

NASKAH PUBLIKASI
KARYA DESAIN

**REDESAIN INTERIOR
BAMBOO DOG HOTEL BALI**



Dede Pamantau

1310054123

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2017

NASKAH PUBLIKASI KARYA DESAIN

REDESAIN INTERIOR

BAMBOO DOG HOTEL

BALI

Dede Pamantau

pamantaude@gmail.com

Abstract

The high interest of people to keep dogs in the world is now causing many people need information on how to protect and care for dogs easily. In addition there are still many dog owners who do not care about the health of the animals. Same with humans, animals as living beings are also for healthy conditions. In realizing the concept of Dog Hotel, of course must be supported by Redesigning Bamboo Dog Hotel Interior. Found facilities in Bamboo Dog Hotel that have not been feasible on services, facilities that have not been met, and not yet terkonsept. It is very necessary to enlarge or perfect the interior design of Bamboo Dog Hotel. Therefore it requires a concept to answer hotel problems. From the aspect, then created the concept of "Familiar, Playful and Educated". This concept is found from the results of field analysis and lifestyle dog animal endurance. The concept of Accessibility brings the idea of 'allowing everyone to access space'. In this way, to ensure every access to the space implements the dog's icons as a space steering. The concept of playing fun in the interior Bamboo Dog Hotel. In the form of gradation color green with triangular pattern shape purpose to add aesthetic value of space. In addition, Education Hotels provide the benefits of learning at Bamboo Dog Hotel Bali is to provide useful facilities such as studying, consulting, and cafes.

Keywords : *Bamboo dog Hotel, Bali, educated, accessibility, playful*

Abstrak

Tingginya minat orang untuk memelihara anjing di perkotaan kini menyebabkan banyak orang membutuhkan informasi tentang bagaimana cara untuk melindungi dan merawat anjing meraka dengan mudah. Selain itu masih banyak pemilik anjing yang tidak memperhatikan kesehatan hewan peliharaannya. Sama halnya dengan manusia, hewan sebagai makhluk hidup

juga memerlukan kondisi yang sehat. Dalam mewujudkan konsep *Dog Hotel* tersebut, tentu harus didukung dengan Redesain Interior *Bamboo Dog Hotel*. Ditemukan sarana prasarana di *Bamboo Dog Hotel* yang belum layak pada layanan, fasilitas yang belum terpenuhi, dan belum terkonsep. Hal ini sangat menuntut untuk pembaharuan atau penyempurnaan desain interior *Bamboo Dog Hotel*. Oleh karena itu klien membutuhkan sebuah konsep untuk menjawab permasalahan hotel. Dari permasalahan tersebut maka tercipta konsep “*Accecibility, Playful and Educated*”. Konsep ini didapat dari hasil analisis lapangan dan gaya hidup memelihara hewan jenis anjing. Konsep *Accecibility* membawa gagasan tentang ‘kemungkinan semua orang untuk mengakses ruang’. Dengan cara ini, untuk memudahkan akses setiap aktivitas ruang menerapkan *icon-icon* anjing sebagai pengarah ruang. Konsep *playful* diterapkan pada suasana ruang untuk merasakan ketenangan tanpa beban saat berada di interior *Bamboo Dog Hotel*. Berupa warna gradasi hijau dengan bentuk *pattern* segitiga bertujuan untuk menambah nilai estetika ruang. Dan *Educated* bertujuan memberikan manfaat pembelajaran saat berada di *Bamboo Dog Hotel Bali* yaitu memberikan tambahan fasilitas-fasilitas yang mengajar serta belajar seperti fasilitas konsultasi, perpustakaan dan cafe.

