

**PERANCANGAN INTERIOR *PET CARE***  
**“PET COLONY” YOGYAKARTA**



**PENCIPTAAN / PERANCANGAN**

oleh :

**Klodia Maela Ellsa**

**NIM 1612026023**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR**  
**JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**2020**

**PERANCANGAN INTERIOR**  
**PET CARE “PET COLONY” YOGYAKARTA**

**ABSTRAK**

Klodia Maela Ellsa<sup>1</sup>

Pet Colony adalah *pet shop* yang berkembang pada tahun 2017 dengan pelayanan fasilitas dan perlengkapan hewan peliharaan di Yogyakarta. Pelayanan Pet Colony mengutamakan pelayanan pada anjing peliharaan. Minimnya tempat yang digunakan sebagai wadah masyarakat dalam memelihara hewan khususnya anjing, serta memberikan edukasi kepada masyarakat. Konsep perancangan interior Pet Colony menggunakan berbagai pendekatan desain yang dipilih melalui benchmarking sehingga menciptakan desain yang dapat mendukung kepedulian masyarakat dalam memelihara anjing. Tujuan dari penerapan konsep “*Sharing is Caring*” yaitu untuk menjawab permasalahan yang dihadapi Pet Colony. Desain ini dihadirkan melalui penataan ruang yang mampu memberi kenyamanan yang seimbang antara anjing dengan pemilik.

**Kata Kunci : Anjing, Interior, Pet Care**

---

<sup>1</sup> Korespondensi penulisan dialamatkan ke

Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Tlp/Hp : +62895 3912 73779

Email : klodiame1597@gmail.com

**PERANCANGAN INTERIOR**  
**PET CARE “PET COLONY” YOGYAKARTA**

***ABSTRACT***

Klodia Maela Ellsa<sup>2</sup>

*Pet Colony is a pet shop that flourished in 2017 with the service of pet facilities and equipment in Yogyakarta. Pet Colony Services prioritizes service on pet dogs. There is a place that is used as a community container in caring for the animal especially dogs, as well as providing education to the society. The concept of interior design of the Pet Colony uses various designs approach chosen through benchmarking to create a design that can support the caring of the community in caring for the dog. The purpose of the implementation of "Sharing is Caring" concept is to answer the problems faced by Pet Colony. This design is presented through the arrangement of space capable of giving balanced comfort between dogs and owners.*

***Keywords: Dogs, Interior, Pet Care***

---

<sup>2</sup> Korespodensi penulisan dialamatkan ke

Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Tlp/Hp : +62895 3912 73779

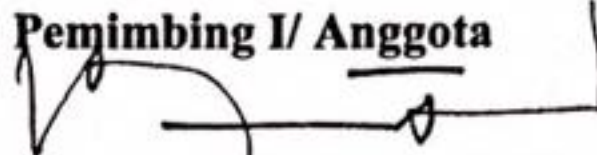
Email : klodiame1597@gmail.com

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Perancangan/ Penciptaan berjudul :

**PERANCANGAN INTERIOR *PET CARE* "PET COLONY" YOGYAKARTA**  
diajukan oleh Klodia Maela Ellsa, NIM 1612026023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 20 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

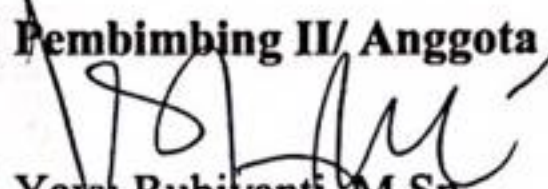
**Pemimbing I/ Anggota**



Drs. Ismael Setiawan, M.M.

NIP. 19620528 199403 1 002 / NIDN. 0028056202

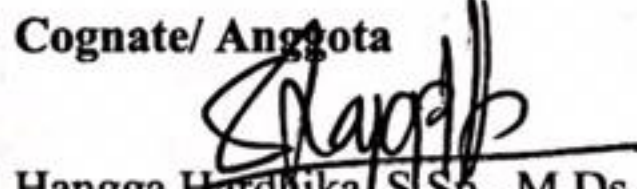
**Pembimbing II/ Anggota**



Yayu Rubiyanti, M.Sn.

