

**EKSPLORASI ESTETIKA PERANCANGAN INTERIOR *DOG*
*CENTRE HYDEPARK SURABAYA: PENDEKATAN LIFESTYLE***



PENCIPTAAN / PERANCANGAN

oleh:

Dinda Syahrani

NIM 2012355023

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

2023/2024

Abstrak

Seiring dengan pertumbuhan masyarakat yang memelihara anjing, maka semakin banyak juga fasilitas dan tempat untuk mengakomodasikan kebutuhan hewan peliharaan dan pemilik dalam satu tempat. Namun, fasilitas yang tersedia dinilai belum memenuhi kebutuhan hewan dan pemilik dari segi kelayakan. Selain itu, fasilitas yang terpisah-pisah juga menjadi masalah signifikan. Sering kali pemilik harus berpindah-pindah tempat untuk memenuhi berbagai kebutuhan hewan peliharaan mereka. Ditambah lagi dengan banyaknya fasilitas belum dilengkapi dengan teknologi yang memadai sehingga proses perawatan dan kebersihan tidak optimal. Oleh karena itu, HydePark hadir sebagai Dog Center dengan menyediakan fasilitas yang cukup lengkap dalam satu tempat dengan desain yang tidak hanya ergonomis dan fungsional bagi anjing peliharaan melainkan untuk pemiliknya juga. Melalui perancangan kali ini, area yang di desain meliputi Lobby, Retail, Pet salon, dog restaurant & cafe, VIP room dan juga toilet. Perancangan HydePark menggunakan metode desain Rosemary Kilmer dengan mengusung konsep “Form Follow Fun” yang diimplementasikan melalui bentuk layout, furniture, warna, dan material yang digunakan sehingga dapat memberikan kesan yang *joyful* dan *fun* sesuai dengan citra HydePark itu sendiri. HydePark diharapkan mampu memenuhi kebutuhan bagi para pemilik anjing dan berdampak baik bagi para pengunjung. Baik dari segi kenyamanan, keamanan dan fungsionalitas. Dengan demikian, HydePark dapat memberikan pengalaman yang lengkap dan memuaskan bagi hewan, pemilik serta komunitas pecinta anjing dan dapat memperkuat citra sebagai tempat berkualitas yang mewadahi semua kebutuhan.

Kata Kunci: *Dog Centre, Form Follow Fun, Lifestyle*

Abstract

With the growth of the community that keeps dogs, more and more facilities and places are emerging to accommodate the needs of pets and their owners in one location. However, the available facilities are deemed insufficient in meeting the needs of both pets and owners in terms of adequacy. Additionally, scattered facilities also pose a significant problem. Owners often have to move from place to place to meet the various needs of their pets. Moreover, many facilities are not equipped with adequate technology, resulting in suboptimal care and cleanliness processes. Therefore, Hydepark presents itself as a Dog Center by providing comprehensive facilities in one location with a design that is not only ergonomic and functional for pets but also for their owners. This project design includes areas such as a lobby, retail, pet salon, dog restaurant & cafe, VIP room, and also toilets. Hydepark's design uses Rosemary Kilmer's design method, adopting the concept of "Form Follow Fun," implemented through the layout, furniture, colors, and materials used to create a joyful and fun atmosphere that aligns with Hydepark's image. Hydepark is expected to meet the needs of dog owners and positively impact visitors in terms of comfort, safety, and functionality. Thus, Hydepark can provide a complete and satisfying experience for pets, owners, and the dog-loving community, reinforcing its image as a quality place that accommodates all needs.