Kata Kunci : *Bamboo dog Hotel, Bali, educated, accessibility, playful*

PENDAHULUAN

Menurut Woo, (2010) jenis hewan yang dapat diklasifikasikan sebagai hewan peliharaan, salah satunya adalah anjing. Anjing merupakan hewan yang memiliki daya tarik dan perkembangan yang menarik. Anjing sangat di gemari dalam mengikuti kegiatan lomba dan acara-acara yang diadakan setiap tahunnya baik dalam skala nasional maupun internasional, serta komunitas-komunitas pecinta anjing yang semakin bertambah marak di kalangan masyarakat. Bali sendiri mayoritas masyarakatnya banyak yang memelihara anjing untuk menjaga rumah dan sebagai hobi. Setiap rumah tangga mengeluarkan sejumlah biaya yang berbeda-beda sesuai dengan tingkat pendapatan. Pendapatan tersebut digunakan untuk memelihara hewan peliharaan yang layak. Pendapatan yang dimiliki oleh setiap rumah tangga tentunya tidak hanya digunakan untuk konsumsi hewan peliharaan saja. Banyak kebutuhan pokok yang harus lebih diutamakan seperti kebutuhan sandang, pangan, dan papan. Banyaknya pendapatan yang diperoleh tentunya memberikan dampak yang semakin tinggi pada pengeluaran konsumsi rumah tangga.

Tingginya minat orang untuk memelihara anjing menyebabkan banyak orang membutuhkan informasi tentang bagaimana cara untuk melindungi dan merawat anjing mereka dengan mudah. Selain itu masih banyak pemilik anjing yang tidak memperhatikan kesehatan hewan peliharaannya. Sama halnya dengan manusia, hewan sebagai makhluk hidup juga memerlukan kondisi yang sehat. Tidak menutup kemungkinan hewan juga bisa terkena penyakit layaknya yang terjadi pada manusia. Karena permasalahan hubungan yang sangat erat antara manusia dan hewan dimana mereka saling mempengaruhi satu dengan yang lain baik di sisi yang positif seperti bekerjasamanya manusia dan hewan untuk suatu tujuan atau sisi yang buruk seperti penularan penyakit di antara mereka.

Setiap di penginapan hewan *Bamboo Dog Hotel* pada umumnya akan memiliki permasalahan ruang, sebagian besar permasalahan ruang penginapan hewan yaitu saat karyawan bekerja di penginapan hewan merasa tertekan, suasana ruang penginap hewan yang belum terkonsep, interior ruang masih belum tersusun rapi (masih berantakan), material yang digunakan saat tidak efektif untuk di bersihkan, kurangnya fasilitas kesehatan di *Bamboo Dog Hotel* dan pembelajaran merawat hewan yang belum efektif yaitu pembelajaran hanya dilaksanakan pada saat pengunjung lagi melatih anjingnya di *Bamboo Dog Hotel*.

