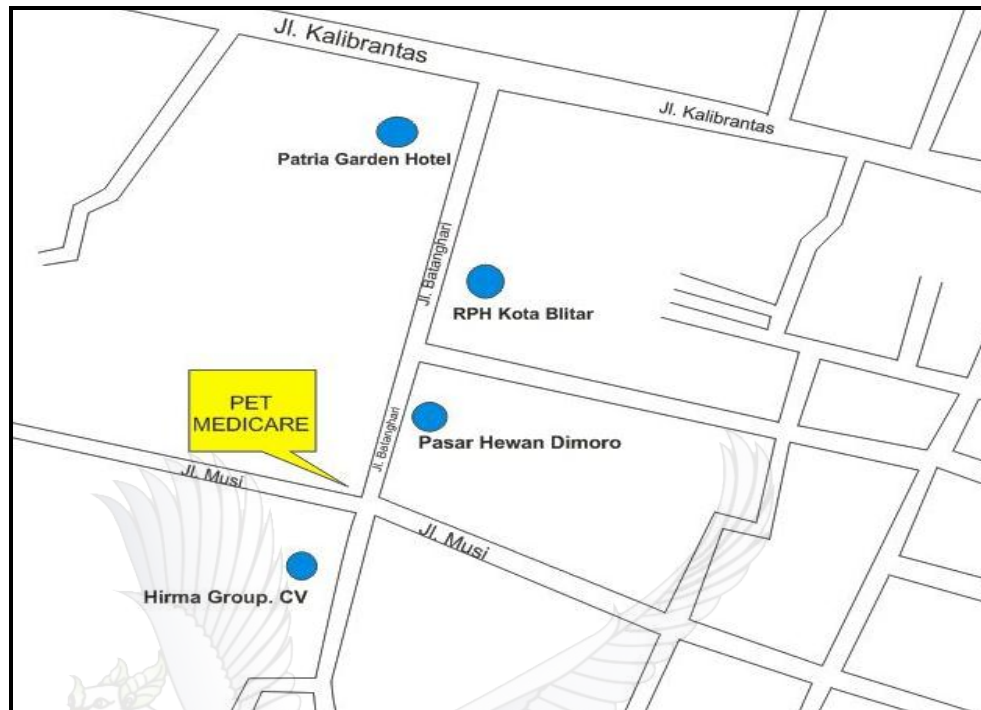
**Gambar 34 . Lambang Kota Blitar**

(Sumber : Situs Resmi Pemerintah Kota Blitar, “Arti dan Lambang Daerah, diakses dari <http://www.blitarkota.go.id/> pada tanggal 2 Desember 2015 pukul 11.05.)

Jadi, “Perancangan interior Pet Medicare di Kota Blitar ” adalah kegiatan menemukan ide/gagasan mengenai interior pusat pelayanan khusus hewan peliharaan di Blitar. Fasilitas yang terdapat pada Pet Medicare ini adalah sebagai berikut: *Reception Area, Medic Area, Care Area, Meeting Room, Store Area, lavatory, Office*, dan gudang.

## **2. Site Plan**

Perancangan Interior Pet Medicare di Blitar akan didirikan di Jl. Batangan, Sanankulon, Blitar. Lokasi ini tepat berhadapan dengan pasar hewan Blitar. Lahan tersebut merupakan lahan kosong yang luas dengan posisi yang strategis , yaitu berada di dekat pusat pemerintahan Blitar.



**Gambar 35 . Site Plan Pet Medicare di Blitar**

Alasan dipiilhnya lokasi tersebut adalah sebagai berikut :

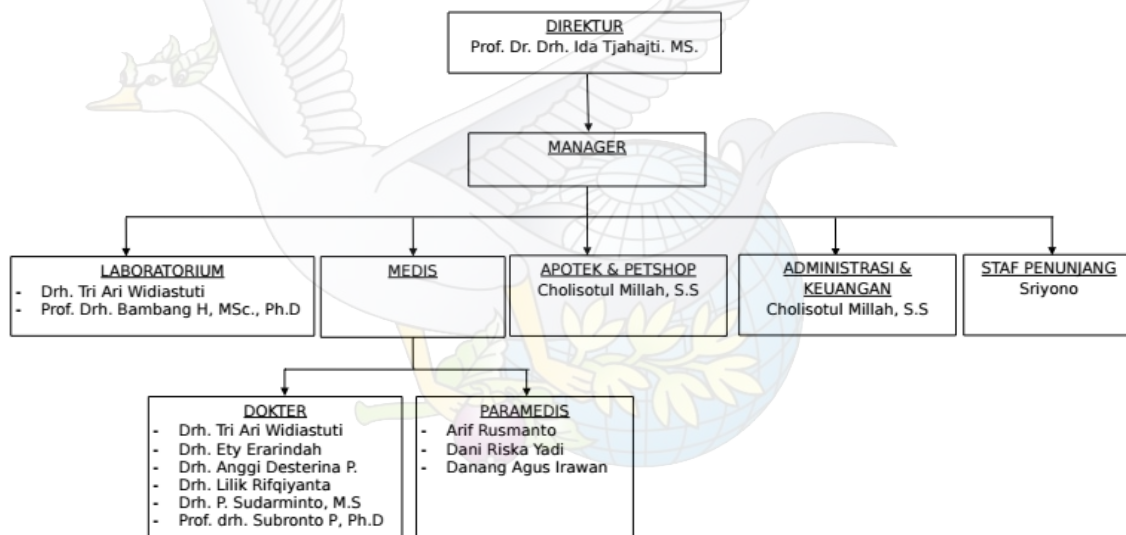
- a. Berada di area perkotaan yang strategis
- b. Luasan lahan mencukupi untuk dijadikan asumsi denah dari perancangan ini.
- c. Memiliki aksesibilitas yang baik
- d. Wilayah yang sedang dalam tahap pengembangan pemerintah Blitar



### 3. Struktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan suatu kerangka yang menunjukkan seluruh kegiatan untuk pencapaian tujuan organisasi, hubungan antar fungsi, serta wewenang dan tanggung jawabnya.<sup>12</sup> Struktur organisasi memiliki peran penting dalam menjalankan bisnis pelayanan jasa berupa *one stop service* khusus hewan peliharaan ini.

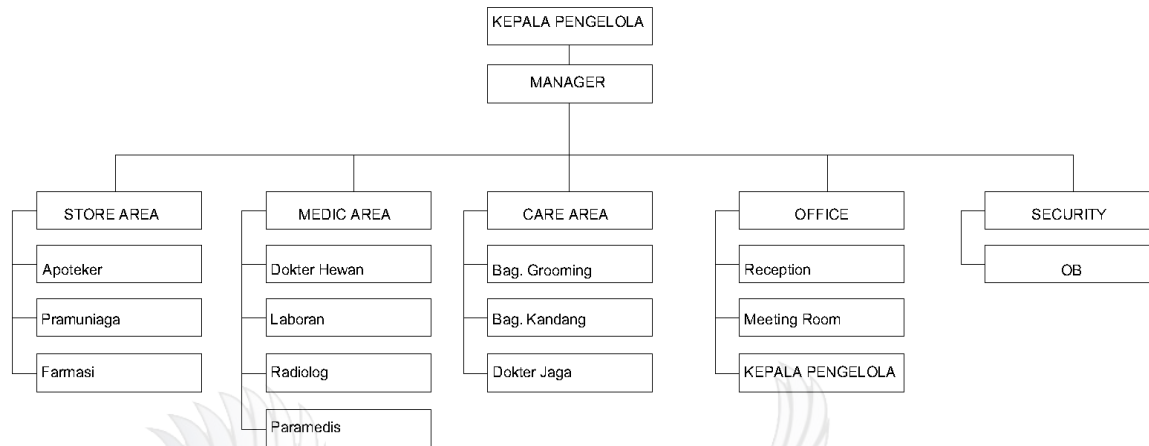
Adapun literature yang menjelaskan tentang struktur organisasi Klinik hewan yang diambil dari data Klinik Hewan Jogja, sebagai berikut:



**Skema 03.** Struktur Organisasi Klinik Hewan Jogja  
(Sumber : <http://klinikhewanjogja.com/main/struktur-organisasi/>)

Data literatur tersebut, dapat menjadi acuan dalam membentuk struktur organisasi yang sesuai dengan kebutuhan Perancangan Interior Pet Medicare di Kota Blitar. Struktur organisasi Pet Medicare adalah sebagai berikut:

<sup>12</sup> *Struktur dan Desain Organisasi*. Ika Ruhana. Universitas Brawijaya, Malang 2012 hal: 02



**Skema 04.** Struktur Organisasi Pet Medicare di Kota Blitar

Dari struktur organisasi di atas, dapat dijelaskan secara detail tugas pokok struktur organisasi sebagai berikut :

**Tabel 02.** Penjelasan Tugas dan Wewenang dalam Struktur Organisasi

Jabatan	Tugas/ Wewenang
<b>Direktur</b>	<p>Direktur/ pimpinan Pet Medicare adalah seorang dokter hewan (drh.) memiliki peranan penting dalam mengendalikan seluruh kegiatan di klinik meliputi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Melakukan pengawasan selama kegiatan yang terjadi di dalamnya.</li> <li>2) Bertanggung jawab penuh atas Pet Medicare .</li> <li>3) Melakukan <i>review</i> terhadap kepala bagian.</li> <li>4) Pembinaan, monitoring, dan melakukan evaluasi.</li> </ol>
<b>Medic Area</b>	<p>Bagian Pelayanan Medis adalah bagian dari Pet Medicare yang bertugas sebagai pelaksana pelayanan jasa medik veteriner, yang ditangani oleh Dokter Jaga dan Tenaga Teknis.</p> <p>Dokter Jaga adalah dokter hewan yang ditugaskan oleh Ketua Program di Pet Medicare, sedangkan Tenaga</p>

	<p>Teknis adalah seorang tenaga fungsional yang berdasarkan keahliannya.<sup>13</sup>, tugasnya meliputi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Bertanggung jawab dalam pelayanan jasa medik veteriner pada klien</li> <li>2) Membuat laporan pemeriksaan</li> <li>3) Memberikan layanan konsultasi pada klien</li> </ol>
<b>Laboratorium</b>	<p>Laboratorium Veteriner adalah laboratorium yang mempunyai tugas dan fungsi pelayanan dalam bidang pengendalian dan penanggulangan penyakit Hewan (patologi) dan Kesehatan Masyarakat Veteriner,<sup>14</sup> yang tugasnya meliputi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Melakukan pemeriksaan kondisi patologi</li> <li>2) Bertanggung jawab atas hasil uji/ tes laboratorium</li> </ol>
<b>Store Area</b>	<p>Merupakan area publik sekaligus bagian penjualan yang menyediakan segala kebutuhan hewan peliharaan dari makanan, perlengkapan tempat tinggal, hingga obat-obatan non resep. Tugas bagian <i>Store</i> meliputi,</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Bertanggung jawab atas segala transaksi yang terjadi di bagian tersebut</li> <li>2) Mengawasi dan mencatat ketersediaan stok barang</li> <li>3) Melakukan laporan penjualan</li> </ol>
<b>Care Area</b>	<p>Kata <i>care</i> memiliki arti sebagai kegiatan merawat atau memberikan perawatan terhadap hewan. Kegiatan semacam ini dikenal dengan istilah <i>Grooming</i> dan merupakan pelayanan yang umum ditawarkan di salon-salon hewan.</p> <p>Petugas <i>Grooming</i> disebut dengan <i>Groomer</i>. <i>Groomer</i> merupakan seorang yang ahli dalam bidang salon hewan. Seorang <i>Groomer</i> akan dibantu oleh satu hingga dua asisten saat kondisi ramai, tugasnya meliputi :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Memberikan pelayanan jasa berupa perawatan dan</li> </ol>

<sup>13</sup> *Manual Prosedur Pelayanan Medis Pusat Pelayanan Khusus Hewan Peliharaan* . Pendidikan Program Kedokteran Hewan UB, 2012:3

<sup>14</sup> *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 95 Th 2012 tentang Kesehatan Masyarakat Veteriner Dan Kesejahteraan Hewan* : 2

	<p>penataan bulu pada anjing/kucing.</p> <p>2) Memberikan perawatan pada anjing dan kucing yang mengalami masalah pada kutu atau jamur.</p> <p>3) Memberikan layanan <i>massage</i> sederhana untuk melancarkan peredaran darah pada hewan peliharaan yang melakukan <i>Grooming</i>.</p>
<b>Tenaga teknis/ Paramedik</b>	Bertugas sebagai asisten Dokter Hewan saat mengatasi pasien (hewan peliharaan)
<b>Administrasi dan Keuangan</b>	<p>1) Bertanggung jawab atas pengembangan keuangan Pet Medicare .</p> <p>2) Koordinator karyawan bagian keuangan.</p> <p>3) Melakukan review grafik keuangan.</p> <p>4) Membuat laporan keuangan</p>
<b><i>Kennel Boy/Kennel Girl</i> (Petugas kebersihan)</b>	<i>Kennel Boy</i> atau <i>Kennel Girl</i> bertugas sebagai pemelihara kebersihan kandang pada area penampungan hewan (kandang), menyiapkan dan memberi makan hewan peliharaan, dan mengurus semua keperluan hewan peliharaan.

#### 4. Sistem Operasional

Jam operasional yang berlaku pada Pet Medicare ini adalah selama hari kerja yaitu Senin-Sabtu pukul 08.30 s/d 16.00 untuk bagian *Office*, Setiap hari atau Senin- Minggu pukul 08.30 s/d 16.00 (*Grooming, Medic, Store*). Jam operasional untuk *Meeting Room/Meeting Hall* adalah setiap *weekend* yaitu hari Sabtu – minggu pukul 08.30 s/d 16.00. Selain pembagian jadwal tersebut, wilayah kerja dokter jaga adalah 24 jam untuk melayani kebutuhan pelayanan medis pada hewan yang bersifat darurat.

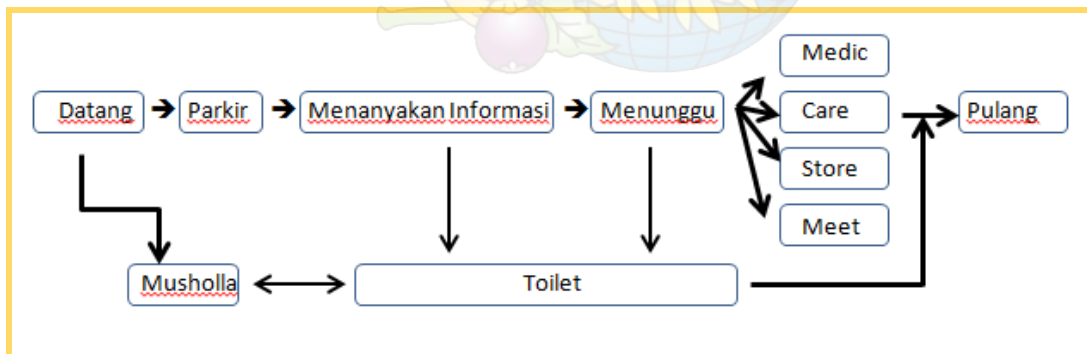
**Tabel 03.** Jam Operasional Pet Medicare

KEGIATAN	HARI	WAKTU
Pelayanan Jasa Medik Veteriner (Klinik)	Senin - Sabtu	08.30-16.00
Pelayanan Jasa Perawatan ( <i>Grooming</i> )	Senin - Sabtu	08.30-16.00
UGD	Setiap Hari	24 Jam
<i>Store</i>	Senin - Sabtu	08.30-16.00
<i>Meeting Hall</i>	Sabtu-Minggu	08.30-16.00

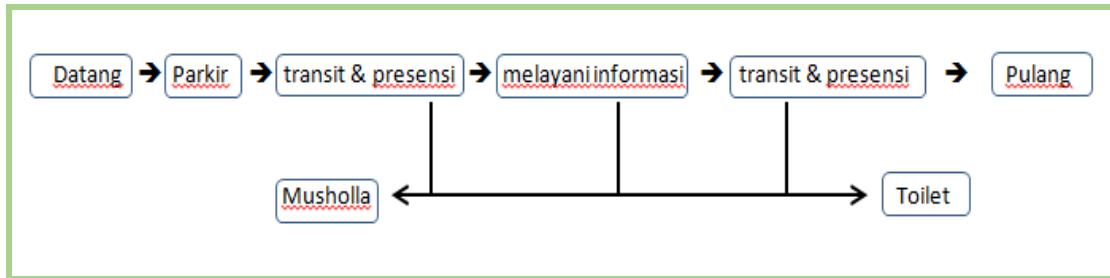
## 5. Pola Aktivitas dalam Ruang

Aktivitas di dalam ruang dapat menentukan kebutuhan dalam ruang sehingga tercipta hubungan antar ruang yang dapat memudahkan pengunjung dan pengelola. Berikut ini adalah aktivitas yang dilakukan dalam Pet Medicare :

### a. Pola Aktivitas pada *Reception Area*:

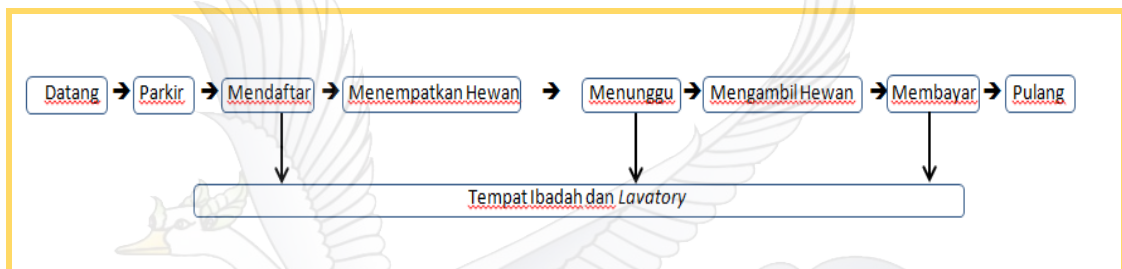


**Skema 05.** aktivitas Pengunjung di *Reception Area*

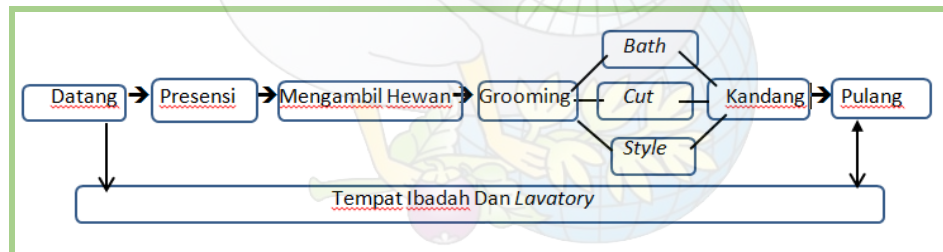


**Skema 06.** Aktivitas Pengelola di *Reception Area*

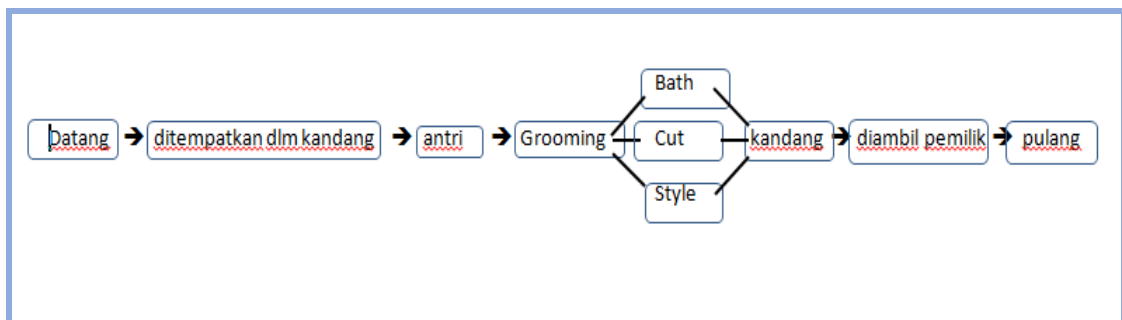
**b. Aktivitas pada *Care Area*:**



**Skema 07.** aktivitas pengunjung di *Care Area*

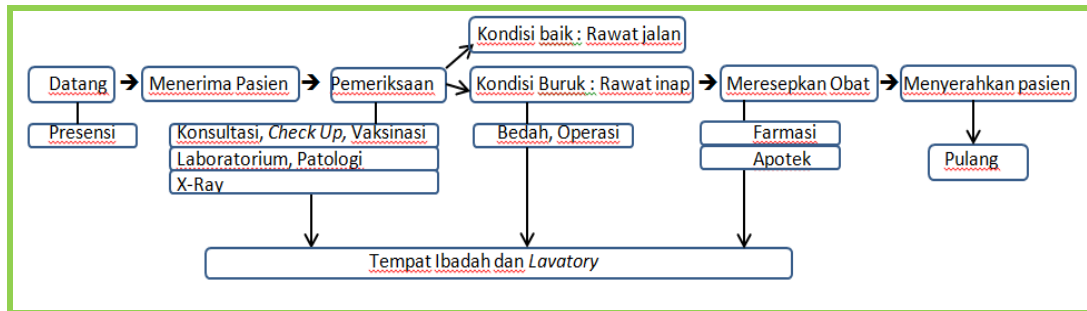


**Skema 08.** aktivitas pengelola di *Care Area*

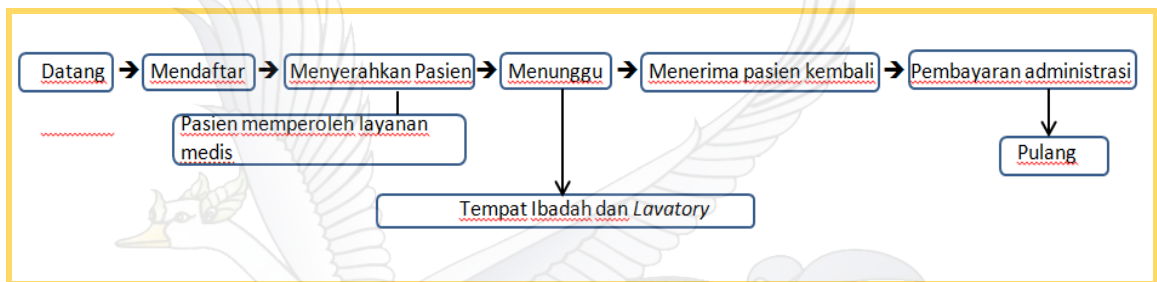


**Skema 09.** aktivitas hewan di *Care Area*

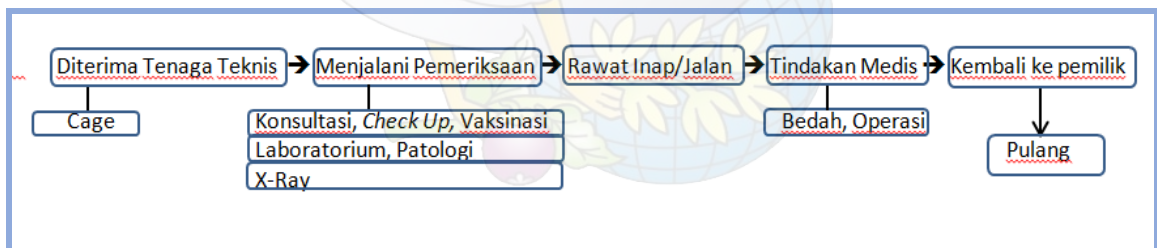
c. Pola aktivitas pada *Medic Area*:



Skema 10. aktivitas pengelola di *Medic Area*



Skema 11. aktivitas pengunjung di *Medic Area*



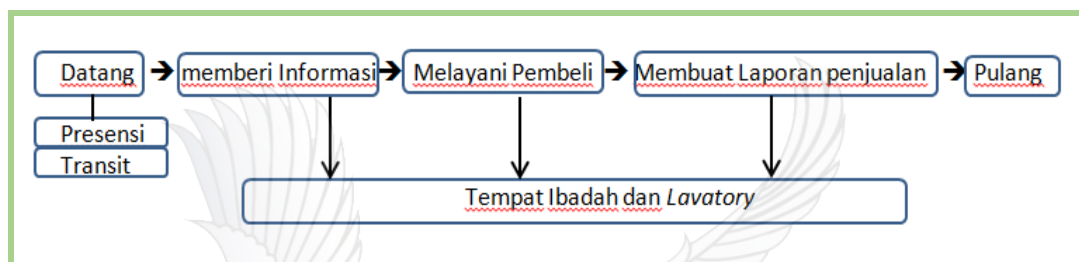
Skema 12. aktivitas hewan pada *Medic Area*



**d. Pola aktivitas pada *Store*:**

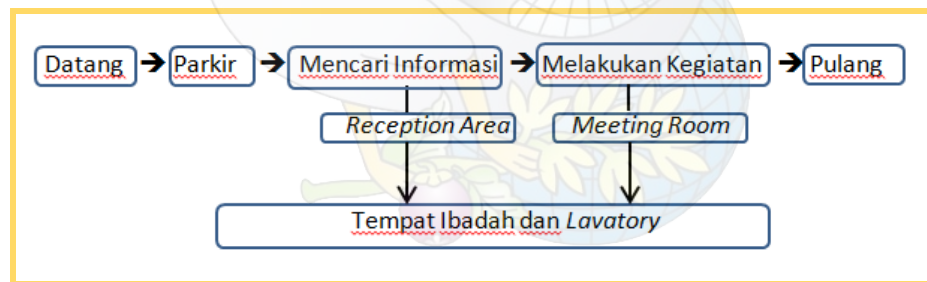


**Skema 13.** aktivitas pengunjung di *Store*

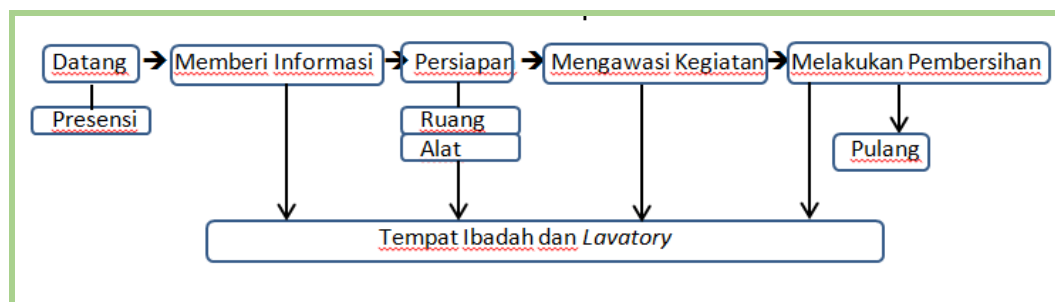


**Skema 14.** aktivitas pengelola di *Store*

**e. Pola Aktivitas pada *Meeting Area* :**



**Skema 15.** aktivitas Pengunjung di *Meeting Area*



**Skema 16.** aktivitas Pengelola di *Meeting Area*

## 6. Aktivitas, Kebutuhan Ruang, dan Kebutuhan Perabot

Aktivitas manusia/pengguna, kebutuhan ruang, dan kebutuhan perabot merupakan tiga hal yang harus dianalisa secara lebih mendalam agar tercipta desain yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan sehingga memudahkan manusia dalam melakukan aktivitas. Francis D. K.Ching menyatakan bahwa Ruang Interior bangunan dirancang sebagai sarana manusia bergerak, beraktivitas, dan beristirahat.<sup>15</sup> Berikut ini tabel analisa aktivitas, kebutuhan ruang, dan kebutuhan aksesoris :

**Tabel 04.** Kebutuhan Ruang

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Kebutuhan Perabot
<b>Direktur</b>	Beraktivitas/bekerja	<i>Office</i>	Meja Kerja Komputer Kursi Kerja Rak/ Lemari Washtafel Kloset
	Mengawasi kinerja pegawai		
	Istirahat/ Makan		
	Ibadah	Mushola	
	Rapat	<i>Meeting Room</i>	
	Buang Air	<i>Lavatory</i>	
<b>Laboran</b>	Bekerja	Laboratorium	Meja Kerja Komputer Mikroskop LAB KIT Kursi Kabinet, Rak Lemari Washtafel Kloset
	Uji lab		
	Membuat laporan hasil uji		
	Buang air	<i>Lavatory</i>	
	Ibadah	Mushola	
	Istirahat	Laboratorium/ loker	

<sup>15</sup> Ching, Francis D.K., *Ilustrasi Desain Interior* (Jakarta: Erlangga, 1996) hal. 58

<b>Dokter Hewan / Paramedis</b>	Bekerja	Ruang Dokter	Meja periksa Meja kerja Kursi <i>Surgery Kit</i> Kloset Washtafel Rak Kabinet, lemari
	Memberi tindakan medis	R. Operasi	
	Memberikan konsultasi	R. Dokter	
	Memantau kondisi pasien pemeriksaan	<i>Intensive Care</i> Ruang Dokter	
	Buang air	<i>Lavatory</i>	
	Ibadah	Mushola	
	Istirahat	Loker/ Ruang dokter	
<b>Petugas Store Area</b>	Melayani pembeli	<i>Store</i>	Rak display Meja kerja Kabinet Lemari LAB KIT Kloset Washtafel Kursi
	Memeriksa stok barang	Gudang	
	Membuat laporan penjualan	Kasir	
	Buang air	<i>Lavatory</i>	
	Ibadah	Mushola	
	Istirahat	Loker	
	Meracik obat	Lab. Farmasi	
	Menjual obat-obatan	<i>Pharmacy</i>	
<b>Petugas Care Area</b>	Melayani konsultasi	Ruang konsul	Meja kerja Kursi dokter, kursi pengunjung <i>Bathup</i> Meja cukur Kloset <i>Grooming KIT</i> Washtafel
	<i>Wet Grooming</i>	R. Grooming basah	
	<i>Dry Grooming</i>	R. Grooming kering	
	Mengandangkan hewan	<i>Cage</i>	
	Buang air	<i>Lavatory</i>	
	Istirahat	R. Pegawai / Loker	
	Ibadah	Mushola	
<b>Admin &amp; Accountant</b>	Bekerja	Area admin	Meja kerja Kursi Washtafel Kloset
	Ibadah	mushola	
	Buang air	<i>Lavatory</i>	
	Istirahat	R. pegawai/ loker	
<b>OB</b>	Bekerja	R. Pegawai	Meja kerja Kursi Washtafel Kloset
	Istirahat		
	Buang air	<i>Lavatory</i>	
	Ibadah	Mushola	

