

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Pada zaman modern ini, populasi masyarakat dalam menyukai hewan peliharaan semakin meningkat, terutama pada hewan yang banyak atau sering ditemui seperti kucing. Karakter dan sifat kucing yang manja, lucu, pintar dan aktif menjadi daya tarik masyarakat untuk memeliharanya. Bukan hanya kucing, hewan seperti anjing yang mungkin banyak ditakuti oleh masyarakat untuk mendekati karena dianggap hewan ini galak tetapi banyak sebagian masyarakat yang menjadikannya hewan peliharaan. Anjing dijadikan hewan peliharaan dikarenakan tugas dan sifatnya yang dapat membantu orang dalam menjaga rumahnya, melakukan penyelamatan serta dapat diperbantukan oleh kepolisian dalam mencari jejak pelaku kejahatan atau investigasi.

Saat ini juga banyak ditemukan para pecinta hewan baik itu hewan peliharaan maupun hewan yang terlantar dijalanan serta adanya muncul komunitas pecinta hewan menjadi daya tarik bagi para pebisnis atau komunitas hewan-hewan tersebut dalam membangun atau membuat rumah singgah hewan, *pet clinic*, *pet shop*, *pet playground* dan lain-lain. Namun fasilitas tersebut dirasa masih kurang karena sampai saat ini belum ditemukan tempat yang dapat menampung semua itu, mulai dari pet shop, grooming (grooming, washing dan spa), tempat bermain hingga penginapan anjing dan kucing dalam satu area.

Hewan yang paling sering dipelihara selain kucing adalah anjing, hamster, kelinci, kura-kura dan banyak lainnya tergantung seberapa besar masyarakat

menyukai hewan tertentu. Jika itu adalah hewan peliharaan, pemilik harus merawat hewan tersebut sebaik mungkin. Hal itu dilakukan melalui perawatan rutin, pemeriksaan kesehatan, pengisian pakan, hingga perawatan intensif saat hewan sakit. Hal ini sesuai gaya hidup masyarakat saat ini yang menghargai kecepatan, efisiensi dan kesederhanaan. Selain itu, kemacetan lalu lintas di kota-kota semakin banyak, karena itulah orang seringkali enggan untuk berpindah-pindah untuk sesuai kebutuhan hewan peliharaannya.

Kebutuhan terkait hewan peliharaan, dengan berkembangnya hobi masyarakat dan komunitas pecinta hewan, maka diperlukan adanya fasilitas yang dapat mengakomodir semua kebutuhan hewan peliharaan dalam satu tempat, yang biasanya fasilitas *pet clinic*, *pet shop* dan *grooming* saja, hal tersebut dapat di lihat pada Marelan Pet Clinic yang beralamat di JL.Platina Raya No. 17, Rengas Pulau, Kec. Medan Marelan, Kota Medan, oleh karena itu diperlukan suatu fasilitas dimana semua kebutuhan pemilik hewan peliharaan yang berkaitan dengan kebutuhan hewan peliharaannya dapat ditemukan dalam satu tempat.

Dari permasalahan tersebut, Marelan Pet Clinic hadir untuk memberikan solusi bagi para pecinta hewan dan komunitas-komunitas hewan untuk mengatasi permasalahan hewan peliharaannya. Dimana saat ini fasilitas yang ada pada Marelan Pet Clinic yaitu fasilitas *pet clinic*, *pet shop* dan *grooming*. Dengan melakukan redesain interior, Marelan Pet Clinic dapat menghadirkan satu tempat dengan beberapa fasilitas pelayanan seperti *pet clinic*, *pet shop*, *grooming* dan *penginapan hewan*. Karena dengan adanya penambahan fasilitas penginapan hewan ini, bertujuan sebagai fasilitas pelayanan tambahan serta memenuhi syarat

standarisasi pet clinic itu sendiri, untuk mendukung hal tersebut diperlukan konsep desain yang dapat dibentuk sebuah citra bagi Marelan Pet Clinic dengan mengusung konsep Minimalis. Dengan konsep minimalis pada Marelan Pet Clinic dapat memberikan kesan bersih, indah dan simple sehingga pemilik dan hewan peliharaan merasa nyaman ketika berkunjung ke Marelan Pet Clinic. Walaupun konsep minimalis adalah penghematan ruang tetapi tetap mengedepankan fungsi ruang yang akan dihadirkan dalam perancangan ini.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis mengambil ide ini sebagai Skripsi Karya dengan judul **“Redesain Interior Marelan Pet Clinic Dengan Konsep Minimalis”**. Dengan karya ini, penulis dapat menawarkan desain yang menarik bagi pemilik yang ingin mengubah interior Pet Clinic. Desain Pet Clinic ini tidak hanya untuk pemiliknya tetapi untuk seluruh masyarakat Indonesia khususnya masyarakat Medan Marelan. Diharapkan kedepannya masyarakat akan memahami desain dan konsep minimalis pada desain ini..

I.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dapat disimpulkan, yaitu :

1. Bagaimana menghadirkan desain interior *pet clinic* dengan konsep minimalis?
2. Bagaimana menciptakan suasana desain interior yang nyaman bagi pengunjung?

I.3. Batasan Masalah

Hal-hal yang diteliti dan dibahas adalah :

1. Perancangan yang dilakukan meliputi interior *pet clinic* yang di dalamnya juga terdapat *clinic*, *pet shop*, *grooming*, dan penginapan hewan.
2. Menghadirkan *clinic*, *pet shop*, *grooming*, dan penginapan hewan dalam satu tempat yang akan menjadi ciri khas Marelان *Pet Clinic*.

I.4. Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah perancangan desain interior Marelان *Pet Clinic* dengan konsep Minimalis.

1. Menciptakan Pet Clinic dengan suasana baru yang bersih dan nyaman dengan konsep minimalis.
2. Menciptakan suasana baru yang menghadirkan kehangatan bagi setiap hewan peliharaan, dan yang disesuaikan dengan ergonomi.
3. Menciptakan tempat dengan fasilitas yang lengkap sesuai kebutuhan hewan peliharaan.