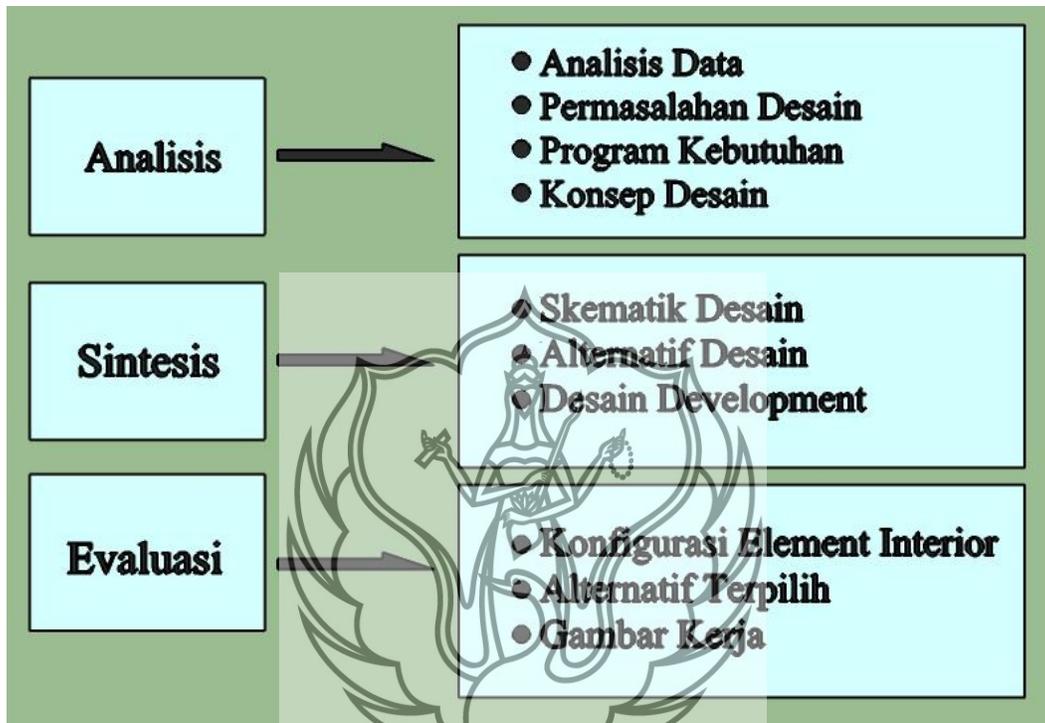
Dalam mewujudkan konsep *Dog Hotel* tersebut, tentu harus didukung dengan Redesain Interior *Bamboo Dog Hotel*. Sedangkan dengan dari hasil survey oleh penulis, di temukan sarana prasarana di *Bamboo Dog Hotel* yang belum layak pada layanan, fasilitas yang belum terpenuhi, hal ini sangat menuntut untuk pembaharuan atau penyempurnaan desain interior *Bamboo Dog Hotel*.

Untuk mengatasi permasalahan muncul inovasi-inovasi pada beberapa bisnis jasa penginapan hewan, salah satunya *Bamboo dog hotel* merupakan asrama anjing, pelatihan anjing, rehabilitasi perilaku anjing, penitipan anjing dan klinik hewan. *Bamboo dog hotel* dirancang untuk kesejahteraan dan perawatan hewan peliharaan.

METODE PERANCANGAN

Metode desain yang digunakan pada Redesain *Bamboo Dog Hotel Dalung, Kuta Utara Bali* menggunakan pola pikir perencanaan proses desain dari Karlen pada buku Dasar – Dasar perencanaan ruang yang terdiri dari tiga bagian, yaitu analisis, sintesis dan evaluasi. Pola pikir

perencanaan tersebut yaitu proses pradesain atau proses analisis yang meliputi wawancara hingga kesimpulan data akan menghasilkan permasalahan desain, program kebutuhan dan konsep desain. Lalu di lanjutkan proses desain atau proses analisis yaitu dengan membuat skematik desain dan alternatif desain. Pada saat melakukan alternatif desain akan dilakukan evaluasi atau revisi-revisian hingga menemukan alternatif terpilih yang akan di kembangkan menjadi final desain.



(Sumber : Bagan Pola Pikir Perancangan, Karlen 2007, Telah diolah kembali oleh penulis, 2018)

Penjelasan ringkas mengenai program desain menurut Mark Karlen terdiri dari :

1. Analisis

Untuk memunculkan sebuah kebutuhan perancangan maka hal pertama yang perlu dilakukan adalah Proses analisis, merupakan tahap *Programming* dimana pada tahap ini kita menganalisa permasalahan dan pengumpulan data fisik, non fisik, literatur dan data lainnya yang di dalam Bamboo Dog Hotel. Penganalisaan di sini akan dimulai dengan wawancara dengan owner Bamboo Dog Hotel, mengetahui permasalahan desain, aktivitas pengguna ruang. Dengan terkumpulnya informasi, sebuah analisis komprehensif mengenai faktor-faktor proyek harus dilakukan. Perancang bisa juga ingin memiliki catatan pemikiran dan ide desain atau perencanaan. Upaya pembuatan program harus disimpulkan dan didokumentasikan

sebelum berlanjut ke tahap desain proyek. Dalam kebanyakan kasus, Khususnya dalam hubungan formal desainer-klien, program diselesaikan dalam bentuk suatu dokumen dan di presentasikan ke klien sebelum dimulainya tahap desain

2. Sintesis

Langkah kedua harus dilakukan proses sintesis. Proses sintesis adalah adalah tahap *designing*, tahap ini merupakan tahap lanjutan dimana dihasilkan dari beberapa alternatif solusi dan permasalahan yang didapatkan dari tahap *programing* sebelumnya. Dari beberapa alternatif tersebut di pilih alternatif terbaik yang dapat memecahkan masalah secara optimal.