## 7. Besaran Ruang

**Tabel 05.** Besaran Ruang

Ruang	Kapasitas (satuan unit)	Standar	Perhitungan (m <sup>2</sup> )	Sumber
<b>Reception Area</b>				
<i>Reception</i>	10 org	5,37 m <sup>2</sup>	$10 \times 5,37 \text{ m}^2 = 53,70 \text{ m}^2$ $30\% \times 82,74 \text{ m}^2 = 24,82 \text{ m}^2$ $\Sigma = 78,52 \text{ m}^2$	TSS
<b>Store Area</b>				
Kapasitas	20-35 org	0,9 m <sup>2</sup> / org	$35 \times 0,9 \text{ m}^2 = 31,5 \text{ m}^2$ $25\% \times 31,5 \text{ m}^2 = 7,87 \text{ m}^2$ $\Sigma = 39,4 \text{ m}^2$	HD
Kasir	1	2 m <sup>2</sup>	$1 \times 2 \text{ m}^2 = 2 \text{ m}^2$ $25\% \times 2 \text{ m}^2 = 0,5 \text{ m}^2$ $\Sigma = 2,5 \text{ m}^2$	HD
<i>Display</i>	Rak > 10	0,35 x 3 = 1,05 m <sup>2</sup>	$10 \times 1,05 \text{ m}^2 = 10,5 \text{ m}^2$ $25\% \times 10 \text{ m}^2 = 2,5 \text{ m}^2$ $\Sigma = 12,5 \text{ m}^2$	HD
<b>Meeting room</b>				
<i>Meeting room</i>	1	64,10 m <sup>2</sup>	$1 \times 64,10 \text{ m}^2 = 64,1 \text{ m}^2$ $30\% \times 64,1 \text{ m}^2 = 19,23 \text{ m}^2$ $\Sigma = 83,33 \text{ m}^2$	TSS
<b>Lavatory</b>				
<i>Lavatory</i>	2	39 m <sup>2</sup>	$2 \times 39 \text{ m}^2 = 78 \text{ m}^2$ $30\% \times 78 \text{ m}^2 = 23,4 \text{ m}^2$ $\Sigma = 101,4 \text{ m}^2$	TSS
<b>Gudang</b>				
<i>Gudang</i>	1	12 m <sup>2</sup>	$1 \times 12 \text{ m}^2 = 12 \text{ m}^2$ $30\% \times 12 \text{ m}^2 = 3,6 \text{ m}^2$ $\Sigma = 15,6 \text{ m}^2$	TSS
<b>Mushola</b>				
<i>Mushola</i>	1	16 m <sup>2</sup> (15 org)	$1 \times 16 \text{ m}^2 = 16 \text{ m}^2$ $30\% \times 16 \text{ m}^2 = 4,8 \text{ m}^2$ $\Sigma = 20,8 \text{ m}^2$	TSS

**Keterangan :**

TSS : *Time Saver Standar, Joseph De Chiara*


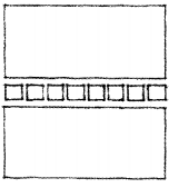
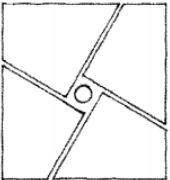
HD : *Human Dimension, Julius Panero*

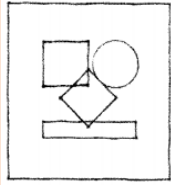
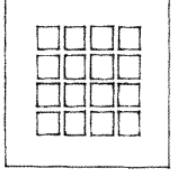
## 8. Organisasi Ruang

Pengaturan ruang yang baik akan mempermudah aktivitas pengguna di dalam ruang. Setiap ruang memiliki fungsi dan hubungan satu sama lain yang saling berkaitan. Oleh karena itu, perancangan iperlu ditentukan organisasi ruang yang tepat. Terdapat beberapa jenis pembagian mengenai organisasi ruang, yaitu:

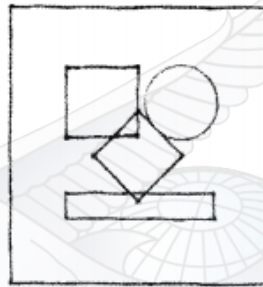
**Tabel 06.** Organisasi Ruang

(Sumber : Francis D.K. Ching, *Arsitektur Bentuk Ruang & Tatahan*, 2008, hal : 195)

	a. Organisasi Terpusat Suatu ruang sentral dan dominan, yang dikelilingi oleh sejumlah ruang sekunder yang dikelompokkan.
	b. Organisasi linier Sebuah sekuen linier ruang-ruang yang berulang
	c. Organisasi Radial Sebuah ruang terpusat yang menjadi sentral organisasi – organisasi linier ruang yang memanjang dengan cara radial.

	<p>d. Organisasi Terklaster</p> <p>Ruang-ruang yang dikelompokkan melalui kedekatan atau pembagian suatu tanda pengenal atau hubungan visual bersama</p>
	<p>e. Organisasi Grid</p> <p>Ruang-ruang yang diorganisir di dalam area sebuah grid struktur atau rangka kerja tiga dimensi lainnya.</p>

Perancangan interior Pet Medicare ini menggunakan pola hubungan antar ruang secara mengelompok atau terklaster.



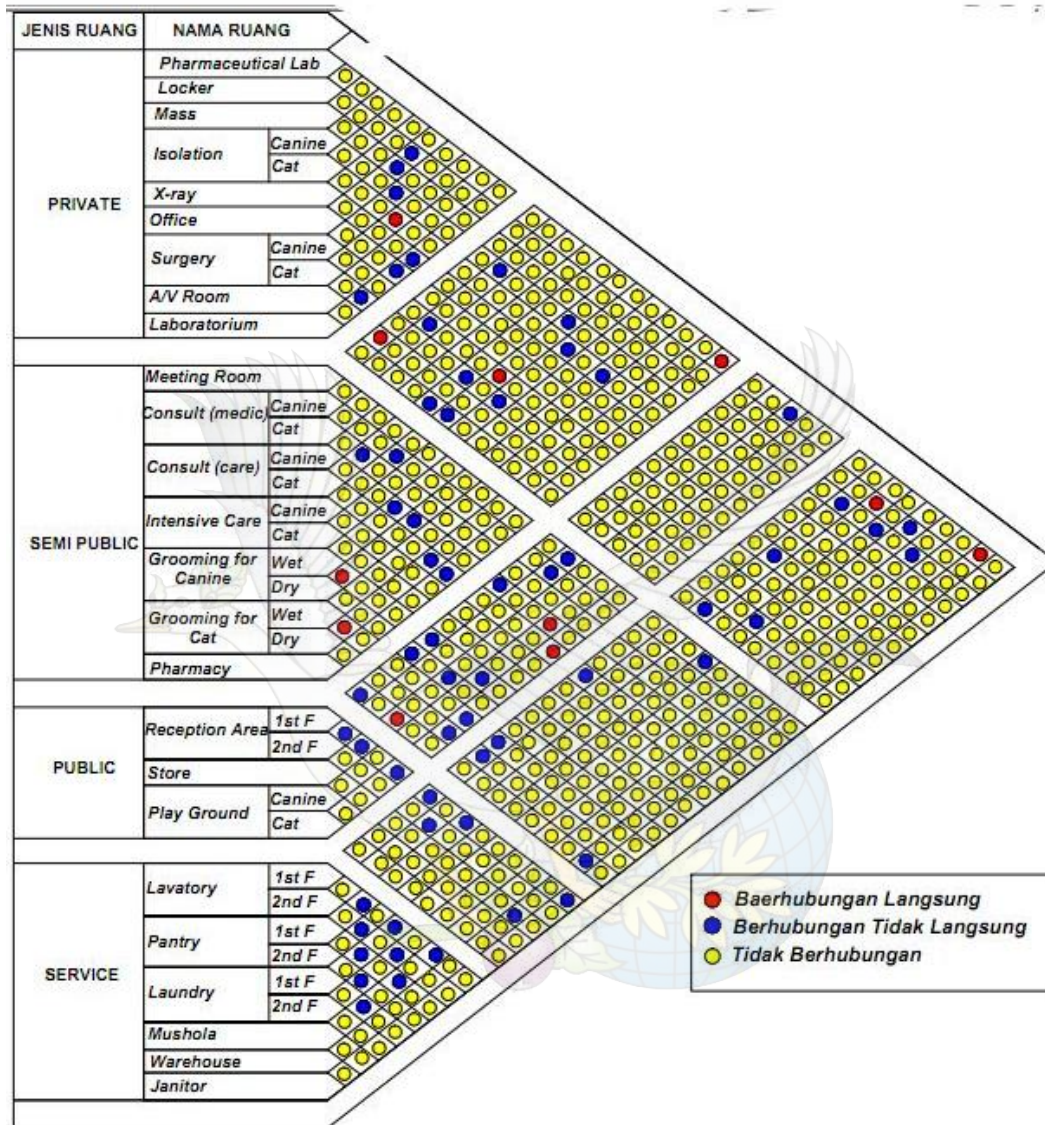
**Gambar 36.** Organisasi Ruang Terklaster

Pola ini menghubungkan ruang-ruangnya satu sama lain berdasarkan kedekatan fisik. Seringkali organisasi ini terdiri dari ruang-ruang berulang dan seluler yang memiliki fungsi-fungsi serupa serta membagi sebuah tanda pengenal visual bersama seperti bentuk dasar atau orientasi.<sup>16</sup>

<sup>16</sup> Francis.D.K.Ching, *Arsitektur: Bentuk, Ruang, & Tatahanan*. Hal 222



## 9. Hubungan Antar Ruang



**Skema 17** Hubungan Antar Ruang  
 (Sumber: Neufert Ernst, 1997, hal. 200)



## 10. Grouping dan Zoning

Ruang-ruang pada *Pet Medicare* ini dikategorikan dalam empat jenis area yang berbeda-beda, yaitu area publik, *area semi privat*, *area privat*, *area servis*, dan *sirkulasi*.

### a. Area Publik

Area Publik merupakan ruang yang dapat dengan mudah diakses untuk semua orang (pengunjung dan pengelola). Pengelompokan ruang yang termasuk dalam area publik adalah *Reception Area*, *Store*, dan *Playground*

### b. Area Semi Publik

Ruang Semi Publik adalah ruang turunan dari ruang privat. Hal ini sifatnya lebih sedikit kearah umum serta memiliki akses yang lebih sedikit longgar. Untuk pengelompokan ruang yang aktivitas di dalamnya tidak langsung berhubungan dengan publik. Pengelompokan yang termasuk ruang semi publik yaitu *Consult (Medic/Care)*, *Intensive Care*, *Grooming Area*, dan *Pharmacy*.

### c. Area Privat

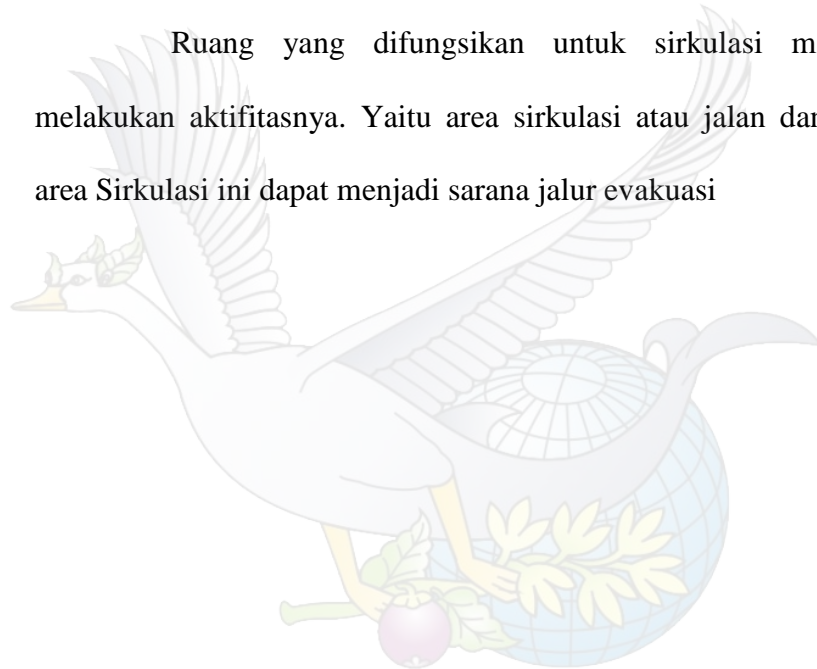
Ruang Privat adalah pengelompokan ruang yang menuntut tingkat privasi atau dapat dimasuki oleh tertentu saja dan tidak langsung berhubungan dengan publik. Pengelompokan yang termasuk ruang *privat* yaitu *Pharmaceutical Lab*, *Locker*, *Mass* , *Isolation*, *X-Ray*, *Office*, *Surgery*, *A/V Control*, *Laboratorium*.

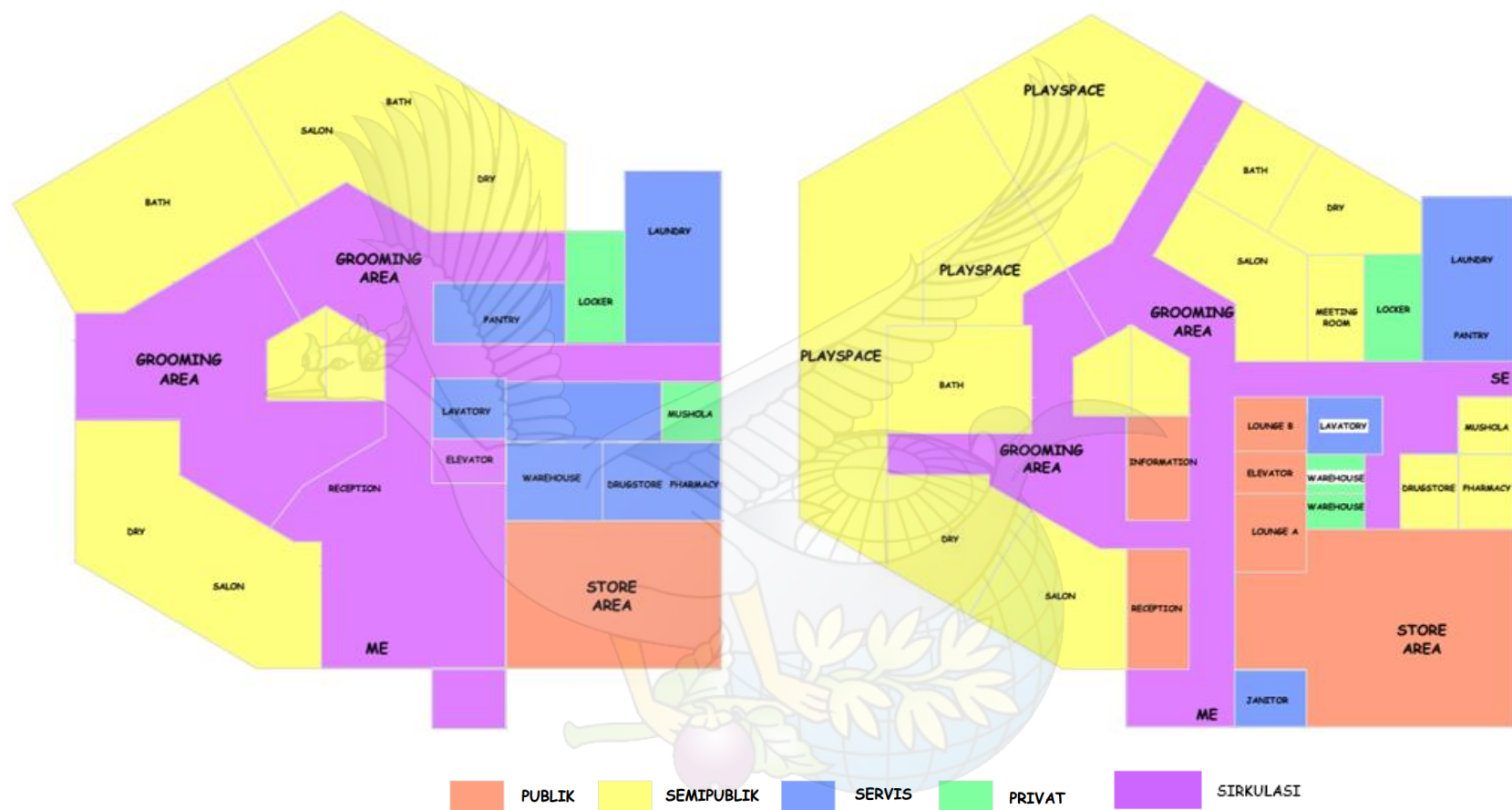
#### **d. Area Servis**

Ruang Servis adalah pengelompokan ruang yang mengacu pada aktifitasnya meliputi pelayanan publik dan pemeliharaan intern. Pengelompokan yang termasuk ruang servis yaitu *Lavatory, Pantry, Laundry, Mushola, Warehouse, dan Janitor*

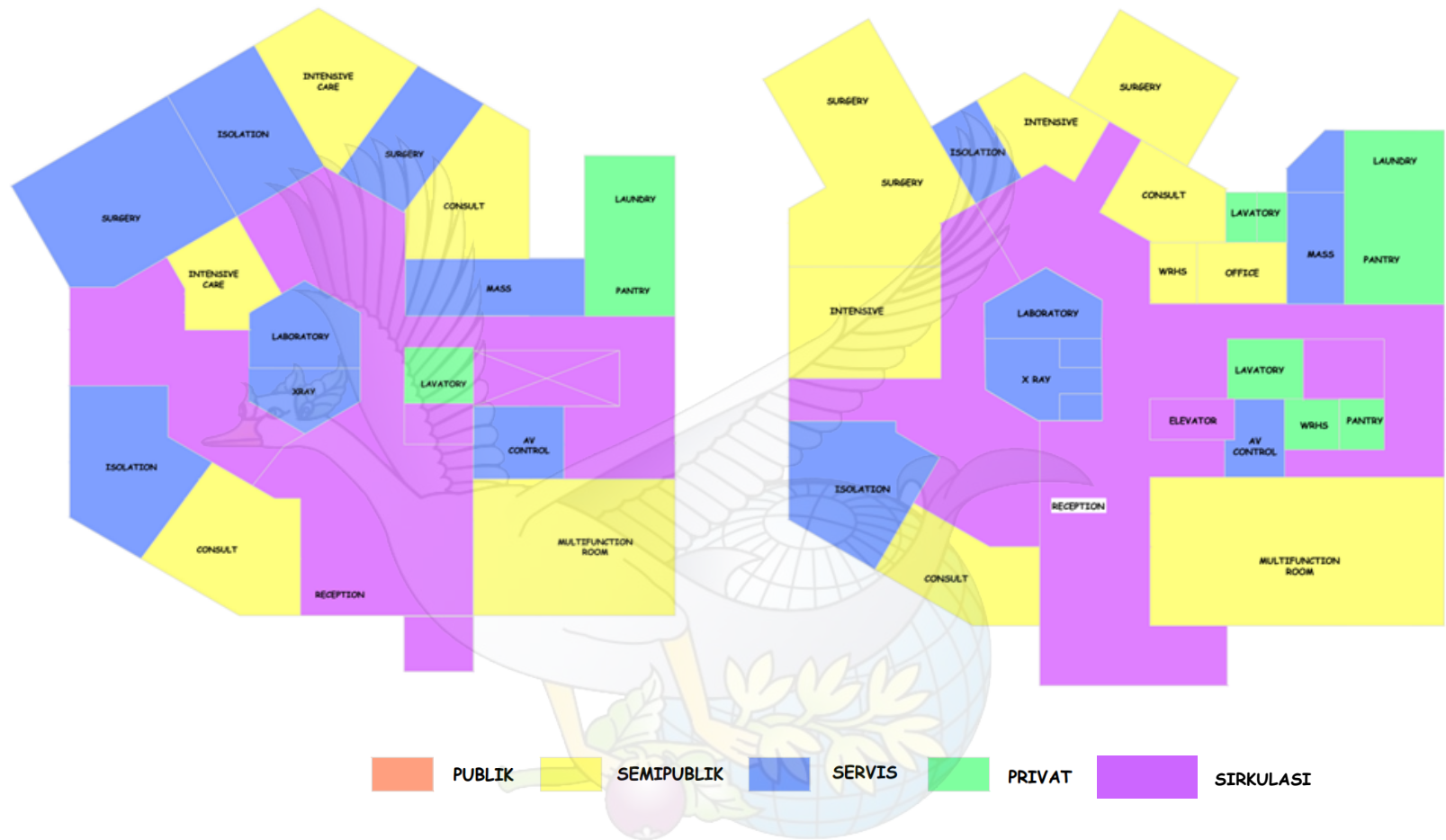
#### **e. Area Sirkulasi**

Ruang yang difungsikan untuk sirkulasi manusia dalam melakukan aktifitasnya. Yaitu area sirkulasi atau jalan dan tangga. Dari area Sirkulasi ini dapat menjadi sarana jalur evakuasi





Gambar 37. Alternatif I dan II Grouping Zoning Lantai 1 Pet Medicare



**Gambar 38.** Aternatif I dan II *Grouping Zoning* Lantai II Pet Medicare

**Tabel 07.**Tabel Indikator Penilaian *Grouping Zoning*

Alternatif Desain	Fungsional	Kenyamanan	Keamanan	Fleksibilitas
ALT I	***	***	***	**
ALT II	***	***	**	***
Terpilih	<b>Alternatif II</b>			

**Tabel 08.** Keterangan Indikator

Keterangan	
<b>Fungsional</b>	Grouping dan Zoning bisa menginformasikan fungsi dari setiap ruang berdasarkan kebutuhan pengguna ruangan.
<b>Kenyamanan</b>	Grouping dan Zoning berdasarkan jenisnya sesuai dengan fungsinya yang akan berfungsi memberikan kenyamanan bagi penggunanya.
<b>Keamanan</b>	Grouping dan Zoning mendukung keselamatan penggunanya.
<b>Fleksibilitas</b>	Pengelompokan ruang mendukung kemudahan bagi penggunanya (Pengunjung dan pengelola), hal ini berkaitan dengan kemudahan akses dari satu ruang ke ruang lainnya dan saling berurutan.

## 11. Pola Sirkulasi



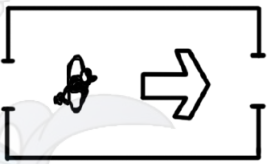
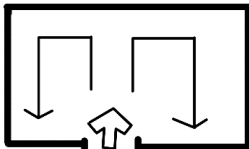
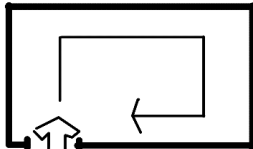
Sirkulasi merupakan area lalu-lalang dari gerak setiap pengguna dari satu area ke area lainya. Sirkulasi perlu diperhatikan dalam proses perancangan, untuk memudahkan pengguna dalam mencapai ruang yang diinginkan.

Sirkulasi mengarahkan perjalanan atau tapak yang terjadi dalam ruang. Sirkulasi memberi kesinambungan kepada pengunjung terhadap fungsi

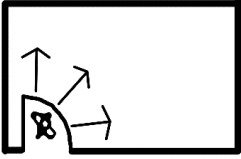

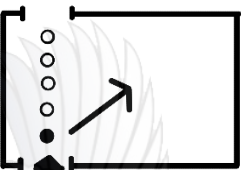
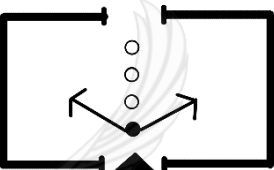
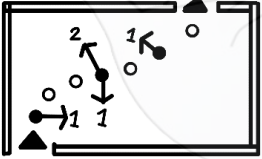
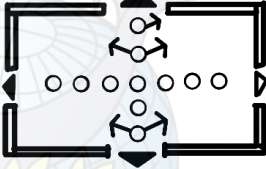
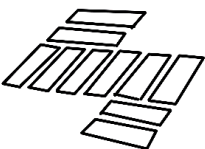
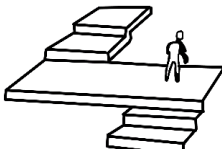
ruang, antara lain dengan penggunaan tanda-tanda pada ruang sebagai petunjuk arah jalan tersendiri.<sup>17</sup>

Sirkulasi pada dasarnya dapat dibagi menjadi dua yaitu sirkulasi horizontal dan vertikal. Sirkulasi horizontal merupakan sirkulasi yang terjadi didalam ruang atau antarruang yang masih terdapat pada satu level lantai. Sirkulasi horizontal merupakan sirkulasi yang terjadi didalam satu ruang tetapi berbeda level lantai.

**Tabel 09. Pola Sirkulasi**  
(Sumber: Pamuji Suptandar, 1999, hal.114)

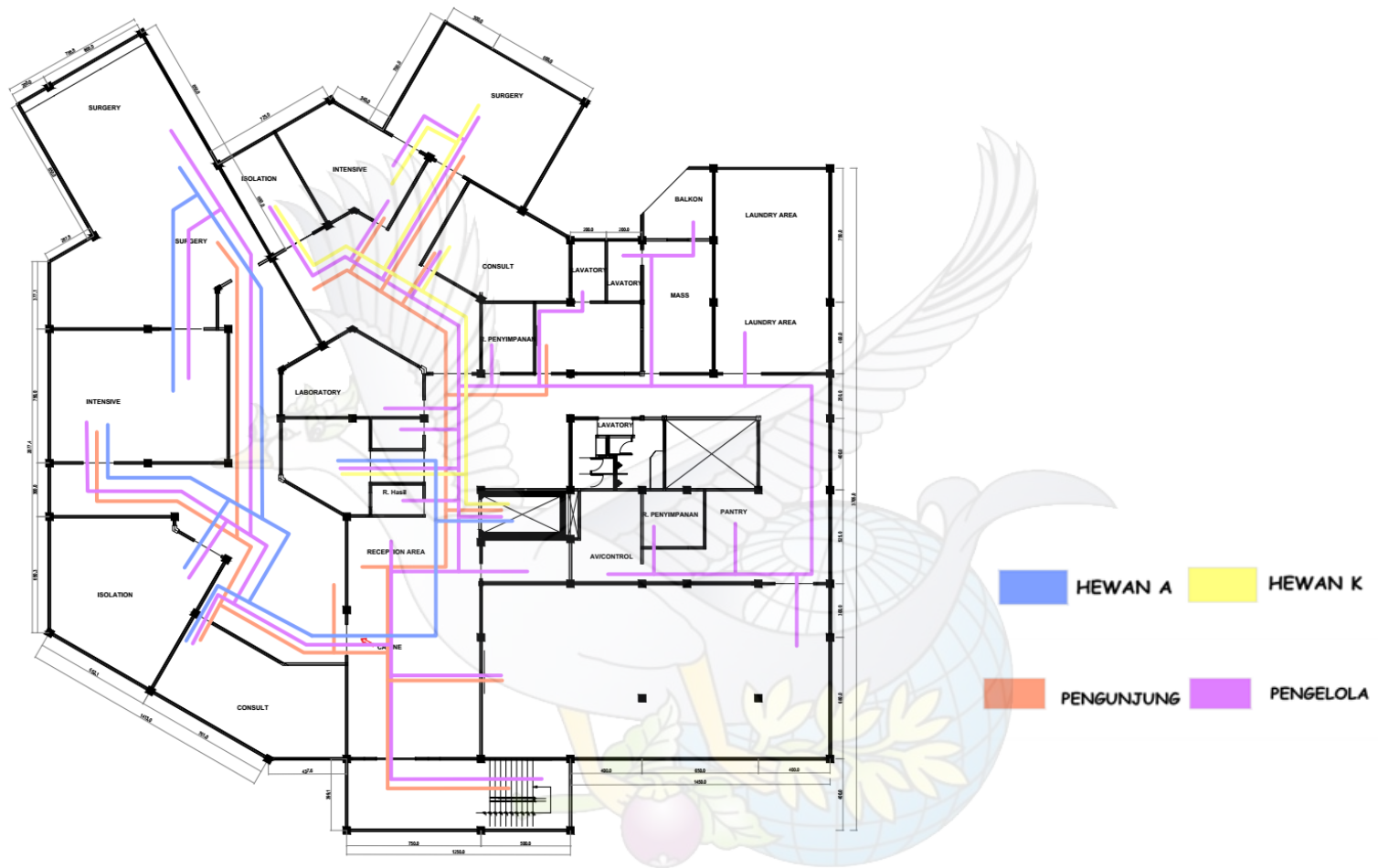
Sirkulasi di dasarkan pada penempatan ruang dan bukaan pintu.		
		
Condong untuk berhenti/ memperlambat jalan	Membelokkan	Meneruskan
Suatu sirkulasi yang terorganisir dengan baik serta ruang satu dengan yang lainnya dihubungkan dengan sistem lalu lintas yang berkesinambungan.		
		
Tidak baik, ruang terbagi menjadi dua bagian, membingungkan bagi pengunjung	Baik, pandangan terarah ke seluruh ruang	

<sup>17</sup> Pamudji Suptandar, *Disain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur* (Jakarta: Penerbit Djambatan, 1999) hal. 114.

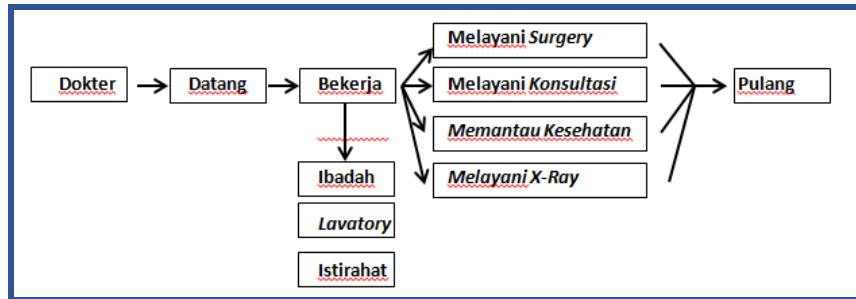
	
Jelas, langsung	Tidak jelas, terhalang
<b>Pengarahannya atau pembimbingan jalan dapat diperkuat dengan peletakan pintu-pintu, permainan lantai, permainan <i>Ceiling</i>, permainan dinding, pencahayaan, lukisan, dan benda-benda dalam ruang.</b>	
	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Baik/ menguntungkan</li> <li>- Pandangan jelas</li> <li>- Orientasi baik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kurang baik</li> <li>- Terbagi dua</li> <li>- Simetri</li> </ul>
	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- tidak baik</li> <li>- pandangan kurang jelas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- sangat tidak baik</li> <li>- terbagi-bagi</li> <li>- tidak berketentuan</li> </ul>
<b>Pada koridor-koridor yang memanjang dan menemukan bisa dipatahkan dengan menggunakan elemen-elemen desain seperti, warna yang bervariasi, bentuk, pencahayaan, pemberian tekstur, dan dekorasi.</b>	
	
Dengan lapisan/ Material lantai	Dengan permainan lantai dan <i>Ceiling</i> bisa membantu pengunjung pada satu arah.