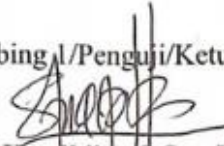
Keywords: Dog Centre, Form Follow Fun, Lifestyle



HALAMAN PENGESAHAN

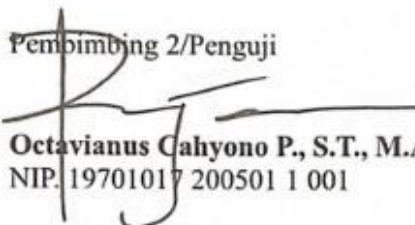
Proposal Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul: **EKSPLORASI ESTETIKA PERANCANGAN INTERIOR DOG CENTRE HYDEPARK SURABAYA: PENDEKATAN LIFESTYLE** diajukan oleh Dinda Syahrani, NIM 2012355023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal

Pembimbing 1/Penguji/Ketua Sidang



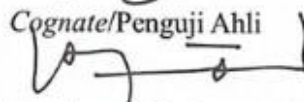
Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds.
NIP19791129 200604 1 003

Pembimbing 2/Penguji



Octavianus Cahyono P., S.T., M.Arch. Ph.D.
NIP.19701017 200501 1 001

Cognate/Penguji Ahli



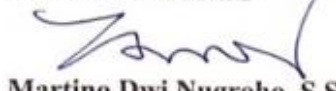
Drs. Ismael Setiawan, M.M
NIP 196205281994031002 / NIDN 0028056202

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Ds
NIP 197301292005011001 / NIDN 0029017304

Ketua Jurusan/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn, MA.
NIP 197703152002121005 / NIDN 0015037702

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP 197010191999031001



KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penyusunan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Eksplorasi Estetika Perancangan *Dog Centre HydePark Surabaya: Pendekatan Lifestyle*” dapat terselesaikan dengan baik yang merupakan syarat guna memperoleh gelar Sarjana Desain Strata 1 (S-1) pada Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Adapun penulisan Laporan Tugas Akhir ini jauh dari kata sempurna dan terselesaikannya tugas akhir ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu per satu.

Penulis mengharapkan Laporan Tugas Akhir ini dapat membantu menambah ilmu dan pengetahuan bagi pembaca. Pada kesempatan ini dengan segenap kerendahan hati dan penuh rasa hormat penulis ingin mengucapkan terimakasih untuk pihak-pihak yang dengan senang hati dan tulus membimbing dan memberikan masukan membangun, terutama kepada yang penulis hormati:

1. Allah SWT yang telah memberikan Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir.
2. Mama, Abbah, Kak Dian, Bang Deni, Refli dan Daffa yang selalu memiliki waktu untuk saya, memberikan semangat dan mendukung dari doa, mental, hingga materi.
3. Yth. Bapak Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing I dan Bapak Octavianus Cahyono Priyanto, S.T., M.Arch. Ph.D. selaku dosen pembimbing 2 yang telah membimbing sejak awal proses desain hingga akhir dengan memberikan masukan berupa kritik dan saran dalam penyusunan Tugas Akhir.
4. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan bimbingan dan dorongan untuk menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini.
5. Azka, Farah, Rassie, Rahma, dan Indri selaku teman penulis yang selalu memberikan waktu, bantuan, dan dukungan yang tiada henti.
6. Dan juga pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah mendukung dan membantu menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, 20 Mei 2024

Dinda Syahrani

2012355023

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dinda Syahrani

NIM : 2012355023

Tahun Lulus : 2024

Program Studi : S1 – Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis distilasi dalam dokumen ini.

Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri, Jika dikemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 12 Juni 2024