3. Evaluasi

Setelah melalui proses yang panjang untuk mendapatkan denah kasar yang sudah di revisi. Meninjau desain yang dihasilkan, bahkan telah mampu menyelesaikan permasalahan untuk melakukan evaluasi menggunakan dengan cara *self-analysis, solicited opinions, critic's analysis*.

a. Desain Development

Proses penyempurnaan dilakukan secara perlahan dan metadis tapi bahkan dengan keterbatasan waktu, beberapa perubahan kecil yang signifikan bisa dibuat.

b. Alternatif Terpilih

Memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang sudah ada. Dalam memilih alternatif menggunakan cara *personal judgment, dimana penulis berhati-hati* dalam membandingkan setiap pilihan terhadap orang lain dan memutuskan pilihan yang memenuhi kriteria / masalah. Serta dengan cara *comparative analysis*.

c. Gambar kerja

Melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan dalam bentuk 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung. Dengan cara membuat gambar desain akhir yang telah memenuhi kriteria. Membuat *tine schedules* sehingga pekerjaan bisa berjalan dengan lancar dan sesuai dengan harapan. Memikirkan anggaran biaya dan setelah itu membuat gambar konstruksi.

4. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Dalam metode desain menurut Mark Karlen adalah proses analitik yang dijelaskan di atas tidak akan menghasilkan solusi perencanaan ruang. Selengkap apapun proses analitik, dalam menciptakan solusi fisik kita mengesampingkan analisis, dan memenuhi proses analisis. Proses analisis membutuhkan pemahaman kreatif atas semua elemen dalam analisis, menempatkan elemen terprogram dalam urutan fisik yang akan memenuhi kebutuhan klien.

5. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Kreatif dalam proses desain menurut Mark Karlen adalah harus dilihat secara luas, dimana isu-isu fungsional, estetika, dan teknis dapat diakomodir dan diselesaikan. Jika proses pradesain dilakukan dengan sangat menyeluruh, maka proses perencana akan lebih mendekati solusi fisik atau dapat mempersingkat dan mempermudah langkah kreatif.

6. Metode Evaluasi dan Pemilihan Desain

Metode Evaluasi dan pemilihan desain menurut Mark Karlen, seiring berlanjutnya proses perencanaan, program desain akan menjadi alat evaluasi yang sempurna. Sepanjang proses perencanaan, desainer harus mempelajari teknik mengkritik diri sendiri agar bisa bekerja secara independen dengan baik.

HASIL

1. Data Lapangan

Nama Proyek : Redesain Interior Bamboo Dog Hotel Bali
Jenis : Bangunan Lama
Luas Bangunan : 750 m²

Bamboo dog hotel merupakan tempat penitipan anjing yang berdiri tahun 2013 di Jalan Betaka, gang Melati, Kuta Utara, Kabupaten Badung, Bali 80361. Dan Bamboo Dog Hotel bergerak dari perusahaan swasta kepemilikan pribadi. Kepemilikannya Bernama Marcell di Kabupaten Badung, Bali. Bamboo Dog Hotel di rancang untuk kesejahteraan dan perawatan hewan peliharaan anjing. Keberadaan Bamboo Dog Hotel tak lepas dari wilayah Indonesia yaitu Provinsi Bali. Di Provinsi Bali memiliki populitas anjing yang besar di Indonesia. Tinggi minat orang untuk memelihara anjing di Bali menyebabkan orang membutuhkan informasi tentang bagaimana cara untuk melindungi dan merawat anjing. Di lokasi Bali sangatlah cocok menjalankan usaha di bidang jasa Hotel anjing dengan pelayanan terbaik

dan maksimal merupakan komitmen untuk memicu kesejahteraan dan perawatan hewan peliharaan anjing.