I.5. Manfaat

Pemanfaatan skripsi ini adalah merancang interior sebuah *Pet Clinic* agar menarik masyarakat untuk berkunjung, berikut manfaat dalam penelitian ini:

1. Memberikan pengunjung *Pet Clinic* dengan pengalaman dan suasana yang berbeda dalam elemen desain interior sehingga pemilik dan hewan peliharaan lebih nyaman.
2. Menimbulkan citra Pet Klinik sebagai *corporate image* yang merupakan seni yang mempunyai gengsi dan bernilai.

3. Menjadi media promosi baru bagi *Pet Clinic* yang memberikan fasilitas yang lengkap sesuai kebutuhan hewan peliharaan.

I.6. Metode Perancangan

Sebuah metode desain yang digunakan dan diterapkan untuk mengerjakan proyek desain interior dengan konsep desain Minimalis yang terdapat di Marelan Pet Clinic.

I.6.1. Tahap Programming

Tahap yang meliputi kegiatan pengumpulan data, analisa data, membuat pedoman desain:

1. Pengumpulan Data

Penelitian literatur, penelitian lapangan, penelitian tipologi dan pencarian informasi dari artikel, internet, buku dan lain-lainnya yang digunakan sebagai metode pengumpulan data. Pencarian informasi kebutuhan desain dan antropometri. Selama penyelidikan lapangan, informasi fisik tentang lokasi perencanaan diperoleh melalui wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan kepada *owner* atau pemilik Marelan Pet Clinic yaitu Ibu Drh. Baida Mu Eliana. Observasi dilakukan pengamatan secara langsung di Marelan Pet Clinic, yang dimana fasilitas yang terdapat hanya *Pet Shop* dan *Grooming* dan belumnya konsep yang jelas sehingga tidak membuat daya tarik. Studi literature juga dilakukan dengan melihat penelitian sebelumnya seperti yang tertulis pada poin tinjauan karya, hal ini dilakukan untuk melakukan perbandingan pada penelitian tersebut dengan penelitian ini.

2. Analisa data

Prosedur analisis data dalam perancangan ini dilakukan dengan tiga cara yaitu pemrograman, skematik, dan perancangan akhir. Data program dan studi desain menjadi acuan utama untuk analisis kebutuhan pengguna dan ruang yang ada di Pet Clinic. Setelah masalah dan persyaratan program diklarifikasi, peneliti melanjutkan ke tahap desain skematik, di mana *inferensi* program digunakan sebagai proses pemecahan masalah *spasial*. Kemudian hasil desain tersebut disempurnakan dan ditonjolkan pada desain akhir, yang selanjutnya digunakan sebagai aplikasi desain.

3. Membuat Pedoman Desain

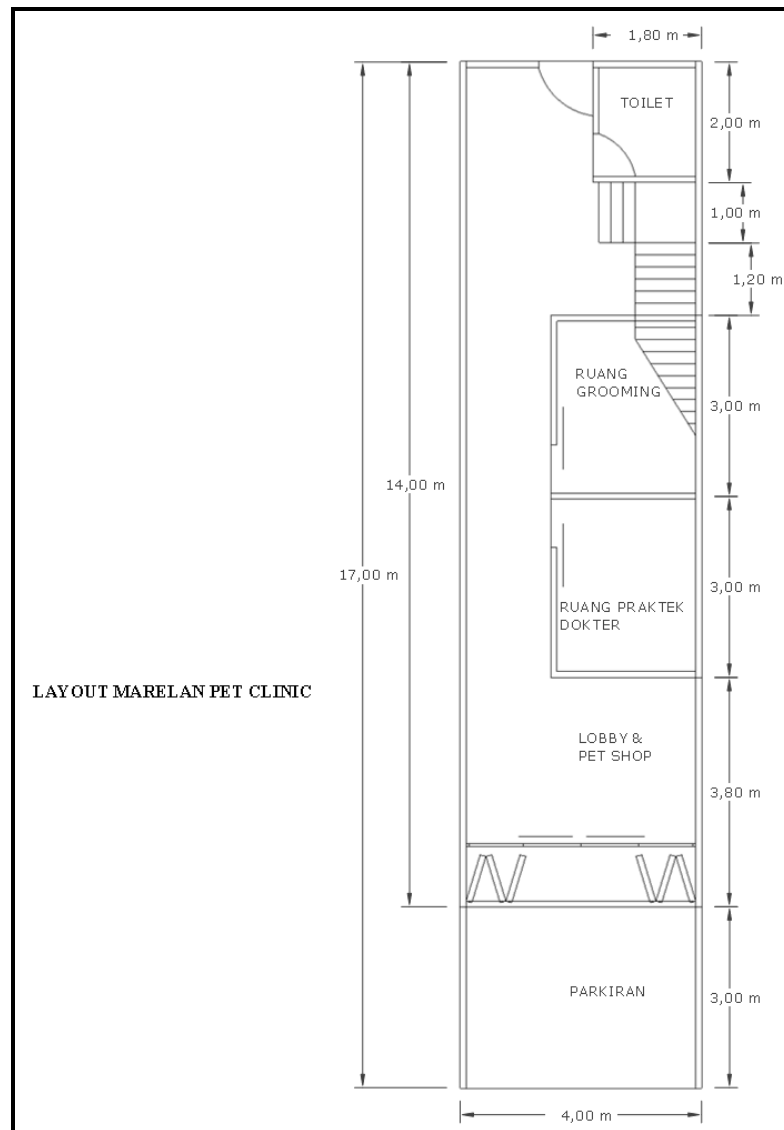
Tahap ini melibatkan pemikiran desain, proses desain yang menggunakan pemikiran kreatif untuk memecahkan masalah. Pemikiran desain membantu menemukan ide-ide inovatif baru. Dalam *design thinking*, kriteria tertentu ditentukan sesuai dengan masalah yang akan dipecahkan nanti. Pemikiran desain membantu menemukan ide-ide inovatif baru. *Design thinking* dilakukan dengan cara mendekati kriteria tertentu sesuai dengan permasalahan yang akan dipecahkan nantinya. Di bawah ini adalah deskripsi dari proses desain.