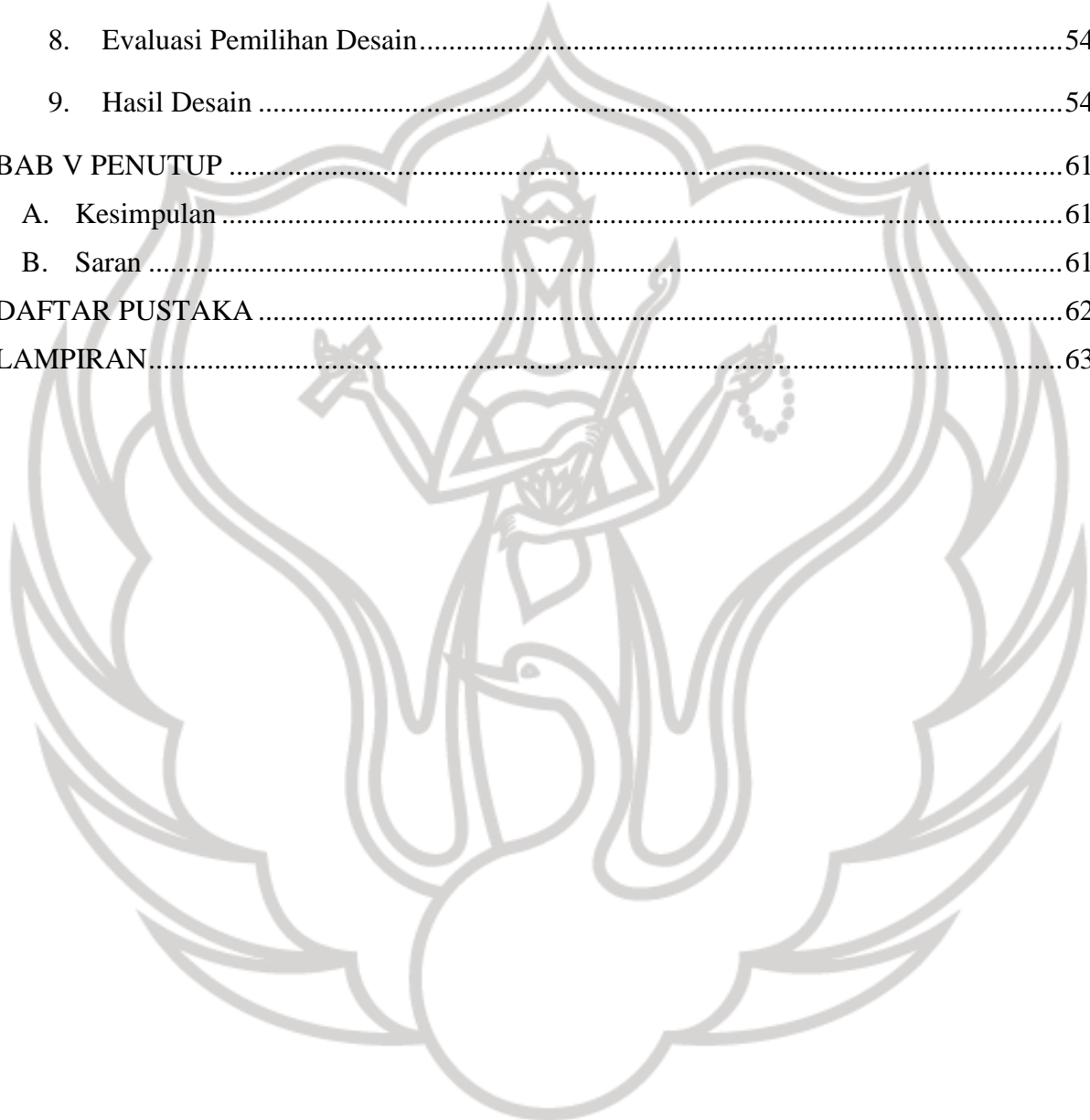
Dinda Syahrani

NIM 2012355023

DAFTAR ISI

Abstrak.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain.....	3
BAB II.....	6
PRA DESAIN	6
A. Kajian Pustaka	6
1. Tinjauan Umum.....	6
2. Tinjauan Khusus.....	10
B. Program Desain.....	12
1. Tujuan Desain	12
2. Sasaran Desain	12
3. Data	13
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	32
BAB III PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI	35
A. Pernyataan Masalah	35
B. Ide Solusi Desain	35
1. Konsep Perancangan	35
BAB IV PERKEMBANGAN DESAIN	38
A. Alternatif Estetika Ruang.....	38
1. Suasana Ruang	38
2. Penjelasan Gaya	38

3. Elemen Dekoratif	39
4. Alternatif Penataan Ruang	42
5. Rencana Elemen Pembentuk Ruang	44
6. Alternatif Pengisi Ruang	47
7. Alternatif Tata Kondisi Ruang	50
8. Evaluasi Pemilihan Desain.....	54
9. Hasil Desain	54
BAB V PENUTUP	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN.....	63