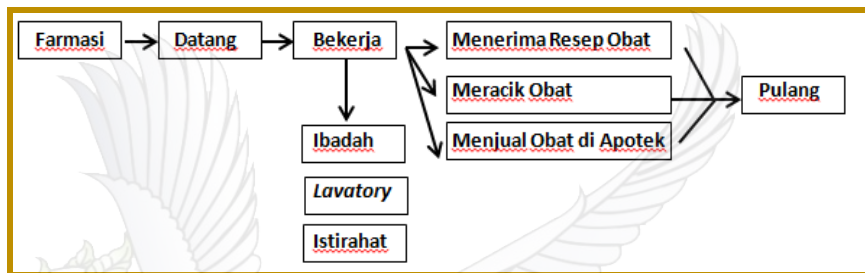




**Gambar 40.** Pola Sirkulasi LT II  
(Sumber: Irfa Kurnia, 2016)



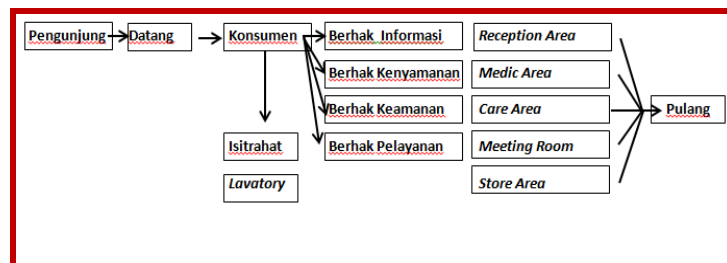
Skema 18. Pola Sirkulasi Dokter



Skema 19. Pola Sirkulasi Area Farmasi



Skema 20. Pola Sirkulasi Karyawan



Skema 21. Pola Sirkulasi Pengunjung

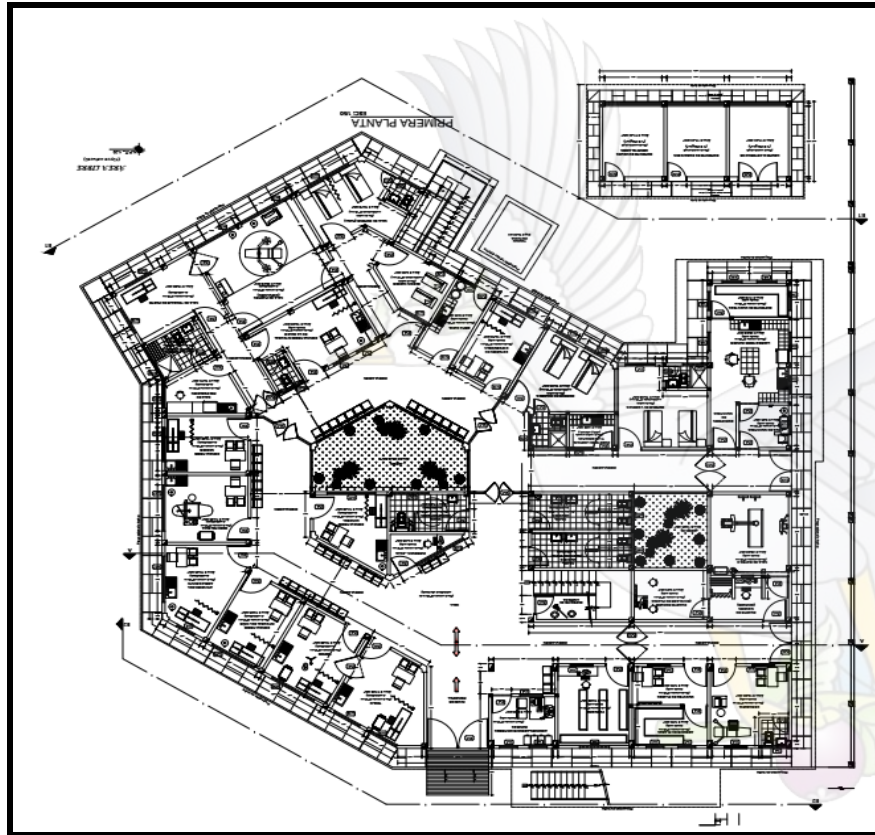
## 12. Tata Ruang

Dalam menentukan tata ruang yang berupa tata letak perabot perlu diperhatikan pada ukuran / ergonomic dan fungsi dari perabot yang digunakan, sehingga dapat mendukung segala aktivitas pengguna ruang sesuai dengna fungsinya. Perancangan Interior Pet Medicare di Kota Blitar mengadaptasi bentuk tata ruang awal dari Pembangunan Pusat Kesehatan *Centro De Salud Ichocan* yang berlokasi di Distrito De Ichocan, Prov. De San Marcos, Cajamarca, Spain.

		<b>MUNICIPALIDAD DISTRITAL DE ICHOCAN</b>	
		PROYECTO : CONSTRUCCION DEL CENTRO DE SALUD DISTRITO DE ICHOCAN - PROV. DE SAN MARCOS - CAJAMARCA	
PLANO : <b>ARQUITECTURA PROPUESTA - PLANTA GENERAL</b>		LAMINA Nº : <b>A-2</b>	
DPTO. : CAJAMARCA	PROV. : SAN MARCOS	DISTRITO : ICHOCAN	FECHA : NOV. 2011
PROYECTISTA : QUALITY PROMOTE	DIBUJO : <b>W y V San Juan Ing</b>		ESCALA : <b>INDICADAS</b>

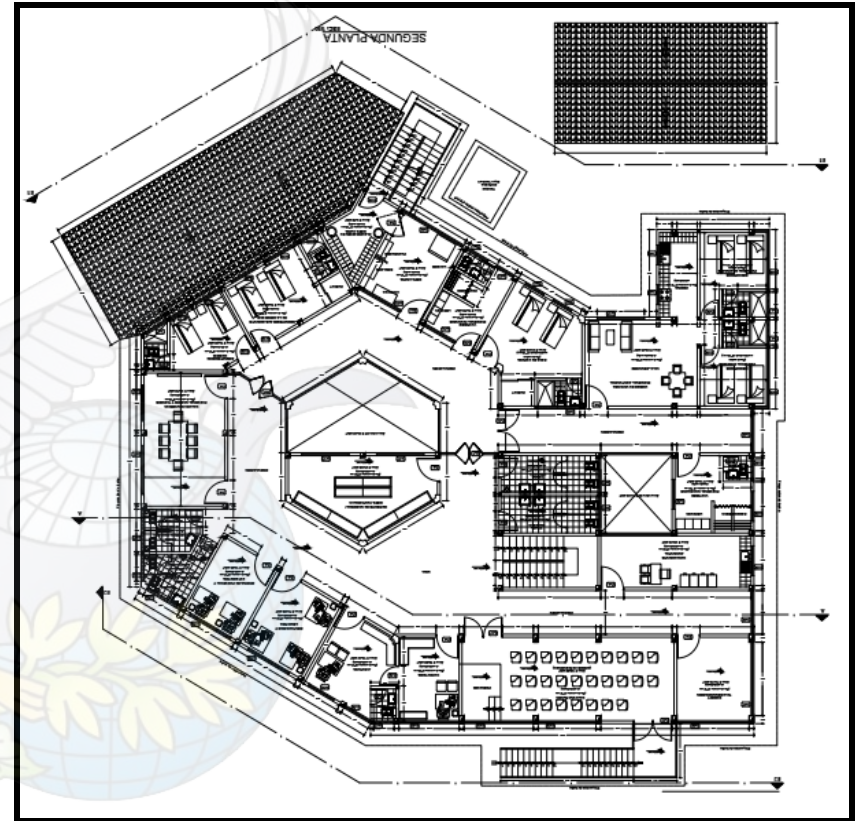
**Gambar 41.** KOP denah awal

(Sumber: [http://www.bibliocad.com/biblioteca/centro-de-salud---plantas\\_32089](http://www.bibliocad.com/biblioteca/centro-de-salud---plantas_32089))



**Gambar 42.** Tata Ruang Awal Lantai 1

(Sumber : [http://www.bibliocad.com/biblioteca/centro-de-salud---plantas\\_32089](http://www.bibliocad.com/biblioteca/centro-de-salud---plantas_32089))

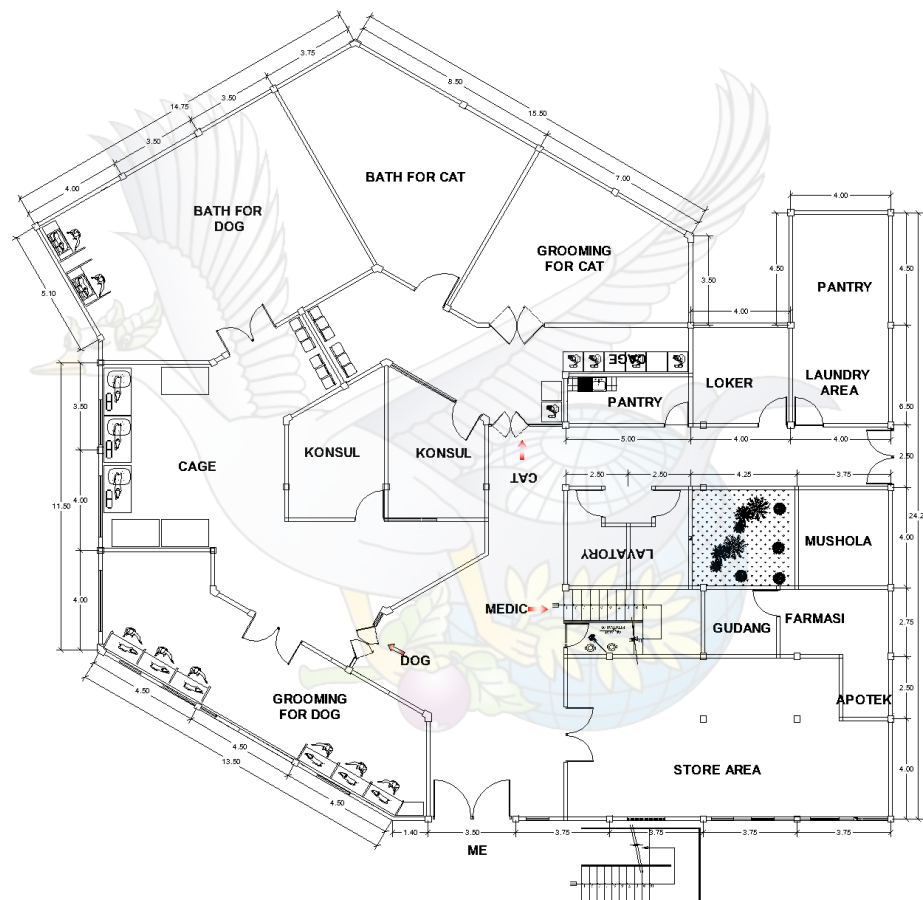


**Gambar 43.** Tata ruang awal lt. II

(Sumber: [http://www.bibliocad.com/biblioteca/centro-de-salud---plantas\\_32089](http://www.bibliocad.com/biblioteca/centro-de-salud---plantas_32089))

### 13. Denah

Dalam menentukan tata letak perabot perlu diperhatikan guna memenuhi fungsi terkait aktivitas dalam ruang. Tata letak perabot pada Perancangan Interior Pet Medicare di Kota Blitar adalah sebagai berikut:

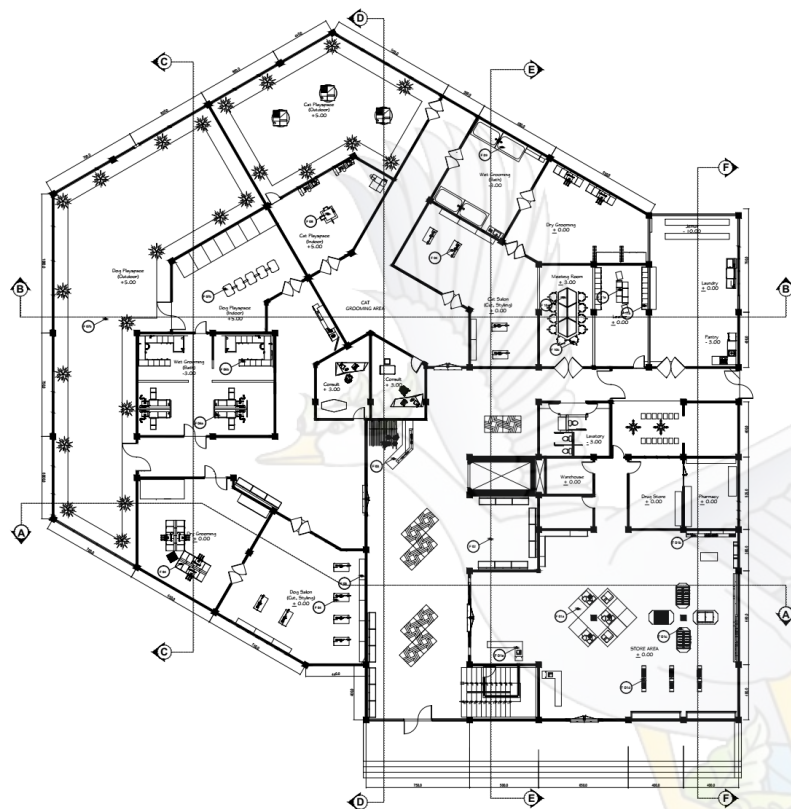


**Gambar 44.** Alternatif I Rencana Layout Lantai 1  
(Sumber: Irfa Kurnia, 2016)

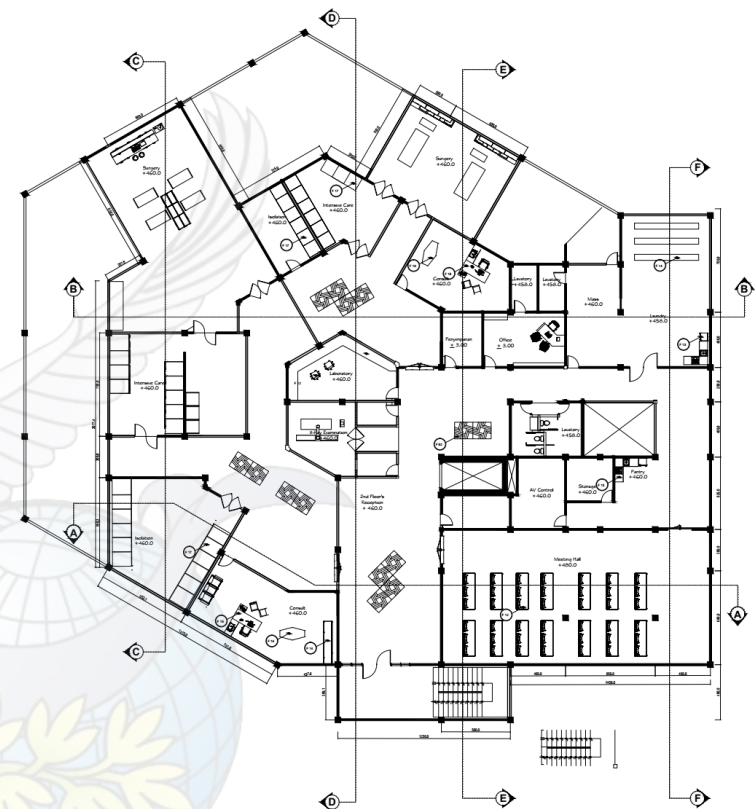








LAYOUT PLAN 1st FLOOR  
Scale 1:50



LAYOUT PLAN 2nd FLOOR  
Scale 1:50

**Gambar 46.** Alternatif II Rencana Layout Pet Medicare  
(Sumber: Irfa Kurnia, 2016)

**Tabel 10.** Indikator Alternatif Desain Layout Terpilih.

<b>ALTERNATIF</b>	<b>Fungsional</b>	<b>Kenyamanan</b>	<b>Keamanan</b>	<b>Fleksibilitas</b>	<b>Kesatuan</b>
<b>ALT 1</b>	**	*	**	**	**
<b>ALT 2</b>	***	**	***	**	***
<b>Terpilih</b>	<b>Alternatif 2</b>				

Keterangan:

Fungsional : Setiap ruang bisa menginformasikan fungsi dari setiap ruang berdasarkan aktivitas pengunjung dan pengelola.

Fleksibilitas : Pengelompokan ruang mendukung kemudahan bagi penggunaanya (pengunjung dan pengelola), hal ini berkaitan dengan kemudahan akses dari satu ruang ke ruang lainnya dan saling berurutan.

Kenyamanan : Pengelompokan ruang berdasar jenisnya sesuai fungsinya akan memberikan kenyamanan bagi penggunaanya.

Keamanan : Pengelompokan ruang mendukung keselamatan penggunaanya.

Kesatuan : Susunan denah mendukung fungsi ruang dan memperhatikan bentuk ruang, sehingga penataan denah dan bentuk perabot saling membentuk satu kesatuan.

#### **14. Unsur Pembentuk Ruang**

Pembentukan ruang dapat diartikan sebagai suatu proses perencanaan suatu program yang dipindahkan dari alam khayal menjadi organisasi ruang

dan terwujud dalam suatu bentuk atau *form*.<sup>18</sup> Ruang pada Perancangan Pet Medicare di Blitar ini terdiri dari *Reception Area*, *Pet Store*, *Care Area*, *Meeting Room*, *Medic Area*, dan Kantor. Adapun analisis unsur pembentuk ruang pada perancangan gedung ini adalah sebagai berikut,

#### **a. Lantai**

Lantai adalah permukaan dasar dan rata sebuah ruangan atau aula tempat orang berdiri atau berjalan. Juga suatu permukaan penopang menerus yang memanjang secara horisontal di seluruh bangunan, memiliki sejumlah ruangan untuk membentuk satu level di dalam struktur.<sup>19</sup> Penggunaan lantai pada bangunan *public space* memiliki beberapa kriteria sebagai syarat maksimalnya sebuah bentuk perancangan yang maksimal, diantaranya yaitu :

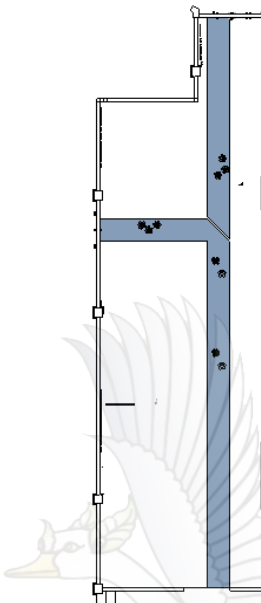
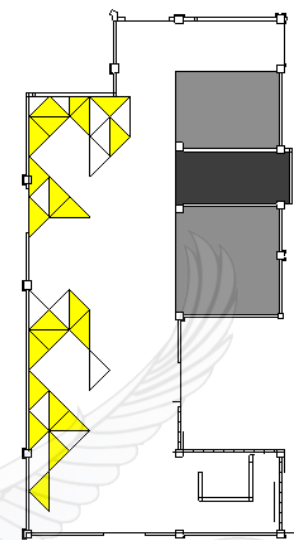
- a) Tidak licin.
- b) Kuat dan tahan terhadap beban mati ataupun beban hidup.
- c) Kedap Suara.
- d) Mudah dibersihkan.
- e) Memperjelas fungsi dan sirkulasi ruang.
- f) Mudah dalam hal perawatanya dan mudah di bersihkan.
- g) Karakter bahan sesuai dan mendukung tema.

---



<sup>18</sup> Suptandar, Pamudji, 1999, 95.

<sup>19</sup> Francis.D.K.Ching, *Arsitektur: Bentuk, Ruang, & Tataan*. Hal 412

**Tabel 11.** Indikator penilaian alternatif desain lantai *Reception Area*

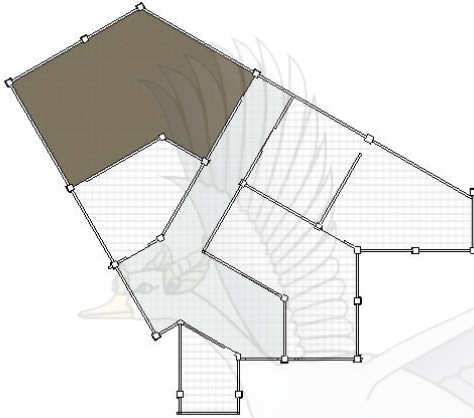
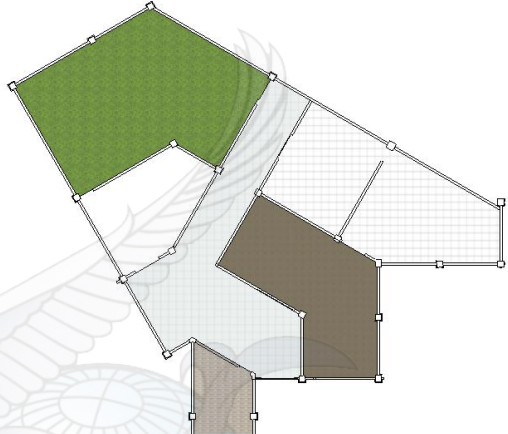
Reception Area				
				
<p>Identifikasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberi suasana elegan pada <i>Reception Area</i></li> <li>- Dari segi perawatan mudah.</li> <li>- Kuat dan tahan lama.</li> <li>- Bentuk pola memudahkan pengunjung karena merupakan petunjuk arah.</li> </ul> <p>Bahan: <i>Granite Tiles 60x60 ex. Granito (White, Grey)</i></p>		<p>Identifikasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberi suasana elegan pada <i>Reception Area</i></li> <li>- Dari segi perawatan mudah.</li> <li>- Kuat dan tahan lama.</li> <li>- Bentuk pola lantai mengikuti bentuk origami dengan memadukan granit berwarna yang dipotong segitiga dan digabung secara modular.</li> </ul> <p>Bahan : <i>Granite Tiles ex. Granito</i></p>		
Alternatif	Fungsional	Fleksibilitas	Tema	<i>Maintenance</i>
<b>Alternatif I</b>	***	**	*	***
<b>Alternatif II</b>	***	***	***	**
<b>Terpilih</b>	<b>Alternatif II</b>			

**Tabel 12.** Indikator penilaian alternatif desain lantai *Care Area*

<b>Care Area untuk Anjing</b>	
	
<p><b>Identifikasi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberi suasana klinis dan bersih pada <i>Care Area</i></li> <li>- Suasana hangat pada ruang konsultasi berkat <i>linoleum flooring</i></li> <li>- Rumput pada area <i>outdoor</i> menjadi tambahan penghawaan, sekaligus relaksasi pengunjung, tempat bermain bersama hewan peliharaan</li> </ul> <p><b>Bahan:</b>  <i>Granite Tiles</i> 60x60 ex. Granito (<i>White, Grey</i>)  <i>Ceramics Tile. White. Ex. Platinum ceramics</i>  <i>Linoleum flooring . ex Armstrong</i>  <i>Rumput (Outdoor Area)</i></p>	<p><b>Identifikasi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberi suasana klinis dan bersih pada <i>Care Area</i></li> <li>- Suasana hangat pada ruang konsultasi berkat <i>linoleum flooring</i></li> <li>- Rumpt pada area <i>outdoor</i> menjadi tambahan penghawaan, sekaligus relaksasi pengunjung, tempat bermain bersama hewan peliharaan</li> <li>- Pemakaian parket pada area <i>grooming</i> kurang sesuai karena mempersulit <i>maintenance</i></li> </ul> <p><b>Bahan:</b>  <i>Granite Tile</i> ex. Granito  <i>Parquet . Natural. Ex.Teka</i>  <i>Granite Tiles</i> 60x60 ex. Granito (<i>White, Grey</i>),<i>Ceramics Tile. White. Ex. Platinum ceramics</i>, Rumput</p>

Alternatif	Fungsional	Fleksibilitas	Tema	<i>Maintenance</i>
<b>Alternatif I</b>	***	**	**	***
<b>Alternatif II</b>	***	***	*	**
<b>Terpilih</b>	<b>Alternatif I</b>			

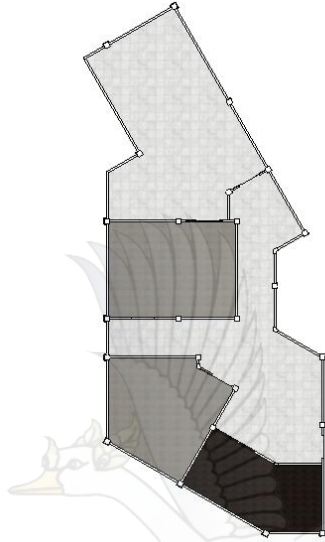
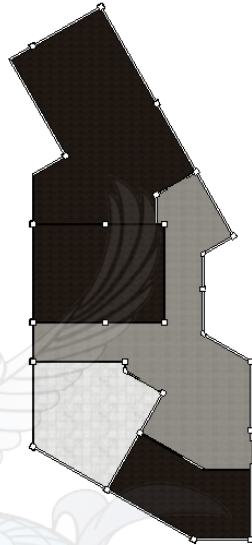
**Tabel 13.** Indikator penilaian alternatif desain lantai *Care Area*

<b>Care Area untuk Kucing</b>				
				
<p>Identifikasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dari segi perawatan mudah.</li> <li>- Kuat dan tahan lama.</li> <li>- Memberikan kesan bersih, klinis</li> <li>- Pemasangan granit pada area bermain kurang sesuai karena mempersulit ketika perawatan, mudah kotor karena aktivitas hewan</li> </ul> <p>Bahan:</p> <p><i>Granite Tiles 60x60 ex. Granito (White, Grey, sky blue)</i> Rumput (<i>Outdoor Area</i>)</p>		<p>Identifikasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dari segi perawatan mudah.</li> <li>- Kuat dan tahan lama.</li> <li>- Pada area outdoor menggunakan rumput sebagai media bermain hewan , sekaligus sebagai penghawaan alami.</li> </ul> <p>Bahan:</p> <p><i>Granite Tile ex. Granito</i> Rumput</p>		
Alternatif	Fungsional	Fleksibilitas	Tema	<i>Maintenance</i>
<b>Alternatif I</b>	***	**	*	***
<b>Alternatif II</b>	***	***	***	**



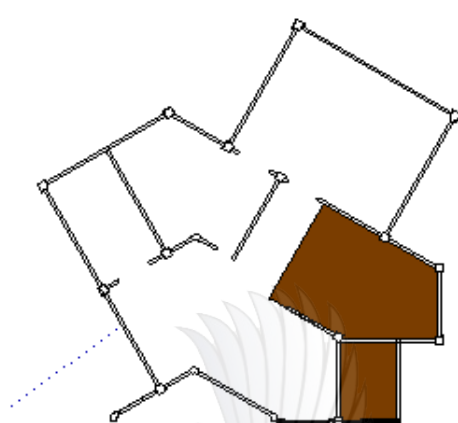
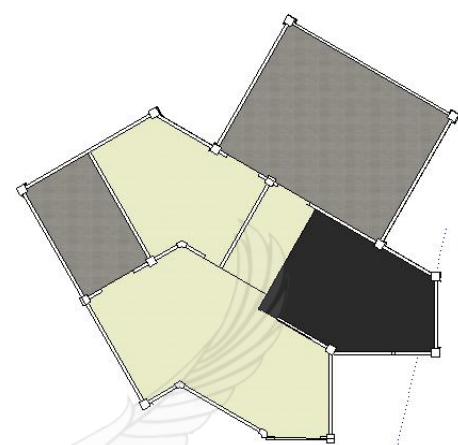
Terpilih	Alternatif II
----------	---------------

**Tabel 14.** Indikator penilaian alternatif desain lantai *Medic Area*


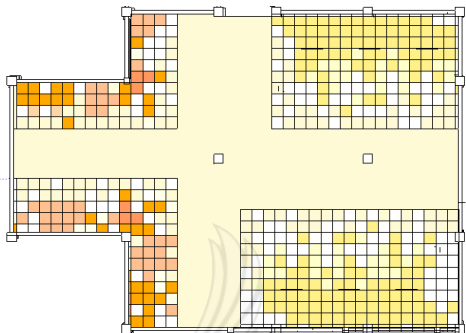
<b>Medic Area untuk Kucing</b>				
				
<p>Identifikasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dari segi perawatan mudah.</li> <li>- Kuat dan tahan lama.</li> <li>- Memberikan kesan bersih, klinis</li> <li>- Parket pada area konsultasi membuat suasana yang nyaman</li> </ul> <p>Bahan:</p> <p><i>Granite Tiles 60x60 ex. Granito (White, Grey, sky blue)</i></p> <p>Parquet (180x20cm) Natural. Ex.Teka</p>		<p>Identifikasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dari segi perawatan mudah.</li> <li>- Kuat dan tahan lama.</li> <li>- Pada beberapa area menggunakan lantai parket kurang sesuai, terlebih pada area <i>surgery</i>.</li> </ul> <p>Bahan:</p> <p><i>Granite Tile ex. Granito Palazzo Mirror,</i></p> <p>Parquet (180x20cm) Natural. Ex.Teka</p>		
Alternatif	Fungsional	Fleksibilitas	Tema	Maintenance
Alternatif I	***	**	**	***
Alternatif II	***	**	*	**
Terpilih	Alternatif I			



**Tabel 15.** Indikator penilaian alternatif desain lantai *Medic Area*

<b>Medic Area untuk Kucing</b>				
				
<p>Identifikasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dari segi perawatan mudah.</li> <li>- Kuat dan tahan lama.</li> <li>- Memberikan kesan bersih, klinis,</li> </ul> <p>Bahan:</p> <p><i>Granite Tiles 60x60 ex. Granito (White)</i></p> <p><i>LG Vynil Flooring</i></p>		<p>Identifikasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dari segi perawatan mudah.</li> <li>- Kuat dan tahan lama.</li> </ul> <p>Bahan:</p> <p><i>Granite Tile ex. Granito</i></p> <p><i>Vynil Flooring</i></p>		
Alternatif	Fungsional	Fleksibilitas	Tema	<i>Maintenance</i>
<b>Alternatif I</b>	***	**	*	***
<b>Alternatif II</b>	***	***	***	**
<b>Terpilih</b>	Alternatif II			

**Tabel 16.** Indikator penilaian alternatif desain lantai *Store Area*

<i>Store Area</i>				
				
<p>Identifikasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberi efek segar dan menarik perhatian, melalui pemilihan warnanya</li> <li>- Dari segi perawatan mudah.</li> <li>- Kuat dan tahan lama.</li> <li>- Memberikan kesan bersih, ceria</li> <li>- Pemasangan <i>Tiles</i> dilakukan secara khusus disesuaikan dengan pola dan warna.</li> <li>- <i>Vynil Flooring</i> kurang digunakan pada area ini karena rawan gesekan (aktivitas hewan peliharaan)</li> </ul> <p>Bahan:  <i>Ceramics Tile Ex Asia Tiles</i>  <i>Vynil Flooring</i></p>		<p>Identifikasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberi efek segar dan menarik perhatian, melalui pemilihan warnanya</li> <li>- Dari segi perawatan mudah.</li> <li>- Kuat dan tahan lama.</li> <li>- Memberikan kesan bersih, ceria</li> <li>- Pemasangan <i>Tiles</i> dilakukan secara khusus disesuaikan dengan pola dan warna.</li> <li>- Pemilihan warna ini cocok diaplikasikan ada area <i>Store</i></li> </ul> <p>Bahan:  <i>Ceramics Tiles ex. Roman Ceramics</i> (6 warna gradasi dari kuning-beige- dan orange)</p>		
Alternatif	Fungsional	Fleksibilitas	Tema	<i>Maintenance</i>
<b>Alternatif I</b>	***	**	*	***
<b>Alternatif II</b>	***	***	***	**
<b>Terpilih</b>	Alternatif II			

## **b. Dinding**

### **1. Reception Area**

Dinding merupakan unsur penting dalam pembentukan ruang, baik sebagai unsur penyekat/pembagi ruang maupun sebagai unsur dekoratif. Dalam perancangan suatu ruang dalam dinding mempunyai peranan yang cukup dominan dan memerlukan perhatian khusus, di samping unsur-unsur lain seperti tata letak, desain *furniture* serta peralatan-peralatan lain yang akan disusun bersama dalam suatu kesatuan dengan dinding<sup>20</sup>.