1.6.2. Tahap *Space Planning*

Space planning merupakan tahapan yang dilakukan untuk merancang tata kelola penempatan ruang yang tepat dan dimulai dengan memastikan ruang mana yang dapat mengikuti perubahan dan kebutuhan ruang

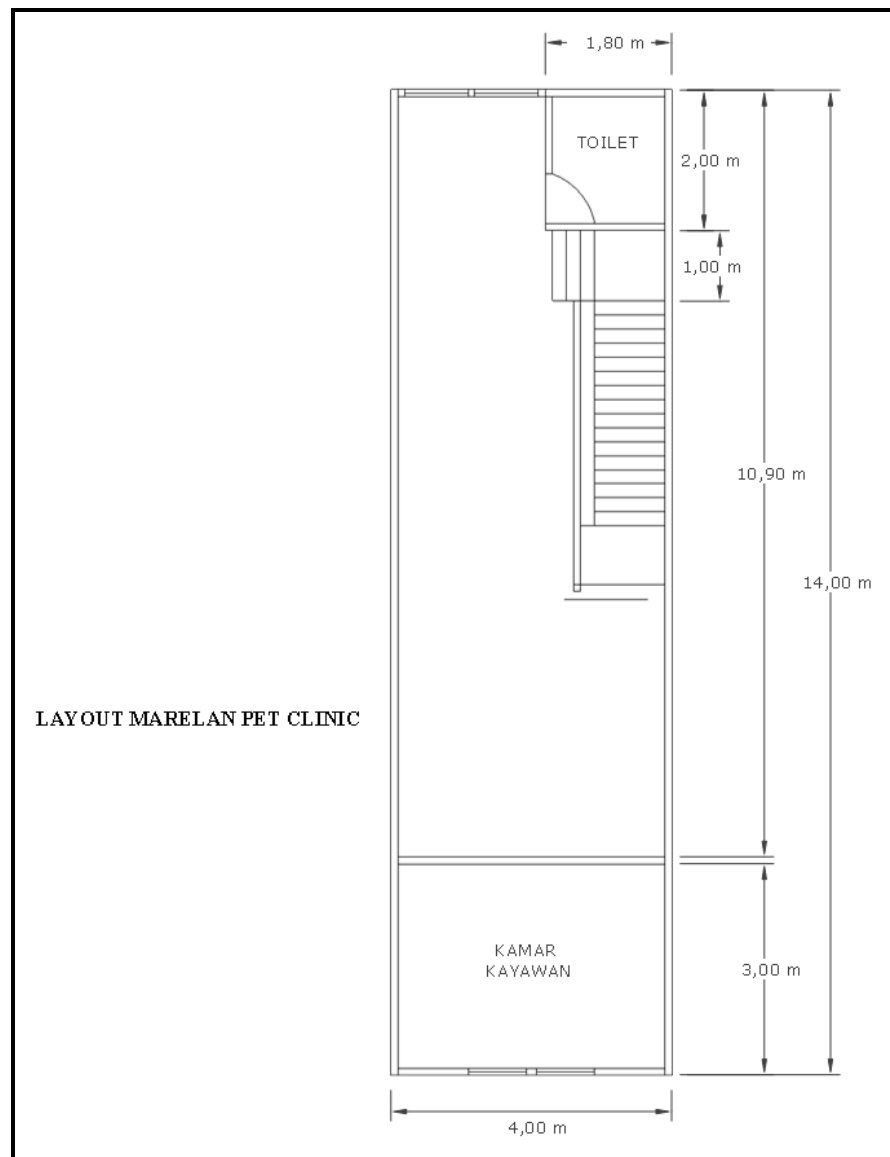
1. Studi Layout

lay-out adalah susunan elemen desain yang diletakkan pada suatu bidang dengan material yang dirancang sebelumnya. Yang lebih dimaklumi, tata ruang adalah suatu denah yang dilengkapi dengan lingkungan, jalan dan bangunan yang mengelilinginya:



Gambar 1. Layout Lt. 1
(Sumber : Dokumentasi Pribadi – 2023)

Pada lantai 1 terdapat area dan ruangan pelayanan kesehatan dan kecantikan hewan peliharaan, toilet serta terdapat barang makanan dan perawatan hewan peliharaan.