NIP. 19860924 201404 2 001/ NIDN. 0024098603

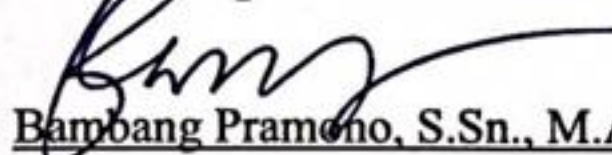
**Cognate/ Anggota**



Hangga Hardhika/ S.Sn., M.Ds.

NIP. 19791129 200604 1 003 / NIDN. 0029117906

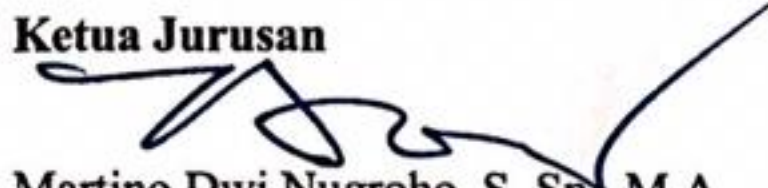
**Ketua Program Studi/Ketua/Anggota**



Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

NIP. 19730830 200501 1 001 / NIDN. 0030087304

**Ketua Jurusan**



Martino Dwi Nugroho, S. Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005 / NIDN. 0015037702

Mengetahui:

**Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,**



Dr. Jambal Raharjo, M. Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001 / NIDN. 0008116906

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 5 Juli 2020



Klodia Maela Ellsa

NIM 161 2026 023

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan Interior Pet Care Pet Colony Yogyakarta”**, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Harapan penulis semoga tugas akhir perancangan ini dapat membantu menambah pengetahuan dan pengalaman bagi pembaca. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan berkat dan bimbingan-Nya.
2. Bapak Maman Rahman dan Ibu Emi Nurwati selaku kedua orang tua yang dengan penuh perhatian memberikan dukungan dan doanya sehingga terselesaikan tugas akhir ini.
3. Yth Bapak Drs. Ismail Setiawan, M. M. dan Ibu Yayu Rubyanti, M. Sn. Selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan banyak masukan, saran, dan semangat untuk penyusunan tugas akhir ini.
4. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku ketua Program Studi Desain Interior.
5. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain.
6. Yth. Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh Dosen yang telah memberikan ilmu yang sangat berharga selama penulis.
8. Ko Christian Hansen selaku pimpinan sekaligus pemilik “Pet Colony” Yogyakarta, atas ijin survey dan data-data yang diberikan.
9. Ellona Project (Versa, Megul, dan Komang) yang selalu menemani dan memberikan warna dalam hari-hari penulis.
10. Pdt Yosef Krisetyo N yang selalu memberi dukungan doa penuh.

11. Angga Ady Ermawan dan Christina Putri yang memberi dorongan pada penulis.
12. Teman-teman dan sahabat yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Desain ini. Terutama untuk Oni Krisnayaksa, Desty Istiana P, Rizki Ayu, Felicia Anjar B, Delfitry, Yakub Setya, Bagus Aji, Ionisius.
13. Terimakasih pendukung tambahan Mas Singgih dan Edi.
14. Teman – teman GURATAN 2016, kontrakan, Studio TA, terima kasih untuk semua andil dalam kehidupan perkuliahan penulis.
15. Remember Entertainment senandung lagunya yang selalu menemani dalam pengerjaan Tugas Akhir
16. Serta semua pihak yang selalu membantu dalam pengerjaan Tugas Akhir ini, yang tentunya tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terima kasih.

Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi program studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Fakultas Seni Rupa di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 5 Juli 2020

Penulis



Klodia Maela Ellsa

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB I</b> .....	1
A. LATAR BELAKANG .....	1
B. METODE DESAIN .....	2
1. Proses Desain .....	2
2. Metode Desain .....	4
<b>BAB II</b> .....	8
A. Tinjauan Pustaka .....	8
1. Tinjauan Umum .....	8
2. Tinjauan Khusus .....	20
B. Program Desain (Programming) .....	29
1. Tujuan Desain .....	29
2. Fokus dan Sasaran Desain .....	29
3. Data .....	29
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria .....	55
<b>BAB III</b> .....	58
A. Pernyataan Masalah ( <i>Problem Statement</i> ) .....	58



B. Ide Solusi Desain (Ideation).....	58
<b>BAB V</b> .....	103
<b>PENUTUP</b> .....	103
A. Kesimpulan.....	103
B. Saran .....	103
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	104
<b>LAMPIRAN</b> .....	106
A. Hasil Survey .....	107
1. Dokumentasi Survey .....	107
B. Presentasi Desain .....	108
1. Rendering Perspektif 3D .....	108
2. Poster dan Leaflet Presentasi.....	111
3. Booklet Presentasi .....	115
C. Skema Bahan .....	117
D. Rencana Anggaran Biaya .....	118
E. Gambar Kerja.....	121

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1 Bagan Pola Pikir Perancangan</b> .....	3
<b>Gambar 2. Logo Pet Colony</b> .....	31
<b>Gambar 3. Struktur Organisasi Pet Colony</b> .....	32
<b>Gambar 4. Peta Lokasi Pet Colony</b> .....	33
<b>Gambar 5. Fasad Bangunan Pet Colony</b> .....	33
<b>Gambar 6. Denah Bangunan Pet Colony</b> .....	33
<b>Gambar 7. Analisis Denah Bangunan Pet Colony</b> .....	34
<b>Gambar 8. Analisis Sirkulasi Aktivitas Pengguna Pet Colony</b> .....	35
<b>Gambar 9. Lantai Pet Colony</b> .....	36
<b>Gambar 10. Lantai Pet Colony</b> .....	36
<b>Gambar 11. Lantai Pet Colony</b> .....	36
<b>Gambar 12. Dinding Batu Bata Ekspose Pet Colony</b> .....	37
<b>Gambar 13. Dinding Beton dengan Finishing Cat Putih Pet Colony</b> .....	37
<b>Gambar 14. Dinding Plywood Finishing Natural Texture Pet Colony</b> .....	38
<b>Gambar 15. Dinding Plywood Finishing Natural Texture Pet Colony</b> .....	38
<b>Gambar 16. Plafon Plywood Pet Colony</b> .....	39
<b>Gambar 17. Plafon Beton dengan Finishing Cat Putih Pet Colony</b> .....	39
<b>Gambar 18. Plafon Rangka Baja Ringan Pet Colony</b> .....	40
<b>Gambar 19. Analisis Sirkulasi Penghawaan Bangunan Pet Colony</b> .....	41
<b>Gambar 20. Pet Store dalam Pet Colony</b> .....	41
<b>Gambar 21. Ruangan Grooming Pet Colony</b> .....	42
<b>Gambar 22. Outdoor Playground A Pet Colony</b> .....	42
<b>Gambar 23. Outdoor Playground B Pet Colony</b> .....	43
<b>Gambar 24. Gudang Penyimpanan Pet Colony</b> .....	43
<b>Gambar 25. Pet Hotel Indoor A Pet Colony</b> .....	44
<b>Gambar 26. Pet Hotel Indoor B Pet Colony</b> .....	44
<b>Gambar 27. Pet Hotel Outdoor Pet Colony</b> .....	45
<b>Gambar 28. Ruang Aqua Scape Pet Colony</b> .....	45
<b>Gambar 29. Ruang Karantina Ikan Pet Colony</b> .....	46
<b>Gambar 30. Pet Pool Pet Colony</b> .....	46
<b>Gambar 31. Ruang Multifungsi Pet Colony</b> .....	47