**Gambar 47.** Alternatif Dinding Reception Area

---

<sup>20</sup> Suptandar, Pamudji, 1999, 147.

Dinding ruang menggunakan batu bata plesteran dengan *finishing* cat dengan warna putih dan abu-abu. Pemilihan warna ini berdasarkan konsep gaya kontemporer yang mengusung juga warna-warna netral sebagai warna penyeimbang. Beberapa elemen penunjang pada dinding berupa petunjuk arah dipasang pada area menuju *grooming* anjing dan kucing. List lantai menggunakan material keramik warna netral yaitu hitam.

**Tabel 16.** Indikator Penilaian Alternatif Desain Dinding *Reception Area*

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsi	***	***
Keamanan	***	**
Kenyamanan	**	**
Visual	***	***
Desain Terpilih	Desain Alternatif 1	

Keterangan :

Fungsi : Membatasi *reception area* dengan area lainnya

Keamanan : Tidak menyebabkan luka jika tergores.

Kenyamanan : Indah dipandang.

Visual : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

## 2. *Care Area* untuk

Menggunakan skema warna hijau, biru, dan kuning sebagai karakteristik penglihatan pada mata anjing. Material dinding yang digunakan adalah batu bata plesteran dengan *finishing* cat berwarna *lime* dan kuning

muda memberikan kesan cerah dan segar ada area ini. Penambahan rak *built-in* sebagai media penyimpanan memperkuat konsep origami yang diterapkan.



**Gambar 48 .** Alternatif 1 Desain Dinding *Grooming Area* untuk anjing



**Gambar 49 .** Alternatif II Desain Dinding *Grooming Area* untuk anjing

Pada alternative dua tetap menggunakan bata plesteran sebagai material dindingnya, namun *finishing* yang dipih sedikit berbeda yaitu menggunakan warna hjau dan biru.

**Tabel 16.** Indikator Penilaian Alternatif Desain Dinding

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsi	***	***
Keamanan	***	***
Kenyamanan	**	***
Visual	**	***
Desain Terpilih	Desain Alternatif 1	

**Keterangan :**

Fungsi : Membatasi ruang dengan ruang lain.

Keamanan : Tidak menyebabkan luka jika tergores.

Kenyamanan : Indah dipandang.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

### 3. *Medic Area for Dog*

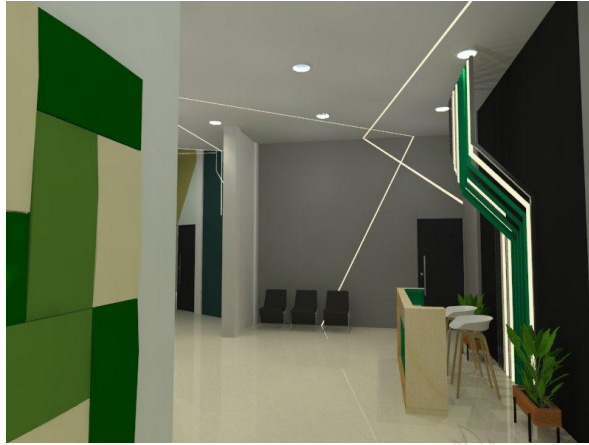
Dinding area medis sebagai pembatas dengan area lainnya, kegiatan di ruang medis yang memerlukan privasi tinggi perlu memperoleh perlakuan khusus dalam pengolahan dinding. Selain itu, dinding juga salah satu elemen dalam penciptaan tema dan suasana.



**Gambar 50 .** Alternatif 1 Desain Dinding *Medic Area* untuk anjing

Area ini perlu memperhatikan betul bagaimana akustika diolah agar kebisingan tidak terdengar dari luar area medis. Dipasanglah beberapa panel akustik dari *bauxacustic panel* sebagai peredam bunyi sekaligus sebagai fungsi estetis. Dinding yang digunakan adalah dinding batubata pesteran dengan *finishing* cat dinding bernuansa warna hijau, kuning, dan biru.





**Gambar 51.** Alternatif Dinding II

**Tabel 17.** Indikator Penilaian Alternatif Desain Dinding

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
<b>Fungsi</b>	***	**
<b>Keamanan</b>	***	**
<b>Kenyamanan</b>	***	***
<i>Visual</i>	**	***
<b>Desain Terpilih</b>	<b>Desain Alternatif 1</b>	

**Keterangan :**

Fungsi : Membatasi ruang dengan ruang lain.

Keamanan : Tidak menyebabkan luka jika tergores.

Kenyamanan : Indah dipandang.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

#### 4. *Medic Care for Cat*

Pada ruang pelayanan medis khusus kucing ini, menggunakan skema warna biru toska, yang disesuaikan dengan pendekatan warna pada penglihatan kucing. Karena area ini memberikan pelayanan medis pada



kucing maka kesan yang diinginkan adalah bersih, dan klinis tentunya tidak lepas dari tema origami yang diusung. Dinding menggunakan bata bata plesteran, *finishing* cat tembok warna biru.



**Gambar 52 .** Alternatif Desain Dinding *Medic Area* untuk kucing

Pada alternatif I menggunakan teknik cat *decorative painting* berpola *vertex* sehingga dinding tidak monoton dan menyerupai lipatan pada kertas origami. Sedangkan pada alternatif II menggunakan aplikasi kaca yang dikombinasikan dengan *LED Strip* sehingga menimbulkan kesan mterang *open plan* dan tetap mengusung tema origami melalui pola yang dibentuk oleh *LED Strip* tersebut.

**Tabel 18.** Indikator Penilaian Alternatif Desain Dinding

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
<b>Fungsi</b>	***	*
<b>Keamanan</b>	***	**
<b>Kenyamanan</b>	***	***
<b>Visual</b>	**	***
<b>Desain Terpilih</b>	<b>Desain Alternatif 1</b>	

**Keterangan :**

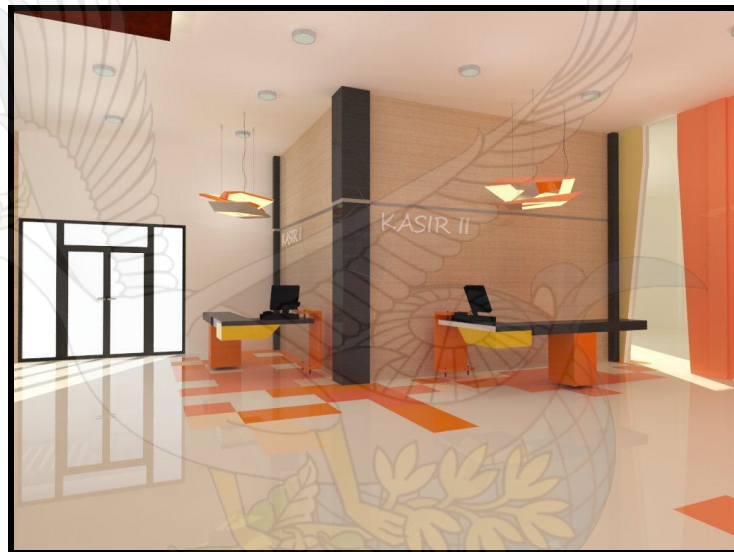
Fungsi : Membatasi ruang dengan ruang lain.

Keamanan : Tidak menyebabkan luka jika tergores.

Kenyamanan : Indah dipandang.

Visual : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

5. *Store Area*



**Gambar 53 .** Alternatif 1 Desain Dinding *Store Area*

Dinding pada *Store* alternatif I menggunakan batu bata plesteran dengan *finishing hpl sheet* pada beberapa sisi. Sisi pintu masuk menggunakan cat tembok sebagai *finishing* dengan pilihan warna gradasi dari orange ke kuning yang menyesuaikan dengan pola lantai. Pada alternatif II dua sedikit berbeda dari sebelumnya, dinding menggunakan teknik *finishing* pada dinding berupa

*decorative paint* dengan tambahan grafis berupa tulisan yang menarik perhatian pengunjung.



**Gambar 54.** Alternatif 2 Desain Dinding *Store Area*

**Tabel 19.** Indikator Penilaian Alternatif Desain Dinding

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
<b>Fungsi</b>	***	**
<b>Keamanan</b>	***	**
<b>Kenyamanan</b>	***	***
<b>Visual</b>	**	***
<b>Desain Terpilih</b>	<b>Desain Alternatif 1</b>	

**Keterangan :**

Fungsi : Membatasi ruang dengan ruang lain.

Keamanan : Tidak menyebabkan luka jika tergores.

Kenyamanan : Indah dipandang.

Visual : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

## 6. Office

Dinding *office* menggunakan material bata plesteran dengan *finishing* cat putih. Dinding bagian bawah dilapisi batu alam setinggi 1m. *List* lantai menggunakan material kayu. Pada salah satu sudut ruang menggunakan batu bata ekspos sebagai aksent. Warna netral dipilih untuk memberikan kesan formal dan *private*. Pada alternatif II menggunakan dinding batubata plesteran dengan *finishing* cat tembok warna *beige* untuk memberikan kesan formal tapi tetap hangat.



**Gambar 55 .** Alternatif Desain Dinding *Office*

**Tabel 20.** Indikator Penilaian Alternatif Desain Dinding

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
<b>Fungsi</b>	***	***
<b>Keamanan</b>	***	***
<b>Kenyamanan</b>	**	***
<b>Visual</b>	**	***
<b>Desain Terpilih</b>	<b>Desain Alternatif 1</b>	

**Keterangan :**

Fungsi : Membatasi ruang dengan ruang lain.

Keamanan : Tidak menyebabkan luka jika tergores.

Kenyamanan : Indah dipandang.

Visual : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

**7. Meeting Room**



**Gambar 56.** Alternatif 1 Desain Dinding *Meeting Room*

Pada alternatif I menggunakan dinding batu bata plesteran dengan *finishing* cat tembok warna *light blue*. Dinding dikombinasikan dengan panel akustik dari *Baux* berbentuk pyramid yang ditata sebanyak sepertiga bidang dari dinding dilanjutkan dengan panel pvc yang sedikit *glossy* berwarna

toska, sedangkan pada dinding lainnya menggunakan kaca sebagai material agar ruangan tampak luas.



**Gambar 57.** Alternatif 1 Desain Dinding *Meeting Room*

Pada alternatif II menggunakan batu bata plesteran dengan *finishing* cat tembok warna putih. pada salah satu sisinya menggunakan *finishing wallpaper* berpola lipatan origami, sedangkan dinding lainnya menggunakan kaca untuk menambah kesan luas pada ruangan.

**Tabel 21.** Indikator Penilaian Alternatif Desain Dinding

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsi	***	**
Keamanan	***	***
Kenyamanan	***	**
<i>Visual</i>	**	***
Desain Terpilih	Desain Alternatif 1	



**Keterangan :**

Fungsi : Membatasi ruang dengan ruang lain.

Keamanan : Tidak menyebabkan luka jika tergores.

Kenyamanan : Indah dipandang.

Visual : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

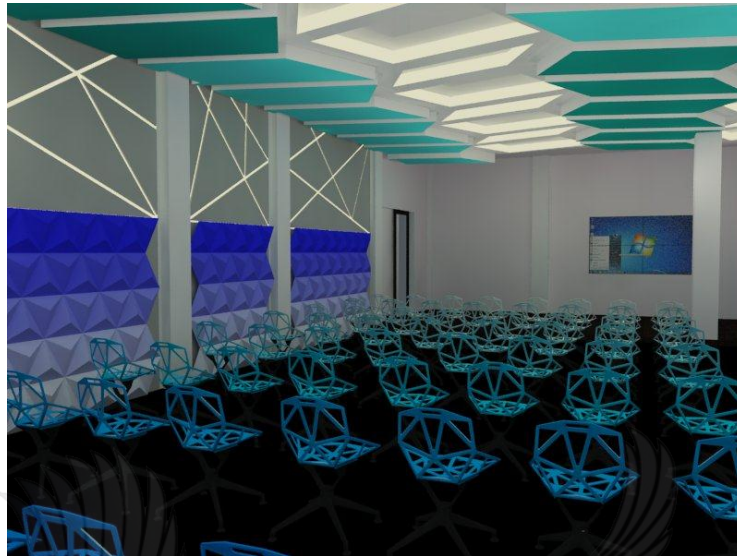
**8. Meeting Hall**



**Gambar 58.** Alternatif 1 Desain *Meeting Hall*

Dinding menggunakan batu bata plesteran dengan finishing cat tembok berwarna putih dan abu-abu. Sepertiga bidang dinding dipasang panel akustik dari *Baux* yang dipasang secara khusus agar tidak monoton. Sisa bidang dinding lainnya menggunakan cat yang dipasang dengan pola tertentu yaitu lipatan origami. Skema warna biru dan kuning menjadi acuan dinding ruang ini.





**Gambar 59.** Alternatif II Desain

Menggunakan dinding batu bata plesteran dengan finishing cat tembok Dengan skema warna putih, biru, dan abu-abu. Untuk mengantisipasi kebisingan, dipasang panel akustik pada setengah bidang secara penuh. Pada sisa bidang dinding lainnya menggunakan cat yang dipasang dengan pola tertentu yaitu lipatan origami.

**Tabel 22.** Indikator Penilaian Alternatif Desain Dinding

<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Alternatif 1</b>	<b>Alternatif 2</b>
<b>Fungsi</b>	***	**
<b>Keamanan</b>	***	**
<b>Kenyamanan</b>	***	***
<b>Visual</b>	**	***
<b>Desain Terpilih</b>	<b>Desain Alternatif 1</b>	

**Keterangan :**

Fungsi : Membatasi ruang dengan ruang lain.

Keamanan : Tidak menyebabkan luka jika tergores.

Kenyamanan : Indah dipandang.

Visual : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

**c. Ceiling**

*Ceiling* adalah sebuah bidang (permukaan) yang terletak di atas garis pandang normal manusia, berfungsi sebagai pelindung (penutup) lantai atau atap dan sekaligus sebagai pembentuk ruang dengan bidang yang ada di bawahnya. Ditinjau dari fungsi, *ceiling* memiliki berbagai kegunaan yang lebih besar dibandingkan dengan unsur - unsur pembentuk ruang (*space*) yang lain (seperti dinding atau lantai). Fungsi *ceiling* antara lain:<sup>21</sup>

- a. Pelindung kegiatan manusia dibawahnya.
- b. Sebagai pembentuk ruang.
- c. Sebagai bidang penempelan titik-titik lampu, *springkler*, AC, kamera CCTV, dan lain-lain.
- d. Perbedaan tinggi dan bentuk *ceiling* dapat menunjukan perbedaan visual atau zona-zona dari ruang yang lebih luas,

---

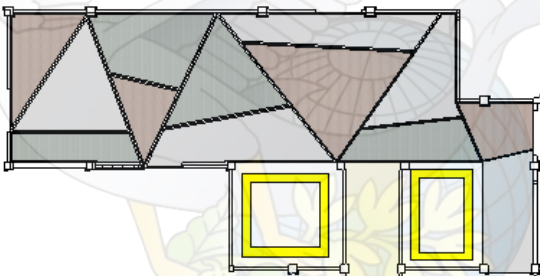
<sup>21</sup> Suptandar, Pamudji, 1999, 162-163.

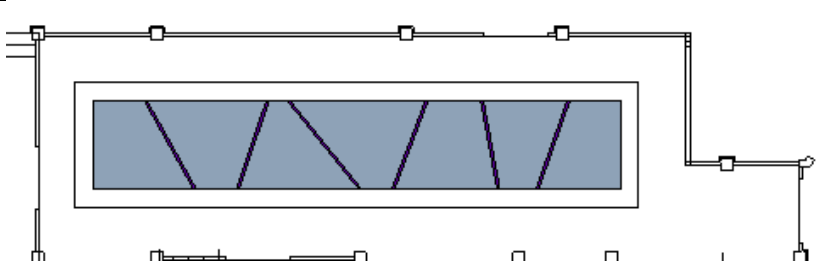
dan orang dapat merasakan adanya perbedaan aktivitas dalam ruang tersebut.

e. Sebagai *skylight*, *ceiling* berfungsi untuk meneruskan cahaya alamiah ke dalam bangunan.

f. Sebagai peredam suara/akustik.

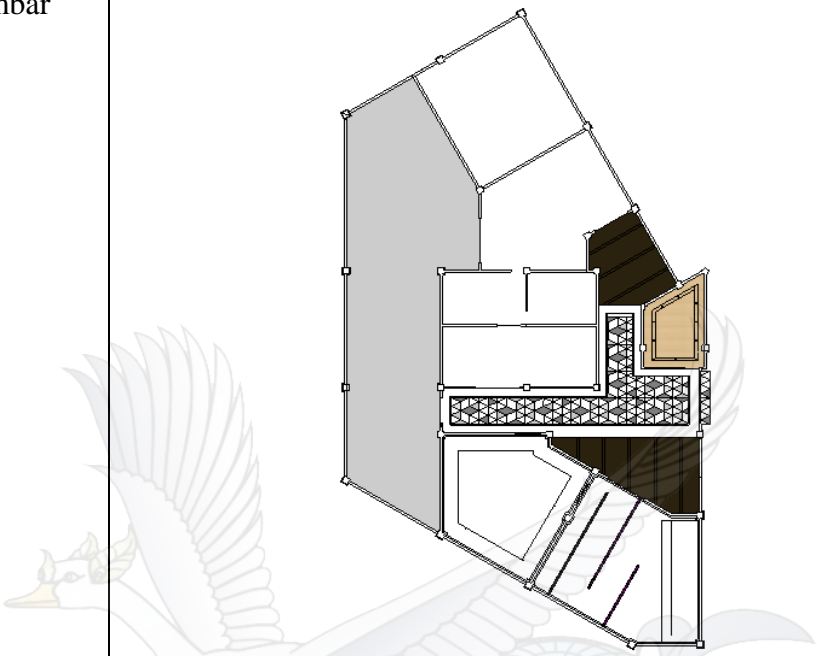
Adapun Alternatif desain *ceiling* pada Perancangan interior Pet Medicare ini adalah sebagai berikut :

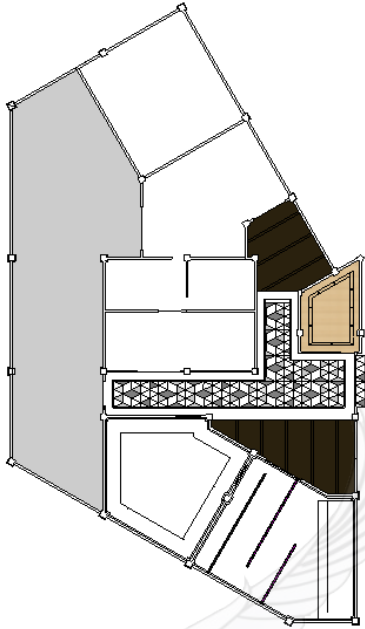
<i>Reception Area</i>	
Gambar	
Bahan	<i>Lumber shiring</i> (1x7x120cm) natural white.
Identifikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Ceiling</i> menggunakan bahan <i>lumber shiring</i> memberi kesan suasana ruangan menjadi lebih dinamis.</li> <li>- Proses pemasangan dan perawatan material <i>ceiling</i> mudah.</li> </ul>

Gambar	
Bahan	<i>Gypsumboard (Eternit)</i> Ex.Jayaboard, Fin:Dulux (putih, biru muda)
Identifikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Ceiling</i> menggunakan bahan <i>gypsumboard</i> warna putih memberi kesan suasana ruangan menjadi lebih cerah dan bersih.</li> <li>- Perawatan dan pemasangan mudah.</li> <li>- Harga relatif murah.</li> </ul>

**Tabel 23.** Indikator penilaian alternatif desain *ceiling*

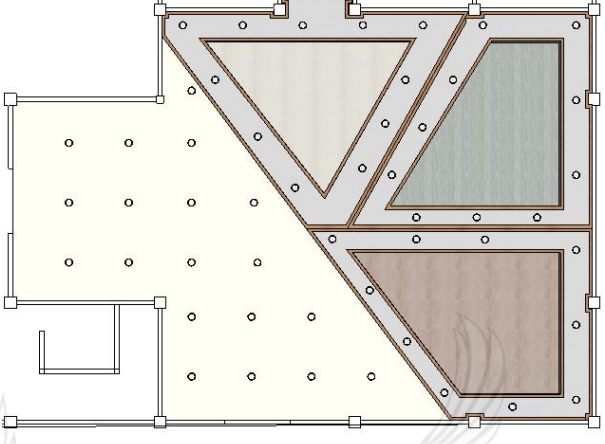
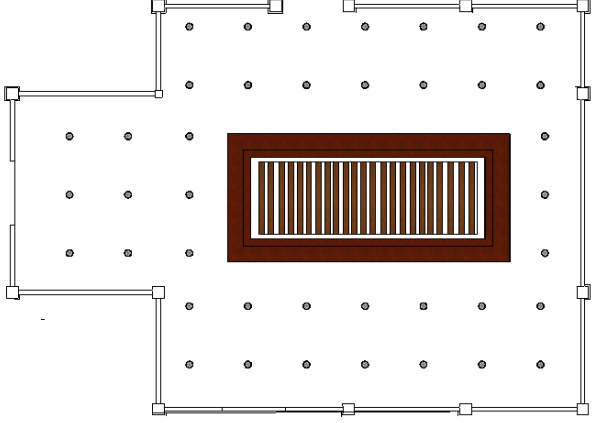
Alternatif	Fungsional	Fleksibilitas	Tema	<i>Maintenance</i>
<b>Alternatif I</b>	***	**	***	***
<b>Alternatif II</b>	***	***	*	**
<b>Terpilih</b>	Alternatif I			

<b>Care Area untuk Anjing</b>	
Gambar	
Bahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Gypsumboard (Eternit) Ex.Jayaboard,</i></li> <li>- <i>Lumbershiring (1x7x120cm) natural white.</i></li> <li>- <i>Alumunium Compoosite (Grey, black, white)</i></li> <li>- Kaca</li> </ul>
Identifikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Ceiling</i> menggunakan bahan <i>gypsumboard</i> warna putih memberi kesan suasana ruangan menjadi lebih cerah dan bersih.</li> <li>- <i>Ceiling</i> menggunakan bahan <i>lumber shiring</i> memberi kesan suasana ruangan menjadi lebih dinamis.</li> <li>- Kaca pada bagian <i>Outdoor</i> memaksimalkan cahaya matahari yang masuk.</li> </ul>

Gambar	
Bahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Gypsumboard (Eternit) Ex.Jayaboard,</i></li> <li>- <i>Lumber shiring (1x7x120cm) natural white.</i></li> <li>- <i>Alumunium Compoosite (Grey, black, white)</i></li> </ul>
Identifikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Ceiling</i> menggunakan bahan <i>gypsumboard</i> warna putih memberi kesan suasana ruangan menjadi lebih cerah dan bersih.</li> <li>- <i>Ceiling</i> menggunakan bahan <i>lumber shiring</i> memberi kesan suasana ruangan menjadi lebih dinamis.</li> </ul>

**Tabel 24.** Indikator penilaian alternatif desain *ceiling*

Alternatif	Fungsional	Fleksibilitas	Tema	<i>Maintenance</i>
<b>Alternatif I</b>	***	**	***	***
<b>Alternatif II</b>	***	***	*	**
<b>Terpilih</b>	Alternatif I			

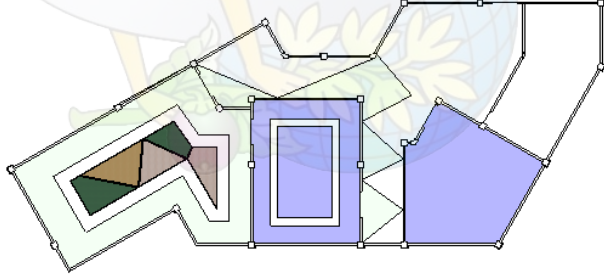
Store	
Gambar	
Bahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Gypsumboard (Eternit) Ex.Jayaboard,</i></li> <li>- <i>Lumber shiring (1x7x120cm) , Red Cherry, Blue, Grey</i></li> </ul>
Identifikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Ceiling</i> menggunakan bahan <i>gypsumboard</i> warna putih memberi kesan suasana ruangan menjadi lebih cerah dan bersih.</li> <li>- <i>Ceiling</i> menggunakan bahan <i>lumber shiring</i> memberi kesan suasana ruangan menjadi lebih dinamis.</li> <li>- Pla yang dibentuk oleh <i>lumber shiring</i> mengikuti tema origami</li> <li>- Perawatan dan pemasangan mudah.</li> <li>- Harga relatif murah.</li> </ul>
Gambar	

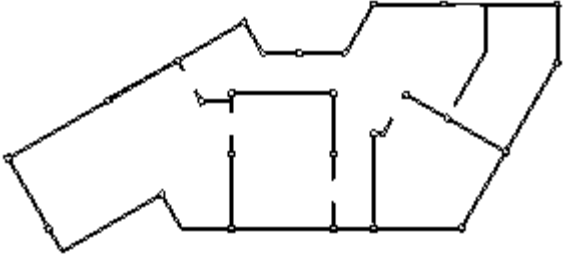


Bahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Gypsumboard (Eternit) Ex.Jayaboard,</i></li> <li>- <i>Mutipleks fin. Hpl sheet</i></li> </ul>
Identifikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Ceiling</i> menggunakan bahan <i>gypsumboard</i> warna putih memberi kesan suasana ruangan menjadi lebih cerah dan bersih.</li> <li>- <i>Ceiling</i> menggunakan bahan <i>lumber shiring</i> memberikan senthn estetika</li> <li>- Perawatan dan pemasangan mudah.</li> <li>- Harga relatif murah.</li> </ul>

**Tabel 25.** . Indikator penilaian alternatif desain *ceiling*

Alternatif	Fungsional	Fleksibilitas	Tema	<i>Maintenance</i>
<b>Alternatif I</b>	***	**	***	***
<b>Alternatif II</b>	***	*	**	**
<b>Terpilih</b>	Alternatif I			

<b><i>Medic Area untuk Anjing</i></b>	
Gambar	
Bahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Gypsumboard (Eternit) Ex.Jayaboard, Fin:Dulux</i></li> <li>- <i>Lumber shiring (1x7x120cm) natural white.</i></li> </ul>
Identifikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Ceiling</i> menggunakan bahan <i>gypsumboard</i> warna putih memberi kesan suasana ruangan menjadi lebih cerah dan bersih.</li> <li>- Perawatan dan pemasangan mudah.</li> <li>- Harga relatif murah.</li> </ul>

Gambar	
Bahan	- <i>Gypsumboard (Eternit) Ex.Jayaboard, Fin:Dulux</i>
Identifikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Ceiling</i> menggunakan bahan <i>gypsumboard</i> warna putih memberi kesan suasana ruangan menjadi lebih cerah dan bersih.</li> <li>- Perawatan dan pemasangan mudah.</li> <li>- Harga relatif murah.</li> </ul>

**Tabel 26.** Indikator penilaian alternatif desain *ceiling*

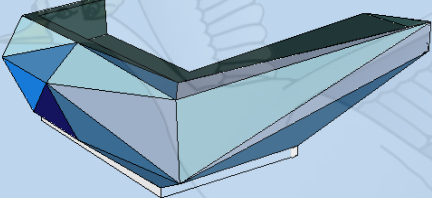
Alternatif	Fungsional	Fleksibilitas	Tema	<i>Maintenance</i>
<b>Alternatif I</b>	***	**	***	***
<b>Alternatif II</b>	***	***	*	**
<b>Terpilih</b>	Alternatif I			

## 15. Unsur Pengisi Ruang

Unsur pengisi ruang merupakan unsur terpenting setelah unsur pembentuk ruang. Unsur pengisi ruangan biasanya berupa *furniture*. Kebutuhan *furniture* akan diketahui setelah analisa aktivitas dan kebutuhan ruang terpenuhi. Dalam perencanaan *furniture* perlu diperhatikan mengenai ilmu ergonomi sehingga *furniture* yang digunakan sesuai dengan pemakai dan dapat memberikan kenyamanan. Faktor kenyamanan dan keindahan juga

harus diperhatikan. Bentuk dan model *furniture* haruslah disesuaikan dengan konsep dan citra yang akan ditonjolkan. Bentuk, garis, warna, tekstur, dan skala masing – masing benda maupun pengaturan spasialnya, memainkan peranan penting dalam membangun sifat ekspresi dari suatu ruang.<sup>22</sup> Berikut ini adalah alternatif desain *furniture* pada Perancangan Pet Medicare di Kota Blitar:

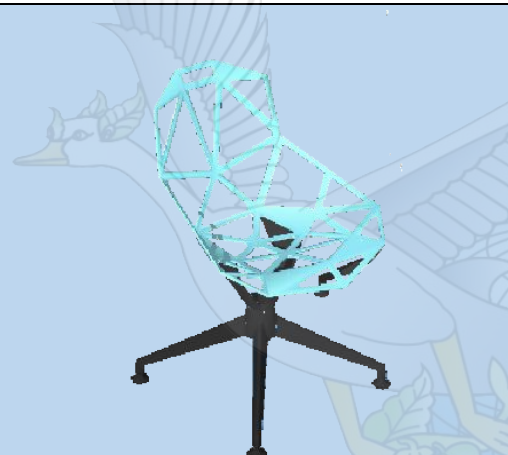

a. *Reception Area/ Lobby*

Meja Resepsionis	
Alternatif 1	Alternatif 2
	
<p>Ukuran : 300 x 170 x 110</p> <p>Material yang digunakan adalah (<i>Medium Density Fireboard</i>) atau MDF dengan <i>finishing</i> menggunakan <i>hpl sheet</i> yang kaya warna. Desain yang unik dengan bentuk lipatan menyerupai origami. Ukuran disesuaikan dengan bentuk ruang pada <i>reception area</i> dengan standarisasi prinsip ergonomi.</p>	<p>Ukuran : 300x300x110</p> <p>Material yang digunakan adalah (<i>Medium Density Fireboard</i>) atau MDF dengan <i>finishing</i> menggunakan <i>hpl sheet</i> yang kaya warna. Desain yang unik dengan bentuk lipatan menyerupai origami. Bentuk yang melingkar seperti itu kurang menghemat tempat sehingga alternative ini tidak digunakan.</p>

<sup>22</sup> Francis D. K. Ching, *Ilustrasi Desain Interior*, (Jakarta: Erlangga, 1996), Hal. 241.