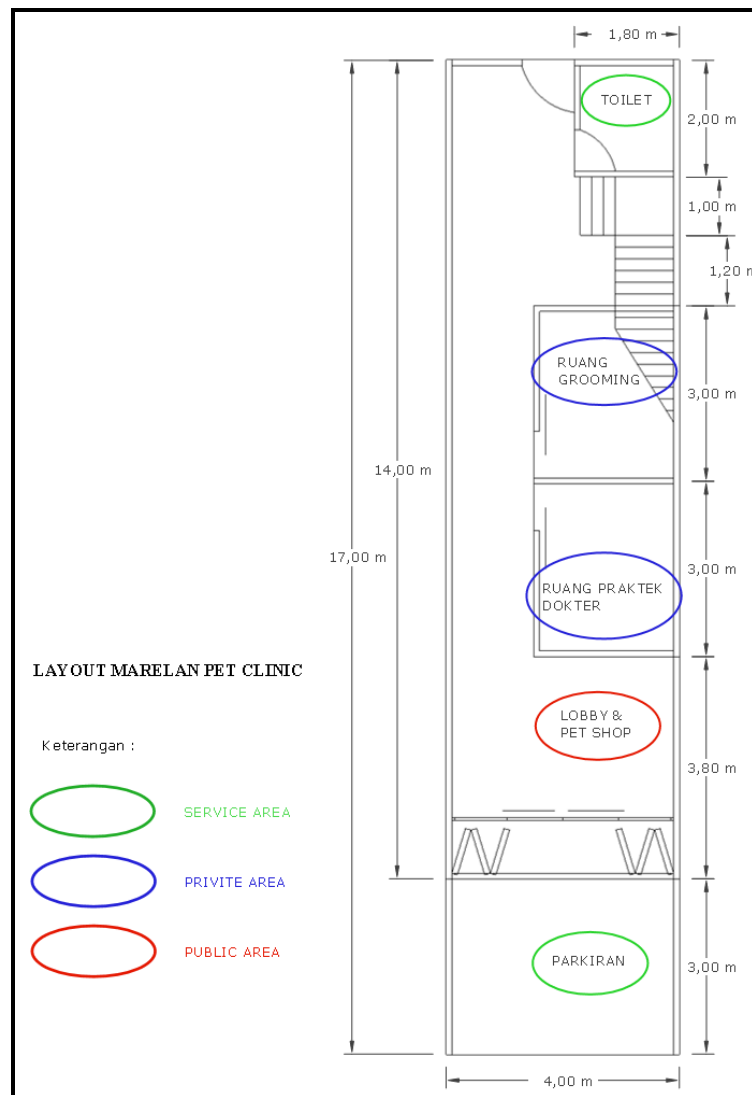


Gambar 2. Layout Lt. 2
(Sumber : Dokumentasi Pribadi – 2023)

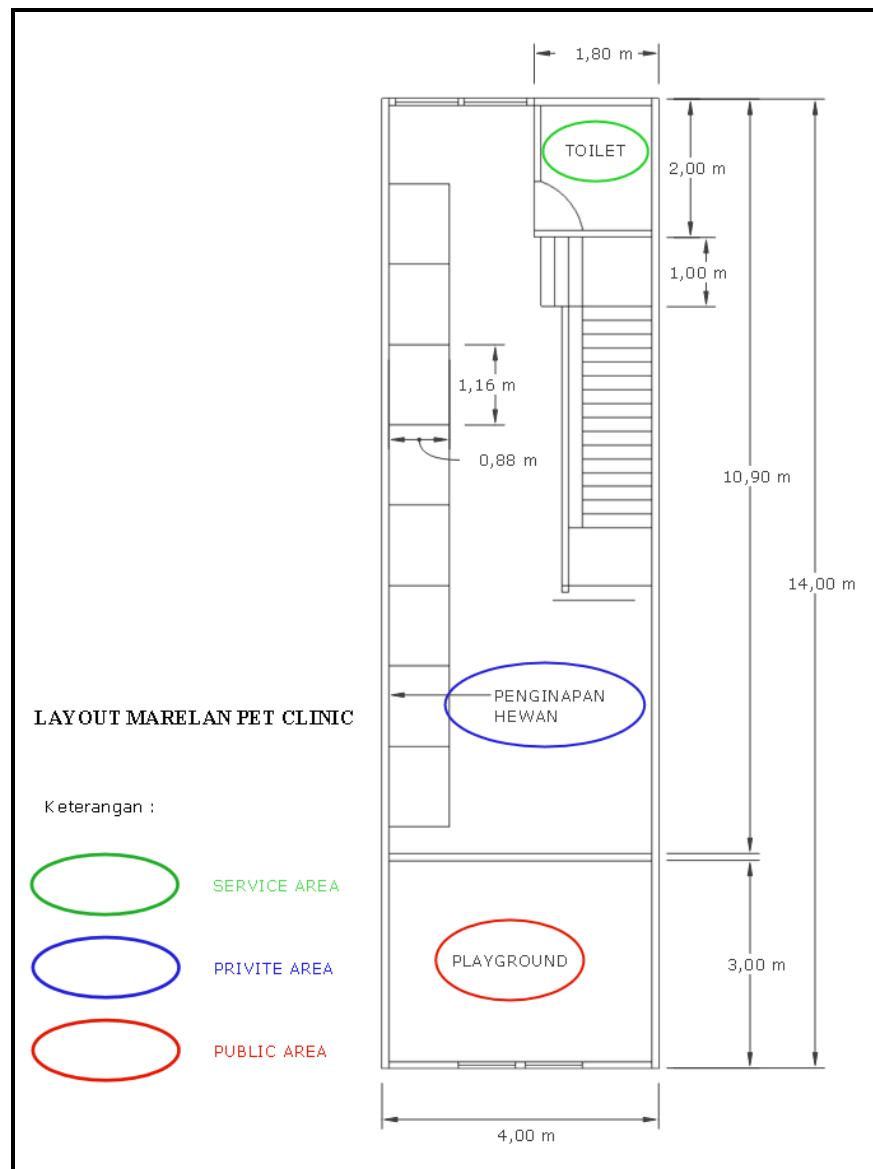
Pada lantai 2 hanya terdapat 3 area atau ruangan pelayanan yang digunakan untuk penginapan hewan peliharaan yang ditinggalkan atau ditinggalkan oleh pemilik hewan, toilet dan kamar tidur karyawan.

2. *Zoning*

Zoning adalah pembagian suatu kawasan menjadi beberapa zona sesuai dengan fungsi dan karakteristiknya masing-masing. Zona biasanya dibagi menjadi tiga area utama, yaitu "*area publik*", "*area privat*" dan "*area service*", dan tiga area lainnya, yaitu "*area semi public-private*", "*area semi private-service*" dan "*area semi public-service*".



Gambar 3. Zoning Lt. 1
(Sumber : Dokumentasi Pribadi – 2023)



Gambar 4. Zoning Lt. 2
(Sumber : Dokumentasi Pribadi – 2023)

3. *Blocking*

Pembagian area yang lebih khusus lagi di dalam *zoning* dan biasanya sudah menyebutkan nama ruangan misalnya *blocking* pada “*area public*” “*area service*”

4. *Tampak Potongan*

a. Tampak

Tampak adalah bentuk bangunan dalam dua dimensi yang dilihat dari luar. Fungsi dari gambar tampak adalah untuk menunjukkan:

- Dimensi bangunan
- Proporsi
- Gaya arsitektur
- Warna & material
- Estetika

Karena gambar tersebut bersifat dua dimensi, maka kemungkinan pada gambar tersebut terdapat beberapa bagian bangunan yang tidak berdimensi (menskala), yaitu garis atau bidang yang tidak sejajar dengan bidang gambar tersebut. Karena arah pandangan itu sendiri tidak bergantung pada nilai referensi tertentu. Gambar yang terlihat dapat diberi nama menurut arah mata angin (melihat ke utara, melihat ke timur, dll.) atau diberi nama menurut pandangan tertentu, mis. B. Pemandangan danau, pemandangan jalan raya, dll. Selain itu, ia juga dapat menerima nama yang tampak seperti A, seperti B, dll. Sesuai denah, sesuai keinginan arsitek.