Gambar 1. Resepsionis Bamboo Dog Hotel

(sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)



Gambar 2. Kamar standart B

(sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)



Gambar 3. Kamar VIP

(sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)



Gambar 4. Kamar Standart A

(sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)

2. Ruang Lingkup Perancangan

Ukuran Ruang	: Panjang 25 m
	Lebar 30 m
	Tinggi 3 m
	Luas <u>750 m²</u>
Kapasitas Customer	: 40 Customer
Kapasitas Pegawai	: 20 petugas
Tahun Pembuatan	: 2013

3. Permasalahan Desain

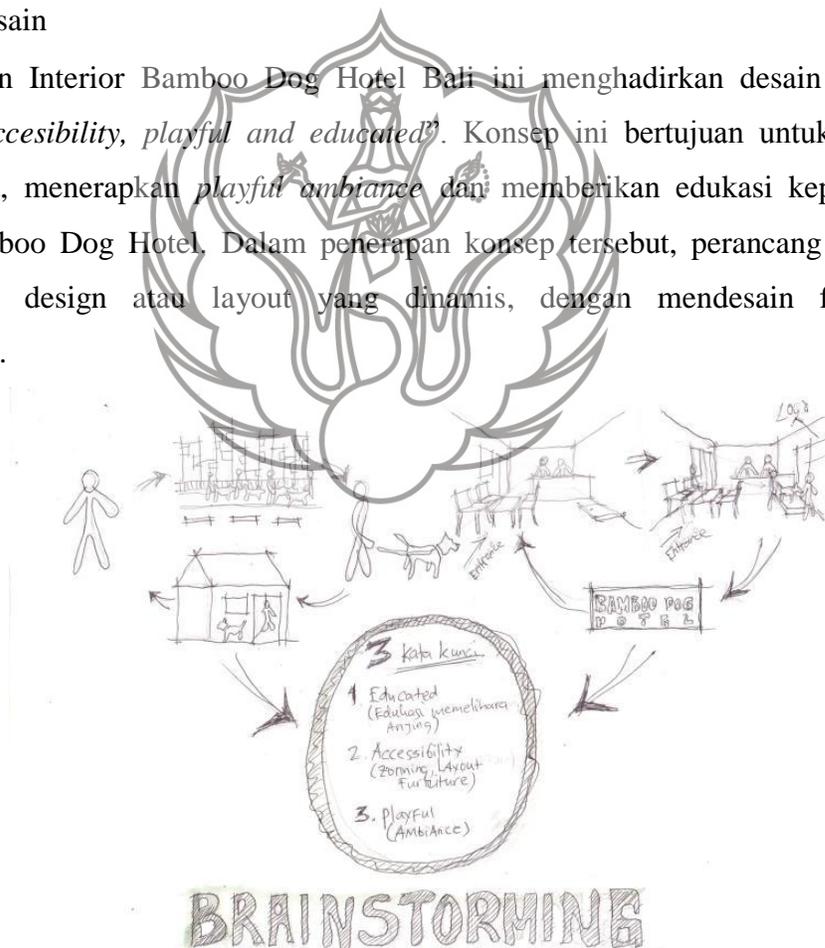
Permasalahan desain yang dapat disimpulkan dari analisis data lapangan dan data literature adalah :

1. Bagaimana merancang interior Bamboo Dog Hotel dengan fasilitas yang lengkap untuk menunjang kebutuhan pemilik hewan.
2. Bagaimana menciptakan suasana ruang *playful*/ceria, *acesibility* ruang yang baik dan menerapkan ruang edukasi pada pemilik hewan peliharaan.
3. Dan Bagaimana merancang interior Bamboo Dog Hotel Bali yang dapat memberikan citra identitas *dog lovers*, dengan beridentitas *dog lovers* akan menjadi aspek pendukung kemajuan perusahaan.