**Tabel 27.** Alternatif Desain dan Indikator Penilaian  
*Furniture pada Reception Area*

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
<b>Fungsi</b>	***	***
<b>Keamanan</b>	**	***
<b>Kenyamanan</b>	***	***
<b>Visual</b>	***	*
Desain Terpilih	<b>Desain Alternatif 1</b>	

<b>Kursi Pusat Informasi dan Resepsionis</b>	
<b>Alternatif 1</b>	<b>Alternatif 2</b>
	
<p>Ukuran : 45x50x40</p> <p>Merupakan <i>furniture</i> pabrikan dengan material metal. Menggunakan cat sebagai finishing. Dengan bentuk yang unik menyerupai <i>vertex</i> sesuai dengan gaya yang diusung. Bentuknya yang meniadakan <i>handrest</i> dipadukan dengan kaki yang sedemikian rupa membuatnya lebih <i>movable</i>, cocok digunakan pada <i>Reception Area</i></p>	<p>Ukuran : 45x50x40</p> <p>Merupakan <i>furniture</i> pabrikan dengan material metal. Menggunakan cat sebagai finishing. Dengan bentuk yang unik menyerupai <i>vertex</i> sesuai dengan gaya yang diusung. Dengan tambahan <i>backrest</i>, pengguna dapat merasakan nyaman ketika duduk di kursi ini.</p>

**Tabel 28.** Alternatif Desain dan Indikator Penilaian *Furniture* pada *Reception Area*

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
<b>Fungsi</b>	***	***
<b>Keamanan</b>	**	***
<b>Kenyamanan</b>	**	***
<b>Visual</b>	***	**
Desain Terpilih	<b>Desain Alternatif 1I</b>	

**Keterangan :**

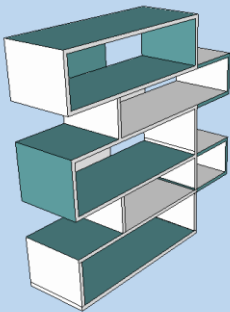
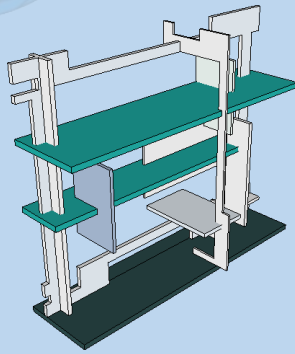
Fungsi : Sebagai tempat duduk area resepsionis

Keamanan : Bahan yang digunakan aman.

Kenyamanan : Ukuran sesuai standar desain, sehingga nyaman digunakan.

Visual : Tampilan sesuai dengan kebutuhan dan tema.

**b. Care Area**

<b>Rak pada Care Area</b>	
<b>Alternatif 1</b>	<b>Alternatif 2</b>
	
Ukuran : 200 x 150 x 70	Ukuran : 225 x 200 x 70

Merupakan <i>furniture</i> pabrikan yang menggunakan material ( <i>Medium Density Fireboard</i> ) atau MDF dengan <i>finishing</i> menggunakan <i>hpl sheet</i> .	Merupakan <i>furniture</i> transformasi dari bentuk kertas yang disusun secara modular menyerupai <i>puzzle</i> . Material yang digunakan adalah ( <i>Medium Density Fireboard</i> ) atau MDF dengan <i>finishing</i> menggunakan <i>hpl sheet</i> yang kaya warna. ruang pada <i>reception area</i> dengan standarisasi prinsip ergonomi.
---	--

**Tabel 29.** Alternatif Desain dan Indikator Penilaian *Furniture* pada *Care Area*

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
<b>Fungsi</b>	***	***
<b>Keamanan</b>	**	***
<b>Kenyamanan</b>	***	***
<b>Visual</b>	*	***
Desain Terpilih	<b>Desain Alternatif II</b>	

**Keterangan :**

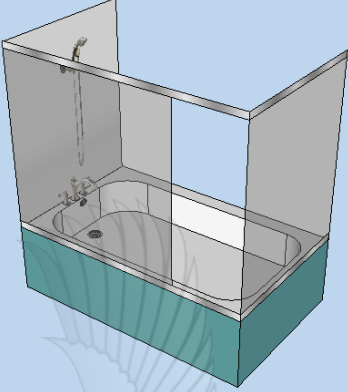
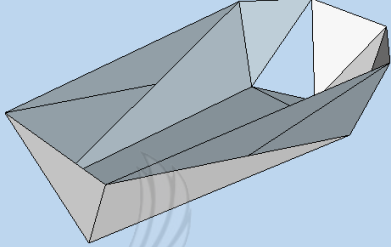
Fungsi : *Storage*

Keamanan : Bahan yang digunakan aman.

Kenyamanan : Ukuran sesuai standar desain, sehingga nyaman digunakan.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.



<i>Bathup</i>	
Alternatif 1	Alternatif 2
	
Ukuran : 80 x 50 x 160  Merupakan <i>furniture</i> pabrikan yang dikombinasikan dengan <i>box</i> untuk menghindari keuarnya air saat proses pemandian hewan	Ukuran : 70 x 50 x 160  Merupakan <i>furniture</i> pabrikan

**Tabel 30.** Alternatif Desain dan Indikator Penilaian *Furniture* pada *Care Area*

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
<b>Fungsi</b>	***	***
<b>Keamanan</b>	**	***
<b>Kenyamanan</b>	***	***
<b>Visual</b>	***	*
Desain Terpilih	Desain Alternatif 1	

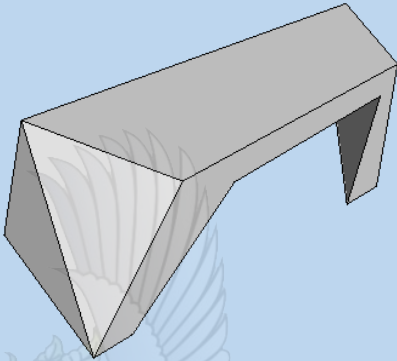

**Keterangan :**

Fungsi : tempat memandikan hewan

Keamanan : Bahan yang digunakan aman.

Kenyamanan : Ukuran sesuai standar desain, sehingga nyaman digunakan.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

Meja Konsultasi	
Alternatif 1	Alternatif 2
	
<p>Ukuran : 90 x 75 x 150</p> <p>Merupakan <i>furniture</i> pabrikan yang menggunakan material (<i>Medium Density Fireboard</i>) atau MDF dengan <i>finishing</i> menggunakan <i>hpl sheet</i>.</p>	<p>Ukuran : 90 x 75 x 150</p> <p>Merupakan <i>furniture</i> yang terbuat dari kombinasi dua bahan yaitu kayu solid dengan <i>finishing</i> natural, dengan paduan kaki dari bahan metal dengan bentuk yang tidak biasa membentuk sudut menyerupai segitiga.</p>

**Tabel 31 .** Alternatif Desain dan Indikator Penilaian *Furniture* pada *Care Area*

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
<b>Fungsi</b>	***	***
<b>Keamanan</b>	**	***
<b>Kenyamanan</b>	***	***
<b><i>Visual</i></b>	***	*
Desain Terpilih	Desain Alternatif 1	

**Keterangan :**

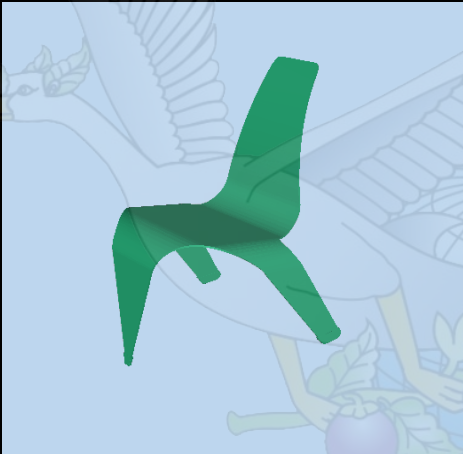

Fungsi : Meja konsultasi

Keamanan : Bahan yang digunakan aman.

Kenyamanan : Ukuran sesuai standar desain, sehingga nyaman digunakan.

Visual : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

**c.Area Medis**

Kursi Konsultasi	
Alternatif 1	Alternatif 2
	
Ukuran : 59 x 61,5 x 79 cm  Material yang digunakan adalah <i>powder coated alumunium</i> dan <i>stainless steel</i> . Merupakan kursi pabrikan yang sudah sesuai dengan standar ukuran desain sehingga aman dan nyaman digunakan.	Ukuran : 59 x 61,5 x 79 cm  Material yang digunakan adalah <i>powder coated alumunium</i> dan <i>stainless steel</i> . Alternative lain untuk bagian kaki selain menggunakan alumunium adalah menggunakan material kayu oak. Kursi ini merupakan <i>furniture</i> pabrikan dengan merk <i>Sander Mulder</i> , sesuai dengan standar ukuran desain sehingga aman dan

	nyaman digunakan.
--	-------------------

**Tabel 32.** Alternatif Desain dan Indikator Penilaian *Furniture* pada *Medic Area*

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
<b>Fungsi</b>	***	***
<b>Keamanan</b>	**	***
<b>Kenyamanan</b>	**	***
<b>Visual</b>	**	**
Desain Terpilih	<b>Desain Alternatif 2</b>	


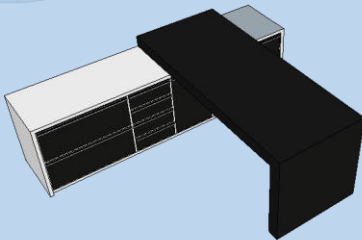
**Keterangan :**

Fungsi : Sebagai tempat duduk konsultasi dengan dokter

Keamanan : Bahan yang digunakan kokoh.

Kenyamanan : Ukuran sesuai standar desain, sehingga nyaman digunakan.

Visual : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

Meja Ruang Konsultasi	
Alternatif 1	Alternatif 2
	
Ukuran 120 x 50 x 80 Material multiple finishing	Ukuran 120 x 50 x 80 Material multiple finishing

HPL <i>Sheet</i> warna <i>crème</i> . Terdiri dari dua komponen yaitu <i>storage</i> untuk menyimpan berkas. Bentuk kurun efisien karena teralu kecil dan sempit.	HPL <i>Sheet</i> warna hitam dan <i>soft grey</i> . Terdiri dari dua komponen yaitu <i>storage</i> untuk menyimpan berkas dan barang serta meja kerja yang berfungsi sebgai area untuk berinteraksi dengan pengunjung.
---	--

**Tabel 33.** Alternatif Desain dan Indikator Penilaian *Furniture* pada *Medic Area*

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
<b>Fungsi</b>	***	***
<b>Keamanan</b>	**	***
<b>Kenyamanan</b>	***	***
<b>Visual</b>	**	***
Desain Terpilih	<b>Desain Alternatif 2</b>	

**Keterangan :**

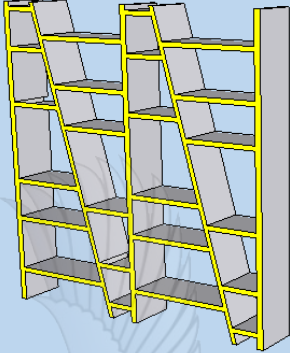
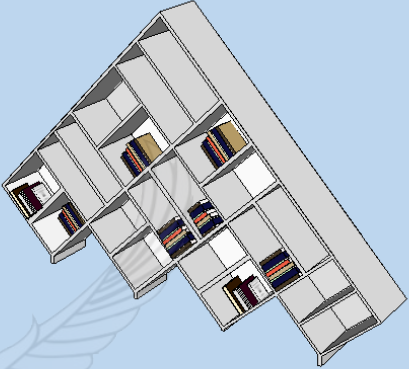
Fungsi : meja konsultasi

Keamanan : Bahan yang digunakan aman.

Kenyamanan : Ukuran sesuai standar desain, sehingga nyaman digunakan.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

d. *Store*

<i>Display Area</i>	
Alternatif 1	Alternatif 2
	
<p>Ukuran : 190 x 190 x 30</p> <p>Bentuk yang unik perpaduan antara garis vertikal dengan horizontal yang tidak menggunakan material (<i>Medium Density Fireboard</i>) atau MDF dengan <i>finishing</i> menggunakan <i>hpl sheet</i>.</p>	<p>Ukuran : 200 x 190 x 30</p> <p>Bentuk yang unik perpaduan antara garis vertikal dengan horizontal yang tidak menggunakan material (<i>Medium Density Fireboard</i>) atau MDF dengan <i>finishing</i> menggunakan <i>hpl sheet</i>. Bentuk ini kurang efisien karena hanya mampu menyimpan barang dengan jumlah terbatas.</p>

**Tabel 34.** Alternatif Desain dan Indikator Penilaian *Furniture* pada *Store*

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
<b>Fungsi</b>	***	***
<b>Keamanan</b>	**	***
<b>Kenyamanan</b>	***	***
<i>Visual</i>	***	*
Desain Terpilih	<b>Desain Alternatif 1</b>	



---


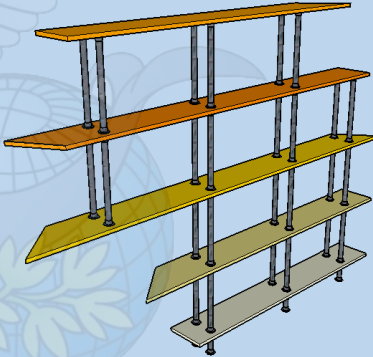
**Keterangan :**

Fungsi : Rak *display*

Keamanan : Bahan yang digunakan aman.

Kenyamanan : Ukuran sesuai standar desain, sehingga nyaman digunakan.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

<i>Display Area</i>	
Alternatif 1	Alternatif 2
	
Ukuran : 180 x175 x 30 Bentuk yang unik perpaduan antara garis vertikal dengan horizontal. Material menggunakan ( <i>Medium Density Fireboard</i> ) atau MDF dengan <i>finishing</i> menggunakan <i>hpl sheet</i> .	Ukuran : 180 x175 x 30 Bentuk yang unik perpaduan antara garis vertikal dengan horizontal yang tidak. Material menggunakan ( <i>Medium Density Fireboard</i> ) atau MDF dengan <i>finishing</i> menggunakan <i>hpl sheet</i> . Sudut lancip pada sisinya kurang fungsional.

**Tabel 35.** Alternatif Desain dan Indikator Penilaian *Furniture* pada *Store*

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
<b>Fungsi</b>	***	***
<b>Keamanan</b>	**	***
<b>Kenyamanan</b>	***	***
<i>Visual</i>	***	*
Desain Terpilih	<b>Desain Alternatif 1</b>	

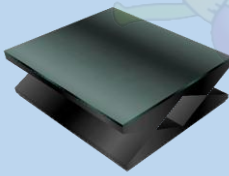
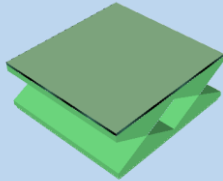
**Keterangan :**

Fungsi : Rak *display*

Keamanan : Bahan yang digunakan aman.

Kenyamanan : Ukuran sesuai standar desain, sehingga nyaman digunakan.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

<i>Display Area</i>	
Alternatif 1	Alternatif 2
	
<p>Ukuran : 100x100x35</p> <p>Material menggunakan (<i>Medium Density Fireboard</i>) atau MDF dengan <i>finishing</i> menggunakan <i>hpl sheet</i>.</p>	<p>Ukuran : 100 x 100 x 35</p> <p>Material menggunakan (<i>Medium Density Fireboard</i>) atau MDF dengan <i>finishing</i> menggunakan <i>hpl sheet</i>.</p>

**Tabel 36.** Alternatif Desain dan Indikator Penilaian *Furniture* pada *Store*

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
<b>Fungsi</b>	***	***
<b>Keamanan</b>	**	***
<b>Kenyamanan</b>	**	***
<b>Visual</b>	*	***
Desain Terpilih	<b>Desain Alternatif 2</b>	

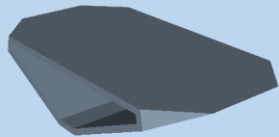
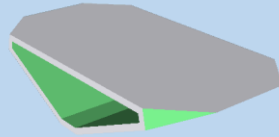
**Keterangan :**

Fungsi : display rumah anjing/kucing

Keamanan : Bahan yang digunakan aman.

Kenyamanan : Ukuran sesuai standar desain, sehingga nyaman digunakan.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

<i>Display Area</i>	
Alternatif 1	Alternatif 2
	
Ukuran : 100 x100 x30 Material menggunakan ( <i>Medium Density Fireboard</i> ) atau MDF dengan	Ukuran : 100 x 100 x 30 Material menggunakan ( <i>Medium Density Fireboard</i> ) atau MDF

<i>finishing</i> menggunakan <i>hpl sheet</i> .	dengan <i>finishing</i> menggunakan <i>hpl sheet</i> .
---	--

**Tabel 37.** Alternatif Desain dan Indikator Penilaian *Furniture* pada *Store*

<b>Kriteria Penilaian</b>	Alternatif 1	Alternatif 2
<b>Fungsi</b>	***	***
<b>Keamanan</b>	**	***
<b>Kenyamanan</b>	**	***
<b>Visual</b>	**	***
Desain Terpilih	<b>Desain Alternatif 2</b>	

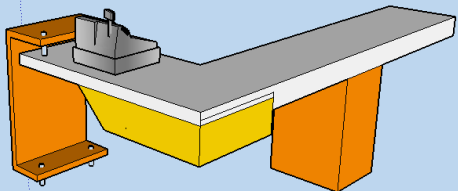
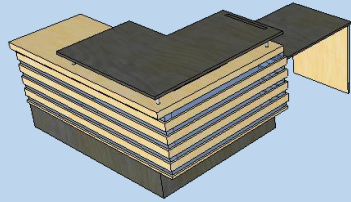
**Keterangan :**

Fungsi : display rumah anjing atau kucing

Keamanan : Bahan yang digunakan aman.

Kenyamanan : Ukuran sesuai standar desain, sehingga nyaman digunakan.

Visual : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

<i>Display Area</i>	
<b>Alternatif 1</b>	<b>Alternatif 2</b>
	

Ukuran : 200 x 135 x 90 Material menggunakan ( <i>Medium Density Fireboard</i> ) atau MDF dengan <i>finishing</i> menggunakan <i>hpl sheet</i> . Warna cat sesuai dengan tema yang diusung.	Ukuran : 200 x 135 x 90 Material menggunakan ( <i>Medium Density Fireboard</i> ) atau MDF dengan <i>finishing</i> menggunakan <i>hpl sheet</i> . Warna kurang sesuai dengan tema
--	---

**Tabel 38.** Alternatif Desain dan Indikator Penilaian *Furniture* pada *Store*

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
<b>Fungsi</b>	***	***
<b>Keamanan</b>	**	***
<b>Kenyamanan</b>	***	***
<b>Visual</b>	***	*
Desain Terpilih	<b>Desain Alternatif 1</b>	

**Keterangan :**



Fungsi : Meja Kasir

Keamanan : Bahan yang digunakan aman.

Kenyamanan : Ukuran sesuai standar desain, sehingga nyaman digunakan.

Visual : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

e. *Office*

Kursi Pengunjung	
Alternatif 1	Alternatif 2
	
Menggunakan material <i>stainleesteel</i> pada bagian kaki. Pada <i>seater</i> menggunakan busa <i>upholstery</i> berwarna <i>dark grey</i> . Motif yang ditimbulkan teknik jahit pada raea dudukan sesuai dengan tema. Nyaman dan menarik digunakan sebagai kursi tamu pada area kantor.	Menggunakan material <i>stainleesteel</i> pada bagian kaki. Pada <i>seater</i> menggunakan busa <i>upholstery</i> berwarna <i>dark grey</i> . Terdapat motif pada bagian beakan <i>backrest</i> untuk menunjang tema, namun bentuk ini masih kurang menarik sehingga tidak terpilih.

**Tabel 39.** Alternatif Desain dan Indikator Penilaian *Furniture* pada *Office*

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
<b>Fungsi</b>	***	***
<b>Keamanan</b>	**	***
<b>Kenyamanan</b>	***	***
<b>Visual</b>	***	*
Desain Terpilih	Desain Alternatif 1	



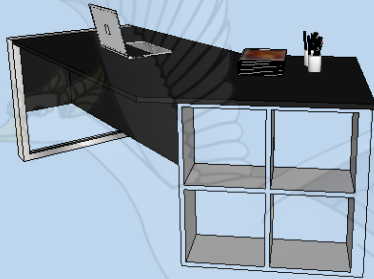

**Keterangan :**

Fungsi : kursi untuk tamu di ruang kantor pimpinan

Keamanan : bahan yang digunakan kokoh.

Kenyamanan : Ukuran yang sesuai standar desain juga menambah kenyamanan.

Visual : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

Meja Kantor	
Alternatif 1	Alternatif 2
	
Menggunakan bahan material. MDF ( <i>Medium Density Fireboard</i> ) dengan <i>finishing</i> HPL ( <i>High Pressure Laminate</i> ) berwarna hitam. Bagian kaki menggunakan rangka dari besi. Radi segi bentuk sesuai dengan tema, dan perawatannya mudah.	Menggunakan bahan material kayu mahoni <i>finishing rustic</i> . Bagian rangka meja menggunakan material besi. Dari segi perawatan mudah.

**Tabel 40.** Alternatif Desain dan Indikator Penilaian *Furniture* pada *Office*

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsi	***	***
Keamanan	**	***
Kenyamanan	***	***

<i>Visual</i>	***	*
Desain Terpilih	Desain Alternatif 1	


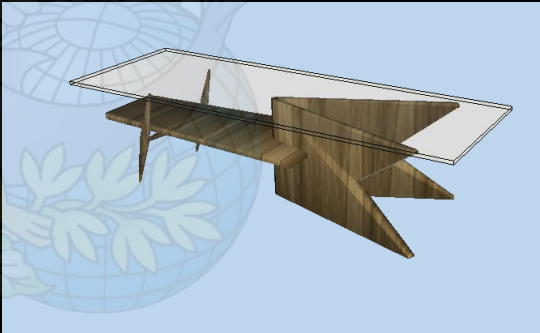
**Keterangan :**

Fungsi : meja kerja di ruang kantor pimpinan

Keamanan : bahan yang digunakan kokoh.

Kenyamanan : Ukuran yang sesuai standar desain juga menambah kenyamanan.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

Meja Kantor	
Alternatif 1	Alternatif 2
	
Menggunakan bahan material. MDF ( <i>Medium Density Fireboard</i> ) dengan <i>finishing</i> HPL ( <i>High Pressure Laminate</i> ) berwarna natural. Bagian kaki menggunakan besi pada salah satu sisi sebagai bentuk estetika.	Menggunakan bahan material. MDF ( <i>Medium Density Fireboard</i> ) dengan <i>finishing</i> HPL ( <i>High Pressure Laminate</i> ) berwarna natural pada kerangka utama. Bagian meja menggunakan kaca. Bentuk ini menarik tetapi kurang sesuai diaplikasikan pada <i>area office</i> .

**Tabel 41.** Alternatif Desain dan Indikator Penilaian *Furniture* pada *Office*

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
<b>Fungsi</b>	***	***
<b>Keamanan</b>	**	***
<b>Kenyamanan</b>	***	***
<b>Visual</b>	***	*
Desain Terpilih	<b>Desain Alternatif 1</b>	



**Keterangan :**

Fungsi : meja kerja di ruang kantor karyawan

Keamanan : bahan yang digunakan kokoh.

Kenyamanan : Ukuran yang sesuai standar desain juga menambah kenyamanan.

Visual : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

Alternatif 1	Alternatif 2
	
Ukuran : 50 x 40 x 40 Material rangka yang digunakan	Material rangka yang digunakan adalah <i>stainless</i> .

adalah <i>stainless</i> . Material dudukan adalah busa dengan <i>finishing upholstery</i> kain lembut. Kursi tersebut merupakan barang pabrikan yang sudah sesuai standar ukuran desain, sehingga aman dan nyaman digunakan.	Material dudukan kayu mahoni dengan <i>finishing waterbase</i> . Kursi tersebut merupakan barang pabrikan yang sudah sesuai standar ukuran desain, sehingga aman dan nyaman digunakan. Terlalu minimalis dari segi bentuknya.
--	---

**Tabel 42.** Alternatif Desain dan Indikator Penilaian *Furniture* pada *Office*

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
<b>Fungsi</b>	***	***
<b>Keamanan</b>	**	***
<b>Kenyamanan</b>	***	***
<b>Visual</b>	***	*
Desain Terpilih	<b>Desain Alternatif 1</b>	

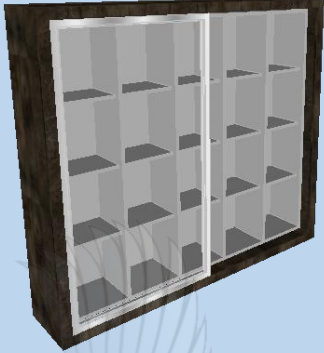

**Keterangan :**

Fungsi : meja kerja di ruang kantor pimpinan

Keamanan : bahan yang digunakan kokoh.

Kenyamanan : Ukuran yang sesuai standar desain juga menambah kenyamanan.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

<i>Storage</i>	
Alternatif 1	Alternatif 2
	
Ukuran 340x 40 x 180 Menggunakan material multipleks, <i>stainlesssteel</i> dan kaca. <i>Finishing</i> menggunakan HPL <i>Sheet</i> .	Ukuran 340x 40 x 180 Menggunakan material multipleks, <i>stainlesssteel</i> dan kaca. <i>Finishing</i> menggunakan HPL <i>Sheet</i> .

**Tabel 43.** Alternatif Desain dan Indikator Penilaian *Furniture* pada *Office*

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
<b>Fungsi</b>	***	***
<b>Keamanan</b>	**	***
<b>Kenyamanan</b>	***	***
<b><i>Visual</i></b>	***	*
Desain Terpilih	<b>Desain Alternatif 1</b>	

**Keterangan :**

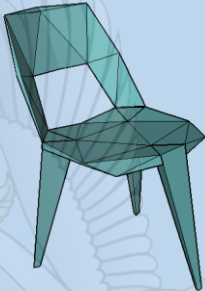
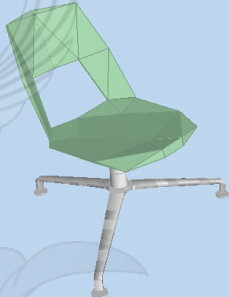
Fungsi : meja kerja di ruang kantor pimpinan

Keamanan : bahan yang digunakan kokoh.