<b>Gambar 32. Ruang Owner Pet Colony .....</b>	<b>47</b>
<b>Gambar 33. Toilet Pet Colony .....</b>	<b>48</b>
<b>Gambar 34. Literatur Toko .....</b>	<b>49</b>
<b>Gambar 35. Standar Ukuran Rak Display Barang dalam Toko .....</b>	<b>50</b>
<b>Gambar 36. Standar Ukuran Dog Bathub.....</b>	<b>51</b>
<b>Gambar 37. Standar Jarak pada Area Styling.....</b>	<b>52</b>
<b>Gambar 38. Standar Tinggi Kursi Area Styling .....</b>	<b>52</b>
<b>Gambar 39. Standar Tinggi Kursi Optimal .....</b>	<b>52</b>
<b>Gambar 40. Sirkulasi Area Tunggu dan Pengeringan .....</b>	<b>53</b>
<b>Gambar 41. Area yang dibutuhkan bagi Operasional dan Tamu.....</b>	<b>54</b>
<b>Gambar 42. Gambar Denah Meja / Tempat Duduk.....</b>	<b>54</b>
<b>Gambar 43. Brainstorming Konsep Pet Colony.....</b>	<b>59</b>
<b>Gambar 44. Moodboard dan Colour Schemes .....</b>	<b>61</b>
<b>Gambar 45. Suasana Ruang Interior Pet Colony .....</b>	<b>68</b>
<b>Gambar 46. Sketsa Kandang Anjing dan Pembuangan.....</b>	<b>69</b>
<b>Gambar 47. Sistem Pembuangan Kotoran .....</b>	<b>70</b>
<b>Gambar 48. Meja Resepsionis dan Kasir.....</b>	<b>70</b>
<b>Gambar 49. Colour and Material Scheme Pet Colony .....</b>	<b>71</b>
<b>Gambar 50. Diagram Matrix Pet Colony .....</b>	<b>72</b>
<b>Gambar 51. Diagram Bubble Pet Colony .....</b>	<b>72</b>
<b>Gambar 52. Block Plan Pet Colony .....</b>	<b>73</b>
<b>Gambar 53. Zoning dan Sirkulasi Pet Colony .....</b>	<b>73</b>
<b>Gambar 54. Alternatif Layout 1 .....</b>	<b>73</b>
<b>Gambar 55. Alternatif Layout 2 .....</b>	<b>74</b>
<b>Gambar 56. Alternatif Layout Terpilih .....</b>	<b>74</b>
<b>Gambar 57. Alternatif 1 Rencana Lantai .....</b>	<b>74</b>
<b>Gambar 58. Skema Rencana Lantai Pet Colony.....</b>	<b>75</b>
<b>Gambar 59. Alternatif Rencana Dinding Pet Colony .....</b>	<b>75</b>
<b>Gambar 60. Alternatif Rencana Plafon Pet Colony.....</b>	<b>76</b>
<b>Gambar 61. Meja Resepsionis Pet Colony .....</b>	<b>76</b>
<b>Gambar 62. Kandang Anjing Pet Colony .....</b>	<b>77</b>
<b>Gambar 63. Display Dogfood Pet Colony .....</b>	<b>77</b>