b. Potongan

Potongan adalah gambar bangunan yang dipotong secara vertikal dari sisi tertentu (ditunjukkan pada denah) yang menunjukkan isi atau bagian dari bangunan tersebut. Mengenai kutipan unggulan:

- Struktur bangunan
- Dimensi tinggi ruang

Menurut kriteria penggambaran, potongan-potongan tersebut kira-kira sesuai dengan rencana. Bagian yang dipotong digarisbawahi dengan pengenalan material jika merupakan gambar kerja. Ada juga yang dikenal dengan penampang ortogonal, yaitu penampang tiga dimensi karena digambar menggunakan teknik menggambar perspektif satu titik. Letak titiknya sendiri berada di tengah-tengah bangunan.

5. *Sketch perspektif*

Sketsa perspektif melibatkan gambar perspektif kasar pada kertas, yang kemudian digunakan dengan perangkat lunak *SketchUp* dan *AutoCad* di komputer. Gambar perspektif ini akan digunakan untuk mempresentasikan hasil interior Pet Clinic. Gambar perspektif ini menampilkan gambar 3D setiap interior Pet Clinic dengan konsep minimalis.

Defenisi diatas menjelaskan bahwa *perspective sketch* menambah realisme pada representasi bergambar tiga dimensi, karena ini mewakili cara mata manusia memasukkan data visual dengan menyatukan semua sinar cahaya ke retina.

I.7. Metode Desain

Design thinking dilakukan dengan mendekati kriteria tertentu sesuai dengan permasalahan yang akan dipecahkan nantinya. Di bawah ini adalah deskripsi dari proses desain:

a. *Emphatize*

Emphatize adalah proses pertama dari metode desain. *Emphatize* adalah proses memahami dan mempelajari tentang objek, atau empati dan memahami masalah yang terkait dengan objek. Pada tahapan ini penulis melakukan eksplorasi terkait literature seperti kriteria ruang, fungsi ruang, dan sistem kerja yang ada di Marelan Pet Clinic. Hasil dari tahapan ini adalah data eksternal dan internal, meliputi suasana ruang, bentuk bangunan, gaya interior, elemen interior (ukuran, material, warna dan bentuk).

b. *Define*

Mendefinisikan adalah proses menemukan atau menetapkan tujuan dan masalah untuk objek yang dapat diamati. Masalah ditemukan menggunakan data yang dikumpulkan sebelumnya. Model masalah yang digunakan berbasis pada Human-Centered Design. (Brown and Katz 2009). Tahapan ini dilakukan setelah tahapan *Emphatize*, dimana pada tahapan ini penulis menganalisis fasilitas dan kebutuhan ruang yang ada di Marelan Pet Clinic, pola sirkulasi, aktivitas ruang, karakteristik dan besar ruang. Dengan tahapan ini dapat mempertajam adanya masalah desain melalui tahap programming.

c. *Ideation*

Ideation adalah proses eksplorasi untuk memecahkan masalah dan mengembangkan ide-ide inovatif. Anda dapat menggunakan metode brainstorming untuk mencari ide yang disajikan sebagai diagram gelembung. Ide yang ditemukan divisualisasikan dalam bentuk sketsa untuk memudahkan pemahaman ide. Ide-ide ini dianalisis dan disintesis atau digabungkan

kembali untuk menemukan solusi paling efektif untuk masalah objek yang ada. Saat menyelesaikan tugas objek, ide yang dipilih sebagai solusi paling efektif digunakan sebagai bahan prototype. Pada tahapan ini, penulis menggunakannya untuk merumuskan konsep yang akan digunakan pada perancangan ini, yaitu dengan menggunakan konsep minimalis. Dengan konsep minimalis dapat menyajikan desain interior yang dapat memberikan kesan bersih, indah dan simple sehingga pemilik dan hewan peliharaan merasa nyaman ketika berkunjung ke Marelan Pet Clinic.

d. *Prototyping*

Prototipe adalah tahap implementasi dari ide. Tujuan dari pekerjaan prototipe juga untuk memeriksa dan mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari ide yang dipilih. Sketsa keputusan desain dibuat menjadi prototipe, yang kemudian diubah menjadi model 3D. Opsi desain yang diimplementasikan dalam model 3D lebih mudah dipahami oleh pengguna dan pelanggan serta memungkinkan solusi untuk masalah yang muncul dalam praktik. Tahapan ini penulis mengimplementasikan tahapan yang didapat pada tahap *Ideation* ke dalam gambar kerja 3d untuk mendukung hasil akhir dari perancangan. Selain itu, pada tahapan ini penulis membuat *presentasi board* dan maket.

e. *Test*

Testing adalah proses menguji atau mengevaluasi sebuah ide yang telah dibuat prototipenya. Pengujian didasarkan pada umpan balik owner (pemilik) Pet Clinic dan dosen pembimbing, serta dosen penguji berdasarkan hasil 3D dari opsi desain yang dipilih. Pengujian dilakukan dengan menanyakan

langsung kepada *owner* Pet Clinic dan dosen pembimbing, serta dosen penguji tentang keputusan desain yang dibuat. Tahap test ini adalah tahapan yang penulis presentasikan dari tahapan *Ideation* hingga *Prototyping*.

f. Implementation

Pada tahap ini penulis mulai merancang sebuah Marelan Pet Clinic yang akan diterapkan di kawasan Medan Marelan.

I.8. Deskripsi Umum Proyek

Pet adalah Hewan peliharaan seperti kucing atau anjing yang dianggap teman dan diperlakukan penuh dengan cinta dan kasih sayang. Sedangkan Clinic atau care dapat didefinisikan secara luas di sini sebagai tempat perawatan, di mana sesuatu yang diperlukan untuk kesehatan, kesejahteraan, perawatan dan perlindungan seseorang atau sesuatu.