Kenyamanan : Ukuran yang sesuai standar desain menambah kenyamanan.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

**f. Meeting Area**

<b>Kursi Meeting Room</b>	
<b>Alternatif 1</b>	<b>Alternatif 2</b>
	
<p>Ukuran : 80 x 50 x 50</p> <p>Material rangka dan dudukan yang digunakan adalah <i>stainless</i>. Dengan bentuk lipatan yang sesuai dengan konsep origami.</p>	<p>Ukuran : 80 x 50 x 50</p> <p>Material rangka yang digunakan adalah <i>stainless</i>. Material dudukan adalah busa dengan <i>finishing upholstery</i> kain lembut. Kursi ini lebih efisien karena dapat dipindahkan dengan mudah.</p>

**Tabel 44.** Alternatif Desain dan Indikator Penilaian *Furniture* pada *Meeting Room*

<b>Kriteria Penilaian</b>	Alternatif 1	Alternatif 2
<b>Fungsi</b>	***	***
<b>Keamanan</b>	**	***
<b>Kenyamanan</b>	**	***
<b><i>Visual</i></b>	*	*
<b>Desain Terpilih</b>	<b>Desain Alternatif II</b>	

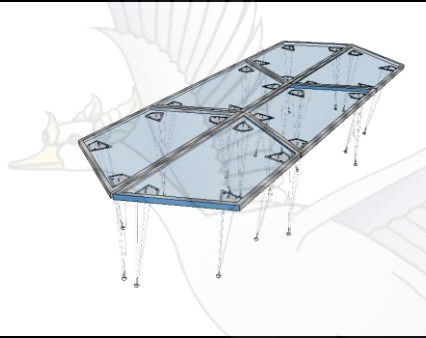
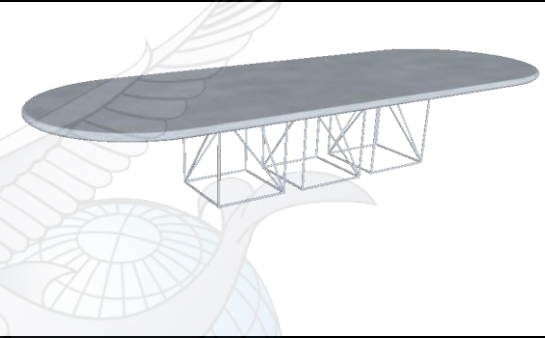
Keterangan :

Fungsi : Kursi Ruang *Meeting*

Keamanan : bahan yang digunakan kokoh.

Kenyamanan : Ukuran yang sesuai standar desain juga menambah kenyamanan.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

Meja Rapat	
Alternatif 1	Alternatif 2
	
<p>Ukuran : 75 x 70 x 75</p> <p>Dari material kaca dengan kerangka logam memberikan kesan kokoh sekaligus unik. Meja ini merupakan modular dengan bentuk dasar trapesium yang dapat dikombinasikan dengan bentuk yang beragam.</p>	<p>Material rangka menggunakan <i>stainlesssteel</i>. Dari segi bentuk kaki sudah sesuai dengan tema, akan tetap bentuk meja yang sedikit melingkar kurang sesuai dengan tema yang dipilih.</p>

**Tabel 45.** Alternatif Desain dan Indikator Penilaian *Furniture* pada *Meeting Room*

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
<b>Fungsi</b>	***	***
<b>Keamanan</b>	**	***
<b>Kenyamanan</b>	***	***
<b><i>Visual</i></b>	***	*
Desain Terpilih	Desain Alternatif 1	



---

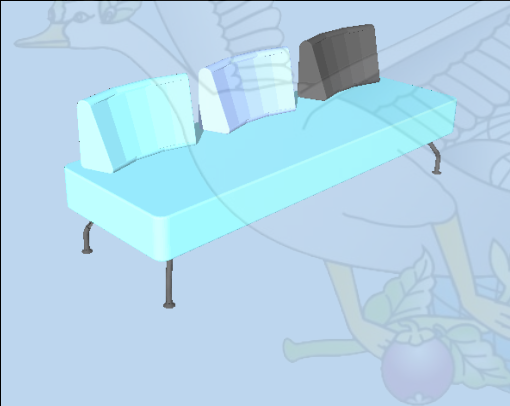

**Keterangan :**

Fungsi : Meja rapat

Keamanan : bahan yang digunakan kokoh.

Kenyamanan : Ukuran yang sesuai standar desain juga menambah kenyamanan.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

Kursi <i>Meeting Hall</i>	
Alternatif 1	Alternatif 2
	
Bagian dudukan menggunakan busa dengan <i>upholstery</i> kulit sintetis berwarna coklat. Pada bagian kaki menggunakan material aluminium yang kokoh. Ukuran sudah sesuai dengan standar buku panduan <i>Human Dimension</i> . <i>Upholstery</i> kulit sintetis mudah dibersihkan.	Merupakan <i>furniture</i> pabrikan dengan material metal. Menggunakan cat sebagai finishing. Dengan bentuk yang unik menyerupai <i>vertex</i> sesuai dengan gaya yang diusung. Bentuknya yang meniadakan <i>handrest</i> dipadukan dengan kaki yang sedemikian rupa membuatnya lebih <i>movable</i> .

**Tabel 46.** Alternatif Desain dan Indikator Penilaian *Furniture* pada *Meeting Hall*

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
<b>Fungsi</b>	***	***
<b>Keamanan</b>	**	***
<b>Kenyamanan</b>	***	***
<i>Visual</i>	***	*
Desain Terpilih	<b>Desain Alternatif 1</b>	

**Keterangan :**

Fungsi : meja kerja di ruang kantor pimpinan

Keamanan : bahan yang digunakan kokoh.

Kenyamanan : Ukuran yang sesuai standar desain juga menambah kenyamanan.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

## 16. Tata Kondisi Ruang

Desain yang baik merupakan desain yang nyaman, aman, dan sesuai fungsi. Untuk mencapai desain yang baik, yang dibutuhkan bukan hanya visualnya saja namun juga kenyamanan saat di dalam ruangan juga harus tercapai. Faktor penunjang kenyamanan yang harus diperhatikan adalah pengkondisian ruang. Salah satu faktor yang berasal dari lingkungan kerja yaitu semua keadaan yang terdapat di sekitar tempat kerja, yang akan berpengaruh secara signifikan terhadap hasil kerja manusia, antara lain : temperature, kelembaban, siklus udara, pencahayaan dan akustik. Pada lingkup ergonomic dari aspek fisiologi atau dalam

istilah interior disebut dengan kondisional ruang / pengkodisian ruang.<sup>23</sup>

Pengkondisian ruang terdiri dari 3 unsur yaitu, sistem pencahayaan, sistem penghawaan, dan juga sistem tata akustik/suara.

#### **a. Pencahayaan**

##### **1) Pencahayaan Alami**

Pencahayaan berasal dari kata cahaya yang berarti terang.

Cahaya adalah syarat mutlak bagi manusia untuk melihat dunianya.<sup>24</sup>

Pencahayaan alami berperan memberikan pandangan dalam ruang dengan jangkauan yang terbatas. Sistem pencahayaan dibagi menjadi dua aspek, yaitu yang bersangkutan dengan aspek penglihatan, keamanan, dan kenyamanan dan aspek yang bersangkutan dengan suasana dan dekorasi. Pencahayaan dibagi menjadi dua jenis, yakni pencahayaan alami dan pencahayaan buatan.

Pencahayaan alami (natural lighting), pencahayaan yang bersumber dari matahari dan banyak bekerja pada siang hari. Cahaya dapat memberikan kualitas hidup bagi bangunan yang tidak dapat dicapai oleh unsur desain lainnya.<sup>25</sup> Cahaya yang bersumber dari matahari diyakini dapat memberikan kesehatan bagi manusia, terang,

---

<sup>23</sup> Sunarmi, 2005, hlm. 31.

<sup>24</sup> H.M Ramli Rahim, 2012, hal. 90

<sup>25</sup> H.M Ramli Rahim, 2012, hal. 91

ekonomis, dan menghemat energy. Pencahayaan alami dibedakan menjadi cahaya langsung dan cahaya tidak langsung.

## **2) Pencahayaan Buatan**

Pencahayaan buatan (*artificial lighting*), ialah pencahayaan yang berasal dari cahaya buatan manusia. Pada interior cahaya buatan banyak dimanfaatkan untuk menciptakan kondisi tertentu sesuai fungsi ruang. Pencahayaan buatan dibedakan menjadi dua jenis yaitu pencahayaan langsung, sinar yang langsung memancar dari pusat kearah objek dan tidak langsung, sumber pencahayaan yang disembunyikan dari pandangan mata dan hanya pantulan yang dapat dirasakan.

### **a. Pengaruh pencahayaan dalam ruangan adalah,**

1. Membentuk suasana/atmosfer yang diinginkan (mood)
2. Mengarahkan atau memusatkan ruangan
3. Mengatur pewarnaan dan bayangan (*detail contour*)
4. Memberi tekanan atau merubah persepsi terhadap ruangan

### **b. Jenis pencahayaan buatan:**

#### *1. General Lighting* ( Pencahayaan umum)

adalah sistem pencahayaan yang menjadi sumber penerangan utama. Umumnya penerangan dilakukan dengan cara menempatkan titik lampu pada titik tengah ruangan atau pada beberapa titik yang dipasang secara simetris dan merata. Tujuan menggunakan general

lighting adalah menghasilkan sumber cahaya secara terang dan menyeluruh,

## 2. *Task Lighting* (pencahayaan setempat / khusus)

Sistem pencahayaan yang difokuskan pada suatu area dengan tujuan membantu aktivitas tertentu. Task lighting juga dapat menjadi satu cara untuk menghindari ketegangan mata ketika beraktivitas. Contoh task lighting adalah ruang kerja yang dilengkapi dengan lampu meja untuk membaca sehingga mata tidak cepat lelah. Atau, lampu gantung yang diletakkan di atas ruang makan yang mengarah pada meja makan. Selain sebagai penegas fungsi, juga dapat berfungsi sebagai pembentuk suasana.

## 3. *Accent/ Decorative Lighting*


*Accent lighting* digunakan untuk memfokuskan suatu obyek agar lebih terlihat. *Accent lighting* biasanya menggunakan spotlight karena dapat menghasilkan bias cahaya yang kuat dan menghasilkan fokus pada objek yang dituju. Aplikasi *wall lamp* juga dapat digunakan untuk pada dinding tertentu sehingga menghasilkan tampilan ruang yang dinamis.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> Ahmad Fajar A., 2015. Jenis Lampu. Modul Perkuliahan Fisika Bangunan Prodi Desain Interior FSRD ISI Surakarta. Hal: 8- 9

**Tabel 47.** Spesifikasi Lampu

Kode	Spesifikasi	Gambar
GL01	<p>Sereno TBS 299 warna: <i>matt white</i></p> <p>Ukuran: 59.6 x 29.6 x 5.4 cm 119.6 x 29.6 x 54. Cm</p> <p><b>Ex. Philips <i>lighting</i></b></p>	
DL	<p>Lux Space gen III-IP54 warna: <i>white</i> ukuran: Ø 15 cm</p> <p><b>ex. Philips <i>lighting</i></b></p>	
GL02	<p><i>Square LED</i></p> <p>Warna : <i>White RAL 9003</i></p> <p>Ukuran: 596 x 596 mm</p> <p>Ex. Philips <i>Cleanroom LED CR434B recessed luminaire</i></p>	
LS	<p>EcoStyle</p> <p>ST440T</p> <p>Black (BK, RAL 9004)</p> <p>Ex. Philips</p>	

GL 03	<i>Square LED</i> Warna : <i>White RAL 9003</i> Ukuran: 596 x 596 mm Ex. Philips <i>Cleanroom LED</i> <i>CR434B recessed luminaire</i>	
-------	---	---

**Tabel 48.** Analisis Pencahayaan Pada Masing – Masing Ruang.

	GL01	DL	GL02	GL03	LS
<i>Store Area</i>					
<i>Care Area</i>					
<i>Reception</i>					
<i>Meeting</i>					
<i>Medic</i>					

## b. Penghawaan

Penghawaan dibagi menjadi dua yakni penghawaan alami dan penghawaan buatan.

1. Penghawaan alami, merupakan penghawaan yang berasal dari udara luar ruangan. Penghawaan alami dapat diperoleh melalui bukaan pintu, jendela, dan ventilasi pada ruangan



2. Penghawaan buatan, penghawaan yang diperoleh dari mesin penyejuk ruangan, seperti kipas dan *Air Conditioner* (AC) yang merupakan sistem pengatur udara dalam ruang yang dilakukan secara teratur dan konstan.<sup>27</sup> *Air Conditioner* (AC) memiliki beberapa jenis yaitu, *window*, *split wall*, *cassette*, *split duct*, *floor standing*, *VRV*, dan *Air Handling Unit*.<sup>28</sup>

Secara umum penghawaan yang digunakan pada Perancangan Interior Pet Medicare di Blitar menggunakan penghawaan buatan, yakni *Air Conditioner* (AC) seperti berikut:

1. *AC split*, hampir sama dengan AC window bedanya hanya terletak pada konstruksi di mana alat kondensator terletak di luar ruangan. *AC Split* dapat dipasang di ruangan yang tidak berhubungan langsung dengan udara luar, misalnya pada ruangan yang posisinya berada ditengah bangunan, Karena *condenser* yang terpasang pada *outdoor* bisa diletakkan ditempat yang berhubungan langsung dengan udara luar, selain itu suara yang dihasilkan dari AC jenis ini tidak terlalu bising.
2. *AC VRV*

AC VRV memiliki satu *outdoor* dan beberapa unit *indoor* dengan berbagai tipe seperti *split wall*, *cassete*, *floor standing*, dll. VRV (*Variable Refrigerant Volume*) merupakan sistem kerja *refrigerant* yang berubah-ubah. VRV system adalah sebuah teknologi yang sudah dilengkapi dengan

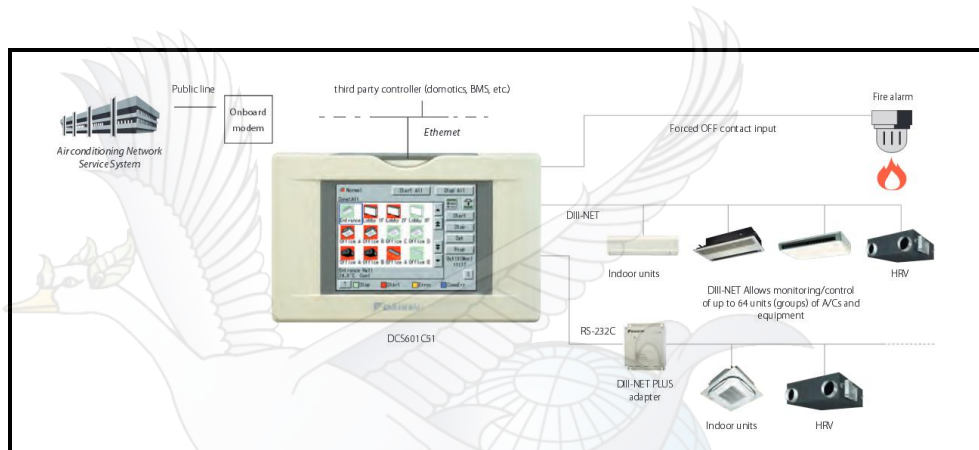
---

<sup>27</sup> J. Pamudji Suptandar, 1999, hal. 275

<sup>28</sup> Ahmad Fajar A., 2015. Penghawaan Buatan. Modul Perkuliahan Fisika Bangunan Prodi Desain Interior FSRD ISI Surakarta. Hal: 3

CPU dan kompresor inverter dan sudah terbukti handal, efisiensi energi melampaui banyak aspek dari sistem AC lama. Jadi dengan *VRV System*, satu *outdoor* bisa digunakan untuk lebih dari 2 *indoor* AC serta dapat mengatur jadwal dan temperatur AC yang diinginkan secara terkomputerisasi, AC VRV hemat energi, hemat listrik, dan hemat tempat.

29





**Gambar 60.** AC VRV

Berikut adalah tabel yang menjelaskan spesifikasi *air conditioner* yang digunakan dalam Perancangan Interior Pet Medicare di Kota Blitar.

<sup>29</sup> Ahmad Fajar A., 2015. *Penghawaan Buatan*. Modul Perkuliahan Fisika Bangunan Prodi Desain Interior FSRD ISI Surakarta. Hal: 9

**Tabel 49.** Identifikasi Kondisi Penghawaan Ruang

<b>Nama</b>	<b>Spesifikasi</b>	<b>Gambar</b>
<i>Air Conditioner</i> (AC)	AC Single Split Deluxe Inverter CS-S10RKP Ex. Panasonic	
<i>AC VRV</i>		

**Tabel 50.** Analisis Pencahayaan Pada Masing – Masing Ruang.

	<b>AC Split</b>	<b>VRV</b>
<i>Store Area</i>		
<i>Care Area</i>		
<i>Reception</i>		
<i>Meeting</i>		
<i>Medic</i>		

### c. Akustik




Sistem akustik adalah salah satu unsur yang penting dan perlu diperhatikan dalam perancangan Pet Medicare ini. Selain manusia, hewan peliharaan yang menjadi pengguna ruang juga menimbulkan kebisingan, sehingga perlu dilakukan pengolahan akustik yang sesuai untuk meredam suara

bising sehingga ruangan nyaman digunakan untuk beraktivitas.

Ruangan yang membutuhkan penanganan akustik adalah ruang rapat. Di dalam ruang rapat sering kali terdengar suara kaki ataupun meja yang berisik saat digeser. Suara tersebut sangatlah mengganggu saat rapat sedang berlangsung. Usaha yang dilakukan untuk mengantisipasi hal tersebut adalah dengan pemasangan *Carpet Tile* dan *Acoustic Panel* pada lantai.

Berikut adalah tabel yang menjelaskan spesifikasi akustik suara yang digunakan pada Perancangan Interior Pet Medicare di Kota Blitar

**Tabel 51.** Identifikasi Akustik Ruang

<b>Nama</b>	<b>Spesifikasi</b>	<b>Gambar</b>
<i>Speaker</i>	<i>Ceiling Speaker</i> <i>Control 10 Series</i> Ex. jblpro	
	<i>Surface mount subwoofers</i> <i>CONTROL SB2210</i> Ex. jblpro	
	<i>Surface mount</i> <i>Bracket speakers</i> <i>Control 28-1</i> Ex. jblpro	

## 17. Sistem Keamanan

Beberapa sistem keamanan yang digunakan adalah keamanan yang berhubungan dengan fisik manusia, bangunan dan lingkungan. Beberapa faktor keamanan yang diperlukan adalah: <sup>30</sup>

- a. Satpam (*security*)
- b. Security Camera
- c. Alat pengunci
- d. Tanda penunjuk
- e. Tanda bahaya alarm
- f. Pengaman terhadap kebakaran

Bahaya kebakaran secara mekanis dilakukan dengan alat pengontrol kebakaran yaitu:


1. *Smoke detector*, alat deteksi asap di letakkan pada tempat dan jarak tertentu. Alat ini bekerja pada suhu 70 derajat.
2. *Automatic sprinkler*, pemadam kebakaran dalam suatu jaringan saluran yang dilengkapi dengan kepala penyiram. Kebutuhan air ditampung pada *reservoir* dan radius pancuran 25 meter persegi.


---

<sup>30</sup> Dwi Aris Setiawan, *Perancangan Interior Tourism Centre Blitar*, Skripsi untuk mencapai derajat Sarjana S-1 pada Institut Seni Indonesia Blitar, Blitar, 2008, 142.

3. *Fire hidrant*, yaitu sistem yang menggunakan daya semprot air melalui selang sepanjang 30 meter yang diletakkan dalam kotak dengan penutup ditempat strategis.

**Tabel 52.** Spesifikasi Alat Keamanan

Nama	Spesifikasi	
<i>Closed Circuit Television (CCTV)</i>	Kamera interior Dome SCD-1080 Ex. Samsung 	Kamera interior IR SCO-5083R Ex. Samsung 
<i>Smoke Detector</i>	<i>Horing Lih NQ12 Smoke Detector</i> NQ12S Ex. Bromindo 	
<i>Fire Alarm Bell</i>		
<i>Sprinkler</i>	<i>Pendant Type</i> <i>Head Sprinkler Viking</i> 68° C, PN: 10139FB Ex. Bromindo 	

<i>Fire Extinguisher</i>	<i>Dry chemical powder</i> <i>Stored pressure n<sup>2</sup> (nitrogen)</i> P 1200 ABC 90 (12 kg) Ex. Servvo	
--------------------------	--	---

## 18. Transformasi Ide ke dalam Gambar Kerja

Tranformasi ide desain ke gambar kerja terdiri dari:

- Gambar Denah Awal/ Existing Skala 1:50
- Gambar Denah Layout Skala 1:50
- Gambar Rencana Lantai Skala 1:50
- Gambar Rencana *Ceiling* Skala 1:50
- Gambar Potongan A-A' Skala 1:50
- Gambar Potongan B-B' Skala 1:50
- Gambar Potongan C-C' Skala 1:50
- Gambar Potongan D-D' Skala 1:20
- Gambar Potongan E-E' Skala 1:20
- Gambar Potongan F-F' Skala 1:50
- Gambar Detail Konstruksi Interior Skala 1:1/ 1:2/ 1:5/ 1:10
- Gambar Perabot Terpilih Skala 1:10
- Skema Bahan dan Warna
- Perspektif Ruang
- Maket



## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Pengertian Judul**

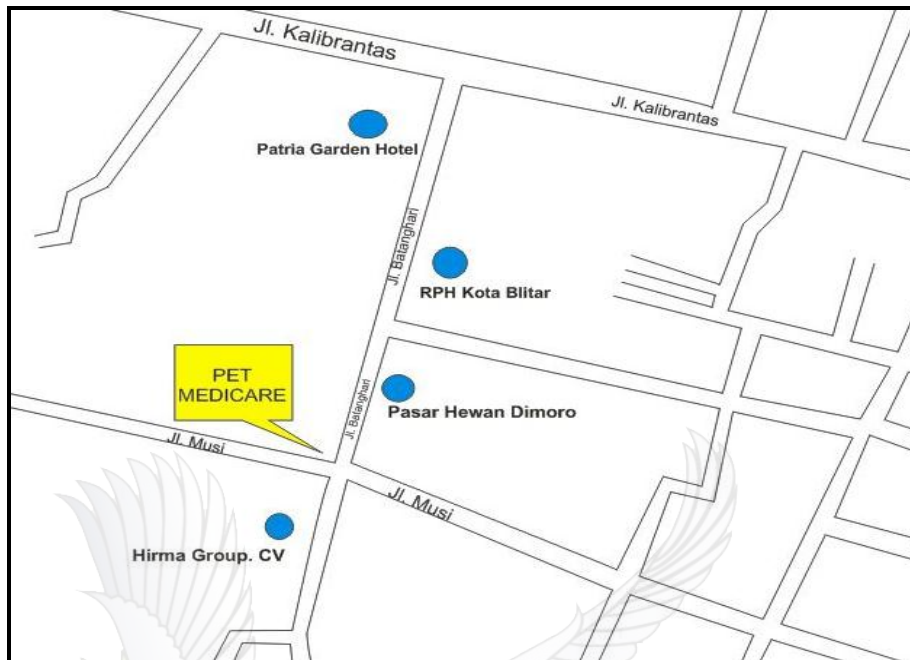
Perancangan interior Pet Medicare di Kota Blitar secara umum dapat diartikan sebagai kegiatan menemukan ide/gagasan mengenai interior pusat pelayanan khusus hewan peliharaan di Blitar. Fasilitas yang terdapat pada Pet Medicare ini adalah *Reception Area, Medic Area, Care Area, Meeting Room, Store Area, lavatory, Office*, dan gudang.

#### **B. Site Plan**

Perancangan Interior Pet Medicare di Blitar akan didirikan di Jl. Batangan, Sanankulon, Blitar. Lokasi ini tepat berhadapan dengan pasar hewan Blitar. Lahan tersebut merupakan lahan kosong yang luas dengan posisi yang strategis, yaitu berada di dekat pusat pemerintahan Blitar.

Alasan dipilihnya lokasi tersebut adalah sebagai berikut.

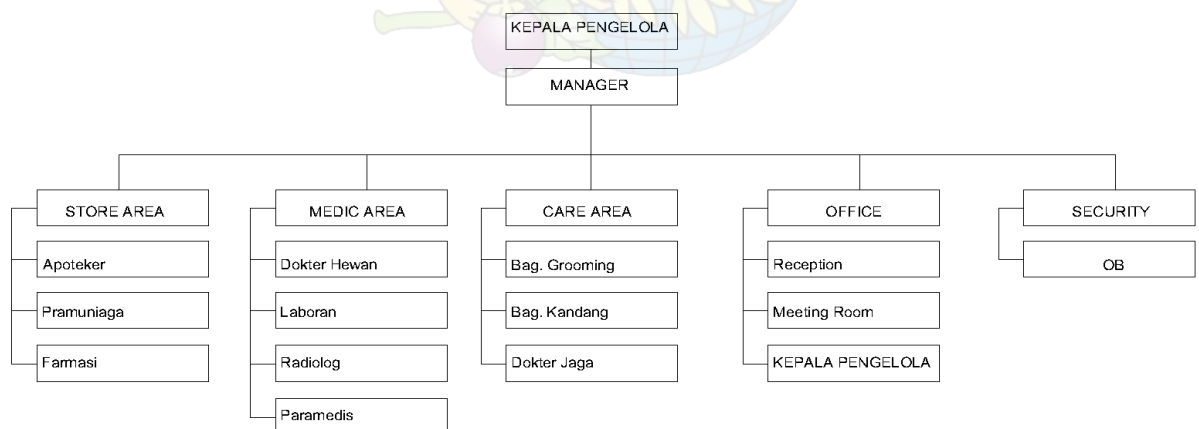
- a. Berada di area perkotaan yang strategis
- b. Luasan lahan mencukupi untuk dijadikan denah fiktif dari Perancangan ini.
- c. Memiliki akses mobilitas yang baik
- d. Wilayah yang sedang dalam tahap pengembangan pemerintah Blitar



**Gambar 61 . Site Plan Pet Medicare di Blitar**

### C. Struktur Organisasi

Struktur organisasi Pet Medicare adalah sebagai berikut:



**Skema 22. Struktur Organisasi Pet Medicare di Kota Blitar**  
(Sumber : Irfa Kurnia, 2016 )

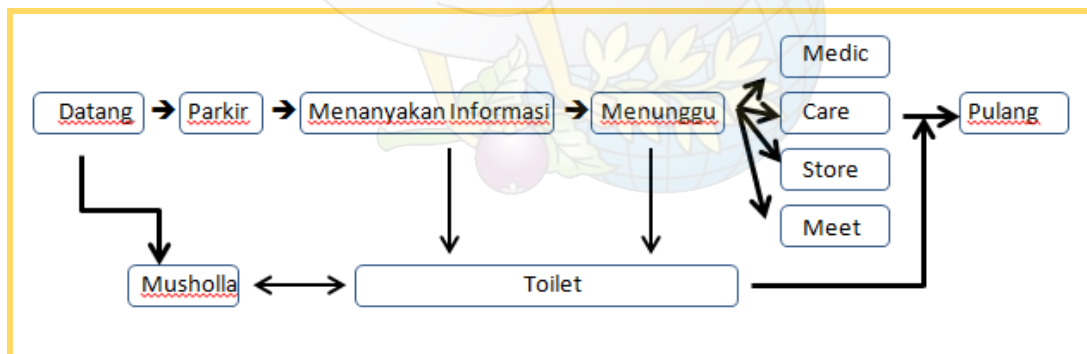
## D. Sistem perasional

**Tabel 53.** Jam Operasional Pet Medicare

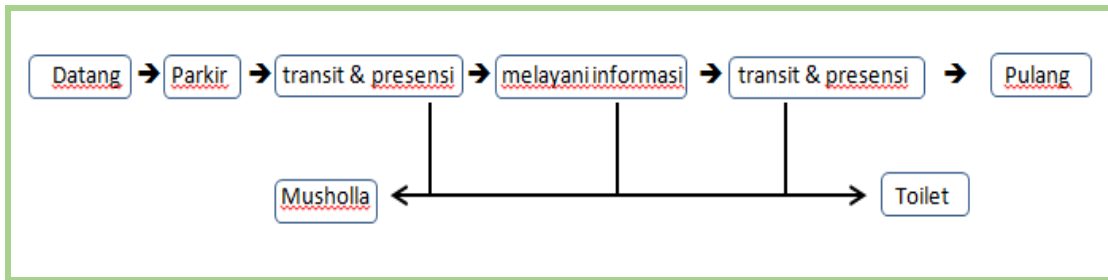
KEGIATAN	HARI	WAKTU
Pelayanan Jasa Medik Veteriner (Klinik)	Senin - Sabtu	08.30-16.00
Pelayanan Jasa Perawatan ( <i>Grooming</i> )	Senin - Sabtu	08.30-16.00
UGD	Setiap Hari	24 Jam
<i>Store</i>	Senin - Sabtu	08.30-16.00
<i>Meeting Hall</i>	Sabtu-Minggu	08.30-16.00

## E. Pola Aktivitas dalam Ruang

### 1. Pola Aktivitas pada *Reception Area*:



**Skema 23.** Skema aktivitas Pengunjung di *Receptionis Area*

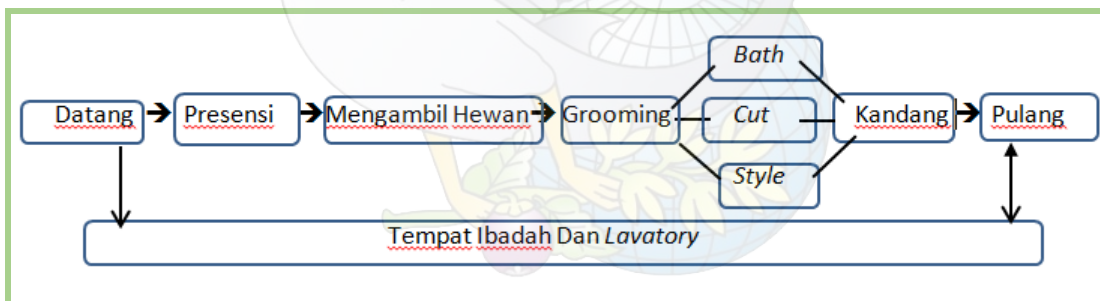


Skema 24.aktivitas pengelola di *Receptionis Area*

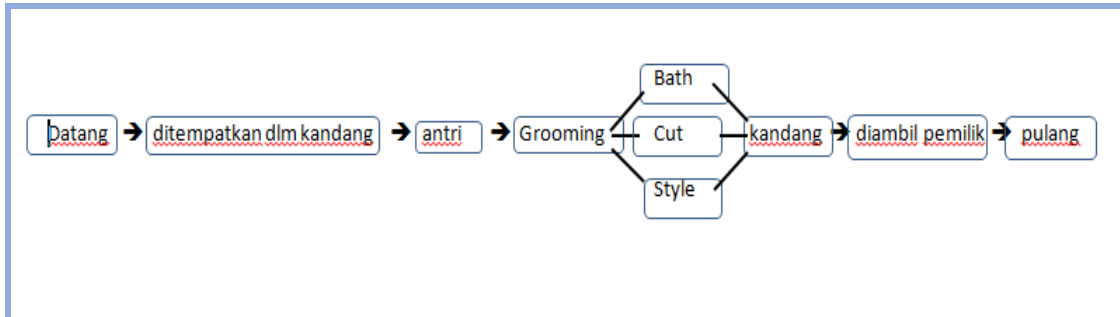
## 2. Aktivitas pada *Care Area*:



Skema 25 aktivitas pengunjung di *Care Area*

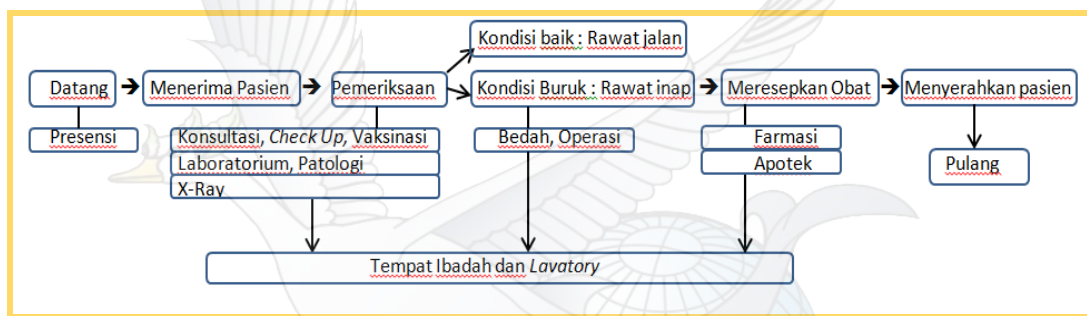


Skema 26.aktivitas pengelola di *Care Area*

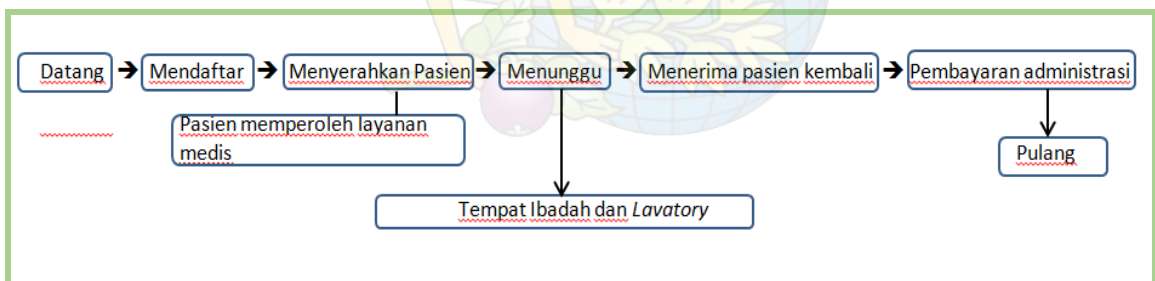


Skema 27 aktivitas hewan di *Care Area*

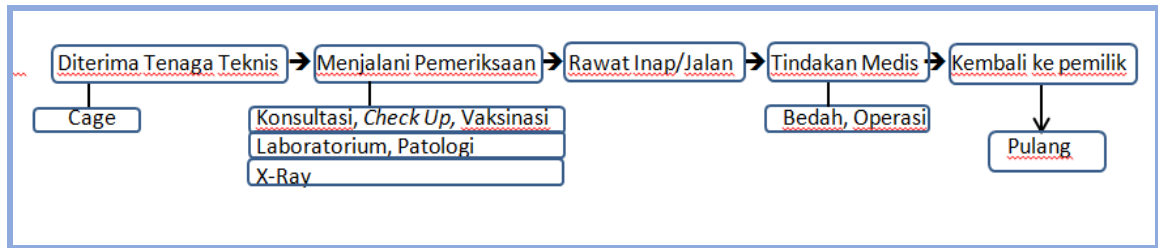
### 3. Pola aktivitas pada *Medic Area*:



Skema 28 aktivitas pengelola di *Medic Area*



Skema 29 aktivitas pengunjung di *Medic Area*

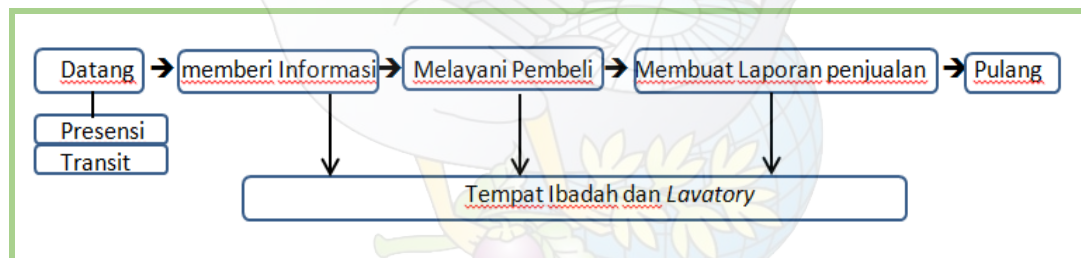


Skema 30. aktivitas hewan di area pemeriksaan, vaksinasi

#### 4. Pola aktivitas pada Store Area :

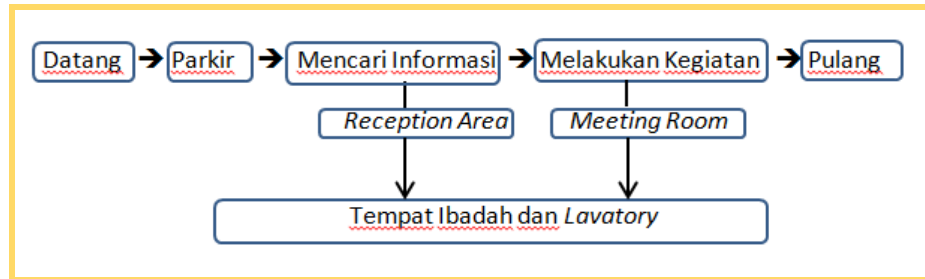


Skema 31. aktivitas pengunjung di Store Area

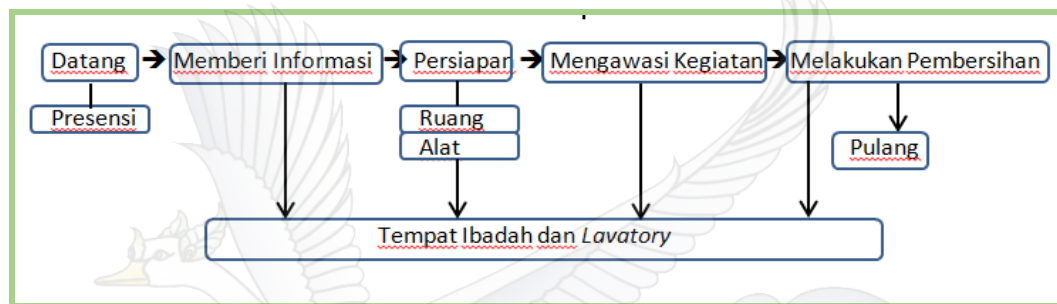


Skema 32. aktivitas pengelola di Store Area

## 5. Pola Aktivitas pada *Meeting Room* :



**Skema 33.** aktivitas Pengunjung di *Meeting Area*

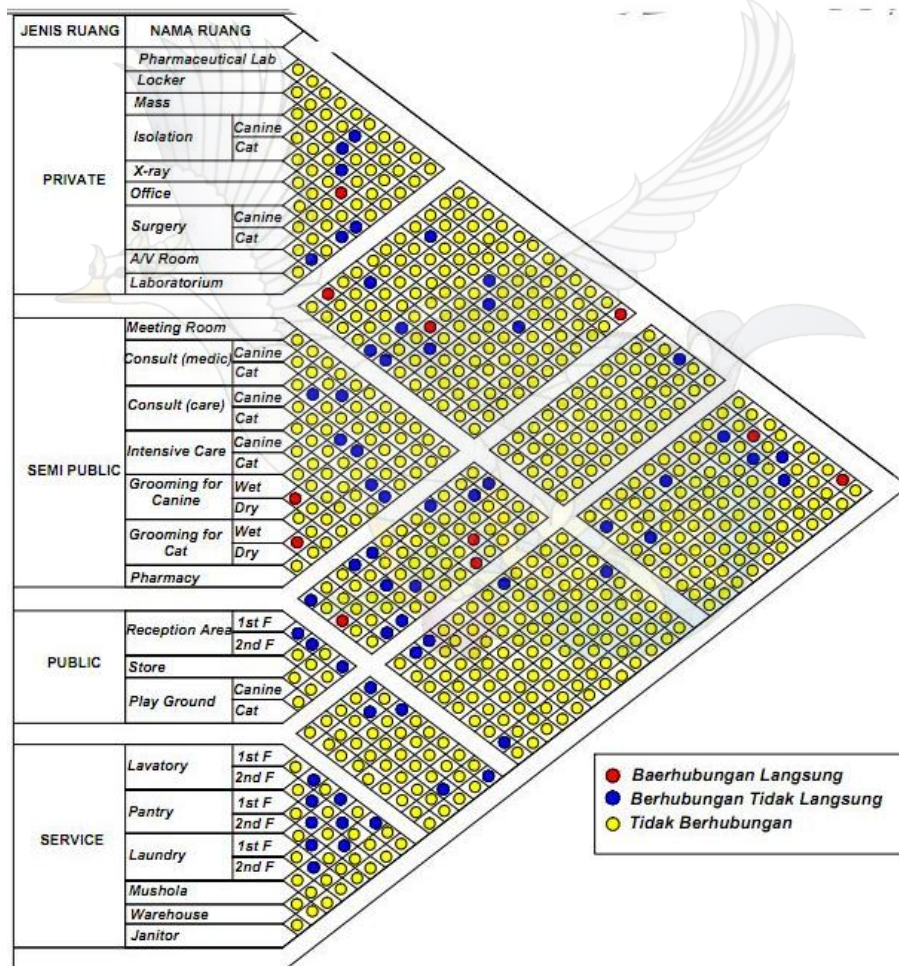


**Skema 34.** aktivitas Pengelola di *Meeting Area*



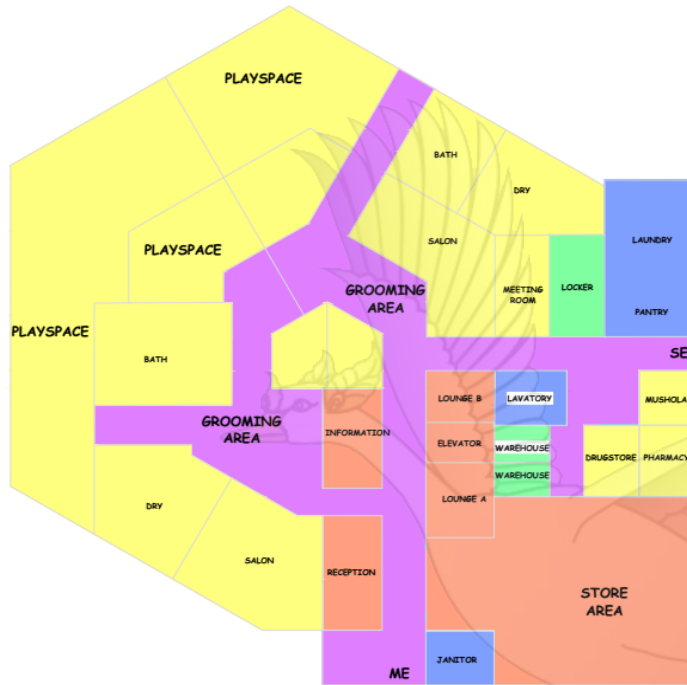
## E. Hubungan Antar Ruang

Dasar dalam menentukan tata letak ruang diperoleh dari menganalisis hubungan antarruang. Letak setiap ruang dalam sebuah bangunan harus menentukan ruangan tersebut dalam kategori berdekatan, sedang, dan berjauhan. Berikut skema hubungan antar ruang:

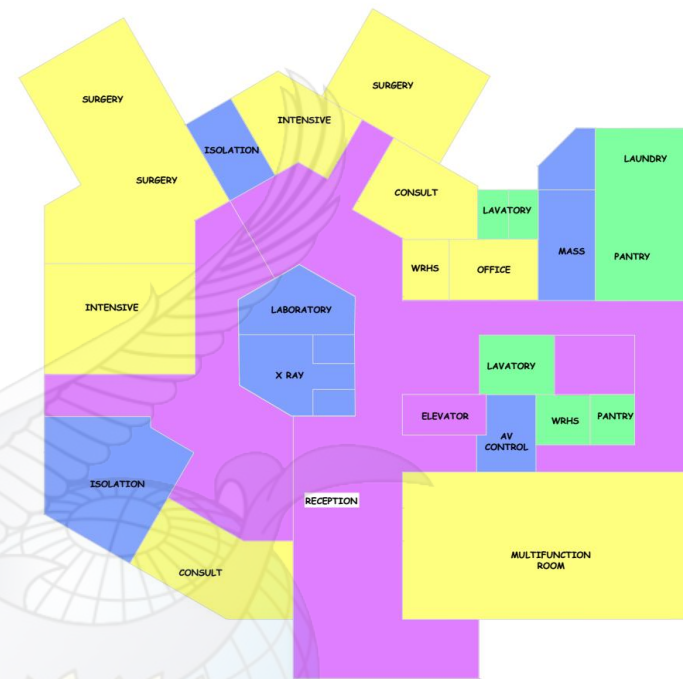


**Skema 35.. Hubungan Antar Ruang**  
(Sumber: diadopsi dari Neufert Ernst, 1997, hal. 200)

## F. Grouping Zoning



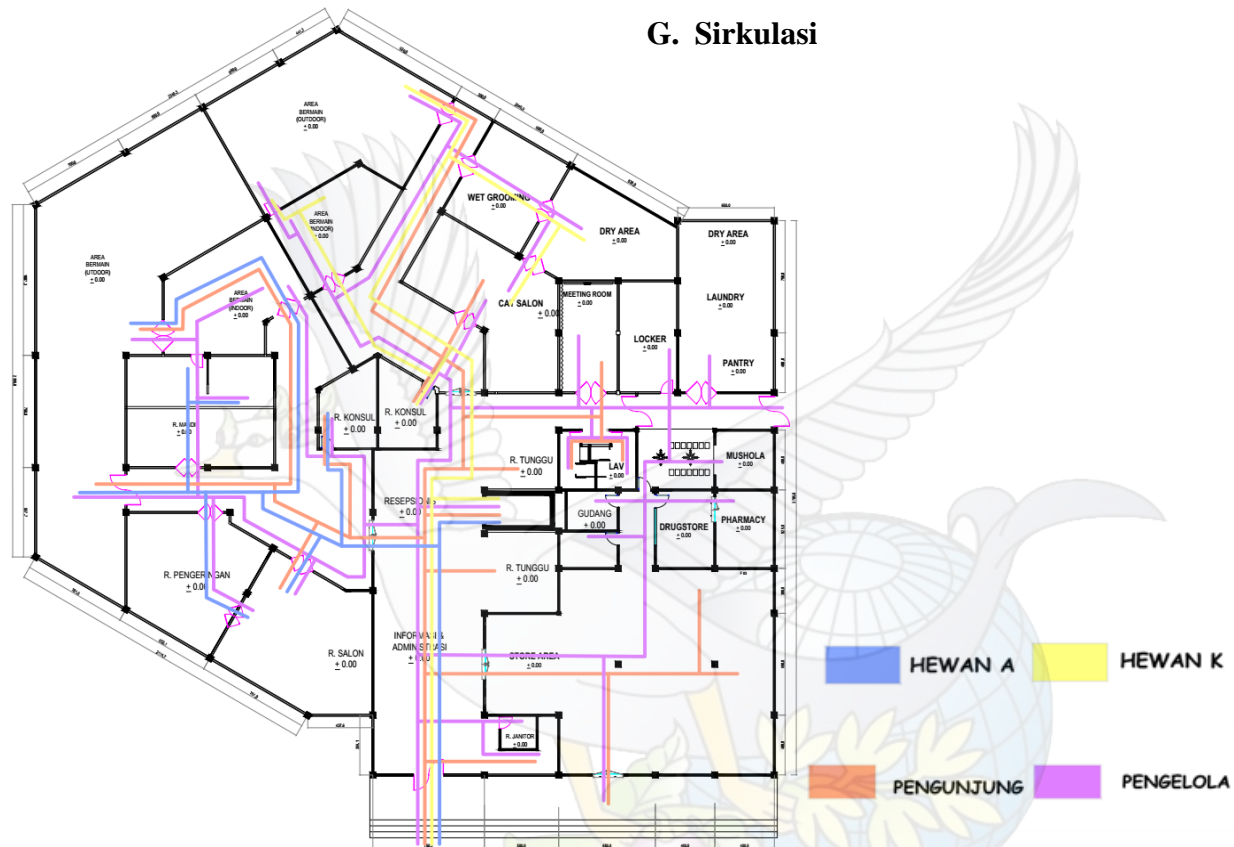
**Gambar 62.** Grouping Zoning Lantai 1 Pet Medicare



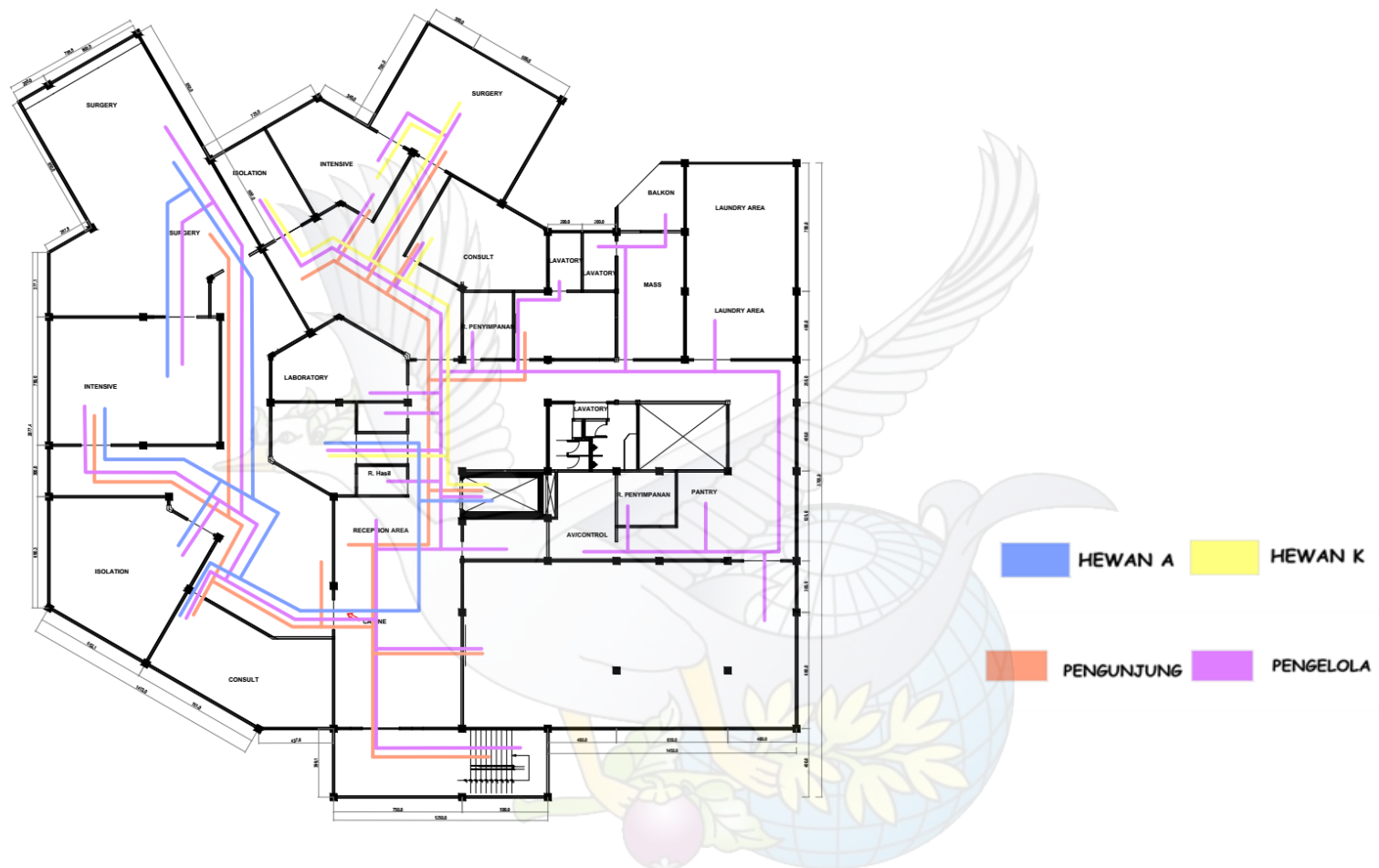
**Gambar 63.** I Grouping Zoning Lantai 1 Pet Medicare



## G. Sirkulasi

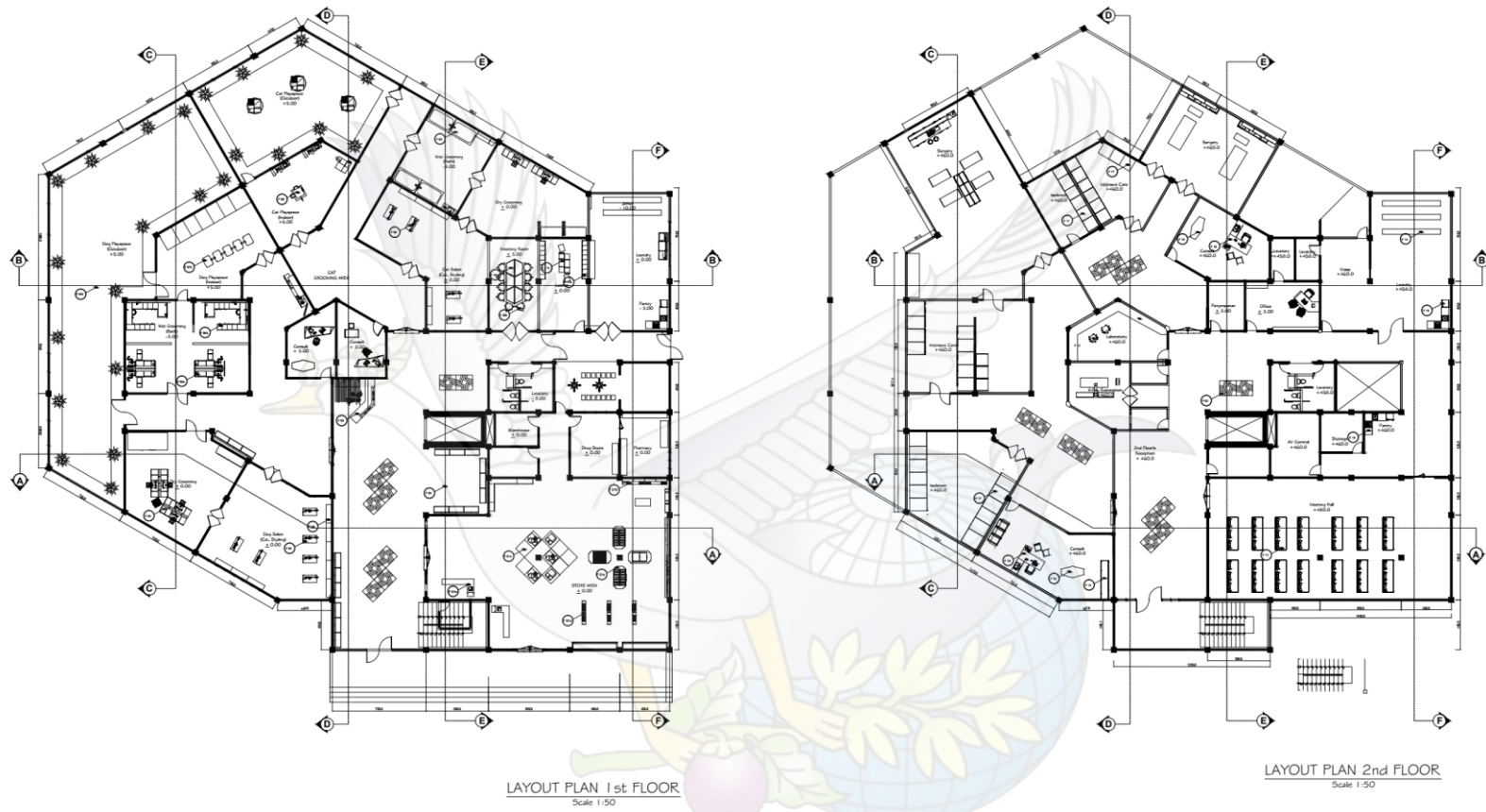


**Gambar 64.** Pola Sirkulasi LT I  
(Sumber: Irfa Kurnia, 2016)



**Gambar 65.** Pola Sirkulasi LT II  
(Sumber: Irfa Kurnia, 2016)

## H. Layout

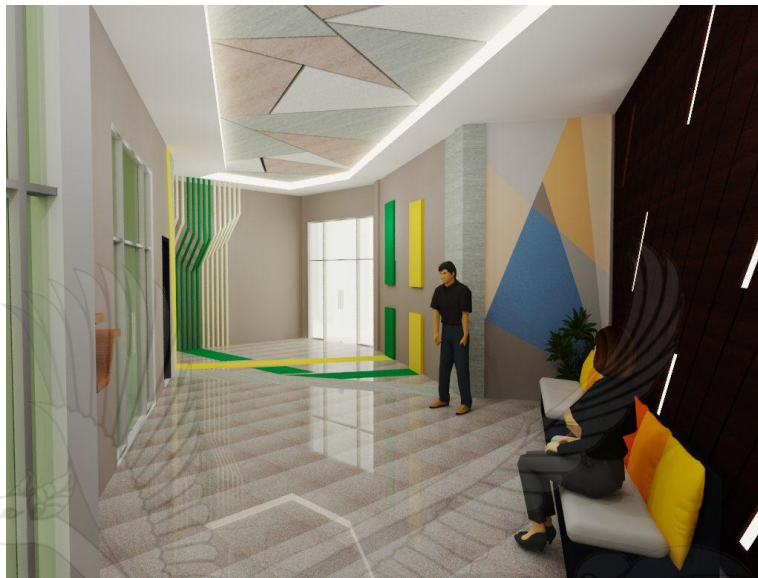


**Gambar 66.** Rencana Layout Pet Medicare  
(Sumber: Irfa Kurnia, 2016)



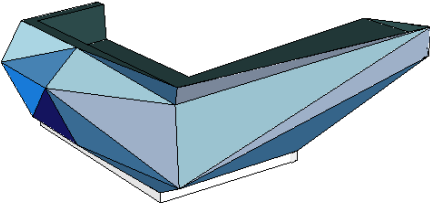
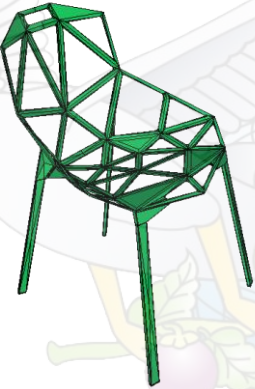
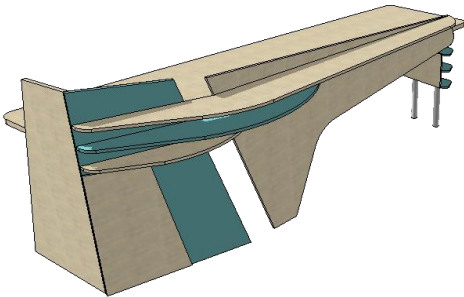
## I. Penerapan Desain

### 1. *Reception Area*



**Gambar 67.** *Reception Area*

Dinding ruang menggunakan batu bata plesteran dengan *finishing* cat dengan warna putih dan abu-abu. Pemilihan warna ini berdasarkan konsep gaya kontemporer yang mengusung warna-warna netral sebagai warna penyeimbang. Beberapa elemen penunjang pada dinding berupa petunjuk arah dipasang pada area menuju *grooming* anjing dan kucing. List lantai menggunakan material keramik warna netral yaitu hitam.

<i>Furniture</i>	<b>Keterangan</b>
	<p>Ukuran : 300 x 200 x 110</p> <p>Material yang digunakan adalah (<i>Medium Density Fireboard</i>) atau MDF dengan <i>finishing</i> menggunakan <i>hpl sheet</i> yang kaya warna. Desain yang unik dengan bentuk lipatan menyerupai origami. Ukuran disesuaikan dengan bentuk ruang pada <i>reception area</i> dengan standarisasi prinsip ergonomi.</p>
	<p>Ukuran : 45x50x40</p> <p>Merupakan <i>furniture</i> pabrikan dengan material metal. Menggunakan cat sebagai <i>finishing</i>. Dengan bentuk yang unik menyerupai <i>vertex</i> sesuai dengan gaya yang diusung. Dengan tambahan <i>backrest</i>, pengguna dapat merasakan kenyamanan ketika duduk di kursi ini.</p>
	<p>Ukuran : 330 x 200 x 110</p> <p>Material yang digunakan adalah (<i>Medium Density Fireboard</i>) atau MDF dengan <i>finishing</i> menggunakan <i>hpl sheet</i> yang kaya warna. Dengan perpaduan material logam sebagai kaki meja memberikan kesan kokoh dengan bentuk yang sesuai dengan tema. Ukuran disesuaikan</p>



	dengan bentuk ruang pada <i>reception area</i> dengan standarisasi prinsip ergonomi.
--	--

## 2. *Store*

Material lantai yang dipilih untuk area ini adalah *glossy ceramics tiles* dengan skema warna gradasi dari kuning ke jingga. Penataan pola lantai berupa permainan bentuk kotak yang diulang dari rapat ke renggang. Penataan pola lantai yang demikian digunakan untuk memberikan perbedaan yang mencolok pada area *display* barang. Kombinasi material seperti lantai keramik digunakan sebagai penanda area sirkulasi. Penataan barang diatur terpisah berdasarkan jenisnya, dari peralatan, aksesoris, makanan, produk perawatan, hingga obat-obatan.