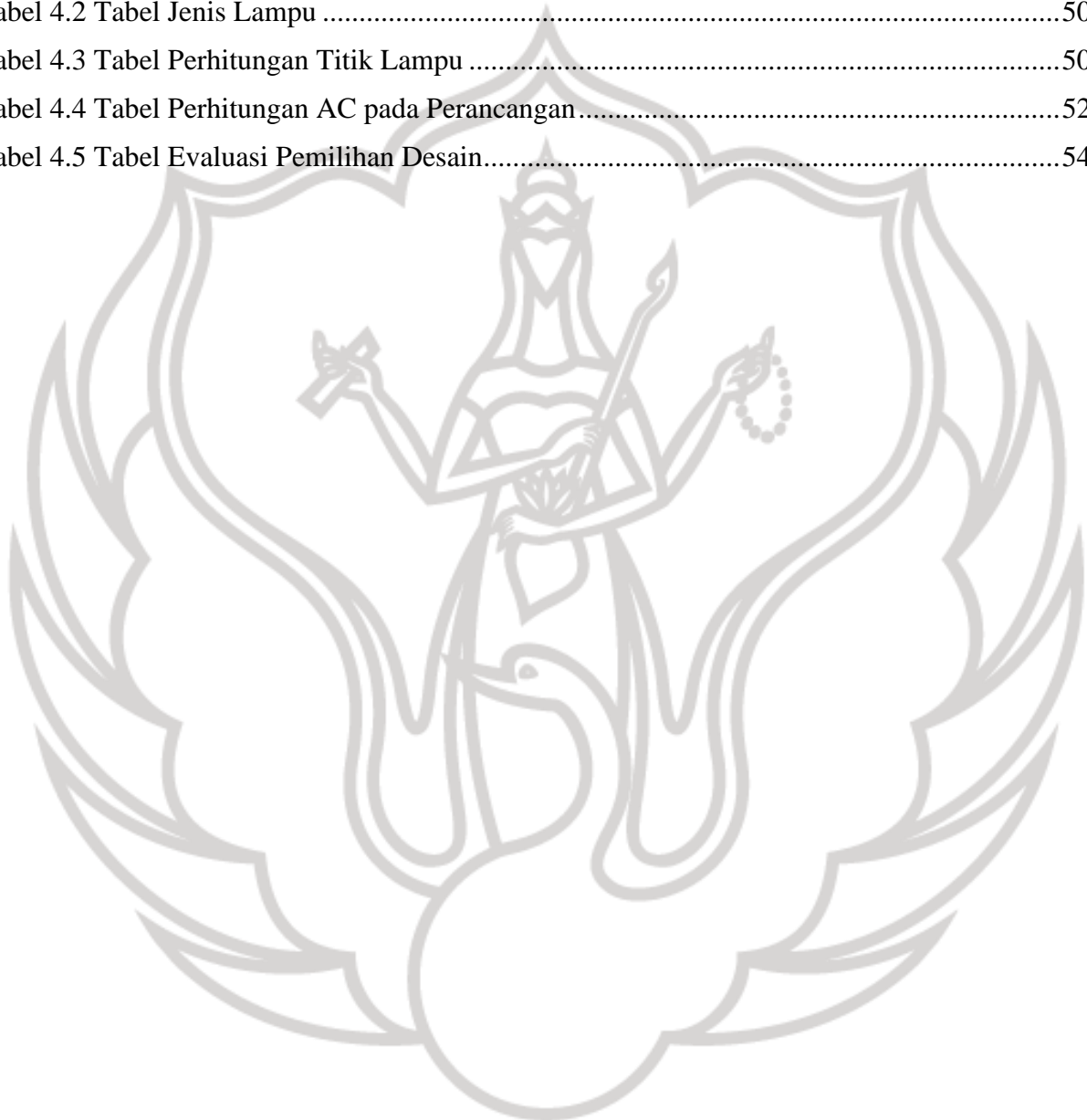
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Proses design dari Designing Interiors.....	3
Gambar 2.1 Logo HydePark.	13
Gambar 2.2 Logo HydePark.	14
Gambar 2.3 Interior HydePark.....	14
Gambar 2.4 Interior HydePark.....	15
Gambar 2.5 Interior HydePark.....	15
Gambar 2.6 Interior HydePark.....	16
Gambar 2.7 Interior HydePark.....	16
Gambar 2.8 Lokasi HydePark Pakuwon.....	19
Gambar 2.9 Orientasi Matahari, Arah Angin, dan Kebisingan.....	19
Gambar 2.10 Kondisi Sekitar HydePark.....	21
Gambar 2.11 Ruang Lingkup Perancangan.....	21
Gambar 2.12 Hirarki Ruang.....	22
Gambar 2.13 Zoning dan Sirkulasi.....	23
Gambar 2.14 VIP Room.....	24
Gambar 2.15 Outdoor HydePark.....	24
Gambar 2.16 Dimensi Ergonomi Toko.....	27
Gambar 2.17 Dimensi Rak Toko.....	27
Gambar 2.18 Dimensi Kasir Toko.....	28
Gambar 2.19 Dimensi Tempat Makan.....	29
Gambar 2.20 Denah Meja dan Tempat Duduk.....	29
Gambar 2.21 Dog Bathub Dimension.....	31
Gambar 2.22 Dog Grooming Table.....	31
Gambar 2.23 Persyaratan Khusus Hewan.....	34
Gambar 3.1 Permasalahan Desain.....	35
Gambar 3.2 Mind Map Konsep Perancangan.....	36
Gambar 3.3 Sketsa Ideasi.....	37
Gambar 4.1 Suasana Ruang.....	38
Gambar 4.1 Elemen Dekoratif pada Plafon.....	39
Gambar 4.2 Elemen Dekoratif pada Dinding.....	40
Gambar 4.3 Elemen Dekoratif pada Furniture.....	40
Gambar 4.4 Komposisi Warna.....	40
Gambar 4.5 Komposisi Material.....	41