Marelan *Pet Clinic* adalah salah satu tempat yang dibangun untuk memberikan solusi bagi para pecinta hewan dan komunitas-komunitas hewan untuk mengatasi permasalahan hewan peliharaannya. Dimana saat ini fasilitas yang ada pada Marelan Pet Clinic yaitu fasilitas *pet clinic*, *pet shop* dan *grooming*. Marelan Pet Clinic yang beralamat di JL.Platina Raya No. 17, Rengas Pulau, Kec. Medan Marelan, Kota Medan, oleh karena itu diperlukan suatu fasilitas dimana semua kebutuhan pemilik hewan peliharaan yang berkaitan dengan kebutuhan hewan peliharaannya dapat ditemukan dalam satu tempat.

I.7. Data Non Fisik, Data Fisik Dan Data Literatur

1. Penataan Ruang

a. Sirkulasi

Sirkulasi merupakan suatu ruang sirkulasi yang diperuntukan untuk pergerakan setiap pengguna dari suatu daerah ke daerah lain. Sirkulasi perlu diperhatikan pada saat proses desain, agar pengguna lebih mudah mengakses ruang yang diinginkan. Sirkulasi pada dasarnya dapat dibedakan menjadi dua, yaitu sirkulasi horizontal dan sirkulasi vertikal. Sirkulasi horizontal adalah sirkulasi yang terjadi di dalam suatu ruangan atau antar ruang yang masih tetap eksis. Sirkulasi horizontal adalah sirkulasi yang terjadi di dalam suatu ruangan tetapi pada lantai yang berbeda.

b. Organisasi Ruang

Pengelolaan ruangan yang baik akan memudahkan pengoperasian pengguna di dalam ruangan. Masing-masing ruang mempunyai fungsi dan hubungan yang saling bergantung. Oleh karena itu, perancangan harus menentukan organisasi ruang yang sesuai. Ada beberapa jenis pembagian yang berkaitan dengan penataan ruang, yaitu::

- Organisasi Terpusat
- Organisasi *Linear*
- Organisasi *Radial*
- Organisasi *Cluster*
- Organisasi *Grid*

Desain interior pada Marelان *Pet Clinic* ini menggunakan model hubungan antar ruangan dalam suatu kelompok atau *cluster*. Model ini menghubungkan ruang-ruang berdasarkan jarak fisik. Seringkali organisasi ini terdiri dari ruang bergerak berulang yang memiliki fungsi serupa dan berbagi pengenalan visual yang sama seperti bentuk atau orientasi dasar.

c. Zoning

Marelان *Pet Clinic* hanya akan menggunakan beberapa area utama, yaitu area lobby & *pet shop*, area praktek dokter, area perawatan (*grooming*) dan area penginapan hewan.

d. Layout

lay-out adalah susunan elemen desain yang diletakkan pada suatu bidang dengan material yang dirancang sebelumnya. Yang lebih dimaklumi, tata ruang adalah suatu denah yang dilengkapi dengan lingkungan, jalan dan bangunan yang mengelilinginya.

2. Elemen Pembentuk Ruang

a. Lantai

Lantai adalah permukaan datar suatu ruangan atau lorong tempat orang berdiri atau berjalan. Ini juga merupakan permukaan penyangga kontinu yang memanjang secara horizontal ke seluruh bangunan, dengan beberapa ruang untuk membentuk tingkat di dalam struktur. Bagian dasar ruang yang berfungsi menunjang segala aktivitas yang berlangsung di sana. Material lantai yang digunakan harus sesuai dengan kebutuhan dan fungsi

ruang tersebut agar aktivitas manusia di atas lantai dapat dilakukan dengan aman dan nyaman. Oleh karena itu, dalam memilih material lantai perlu dilakukan analisis untuk memenuhi kebutuhan. Pilihan material terbaik adalah lantai yang keras seperti keramik. Karena mudah dibersihkan, anti fouling dan anti gores untuk kuku hewan peliharaan. Ubin keramik dapat memberikan tampilan elegan pada ruangan dan memberikan tempat tidur yang nyaman bagi hewan peliharaan dalam cuaca panas. Bahan berpori seperti marmer atau batu alam lainnya tidak cocok digunakan di dalam ruangan, terutama di sekitar hewan peliharaan.

Penggunaan lantai pada bangunan ruang publik mempunyai beberapa kriteria persyaratan maksimal bentuk desain maksimal, antara lain:

- Tidak Licin
- Kasar dan tahan terhadap beban statis atau beban hidup.
- Insulasi suara.
- Mudah dibersihkan.
- Memperjelas fungsi dan sirkulasi ruang.
- Mudah dirawat dan mudah dibersihkan.
- Sifat materi relevan dan mendukung topik.

b. Dinding

Dinding merupakan elemen penting dalam pembentukan ruang, baik sebagai elemen pembatas maupun sebagai elemen dekoratif. Dalam perencanaan ruang, dinding mempunyai peranan yang sangat dominan dan

perlu mendapat perhatian khusus, selain itu faktor-faktor lain seperti tata letak, desain interior dan perlengkapan lainnya akan ditata selaras dengan dinding. Dinding bangunan mempunyai beberapa fungsi sebagai berikut:

- Memikul beban sebagai titik tumpu, dinding harus menahan tiga gaya utama: tekanan vertikal beban atap, tekanan horizontal, seperti tekanan mekanis peralatan di dalam ruangan, beban vertikal yang seringkali melebihi ketebalan dinding atau menyebabkan lengkungan.
- Fungsinya sebagai penutup atau pembatas ruangan. Penutupan atau pembatasan menyiratkan visibilitas visual sehingga berkat dinding, orang dapat terlindungi dari pandangan orang lain. Dinding sering kali menghalangi pandangan ke sebuah ruangan, namun dalam praktiknya, dinding penutup harus sesuai dengan budaya, namun jika terlalu padat, dinding tersebut juga dapat dikaburkan sebagian, dengan tirai, gorden, dan tirai anti nyamuk. Dinding juga berfungsi sebagai selimut atau penyekat ruang pendengaran (*akustik*). Fungsi keamanan bergantung pada elemen rumah mana yang paling lemah, bukan yang paling keras. Daya dukung dinding hanyalah salah satu dari banyak mata rantai dalam rantai keamanan bangunan.
- Warna dinding juga mempengaruhi kesan ruang, warna mengkilap lebih memantulkan cahaya, sedangkan warna buram memantulkan lebih sedikit cahaya. Warna-warna terang menciptakan perasaan terang dan terang pada ruangan, sedangkan warna gelap menciptakan perasaan berat dan sempit. (Suptandar; 1982:46). Selain warna,

dinding juga merupakan ruangan yang dapat didekorasi sesuai kesukaan pengguna ruang.