<b>Gambar 64. Display Kandang Anjing Pet Colony .....</b>	<b>78</b>
<b>Gambar 65. Spesifikasi Lampu Philips.....</b>	<b>79</b>
<b>Gambar 66. Rencana Titik Lampu Pet Colony.....</b>	<b>86</b>
<b>Gambar 67. Spesifikasi AC .....</b>	<b>86</b>
<b>Gambar 68. Spesifikasi AC .....</b>	<b>86</b>
<b>Gambar 69. Spesifikasi AC Cassete .....</b>	<b>87</b>
<b>Gambar 70. Spesifikasi AC Ducting.....</b>	<b>88</b>
<b>Gambar 71. Rendering Fasad Pet Colony .....</b>	<b>92</b>
<b>Gambar 72. Rendering Front Pet Store.....</b>	<b>92</b>
<b>Gambar 73. Rendering Pet Store.....</b>	<b>93</b>
<b>Gambar 74. Rendering Pet Store.....</b>	<b>93</b>
<b>Gambar 75. Rendering Pet Store.....</b>	<b>94</b>
<b>Gambar 76. Rendering Seating Sharing Area.....</b>	<b>94</b>
<b>Gambar 77. Rendering Grooming Area .....</b>	<b>95</b>
<b>Gambar 78. Rendering Dog Waiting Area .....</b>	<b>95</b>
<b>Gambar 79. Rendering Owner Room .....</b>	<b>96</b>
<b>Gambar 80. Rendering Cafe Outdoor Pet Colony.....</b>	<b>96</b>
<b>Gambar 81. Rendering Cafe Indoor Pet Colony.....</b>	<b>97</b>
<b>Gambar 82. Rendering Open Kitchen Cafe Pet Colony.....</b>	<b>97</b>
<b>Gambar 83. Rendering Indoor Pet Hotel.....</b>	<b>98</b>
<b>Gambar 84. Rendering Sharing Area Pet Colony.....</b>	<b>98</b>
<b>Gambar 85. Rendering Outdoor Pet Colony.....</b>	<b>99</b>
<b>Gambar 86. Rendering Function Area Pet Colony.....</b>	<b>99</b>
<b>Gambar 87. Rendering Function Area Pet Colony.....</b>	<b>100</b>
<b>Gambar 88. Rendering Function Area Pet Colony.....</b>	<b>100</b>
<b>Gambar 89. Rendering Outdoor Dog Hotel Pet Colony.....</b>	<b>101</b>
<b>Gambar 90. Rendering Dog Playground Pet Colony.....</b>	<b>101</b>
<b>Gambar 91. Rendering Dog Pool Pet Colony .....</b>	<b>102</b>
<b>Gambar 92. Rendering Dog Pool Pet Colony .....</b>	<b>102</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1. Daftar Kebutuhan Pet Colony .....</b>	<b>56</b>
<b>Tabel 2. Daftar Kriteria Pet Colony .....</b>	<b>57</b>
<b>Tabel 3. Solusi Permasalahan Pet Store.....</b>	<b>62</b>
<b>Tabel 4. Solusi Permasalahan Grooming Room.....</b>	<b>63</b>
<b>Tabel 5. Solusi Permasalahan Pet Hotel .....</b>	<b>64</b>
<b>Tabel 6. Solusi Permasalahan Owner Room .....</b>	<b>65</b>
<b>Tabel 7. Solusi Permasalahan Toilet .....</b>	<b>65</b>
<b>Tabel 8. Solusi Permasalahan Ruang Function Area .....</b>	<b>66</b>
<b>Tabel 9. Solusi Permasalahan Cafe .....</b>	<b>67</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Gambar Lampiran 1. Foto Survey Pet Colony .....</b>	<b>108</b>
<b>Gambar Lampiran 2. Hasil Rendering Redesain Pet Colony .....</b>	<b>110</b>
<b>Gambar Lampiran 3. Poster Ideasi.....</b>	<b>111</b>
<b>Gambar Lampiran 4. Poster 1.....</b>	<b>112</b>
<b>Gambar Lampiran 5. Poster 2.....</b>	<b>113</b>
<b>Gambar Lampiran 6. Poster 3.....</b>	<b>114</b>
<b>Gambar Lampiran 7. Booklet 1.....</b>	<b>115</b>
<b>Gambar Lampiran 8. Booklet 2.....</b>	<b>115</b>
<b>Gambar Lampiran 9. Booklet 3.....</b>	<b>116</b>
<b>Gambar Lampiran 10. Booklet 4.....</b>	<b>116</b>
<b>Gambar Lampiran 11. Skema Bahan Pet Colony .....</b>	<b>117</b>

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Perkembangan masyarakat yang memelihara hewan peliharaan terutama anjing semakin banyak pada saat ini. Kebanyakan masyarakat merasa tertarik untuk memelihara anjing karena hewan ini memiliki karakter dan fungsi yang beragam misalnya anjing dapat membantu manusia untuk menjaga rumah, pencarian jejak orang bagi kepolisian, penyelamat, dan karena kesetiaannya anjing disebut *man's best friend*. Tidak semua memilih anjing sebagai hewan peliharaannya, banyak juga masyarakat yang merasa tertarik untuk memelihara kucing karena karakter dan sifat yang manja, lincah, dan aktif.