Gambar 4.6 Diagram Matrix.....	42
Gambar 4.7 Diagram Bubble	42
Gambar 4.8 Alternatif 1 Block Plan dan Sirkulasi	43
Gambar 4.9 Alternatif 2 Block Plan dan Sirkulasi	43
Gambar 4.10 Layout	44
Gambar 4.11 Alternatif 1 Rencana Lantai	44
Gambar 4.12 Alternatif 2 Rencana Lantai	45
Gambar 4.13 Alternatif 1 Rencana Plafon	46
Gambar 4.14 Alternatif 2 Rencana Plafon.....	46
Gambar 4.15 Rencana Dinding 1	46
Gambar 4.16 Rencana Dinding 2.....	47
Gambar 4.17 Furniture Pabrik.....	47
Gambar 4.18 Furniture Custom	49
Gambar 4.19 Jenis Penghawaan pada Perancangan	51
Gambar 4.20 Layout	54
Gambar 4.21 Perspektif Manual 1	55
Gambar 4.22 Perspektif Manual 2	55
Gambar 4.23 Perspektif Manual 3	55
Gambar 4.24 3D Rendering Entrance	56
Gambar 4.25 3D Rendering Resepsionis dan <i>Interactive Space</i>	56
Gambar 4.26 3D Rendering Pet Salon.....	57
Gambar 4.27 3D Rendering Restaurant and Bakery.....	58
Gambar 4.28 3D Rendering VIP Room.....	59
Gambar 4.29 3D Rendering Toilet.....	60
Gambar 4.30 Detail Elemen Khusus.....	60
Gambar 1 Rendering Bird Eye View	63

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Ruang Lingkup Perancangan.	22
Tabel 2.1 Analisis Pengguna Ruang	25
Tabel 2.2 Daftar Kebutuhan Ruang1.....	33
Tabel 4.1 Tabel Equipment	49
Tabel 4.2 Tabel Jenis Lampu	50
Tabel 4.3 Tabel Perhitungan Titik Lampu	50
Tabel 4.4 Tabel Perhitungan AC pada Perancangan.....	52
Tabel 4.5 Tabel Evaluasi Pemilihan Desain.....	54