- Desain dekorasi dengan cara menggambar, melukis, mencetak, menempel dan melukis langsung di dinding. Dinding dilapisi dengan bahan dekoratif atau dengan menempelkan hiasan pada dinding.

Dinding ruangan terbuat dari batu bata yang diplester dengan cat putih. Pemilihan warna ini didasarkan pada konsep minimalis yang juga menggunakan warna netral sebagai warna keseimbangan. Beberapa elemen pendukung pada dinding berupa penunjuk arah dipasang pada area menuju perawatan kucing. Papan lantainya menggunakan material keramik dengan warna netral.

c. Plafon

Plafon adalah bidang (permukaan) di atas penglihatan normal manusia, yang melindungi lantai atau atap (cangkang) dan membentuk ruang dengan bidang di bawahnya. Dilihat dari fungsinya, plafon memiliki kegunaan yang lebih banyak dibandingkan elemen pembentuk ruang lainnya (seperti dinding atau lantai). Fitur Plafon meliputi:

- Melindungi aktivitas manusia yang berada didalamnya.
- Sebagai salah satu unsur pembentuk ruang.
- Merupakan bidang titik *lighting spot*, *sprinkler*, AC, CCTV dan sejenisnya.

- Perbedaan tinggi dan bentuk langit-langit dapat menunjukkan perbedaan visual atau area ruang yang lebih luas, dan orang dapat merasakan perbedaan aktivitas di ruang tersebut.
- Sebagai *skylight*, plafon memungkinkan cahaya alami masuk ke dalam bangunan.
- Sebagai peredam suara/suara.

3. Elemen Pelengkap Pembentuk Ruang

a. Pintu

Pintu memungkinkan kita mengakses bangunan, furnitur, dan barang dari ruangan ke ruangan di dalam gedung. Letak pintu mempengaruhi sistem lalu lintas yang digunakan, arah atau rutenya. Pintu yang terbuka di atau dekat sudut dapat menciptakan lorong di kedua sisi ruangan. Menempatkan bukaan beberapa meter dari sudut memungkinkan furnitur seperti lemari diletakkan di dinding. Keberadaan pintu juga dapat mengontrol penetrasi cahaya, suara, udara, panas dan dingin. (D.K. Ching, 1996: 112).

b. Jendela

Jendela merupakan salah satu bukaan pada suatu ruangan, berfungsi sebagai jembatan visual antara interior dan eksterior, sekaligus mengalirkan udara dan cahaya dalam ruangan. Penataan jendela yang kecil dan tinggi menimbulkan kesan sempit, sehingga menimbulkan perasaan terkunci di dalam sel. Sebaliknya, jendela yang lebar dan rendah

menciptakan rasa kebebasan. (Wilkening, 1989: 43). Pada perancangan Marelán *Pet Clinic* ini, jendela salah satu fungsi yang sangat penting agar tidak menimbulkan bau dan agar ruangan tidak terasa pengap.

c. Tangga

Tangga merupakan sarana sirkulasi vertikal antar lantai suatu bangunan. Dua kriteria fungsional terpenting dalam desain tangga adalah keamanan dan kemudahan untuk naik atau turun. Tinggi dan lebar tangga harus sesuai dengan pergerakan tubuh kita. Sebuah tanjakan, jika curam, dapat membuat pendakian menjadi sulit secara fisik dan psikologis serta berbahaya untuk diturunkan. Jika tangganya curam, maka harus mempunyai anak tangga yang cukup lebar agar sesuai dengan lebar tangga kita. (D.K.Ching 1996: 228).

4. Pengisi Ruang

Unsur pengisi ruang merupakan unsur terpenting setelah unsur pembentuk ruang. Pengisi ruangan biasanya berupa *furniture*. Permintaan *furniture* akan diketahui setelah dilakukan analisa terhadap aktivitas dan kebutuhan ruang yang telah terpenuhi. Dalam menata *furniture* harus memperhatikan ergonomi agar *furniture* yang digunakan sesuai dengan penghuninya dan dapat memberikan kenyamanan. Faktor kenyamanan dan keindahan juga perlu diperhatikan. Bentuk dan gaya *furniture* harus sesuai dengan ide dan gambar akan ditonjolkan. Bentuk, garis, warna, tekstur dan proporsi setiap benda serta penataan ruangnya berperan penting dalam membentuk karakter ekspresif suatu ruang.

5. Tata Kondisi Ruang

Desain yang baik adalah desain yang nyaman, aman, dan fungsional. Untuk mencapai desain yang baik tidak hanya membutuhkan tampilan visual tetapi juga kenyamanan ruangan. Faktor pendukung kenyamanan yang harus diperhatikan adalah AC pada ruangan. Salah satu faktor yang timbul dari lingkungan kerja adalah serangkaian kondisi yang ada di sekitar tempat kerja, yang akan sangat mempengaruhi hasil kerja seseorang, antara lain: suhu, kelembaban, siklus udara, cahaya dan suara.

a. Kondisi Pencahayaan

Dalam desain interior, banyak *mood* yang diinginkan dapat diciptakan melalui pencahayaan terang dan cahaya putih yang akan memberikan nuansa modern. Pencahayaan yang digunakan yaitu:

- Pencahayaan buatan adalah pencahayaan yang berasal dari cahaya buatan. Di dalam ruangan, cahaya buatan banyak digunakan untuk menciptakan kondisi tertentu tergantung fungsi ruang. Pencahayaan buatan dibedakan menjadi dua jenis, yaitu pencahayaan langsung, yaitu cahaya yang memancar langsung dari pusat ke objek, dan pencahayaan tidak langsung, yaitu sumber cahaya tersembunyi dari mata dan hanya dapat dirasakan melalui pantulan.