Dengan banyaknya masyarakat yang memelihara anjing, maka semakin banyak pula bermunculan komunitas-komunitas pecinta hewan, *pet shop*, *pet grooming*, *pet playground* dan juga *pet café*. Tetapi fasilitas ini masih dianggap kurang memadai karena hingga kini masih belum terdapat satu tempat yang bisa memfasilitasi ini semua mulai dari *pet store*, perawatan (*washing, grooming, & spa*), *café*, *playground* dan juga penginapan untuk anjing dan kucing dalam satu area. Pada hal ini, *pet shop* di wilayah Yogyakarta dengan banyak fasilitas beragam tersebut terbilang masih langka. Hal ini sangat bertentangan dengan gaya hidup orang pada zaman sekarang yang ingin serba cepat, efisien, dan mudah. Selain itu tingkat kemacetan kota semakin meningkat, karena hal inilah yang membuat orang seringkali enggan untuk berpindah-pindah dalam memenuhi kebutuhan hewan peliharaannya. Oleh sebab itu, Pet Colony hadir dengan menyediakan fasilitas yang terbilang lengkap.

Pet Colony merupakan salah satu pet shop terbesar yang beralamatkan di jalan Padma no. 21, Panggung Sari, Sariharjo, Sleman, Yogyakarta. Selain terbesar, Pet Colony juga mengakomodasi fasilitas yang beragam. Dalam bisnisnya, *pet store* dalam Pet Colony menyediakan makanan anjing, kucing, ikan, hamster, dan juga perlengkapan aksesoris hewan termasuk obat-obatan, kandang, serta menjual ikan dari berbagai jenis. Selain menjual berbagai perlengkapan hewan, Pet Colony menawarkan pelayanan jasa *grooming* atau dikenal dengan salon hewan yang

dikhususkan untuk anjing dan kucing seperti perawatan, mandi, potong rambut, potong kuku, serta pelayanan jasa penitipan. Dengan fasilitas yang memadai ini, Pet Colony berpeluang besar untuk berkembang menjadi pusat berkumpulnya komunitas-komunitas pecinta hewan peliharaan.

Dewasa ini, banyak bermunculan komunitas pecinta hewan yang tidak hanya memiliki motivasi untuk sekadar merawat, menjaga kesehatan, memberikan kasih sayang, namun juga berbicara tentang bagaimana cara menyalurkan hobi dengan mengikuti tren dalam memelihara hewan peliharaan khususnya anjing. Dalam hal ini, penulis memiliki keinginan untuk mengenalkan kepada masyarakat mengenai fenomena gaya hidup dalam memelihara hewan khususnya anjing yang ditunjukkan melalui desain interior.

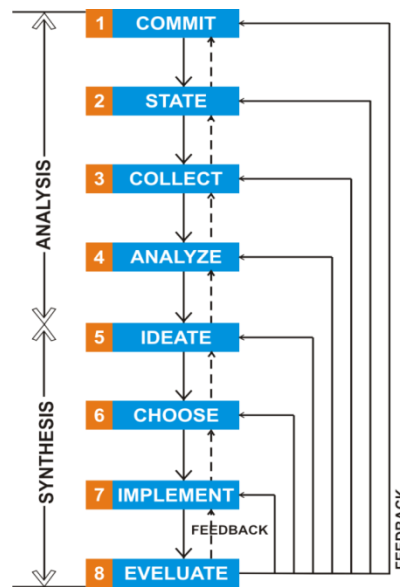
## **B. METODE DESAIN**

### **1. Proses Desain**

Pada perancangan interior Pet Colony, proses desain yang digunakan berdasar pada teori Rosemary Kilmer. Proses desain menurut Kilmer (1992) dibagi menjadi dua tahap, yakni analisis dan sintesis. Tahap pertama adalah analisis, di mana masalah diidentifikasi, diteliti, dibedah, dan kemudian dianalisis. Dalam tahap analisis, desainer memunculkan suatu proposal ide berkaitan dengan langkah pemecahan masalah. Tahap kedua adalah sintesis, di mana desainer mengolah hasil pada proses analisis untuk membentuk solusi desain yang akan diterapkan.