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini banyak individu yang memiliki hewan peliharaan. Hubungan hewan peliharaan dan pemiliknya dapat memberikan dampak positif bagi si pemilik, seperti membantu meredakan stress dan tingkat kecemasan manusia, meningkatkan kekebalan tubuh, mendukung tumbuh kembang anak, meningkatkan kemampuan berinteraksi, menemani dan menjaga lansia (Adrian, 2023). Dengan demikian, banyak individu yang tertarik untuk memelihara hewan, termasuk anjing. anjing merupakan hewan yang memiliki sifat yang beragam meliputi keberanian, kesetiaan, keceriaan, dan kepandaian. Menurut Rakhmatdi dan Budiana, *man's bestfriend* juga dijadikan julukan untuk anjing karena kesetiiaannya dan sudah menjadi sahabat manusia sejak ribuan tahun silam (Fahmi, 2015).

Lebih dari 60% hewan yang digemari kalangan masyarakat di Surabaya adalah anjing (Putri et al., 2017). Seiring dengan pertumbuhan jumlah masyarakat yang memelihara anjing maka semakin banyak juga komunitas pecinta anjing yang bermunculan. Sebagaimana umumnya diketahui, komunitas pecinta anjing sering kali terdiri dari individu-individu kalangan menengah ke atas yang memiliki kemampuan finansial yang signifikan untuk menginvestasikan dana yang besar dalam perawatan hewan peliharaan mereka. Oleh karena itu, perlu adanya fasilitas yang layak dan dapat mengakomodasi seluruh kebutuhan hewan peliharaan dan pemilik dalam satu tempat mulai dari *dog store*, *dog salon*, *dog playground*, *dog café & restaurant*, dan juga *dog hotel*. Namun, fasilitas yang sudah tersedia dinilai belum memenuhi kebutuhan hewan dan pemilik, dari segi kelayakan bahkan fasilitas yang terpisah – pisah. Fasilitas seperti ini dapat terintegrasi dalam satu tempat yang disebut *Pet Center*. Oleh karena itu, HydePark hadir sebagai *Dog Center* dengan menyediakan fasilitas yang cukup komprehensif.

HydePark merupakan salah satu *Dog Center* yang berlokasi di Pakuwon City, Surabaya, Jawa Timur. HydePark dapat menjadi solusi untuk anjing peliharaan memenuhi kebutuhan dengan fasilitas yang beragam dan cukup lengkap, seperti fasilitas *dog store*, *dog salon*, *dog playground*, *dog café & restaurant*, dan juga *dog hotel*. Dengan fasilitas yang mawadahi ini, HydePark berpeluang besar untuk menjadi

pusat pertemuan bagi pemilik anjing dan komunitas pecinta anjing. Guna mendukung hal tersebut diperlukan sebuah konsep desain interior yang dapat membentuk citra dari HydePark yang menyesuaikan dan memfasilitasi para pemilik anjing yang dapat dikategorikan sebagai kalangan *High Class*. HydePark tidak hanya berfokus pada kebutuhan hewan peliharaan, tetapi juga mempertimbangkan kebutuhan pemilik, termasuk aspek kenyamanan, keamanan, dan fungsionalitas.

Melalui tugas akhir ini, area yang akan di desain meliputi area *Lobby, Restaurant & Café, Retail, Toilet, dan VIP Room* karena area ini dapat memberikan pengalaman penting untuk para pemilik hewan, serta area *Dog Salon* untuk meningkatkan kesejahteraan anjing peliharaan. Perancangan desain interior HydePark akan mengangkat konsep *Joyful* dan *Fun* yang disesuaikan dengan citra pemilik anjing yang mencakup pemilihan material dan dekorasi yang berkualitas serta ramah untuk hewan HydePark diharapkan mampu memenuhi kebutuhan bagi para pemilik anjing dan berdampak baik bagi para pengunjung. Baik dari segi kenyamanan, keamanan dan fungsionalitas. Dengan demikian, HydePark dapat memberikan pengalaman yang lengkap dan memuaskan bagi hewan, pemilik serta komunitas pecinta anjing dan dapat memperkuat citra sebagai tempat berkualitas yang mewadahi semua kebutuhan.