Efek pencahayaan ruangan adalah menciptakan *mood* (suasana *ambien*) yang diinginkan, mengorientasikan atau memfokuskan ruangan, mengatur warna dan bayangan (detail kontur), menciptakan tekanan atau mengubah persepsi terhadap ruangan.

b. Kondisi Penghawaan

Penghawaan merupakan suatu usaha untuk mendinginkan udara dalam ruangan melalui buatan dan alami dengan pengaturan sebaik-baiknya dengan harapan tercapainya tujuan kesehatan dan kenyamanan dalam ruangan. Penghawaan yang digunakan terbagi menjadi dua bagian yaitu:

- Penghawaan alami adalah penghawaan dari udara luar. Penghawaan alami dapat dicapai melalui pembukaan pintu dan jendela serta ventilasi ruangan.
- Penghawaan buatan yang diperoleh dari alat pengatur udara, seperti kipas angin dan *air conditioning* (AC), merupakan suatu sistem pengkondisian udara dalam ruangan yang dilakukan secara teratur dan terus menerus. Pendingin udara (AC) hadir dalam beberapa tipe, yaitu *window, baffle, cassette, split-levelduct, floor, VRV*, dan *air handler*.

Secara umum sistem penghawaan yang digunakan pada desain interior Marelان *Pet Clinic* sistem ventilasi buatan yaitu *air conditioning* (AC), dan jenis AC yang digunakan pada Marelان *Pet Clinic* adalah *AC split*. *AC split* bisa dipasang pada ruangan yang tidak terkena udara luar secara langsung, misalnya pada ruangan yang terletak di tengah gedung. Karena kondensor luar dapat ditempatkan di tempat yang langsung terkena udara luar, maka suara yang dihasilkan AC jenis ini tidak terlalu keras.

c. Akustik

Akustik menjadi faktor penting dan harus diperhatikan dalam Marelان *Pet Clinic* ini. Selain manusia, hewan peliharaan yang memanfaatkan ruang

juga menimbulkan kebisingan. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengolahan suara yang tepat untuk meredam kebisingan sehingga ruangan dapat nyaman digunakan untuk beraktivitas.

6. Sistem Mekanikal Elektikal

Pada umumnya sistem mekanikal dan elektrikal suatu gedung terdiri dari:

a. Sistem Mekanikal

- System *Plumbing*
- System *Fire Fighting* (Sistem Pemadam Kebakaran)
- System Tata Udara (AC / *Air Conditioning*)
- Sistem Transportasi Vertikal (*Lift*)

b. Sistem Elektrikal

- Sistem Elektrikal / Arus Kuat
- Sistem Penangkal Petir
- Sistem Telepon
- Sistem Tata Suara (*Sound system*)
- System *Fire Protection* (*Fire Alarm*)
- Sistem Data / Jaringan Komputer
- Sistem MATV (*Master Television*)
- Sistem CCTV (*Close Circuit Television*)

7. Estetika Ruang

Yang terdiri dari beberapa yaitu Kondisi Suasana Ruang, Gaya, Tema, Warna, Tekstur.

8. Elemen Dekoratif

Yang terdiri dari *Ornament*, *Decorative Pattern*, dan *Art Installation*.

Table 1. Data Non Fisik, Data Fisik, Data Literatur
(Sumber: wawancara & survei lapangan)

Kategori data	Data non fisik	Data fisik	Data literatur
Penataan ruang	Ciptakan suasana yang tenang dan mengundang yang menghadirkan kenyamanan bagi pengunjung dan hewan	Kondisi fisik bangunan di lokasi masih kurang baik dan akan dilakukan perombakan bangunan.	Ciptakan suasana yang menarik pengunjung dengan menerapkan tema dan elemen yang akan dimasukkan ke dalam dekorasi Marelana <i>Pet Clinic</i> .
Elemen Pembentuk Ruang			
Pengisi Ruang			
Tata Kondisi Ruang			
Sistem Mekanikal Elektrikal			
Estetika Ruang			
Elemen Dekoratif			

I.8. Daftar Kebutuhan Dan Kriteria

Adapun beberapa daftar kebutuhan dan kriteria ruang *Marelan Pet Clinic*

yaitu :

Table 2. Daftar Kebutuhan
(Sumber : wawancara & survei lapangan)

No	Pengguna ruang	Aktifitas	Kebutuhan Ruang	Kebutuhan Perabot	Kriteria
1	Pengunjung Marelan Pet Clinic	- Melakukan perawatan hewan - Menitipkan hewan - Belanja makanan dan perawatan hewan - Konsultasi ke dokter	- Receptionis Area - Menunggu Area - Area petshop - Ruang dokter - Area pembayaran	- Kursi dan Meja	Nyaman, Mudah perawatan, harga murah, desain simple
2	Karyawan atau Staf	- Melayani pengunjung	- Area Receptionis	- Lemari penyimpanan barang	Nyaman, Mudah perawatan, harga murah,

		- Pengecekan ketersediaan barang - <i>Wet Grooming, Dry Grooming</i> - Merawat hewan titipan, seperti makan dan minum	- Area petshop - Area <i>Grooming</i> - Area penginapan hewan	- Meja kerja, Kursi dokter, kursi pengunjung - Bathup - Meja cukur - Kloset - Grooming - KIT - Washtafel	desain simple
3	Dokter Hewan / Paramedis	- Memberi tindakan medis - Memberi tindakan medis - Memantau dan memeriksa kondisi hewan	- Ruang Dokter - Intensive Care	- Meja periksa - Meja kerja - Kursi - Surgery Kit - Kloset - Washtafel - Rak - Kabinet, lemari	Nyaman, Mudah perawatan, harga murah, desain simple