Hal pertama yang kemudian dilakukan dalam perancangan Pet Colony yakni, *programming*. Tahap *programming* merupakan proses analisis terhadap permasalahan yang ada. Dalam tahap *programming*, desainer mengumpulkan semua data; baik data fisik, data non-fisik, literatur, serta data-data lainnya yang dibutuhkan. Setelah semua data terkumpul, kemudian masuk pada tahap *designing* yang merupakan proses sintesis. Pada tahap *designing* ini, desainer menghasilkan beberapa alternatif solusi dari permasalahan yang telah diuraikan dalam tahap *programming*. Beberapa alternatif solusi tersebut kemudian dipilih sebagai pemecahan yang paling optimal.





**Gambar 1 Bagan Pola Pikir Perancangan**  
(Sumber: Rosemary, Kilmer. 1992)

Dalam perancangan bengkel *Pet Colony* digunakan pola pikir perancangan desain (Kilmer, 1992), seperti yang terlihat pada gambar 1.1. Pola pikir perancangan tersebut meliputi beberapa tahapan, yakni:

**a. *Commit***

Tahap dalam menerima dan berkomitmen dengan masalah atau proyek yang akan dilakukan. Pada tahap ini desainer mengajukan surat izin survei kepada pemilik *Pet Colony* sebagai objek perancangan Tugas Akhir.

**b. *State***

Tahap mendefinisikan masalah. Dalam tahap ini, desainer harus mampu menghadapi setiap kemungkinan permasalahan yang muncul pada saat proses perancangan *Pet Colony* dengan pikiran terbuka dan konsisten.

**c. *Collect***

Tahap mengumpulkan fakta. Pada tahap ini, desainer melakukan survei lapangan untuk mendapatkan beberapa data fisik maupun non-fisik berkaitan dengan *Pet Colony*. Selain itu desainer juga mengumpulkan berbagai literatur melalui internet dan buku.

**d. *Analyze***

Tahap menganalisa masalah dari data yang telah dikumpulkan. Dalam tahap ini, desainer membuat peta konsep untuk merumuskan permasalahan yang muncul pada *Pet Colony* dan solusi yang dibutuhkan.

**e. *Ideate***

Tahap mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Pada tahap ini, desainer membuat alternatif desain melalui gambar dari media internet sebagai acuan desain dan gambar sketsa ide perancangan yang dapat diterapkan pada *Pet Colony*. Selain itu proses untuk mendapatkan ide juga dapat dilakukan dengan cara *brainstorming*.

**f. *Choose***

Tahap memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada. Dalam tahap ini, desainer melakukan seleksi terhadap ide yang didapatkan dari tahap sebelumnya melalui kriteria yang telah ditetapkan.

**g. *Implement***

Tahap melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung.

**h. *Evaluate***

Tahap meninjau desain yang dihasilkan. Tahap ini menilai apakah desain telah mampu menjawab *brief* serta memecahkan permasalahan yang ada. Dalam hal ini, permasalahan yang muncul pada *Pet Colony*.

## **2. Metode Desain**

Metode desain yang digunakan dalam perencanaan dan perancangan *Pet Colony* adalah sebagai berikut:

**a. Analisis**

Mengumpulkan informasi dan data yang ada di lokasi perancangan bengkel *Pet Colony*, baik survei secara langsung maupun pengumpulan data dari berbagai sumber. Hal ini bertujuan untuk memahami permasalahan yang ada di lokasi perancangan agar kemudian dapat ditarik sebuah solusi atas permasalahan tersebut.

**b. Sintesis**

Mengumpulkan pengertian dan kesimpulan tentang *pet shop* dari berbagai sumber untuk membuat solusi desain.