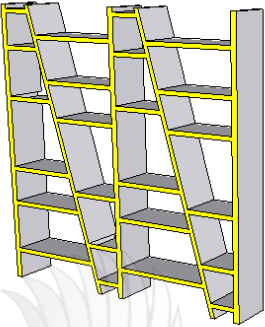

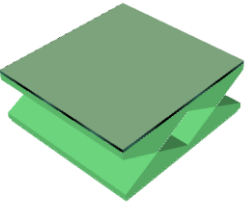
**Gambar 68.** *Store Area*

Area *Store* pada Perancangan Interior Pet Medicare di Kota Blitar ini menggunakan material kaca pada beberapa dinding luar setebal 10mm. hal ini digunakan untuk memaksimalkan cahaya matahari yang masuk ke dalam ruangan (pencahayaan alami) pada siang hari. Warna dinding yang dipilih adalah gradasi warna kuning ke jingga yang disesuaikan dengan psikologi warna, dimana warna kuning merupakan warna yang menarik perhatian, sehingga pengunjung akan tertarik untuk datang ke tempat ini.



**Gambar 69.** Pilihan warna dinding pada *Reception Area*

*Ceiling* menggunakan material *gypsumboard* sebagai material utama, dengan aksen pola menyerupai lipatan kertas origami pada *downceiling*. *Downceiling* menggunakan *finishing hpl sheet* dengan beberapa warna yang berberda untuk mempertajam bentuk pola.

<i>Furniture</i>	<b>Keterangan</b>
	<p>Ukuran : 190 x 190 x 30</p> <p>Bentuk yang unik perpaduan antara garis vertikal dengan horizontal yang tidak. menggunakan material (<i>Medium Density Fireboard</i>) atau MDF dengan <i>finishing</i> menggunakan <i>hpl sheet</i>.</p>
	<p>Ukuran : 180 x175 x 30</p> <p>Bentuk yang unik perpaduan antara garis vertikal dengan horizontal. Material menggunakan (<i>Medium Density Fireboard</i>) atau MDF dengan <i>finishing</i> menggunakan <i>hpl sheet</i>.</p>
	<p>Ukuran : 100 x 100 x 35</p> <p>Material menggunakan (<i>Medium Density Fireboard</i>) atau MDF dengan <i>finishing</i> menggunakan <i>hpl sheet</i>.</p>

	<p>Material menggunakan (<i>Medium Density Fireboard</i>) atau MDF dengan <i>finishing</i> menggunakan <i>hpl sheet</i>.</p>
	<p>Ukuran : 250 x 135 x 90</p> <p>Material menggunakan (<i>Medium Density Fireboard</i>) atau MDF dengan <i>finishing</i> menggunakan <i>hpl sheet</i>. Warna cat sesuai dengan tema yang diusung.</p>
	<p>Ukuran : 50 x 350 x 245</p> <p>Merupakan <i>furniture</i> pabrikan dengan warna custom yang disesuaikan dengan konsep.</p>

### 3. Area Perawatan

#### a. Area Perawatan untuk Kucing

Area perawatan untuk kucing merupakan area khusus untuk memberikan perawatan *grooming* pada kucing. Pada area ini terdiri dari beberapa ruang yaitu, salon hewan, ruang memandikan hewan, ruang konsultasi, ruang pengeringan, dan area outdoor untuk bermain hewan peliharaan. Material lantai yang digunakan pada area ini adalah lantai *linoleum* dengan crak menyerupai kayu parket pada area salon hewan. Pada *hall* dan area basah menggunakan material granit dengan *gloss finishing* untuk menunjang kesan bersih. Pada area bermain menggunakan rumput sebagai material penutup yang dikombinasikan dengan area *sandbox* di beberapa sisi.

Dinding menggunakan batu bata plesteran dengan *finishing* cat dinding. Pilihan warna dinding pada area ini menggunakan acuan dari skema warna Nippon Paint Colour Collection *cool, clear, and confident*. Pilihan warna ini memberikan efek sejuk dan tenang pada ruangan sehingga cocok diaplikasikan pada area ini.



**Gambar 70.** Pilihan warna dinding pada *Care Area*

Pada bagian *ceiling* menggunakan material *gypsumboard* *Ceiling* menggunakan material *gypsumboard* sebagai material utama, dengan aksesoris berupa softfurnishing berpola perulangan bentuk segitiga dengan permainan warna netra (hitam, putih, abu-abu) memunculkan tema pada area ini.



**Gambar 72.** *Care Area*

<i>Furniture</i>	<b>Keterangan</b>
	<p>Ukuran : 225 x 200 x 70</p> <p>Merupakan furniture transformasi dari bentuk kertas yang disusun secara modular menyerupai <i>puzzle</i>. Material yang digunakan adalah (<i>Medium Density Fireboard</i>) atau MDF dengan <i>finishing</i> menggunakan <i>hpl sheet</i> yang kaya warna. ruang pada <i>reception area</i> dengan standarisasi prinsip ergonomi.</p>
	<p>Ukuran : 80 x 50 x 160</p> <p>Merupakan <i>furniture</i> pabrikan yang dikombinasikan dengan <i>box</i> untuk menghindari keuarnya air saat proses pemandian hewan</p>
	<p>Ukuran : 90 x 75 x 150</p> <p>Merupakan <i>furniture</i> pabrikan yang menggunakan material (<i>Medium Density Fireboard</i>) atau MDF dengan <i>finishing</i> menggunakan <i>hpl sheet</i></p>



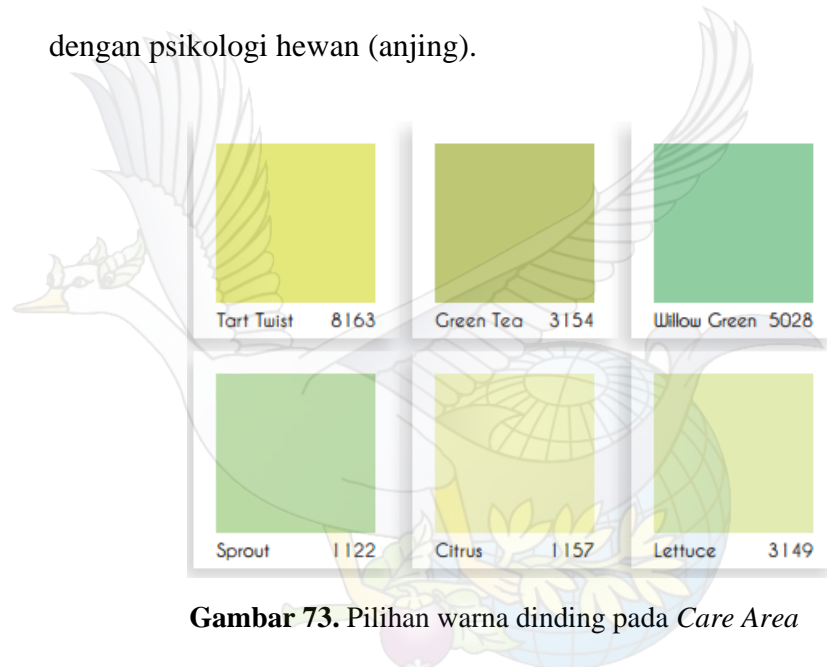
## **b. Area Perawatan untuk Anjing**

Area perawatan ini merupakan area khusus untuk memberikan perawatan *grooming* pada anjing. Pada area ini terdiri oleh beberapa ruang yaitu, salon, area basah (memandikan hewan), ruang konsultasi, ruang pengeringan, dan area outdoor untuk bermain hewan peliharaan. Material lantai yang digunakan pada area ini adalah lantai *linoleum* dengan warna natra seperti *beige* area salon hewan. Pada *hall* dan area basah menggunakan material granit dengan *gloss finishing* untuk menunjang kesan bersih. Pada area bermain kobinasi material rumput, batuan, dan pasir yang merupakan media bermain favorit hewan peliharaan.



**Gambar 72.** *Care Area*

Dinding menggunakan batu bata plesteran dengan *finishing* cat dinding. Pilihan warna dinding padar area ini memadukan dua skema warna *Dewy blue* dan *Green lush* dari *Nippon Paint Colour Collection*. Pilihan warna biru memberikan efek sejuk dan tenang pada ruangan sehingga cocok diaplikasikan pada area ini. Warna hijau-kuning memberikan suasana natural, nyaman, dan tenang. Hal ini disesuaikan dengan psikologi hewan (anjing).



**Gambar 73.** Pilihan warna dinding pada *Care Area*

Pada bagian *ceiling* menggunakan material *gypsumboard* *Ceiling* menggunakan material *gypsumboard* sebagai material utama. Area ini pengisi ruang berupa peralatan *grooming* sudah sudah memenuhi ruangan, sehingga untuk memberikan efek ringan *ceiling* sengaja dibiarkan kosong.

#### 4. Area Medis

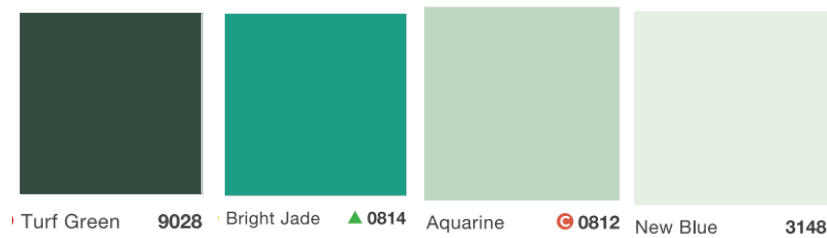
##### a. Area Medis Khusus Kucing

Area medis ini merupakan area khusus kucing. Pada area ini terdiri oleh beberapa ruang yaitu, ruang periksa/konsultasi, ruang isolasi, ruang bedah, ruang perawatan intensif/pasca operasi. Material lantai yang digunakan pada area ini adalah lantai *ceramics tile* dengan *gloss finishing* untuk menunjang kesan bersih.




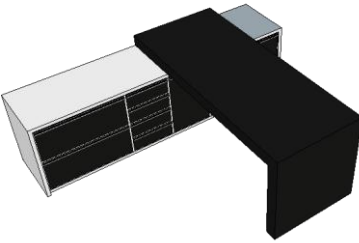
**Gambar 74.** Pilihan warna dinding pada Medic Area

Dinding menggunakan skema warna dari katalog *Nippon Paint* sebagai acuan warna. Dipilih warna-warna bernuansa *tosca* yang merupakan percampuran dari hijau dan biru, sesuai dengan psikologi warna. Untuk menampilkan tema pada beberapa sisi dinding menggunakan teknik *decorative wall paint* menggunakan pola menyerupai lipatan-lipatan kertas.



**Gambar 75.** Pilihan warna dinding pada *Reception Area*

*Ceiling* menggunakan material *gypsumboard* sebagai material utama, dengan aksen pola menyerupai lipatan kertas origami pada *downceiling*. *Downceiling* menggunakan *finishing hpl sheet* dengan beberapa warna yang berberda untuk mempertajam bentuk pola.

<i>Furniture</i>	<b>Keterangan</b>
	Material yang digunakan adalah <i>powder coated alumunium</i> dan <i>stainless steel</i> . Alternative lain untuk bagian kaki selain menggunakan alumunium adalah menggunakan material kayu oak. Kursi ini merupakan <i>furniture_pabrikan</i> dengan merk <i>Sander Mulder</i> , sesuai dengan standar ukuran desain sehingga aman dan nyaman digunakan.
	Material multiplek <i>finishing HPL Sheet</i> warna hitam dan <i>soft grey</i> . Terdiri dari dua komponen yaitu <i>storage</i> untuk menyimpan berkas dan barang serta meja kerja yang berfungsi sebagai area untuk berinteraksi dengan pengunjung.

### **b.Area Medis Khusus Anjing**

Area medis ini merupakan area khusus anjing. Pada area ini terdiri oleh beberapa ruang yaitu, ruang periksa/konsultasi, ruang isolasi, ruang bedah, ruang perawatan intensif/pasca operasi. Material lantai yang digunakan pada area ini adalah lantai *ceramics tile* dengan *gloss finishing* untuk menunjang kesan bersih.



**Gambar 76.** Pilihan warna dinding pada *Medic Area*

Dinding menggunakan skema warna dari katalog Duux National sebagai acuan warna. Dipilih nuansa warna hijau dipadukan dengan warna netral memberikan nuansa sejuk dan tenang namun tetap menarik perhatian. Pada bagian *ceiling* menggunakan material *gypsumboard* *Ceiling* menggunakan material *gypsumboard* sebagai material utama.



**Gambar 77.** Pilihan warna dinding pada *Medic Area*

<i>Furniture</i>	<b>Keterangan</b>
	<p>Ukuran : 45 x 50 x 40</p> <p>Material yang digunakan adalah kayu jati dengan <i>finishing</i> cat. Merupakan kursi pabrikan yang sudah sesuai dengan standar ukuran desain sehingga aman dan nyaman digunakan.</p>
	<p>Material multiplek <i>finishing</i> HPL <i>Sheet</i> warna hitam dan <i>soft grey</i>. Terdiri dari dua komponen yaitu <i>storage</i> untuk menyimpan berkas dan barang serta meja kerja yang berfungsi sebagai area untuk berinteraksi dengan pengunjung.</p>



## 5. Office



**Gambar 77.** Pilihan warna dinding pada *Office*

Dinding *office* menggunakan material bata plesteran dengan *finishing* cat putih. Dinding bagian bawah dilapisi batu alam setinggi 1m. *List* lantai menggunakan material kayu. Pada salah satu sudut ruang menggunakan batu bata ekspos sebagai aksen.



**Gambar 78.** Pilihan warna dinding pada *Medic Area*



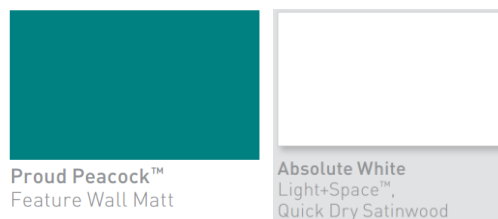
<i>Furniture</i>	<b>Keterangan</b>
	<p>Ukuran : 45 x 50 x 40</p> <p>Material rangka yang digunakan adalah <i>stainless</i>. Material dudukan adalah busa dengan <i>finishing upholstery</i> kain lembut. Kursi tersebut merupakan barang pabrikan yang sudah sesuai standar ukuran desain, sehingga aman dan nyaman digunakan.</p>
	<p>Menggunakan material multipleks, <i>stainlesssteel</i> dan kaca. <i>Finishing</i> menggunakan HPL <i>Sheet</i>.</p>
	<p>Menggunakan bahan material. MDF (<i>Medium Density Fireboard</i>) dengan <i>finishing</i> HPL (<i>High Pressure Laminate</i>) berwarna hitam. Bagian kaki menggunakan rangka dari besi. Radi segi bentuk sesuai dengan tema, dan perawatannya mudah.</p>

## 6. Meeting Room


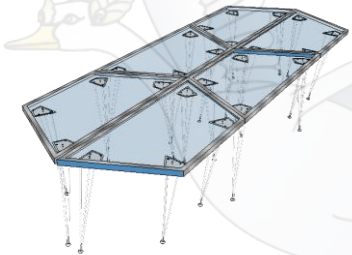


**Gambar 79.** *Meeting Room*

Pada alternatif I menggunakan dinding batu bata plesteran dengan *finishing* cat tembok warna *light blue*. Dinding dikombinasikan dengan panel akustik dari *Baux* berbentuk pyramid yang ditata sebanyak sepertiga bidang dari dinding dilanjutkan dengan panel pvc yang sedikit *glossy* berwarna toska, sedangkan pada dinding lainnya menggunakan kaca sebagai material agar ruangan tampak luas.



**Gambar 80.** Pilihan warna dinding pada *Meeting Area*

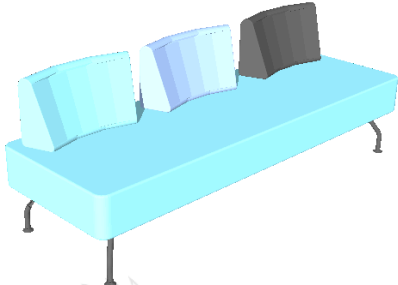
	<p>Ukuran : 80 x 50 x 50</p> <p>Material yang digunakan adalah <i>powder coated alumunium</i> dan <i>stainless steel</i>. Alternative lain untuk bagian kaki selain menggunakan alumunium adalah menggunakan material kayu oak. Kursi ini merupakan <i>furniture</i> pabrikan dengan merk <i>Sander Mulder</i>, sesuai dengan standar ukuran desain sehingga aman dan nyaman digunakan.</p>
	<p>Ukuran : 75 x 70 x 75</p> <p>Dari material kaca dengan kerangka logam memberikan kesan kokoh sekaligus modern. Meja ini merupakan modular dengan bentuk dasar trapesium yang dapat dikombinasikan dengan bentuk yang beragam.</p>

## 7. *Meeting Hall*



**Gambar 81.** Pilihan warna dinding pada *Meeting Hall*

Dinding menggunakan batu bata plesteran dengan finishing cat tembok berwarna putih dan abu-abu. Sepertiga bidang dinding dipasang panel akustik dari *Baux* yang dipasang secara khusus agar tidak monoton. Sisa bidang dinding lainnya menggunakan cat yang dipasang dengan pola tertentu yaitu lipatan origami. Skema warna biru dan kuning menjadi acuan dinding ruang ini.

<i>Furniture</i>	<b>Keterangan</b>
	Bagian dudukan menggunakan busa dengan <i>upholstery</i> kulit sintetis berwarna coklat. Pada bagian kaki menggunakan material aluminium yang kokoh. Ukuran sudah sesuai dengan standar buku panduan <i>Human Dimension</i> . Upholstery kulit sintetis mudah dibersihkan.

## H. Sistem Keamanan

Beberapa sistem keamanan yang digunakan adalah keamanan yang berhubungan dengan fisik manusia, bangunan dan lingkungan. Beberapa faktor keamanan yang diperlukan adalah: <sup>1</sup>

- a. Satpam (*security*)
- b. Security Camera
- c. Alat pengunci
- d. Tanda penunjuk
- e. Tanda bahaya alarm
- f. Pengaman terhadap kebakaran



Bahaya kebakaran secara mekanis dilakukan dengan alat pengontrol kebakaran yaitu:

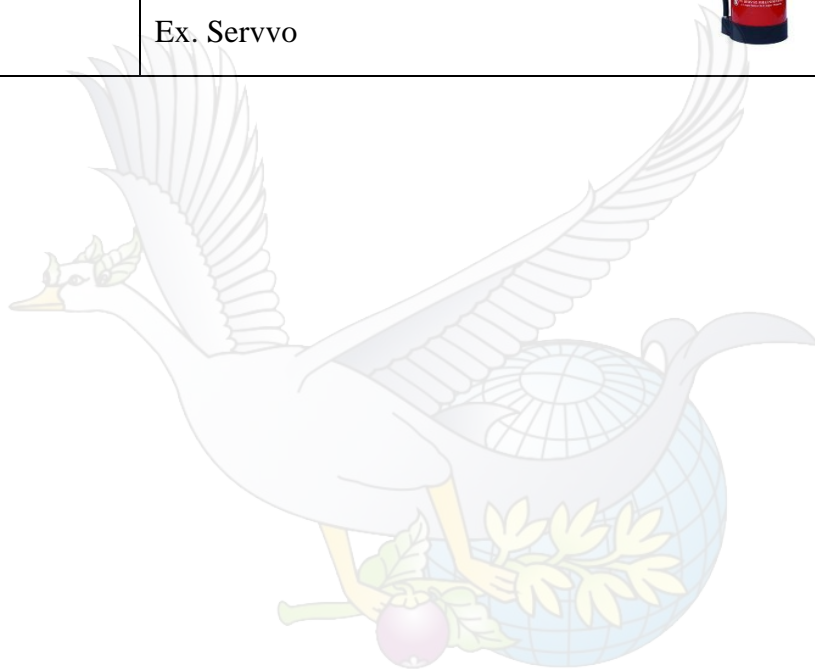
---

<sup>1</sup> Dwi Aris Setiawan, *Perancangan Interior Tourism Centre Blitar*, Skripsi untuk mencapai derajat Sarjana S-1 pada Institut Seni Indonesia Blitar, Blitar, 2008, 142.

1. *Smoke detector*, alat deteksi asap di letakkan pada tempat dan jarak tertentu. Alat ini bekerja pada suhu 70 derajat.
2. *Automatic sprinkler*, pemadam kebakaran dalam suatu jaringan saluran yang dilengkapi dengan kepala penyiram. Kebutuhan air ditampung pada *reservoir* dan radius pancuran 25 meter persegi.
3. *Fire hidrant*, yaitu sistem yang menggunakan daya semprot air melalui selang sepanjang 30 meter yang diletakkan dalam kotak dengan penutup ditempat strategis.

Nama	Spesifikasi	
<i>Closed Circuit Television (CCTV)</i>	Kamera interior Dome SCD-1080 Ex. Samsung	Kamera interior IR SCO-5083R Ex. Samsung
<i>Smoke Detector</i>	<i>Horing Lih NQ12 Smoke Detector</i> NQ12S Ex. Bromindo	
<i>Fire Alarm Bell</i>		

<i>Springkler</i>	<i>Pendant Type</i> <i>Head Sprinkler Viking</i> <i>68° C, PN: 10139FB</i> Ex. Bromindo	
<i>Fire Extinguisher</i>	<i>Dry chemical powder</i> <i>Stored pressure n<sup>2</sup> (nitrogen)</i> P 1200 ABC 90 (12 kg) Ex. Servvo	





## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Perancangan Interior Pet Medicare di Kota Blitar merupakan merupakan salah satu upaya guna memenuhi kebutuhan fasilitas hewan, khususnya hewan piaraan di Kota Blitar. Keseluruhan kebutuhan hewan piaraan yang terangkum didalamnya meliputi pelayanan kesehatan (*Medic*) berupa klinik hewan, jasa perawatan kecantikan (*Grooming*) atau salon hewan dikemas dalam satu tempat atau lebih dikenal dengan istilah *one stop service*. Selain guna memenuhi kebutuhan hewan peliharaan, keberadaan Pet Medicare ini juga sebagai forum berkumpulnya para tenaga ahli dibidang kesehatan khususnya kesehatan hewan (*Veteriner*).

Guna mendukung aktivitas yang sesuai dengan karakteristik kegiatan dalam Perancangan Interior Pet Medicare di Kota Blitar ini menggunakan beberapa pendekatan diantaranya Pendekatan Fungsi, Pendekatan Ergonomi, Pendekatan Tema dan Gaya, serta Pendekatan Warna. Pendekatan Fungsi yang mengelompokkan pembagian fasilitas berdasarkan jasa yang ditawarkan pada Pet Medicare, Pendekatan ergonomi yang menjadi acuan standarisasi dalam mengolah ruang, furniture, serta sirkulasi dan besaran ruang yang diperlukan dalam beraktivitas pada Pet Medicare. Pendekatan tema dan gaya yang menjadi dasar pemikiran penerapan desain yang sesuai dengan objek garap yaitu dipilihlah tema

origami yang memiliki bentuk dominan mengadopsi hewan dengan visualisasi unsur garis pada origami yang tegas, unik, dan beragam bentuk cocok dengan gaya kontemporer sehingga sangat pas jika diaplikasikan pada perancangan ini. Pendekatan warna digunakan untuk mengidentifikasi skema warna yang digunakan, terdapat kriteria khusus penglihatan anjing dan kucing yang mengalami buta warna parsial yaitu tidak dapat membedakan warna merah, untuk kucing hanya dapat melihat skema warna biru dan hijau, sedangkan anjing dapat membedakan warna hijau, biru, dan kuning. Sehingga pada Perancangan Interior Pet Medicare dengan Tema Origami di Kota Blitar ini menggunakan skema warna hijau, biru, kuning, dan sentuhan warna netral seperti hitam, putih, dan kecoklatan.

Adapun objek garap dalam Perancangan Interior Pet Medicare di Kota Blitar adalah sebagai berikut.

1. *Reception Area*
2. *Area Perawatan (Grooming, Play Space)*
3. *Area Medis*
4. *Store*
5. *Ruang Serbaguna*
6. *Office*
7. *Meeting Room*
8. *Service Area*

## B. Saran

Perancangan Interior Pet Medicare di Kota Blitar sebagai wadah bagi pelaku kesehatan dibidang *veteriner*, pemilik hewan peliharaan, dan hewan peliharaan sendiri sebagai penerima jasa. Perancangan ini diharapkan menjadi alternatif bagi pemerintah Kota Bitar dalam memenuhi saran yang memenuhi fasilitas kebutuhan hewan peliharaan.

Terkait dengan penggunaan perancangan ini jika nantinya benar-benar dapat direalisasikan, maka terdapat beberapa saran yang dapat menjadi pertimbangan, meliputi:

1. Perancangan khusus hewan peliharaan sebaiknya menggunakan materal bahan yang tahan akan goresan (anjing dan kucing memiliki kecenderungan untuk mencakar / menajamkan kukunya), salah satu contohnya adalah penggunaan lantai linoleum
2. Material yang digunakan harus mudah dibersihkan seperti keramik, granit karena pengguna ruang bukan hanya manusia.
3. Hindari penggunaan material *fabric* seperti karpet pada daerah publik.
4. Pengaturan sirkulasi udara harus diperhitungkan dengan bagi guna menjaga kenyamanan pengguna ketika menggunakan ruang dan berkativitas dengan hewan.

## DAFTAR PUSTAKA

- BAPETEN (Badan Pengawas Tenaga Nuklir). 2014, *Pedoman Layanan Perizinan Radiodiagnostik dan Intervensional*. Jakarta: Direktorat Perizinan Fasilitas Kesehatan dan Zat Radioaktif.
- Departemen Pendidikan Nasional.2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (edisi ketiga).Jakarta: Balai Pustaka
- De Chiara, Joseph dkk.1992. *Time-Saver Standards for Interior Design and Space Planning*. Singapore: McGraw-Hill.
- Djelantik.A.AM.1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung
- D.K. Ching, Francis.2011. *Desain Interior Dengan Ilustrasi edisi kedua*. Jakarta: Erlangga.
- D.K. Ching, Francis.2008. *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tataan edisi ketiga*. Jakarta: Erlangga.
- D Susanti. 2011. *Pusat Fashion Kontemporer Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya
- H.M. Ramli. 2012. *Fisika Bangunan*. Bogor : IPB Press
- Ika Ruhana. 2012. *Struktur dan Desain Organisasi*. Jurnal Online Universitas Brawijaya, Malang
- John.F.Pile. 1988. *Interior Design*. New York : a Times Mirror Company
- Manual Prosedur Pelayanan Medis Pusat Pelayanan Khusus Hewan Peliharaan*. 2012. Malang: FKH Universitas Brawijaya
- Marizar,Eddy.2005.*Designing Furniture*.Yogyakarta: Media Presindo Yogyakarta
- Marlina, Endy.2008. *Panduan Perancangan Bangunan Komersial*. Yogyakarta: ANDI
- Martha Christiani. 2012. *Melipat Kertas untuk Anak Usia Dini*. Buku Ajar PAUD Bab IV, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Paat.R.D. 2012. *Kreasi Kartu Ucapan dengan Origami*. Jakarta: Grasindo
- Panero, Julius dan Martin Zelnik, *Human Dimension & Interior Space : A Source Book of Design Reference Standards*, Jakarta.Erlangga.
- Patrycia Zharandont. 2015. *Pengaruh Warna Bagi Produk dan Psikologis Manusia*. Bandung : Universitas Telkom.
- Peraturan Menteri Pertanian. 2010. *Peraturan Menteri Pertanian Nomor:02/Permentan/OT.140/1/210 tentang Pedoman Pelayanan Jasa Medik Veteriner*. Jakarta : Kementrian Pertanian
- Peraturan Pemerintah RI No.95 Th 2012 tentang Kesehatan Masyarakat Veteriner dan Kesejahteraan Hewan*
- Santoso, Bobby, N.S. Budiana. 2015. *Anjing Trah Kecil*. Jakarta: Agriflo Penebar Swadaya Grup
- Sih Liberti. 2013. *Identifikasi Desain Interior*.Yogyakarta: UNY Press
- Suptandar J. Pamudji. 1999. *Desain Interior*. Jakarta: Djambatan
- Sunarmi. 2001. *Ergonomi dan Aplikasinya pada Kriya*. Surakarta: STSI Surakarta.
- Sunarmi. 2008. *Buku Pegangan Kuliah Metodologi Desain*. Surakarta: STSI Surakarta.

**Sumber Internet:**

Anonim. 2011. *Macam-macam origami*. <http://olvista.com/hobby/macam-macam-origami/>.

Bintarto. *Pengertian Kota Menurut Para Ahli* (<https://taufikzk.wordpress.com/2013/11/28/pengertian-kota-menurut-para-ahli/>, diakses 12 Desember 2015 10:49 WIB)

*Kota Blitar* ([http://www.surabaya.bpk.go.id/?page\\_id=8105](http://www.surabaya.bpk.go.id/?page_id=8105). diakses 12 Desember 2015)

<http://www.daudesain.com/Arsitektur?arsitektur-kontemporer.html> diakses pada 15/11/2016 pukul 22:12 WIB

[www.wahana-arsitektur-indonesia.blogspot.com](http://www.wahana-arsitektur-indonesia.blogspot.com) diakses pada 12/12/2017 pukul 16:00 WIB

[http://www.bibliocad.com/biblioteca/centro-de-salud---plantas\\_32089](http://www.bibliocad.com/biblioteca/centro-de-salud---plantas_32089) )

<http://kamuslengkap.com/kamus/inggris-indonesia/arti-kata/pet> . 04:26 WIB. 08/08/2016

<http://kamuslengkap.com/kamus/inggrisindonesia/artikata/care>.05:23WIB.08/08/2016

<http://www.boredpanda.com/i-created-hundreds-of-intricate-modular-origami-balls/>

**Narasumber:**

Aris Setyawan, A.Md. , Radiografer bagian instalasi radiologi dan elektromedik di Rs Jiwa Menur Surabaya (Jl Raya Menur 120 Surabaya)

Bayu Kinantoko, Mahasiswa Kedokteran Hewan di FKH Unair Surabaya.

drh. Lilik Rifqyanta, Dokter Hewan di Klinik Hewan Jogja, Condongcatur-Yogyakarta

drh. Chandra Kurniawan, dokter hewan di Klinik Hewan dan Petshop Kawatan, Surakarta.