PEMBAHASAN

A. Konsep Desain

Redesain Interior Bamboo Dog Hotel Bali ini menghadirkan desain ruang dengan konsep “*Accesibility, playful and educated*”. Konsep ini bertujuan untuk memudahkan akses kerja, menerapkan *playful ambience* dan memberikan edukasi kepada pengguna ruang Bamboo Dog Hotel. Dalam penerapan konsep tersebut, perancang menghadirkan multifungsi design atau layout yang dinamis, dengan mendesain furniture yang multifungsi.



Gambar 5. Konsep Desain
(Sumber : Hasil Analisis, 2018)

B. Tema

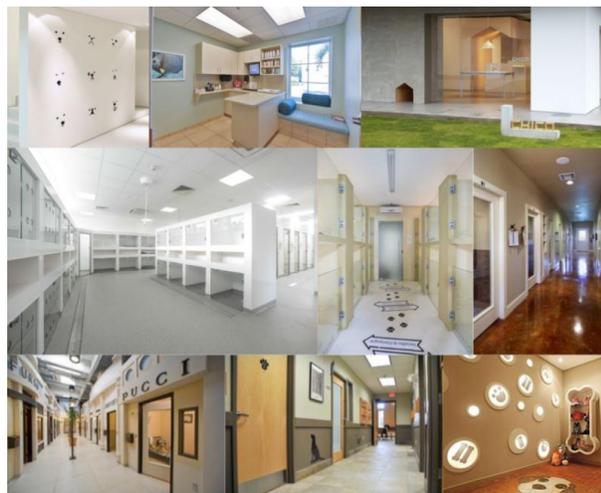
Tema yang diusung pada redesain interior *Bamboo Dog Hotel*, Bali ialah *Dog Lovers*. Kedekatan pola perilaku anjing dengan manusia menjadikan anjing bisa dilatih, diajak bermain, tinggal bersama manusia, dan diajak bersosialisasi dengan manusia. Karena itulah banyak manusia menjadikan anjing layaknya seperti teman maupun saudara sendiri.



Gambar 6. Referensi Tema
(Sumber : Hasil Analisis, 2018)

C. Gaya

Gaya yang akan diterapkan pada desain interior *Bamboo Dog Hotel*, Bali yaitu gaya modern. Karakter modernisme yang tidak terikat dengan tradisi dan budaya setempat membuat ruang-ruang modern tampil sebagai representasi hunian urban yang sejalan dengan teknologi abad kini. Gaya modern diambil karena sesuai dengan karakteristik dari sebuah hotel anjing masa kini dan mengutamakan fungsi.



Gambar 7. Gaya Modren Hotel
(Sumber : Hasil Analisis, 2018)

D. Skema Warna dan Material

- a. Penggunaan material sangat mempengaruhi citra ruang yang ditimbulkan. Selain itu material-material harus di terapkan dengan baik menurut jenis serta perawatan. Dikarenakan keseluruhan ruang di *Bamboo Dog Hotel*, Bali merupakan area yang dapat di akses untuk anjing sehingga material harus bersifat aman, bersih dan efisien untuk semua pengguna ruang.



Gambar 8. Skema Bahan
(Sumber : Hasil Analisis, 2018)

- b. Warna dapat membangkitkan tema dan gaya, karena memiliki kemampuan untuk menimbulkan berbagai persepsi. Warna-warna yang akan banyak digunakan pada redesain interior *Bamboo Dog Hotel*, Bali merupakan warna-warna yang *full color* sesuai dengan karakteristik *Dog lovers* dan gaya modren yang cenderung rapi dan bersih.