B. Metode Desain

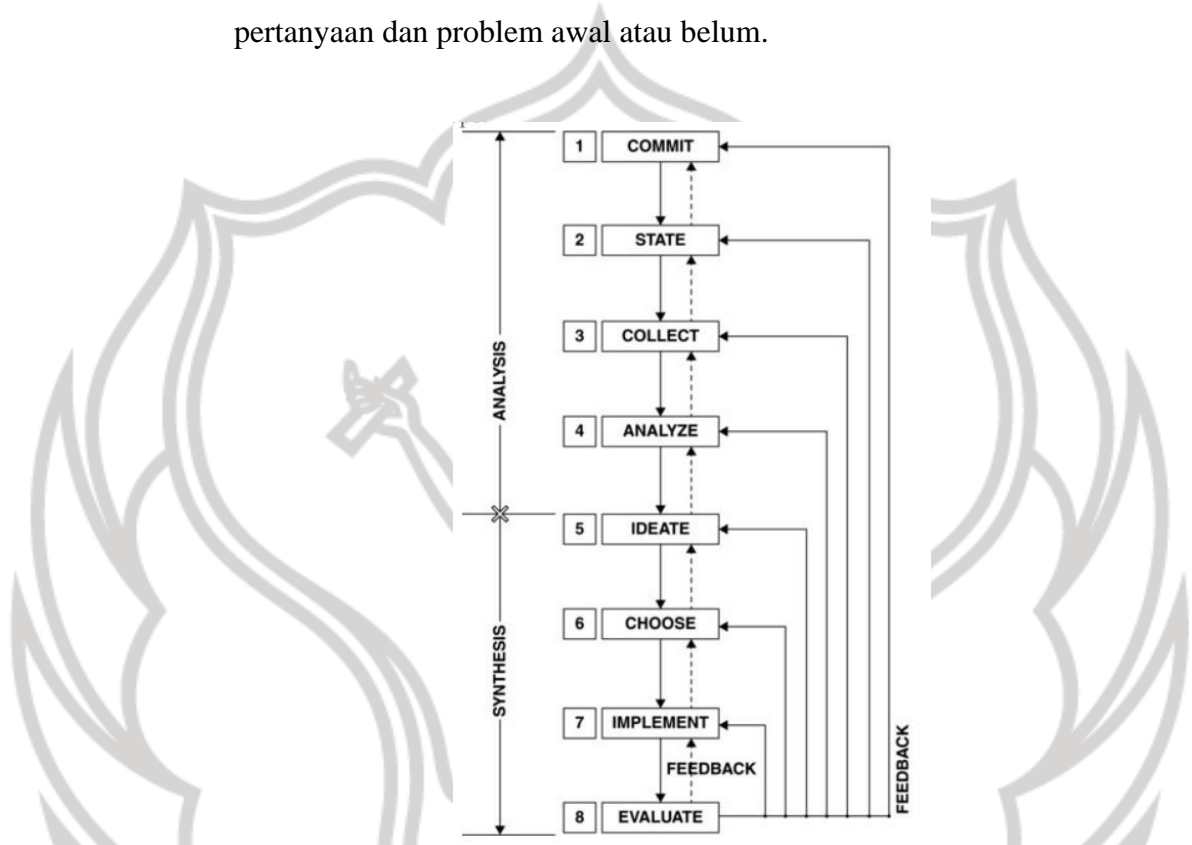
1. Proses Desain

Pada perancangan HydePark Surabaya ini, proses desain yang diterapkan oleh Rosemary Kilmer. Menurut Rosemary Kilmer dalam bukunya yang berjudul *Designing Interior* proses desain dibagi menjadi 2 tahap, yakni analisis dan sintesis. Tahap analisis terdiri dari *Commit, State, Collect, dan Analyze* merupakan tahap mengidentifikasi dan meneliti masalah berdasarkan data dan literatur. Tahap selanjutnya yaitu tahap sintesis yang terdiri dari tahap *Ideate, Choose, Implement, dan Evaluate*, pada tahap ini desainer memproses temuan dari proses analisis untuk menemukan ide dan solusi desain yang akan diterapkan. (Kilmer, n.d.)