### c. Evaluasi

Mencari solusi yang paling tepat dari berbagai alternatif desain yang telah dibuat, yang kemudian menjadi desain akhir dan diaplikasikan pada *Pet Colony*.

## Penjabaran Metode

Metode yang telah disebutkan sebelumnya, kemudian dijabarkan lebih lanjut melalui metode berikut, yang meliputi: Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah, Pencarian Ide dan Pengembangan Desain, dan Evaluasi Pemilihan Desain.

### a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Metode ini dilakukan melalui proses wawancara, observasi, dan dokumentasi.

#### 1) Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung dengan bertatap muka dan mengajukan poin-poin pertanyaan kepada pemilik *Pet Colony* dan pengguna ruangan. Selain dengan bertatap muka, wawancara juga dilakukan melalui media komunikasi, seperti via telepon dan *whatsapp messenger*.

#### 2) Observasi

Observasi dilakukan dengan datang langsung ke *Pet Colony*. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengamati objek, mengamati aktivitas yang terjadi, mendokumentasi semua ruangan dan poin-poinnya dalam bentuk foto, serta mengukur bangunan secara langsung untuk mendapatkan ukuran secara detail.

#### 3) Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengajukan *blueprint* bentuk bangunan kepada pemilik *Pet Colony* dan mengumpulkan berbagai informasi tentang objek dari berbagai sumber di internet.

### b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Metode pencarian ide yang digunakan adalah metode *brainstorming*. Tujuan dari *brainstorming* untuk mengeluarkan semua ide yang berkaitan dengan objek, yang mengarah ke satu atau beberapa penanganan

selanjutnya. Hal ini dimaksudkan dengan apapun yang ada di dalam pikiran, hal yang nampaknya beresiko, tidak masuk di akal, semua menjadi ide yang perlu untuk dicatat. Salah satu dari ide tersebut memungkinkan untuk menghasilkan karya terbaik. Ide-ide ini bisa berupa :

- 1) Keseluruhan konsep
- 2) Ide
- 3) Layout
- 4) Skema warna
- 5) Material
- 6) Tujuan proyek
- 7) Ide-ide yang berkaitan dengan *mood* atau nuansa emosi dari pekerjaan

*Brainstorming* dilakukan dengan orang yang berhubungan secara langsung maupun tidak dengan objek, serta beberapa pihak yang bersedia mendengarkan dan memberi masukan, yaitu:

- 1) Desainer lain dan para kreatif profesional
- 2) Klien
- 3) Pengguna ruang
- 4) Teman-teman

Setelah dilakukan *brainstorming*, metode pengembangan desain yang digunakan adalah *concept prototype*. *Concept prototype* yang dimaksud adalah di mana ide yang telah dipilih kemudian dibuat menjadi 3D *modeling* untuk melihat visual bangunan. Dalam hal ini, bangunan tersebut adalah *Pet Colony*. 3D *modeling* dibuat untuk memudahkan dalam menganalisa apabila diperlukan perbaikan serta memudahkan dalam proses evaluasi.

#### **c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain**

Tahap evaluasi digunakan untuk meninjau ulang apakah desain telah mampu menjawab *brief* serta memecahkan masalah. Teknik yang digunakan adalah *self analysis*, *solicited opinions* dengan berkonsultasi dengan dosen, dan *studio criticism* (diskusi).

Kriteria desain yang dijadikan evaluasi adalah:

- 1) Fungsional

*Form follow function*, desain yang mengutamakan fungsi. Pada beberapa furnitur, disesuaikan dengan kondisi di lapangan.

2) Ergonomis

Ergonomis sangat diperlukan pada aktivitas yang membutuhkan konsentrasi seperti belajar, membaca, dan *workshop*. Hal ini untuk memunculkan kenyamanan dan optimalisasi selama kegiatan berlangsung.

3) Estetis

Estetis merupakan poin yang selalu dipertimbangkan untuk mendampingi fungsi. Tujuan estetis pada sebuah rancangan adalah untuk mencapai *ambience* ruang yang harmonis.