Gambar 9. Komposisi Warna
(Sumber : Hasil Analisis, 2018)

E. Desain Akhir

Desain akhir Redesain Interior Bamboo Dog Hotel Bali Menerapkan konsep accessibility, educated and playful. Desain interior hotel memiliki 3 area, di setiap area terdiri dari area lobby, hotel dan klinik. Penerapan accessibility di aplikasikan pada seluruh ruang untuk memudahkan akses antar ruang. Sedangkan Playful dan educated di aplikasikan pada ruang lobby karena ruang lobby pengunjung merasakan kesenangan dan teredukasi.



Gambar 10. Resepsionis
(Sumber : Hasil Perancangan, 2018)



Gambar 11. Fasilitas Lobby
(Sumber : Hasil Perancangan, 2018)



Gambar 12. Kamar Standart A
(Sumber : Hasil Perancangan, 2018)



Gambar 13. Kamar Standart B
(Sumber : Hasil Perancangan, 2018)



Gambar 12. Apotek Area
(Sumber : Hasil Perancangan, 2018)



Gambar 13. Laboratorium
(Sumber : Hasil Perancangan, 2018)

KESIMPULAN

Redesain interior *Bamboo Dog Hotel*, Bali bertujuan untuk memberikan fasilitas *Veterinary Clinic* dan penginapan untuk hewan peliharaan anjing dan fasilitas-fasilitas yang dapat menunjang kebutuhan pemilik hewan. Serta merancang interior *Bamboo Dog Hotel Dalung*, Kuta Utara, Bali untuk dapat berfungsi sebagai penginapan anjing dan klinik dengan menerapkan konsep *accessibility, playful dan educated space*.

DAFTAR PUSTAKA

Armando, Rochim (2016) "Sanitasi Kandang dan Alat, Kunci Hewan Kesayangan Selalu Sehat". Retrieved from :

<https://rochimarmandoblog.wordpress.com/2016/08/18/sanitasi-kandang-dan-alat-kunci-hewan-kesayangan-selalu-sehat/>

Direktur Jenderal Pelayanan Medik No. 098/Yan.Med/RSKS/198, Retrieved from: <http://e-journal.uajy.ac.id/2924/3/2TA07980.pdf>

DKC Veterinary Clinic, Dubai. Retrieved from : <https://www.dkc.ae/>

Jack Herrick (2017), Cara Membuang Kotoran Anjing, California : Wikihow Retrieved from : <https://id.wikihow.com/Mengambil-Kotoran-Anjing>

Karlen, Mark (2007). Dasar-dasar perancangan ruang, edisi kedua

Menteri Kesehatan Republik Indonesia nomor 159b/MEN.KES/II/(1988). Retrieved from : <https://husinrm.files.wordpress.com/2008/07/permenkes-159b-1988.pdf>

Nesar, Jack & E-Cowley, Jennifer (2007), Universal Design and Visitability from accessibility to zoning, Columbus : National Endowment For The Arts

Neitz, Jay, Geist, Timothy and H. Jacobs, Gerald (1989) Color vision the dog, USA : Visual Neuroscience

Pet School and Hotel. Retrieved from : <http://www.petschoolandhotel.com/>

Public Journal (2012) Tinjauan Pengelolaan Sampah Medis dan Non Medis di Rumah Sakit Umum Daerah Prof. Dr. H. Aloei Saboe. Retrieved from : <https://www.neliti.com/id/publications/37196/tinjauan-pengelolaan-sampah-medis-dan-non-medis-di-rumah-sakit-umum-daerah-prof>

Saroyan, Alemoush and Amundsen, Cheryl (2004) Rethinking Teaching in Higher Education, Virginia : Stylus Publishing, LLC 22883 Quiksilver Drive

Santoso, Bobby dan Budiana, N.S (2015) Anjing, Indonesia : Agriflo.

Sicart, Miguel (2013) Play Matters, London : The MIT Press Cambridge, Massachusetts

Woo, Wing Thye and Hong, Chang (2010). Indonesia's economic performance in comparative perspective and a new policy framework for 2049', Bulletin of Indonesian Economic Studies. 46(1): pp: 33-64.