Berikut adalah tahapan yang dikerjakan dalam proses desain menurut Rosemary Kilmer:

- 1) *Commit*: Berkomitmen dengan masalah
- 2) *State*: Mendefinisikan dan mengidentifikasi masalah

- 3) *Collect*: Mengumpulkan data dan fakta
- 4) *Analysis*: Menganalisa masalah dan data yang telah terkumpul
- 5) *Ideate*: Mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep
- 6) *Choose*: Memilih alternatif yang paling optimal dari ide yang ada
- 7) *Implement*: Visualisasi dalam bentuk 2D dan 3d
- 8) *Evaluate*: Meninjau desain yang dihasilkan apakah sudah menjawab pertanyaan dan problem awal atau belum.



Gambar 1.1 Proses design dari *Designing Interiors*.
(Sumber: Kilmer, 2014)

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

1) *Commit (Accept the Problem)*

Tahapan paling awal dalam proses desain adalah berkomitmen. Tahap ini penting dalam proses desain karena menentukan keseriusan, dan kematangan terhadap proyek yang dikerjakan. Pada tahap ini langkah yang diambil berupa pengumpulan informasi dan data yang ada di lokasi perancangan HydePark untuk dijadikan objek perancangan Tugas Akhir

serta berkomitmen untuk mengusulkan proposal perancangan interior HydePark.

2) *State (Define the Problem)*

Tahapan mengidentifikasi dan mendefinisikan permasalahan. Tahapan ini sangat membantu desainer untuk memahami dengan baik masalah yang akan dipecahkan pada proses perancangan HydePark serta menjadi dasar yang kuat untuk tahap – tahap selanjutnya.

3) *Collect (Gather the Facts)*

Tahapan mengumpulkan fakta – fakta / data terkait HydePark. Baik berupa data fisik dan juga non-fisik yang didapatkan melalui survei serta mengumpulkan data dan literatur dari buku dan internet. Teknik yang digunakan mencari referensi dari project yang serupa dan cabang pertama.

4) *Analyza*

Tahap menganalisa dan memecahkan masalah dari data yang telah dikumpulkan. Pada tahap ini yang dilakukan adalah brainstorming yang kemudian di saring lagi untuk menentukan solusi akhir. Dalam tahap ini, desainer dapat menganalisa melalui cara sketsa konsep, *matrix* dan *categorization*.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

1) *Ideate*

Tahap mengeluarkan ide atau gagasan yang dimiliki. Pada tahap ini desainer mengembangkan ide dengan membuat alternatif desain, skematik desain dan sketsa perancangan yang dapat diterapkan pada HydePark.

2) *Choose (Select the Best Option)*

Merupakan tahap menentukan pilihan desain yang dianggap terbaik dan sesuai dari sejumlah alternatif yang telah ada. Metode yang dapat digunakan untuk tahap ini adalah dengan *personal judgement* yaitu membandingkan opsi pilihan yang ada, dan *comparative analysis* dengan membandingkan solusi ide.

3) *Implement (Take Action)*

Tahap untuk mewujudkan ideasi yang terpilih dalam bentuk visual 2D atau 3D serta presentasi yang mendukung.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

1) *Evaluate*

Tahap meninjau desain yang dihasilkan dan membuat penilaian kritis tentang apa yang telah dicapai untuk mempertimbangkan apakah telah menjawab permasalahan desain yang ditemukan di awal terhadap HydePark. Metode yang bisa digunakan

2) *Feedback*

Melakukan peninjauan kembali pada setiap fase desain yang telah diselesaikan, yang berfokus sebagai perbandingan antara hasil desain dengan pelaksanaan sebenarnya di lapangan.

