

- c. Ruang kerja untuk meletakkan meja periksa, uji sederhana, peralatan medik veteriner, lemari obat, peralatan untuk administrasi dan rekam medik, serta peralatan untuk menangani limbah pelayanan kesehatan hewan
- d. Sistem penerangan dan sirkulasi udara yang memadai sesuai kapasitas
- e. Sumber air bersih, system drainase, system penanganan limbah, system keamanan untuk menjamin keseharan manusia, hewan dan lingkungan; serta
- f. Sistem komunikasi

4. FASILITAS PELAYANAN KLINIK HEWAN

Menurut permetan No. 02 Tahun 2010 berikut adalah persyaratan umum yang harus dimiliki oleh klinik hewan:

- a) Peralatan untuk mengendalikan hewan
- b) Peralatan untuk mendiagnosa secara klinis
- c) Peralatan penunjang diagnose laboratorium
- d) Peralatan pengobatan dan penyimpanan obat
- e) Peralatan untuk administrasi kantor dan rekam medis,
- f) Peralatan untuk keselamatan petugas, serta
- g) Peralatan untuk menangani limbah pelayanan kesehatan hewan

E. Pet Shop

Pet Shop atau toko hewan adalah tempat untuk penjualan, penitipan, perawatan dan pembelian barang-barang kebutuhan hewan kesayangan. Pet Shop merupakan pelayanan untuk binatang-binatang peliharaan, seperti anjing atau kucing.

Sebagai bangunan komersil, petshop harus memiliki fasilitas mengakomodasi jenis kegiatan berikut :

-Retail Area

Retail Area merupakan area yang menjadi penjualan barangbarang kebutuhan hewan yang terlohat seperti sebuah minimarket. Sistem yang digunakan juga biasanya mirip dengan minimarket

-Kasir

Kasir sebaiknya diletaka dekat pintu masuk untuk memudahkan pembeli melakukan transaksi.

-Stand penjualan

Area yang digunakan untuk memajang barang penjualan yang dikelompokkan sesuai dengan jenis kebutuhannya

A. Persyaratan fisik bangunan

Petshop termasuk dalam jenis bangunan komersial, sehingga persyaratan fisiknya pun akan sama dengan bangunan komersial, bangunan ini harus dapat menarik minat pengunjung untuk datang dan memfasilitasi kegiatan pengunjung yang datang untuk membeli.

F. Salon Anjing dan Kucing

Salon hewan yang menawarkan jasa grooming yang dikhususkan bagi anjing dan kucing untuk melakukan perawatan, mandi serta potong kuku.

Berikut beberapa fasilitas yang diperlakukan dalam salon hewan: -Ruang Mandi

-Salon hewan

G. Penitipan bagi Anjing dan Kucing

Memberikan jasa penitipan bagi anjing dan kucing serta memberi pelayanan yang sama seperti yang diberikan oleh pemiliknya.

Beberapa fasilitas yang diperlukan pada penitipan anjing dan kucing : -Ruang Administrasi

-Ruang Sosialisasi

-Ruang Informasi

-Ruang Service

Persyaratan Fisik Bangunan

Pet shop termasuk dalam jenis bangunan komersil, sehingga persyaratan fisiknya pun akan sama dengan bangunan komersial. Bangunan ini harus dapat menarik minat pengunjung untuk datang dan kegiatan jual dan beli di dalam bangunan ini merupakan kegiatan utama yang harus di akomodasi.

H. Industri

Industri adalah suatu usaha atau kegiatan pengolahan bahan mentah atau barang setengah jadi menjadi barang jadi yang memiliki nilai tambah untuk mendapatkan keuntungan. Bahan mentah yang diolah pada industri adalah untuk menghasilkan makanan anjing Dog food dan cat food. Makanan yang di produksi oleh indsutri selain aman dan berkualitas untuk ternak, haarus juga memenuhi standar keamanan untuk di konsumsi oleh anjing maupun kucing. Penggolongan industri pakan dapat dilakukan berdasarkan pada:

a. **Kemampuan produksi, Tenaga kerja dan permodalan**

Berdasarkan kemampuan produksinya industri pakan dapat digolongkan menjadi 3 golongan, yaitu:

- Industri pakan besar dengan jumlah produksi > 20ton / hari
- Industri pakan sedang dengan jumlah produksi 5-20 ton/ hari
- Industri pakan kecil dengan jumlah produksi < 5 ton/hari

Berdasarkan jumlah tenaga kerja yang dimiliki, industri pakan dapat dibagi menjadi:

- Industri pakan besar memiliki jumlah tenaga kerja > 100 orang
- Industri Pakan sedang memiliki jumlah tenaga antara 20-99 orang
- Industri Pakan kecil memiliki jumlah tenaga kerja antara 5-19 orang
- Industri pakan skala rumah tangga memiliki jumlah tenaga kerja antara 1-4 orang

Pada industi ini terdapat beberapa tahapan untuk produksi makanan anjing dan kucing:

- Tahap pertama adalah pencampuran semua bahan yang diperlukan
- Tahap kedua adalah penambahan air panas dan pencampuran lagi

- Tahap ketiga adalah proses pengolahan umpan dengan tekanan dan uap, serta lewatnya bahan mentah melalui kepala die, yang bergerak dalam pembentukan butiran dengan yang dibutuhkan
- Tahap keempat adalah pengeringan produk
- Tahap kelima adalah taburan butiran dengan berbagai lemak, serta penambah rasa
- Tahap keenam adalah terakhir adalah pengemasan jadi dalam paket

2.2.4 Pusat Rehabilitasi (*shelter*)

2.2.4.1 Kegiatan yang dilakukan pada Shelter

1. Penampungan anjing dan kucing dari lingkungan sekitar
2. Menyediakan perawatan medik, penitipan.
3. Menerima anjing dan kucing untuk diadopsi karena pemilik tidak mampu untuk memelihara karena berbagai alasan
4. Mempertemukan anjing atau kucing dengan keluarga-keluarga yang mau mengadopsi
5. Sterilisasi dan vaksinasi (sebagai pengontrol populasi)

2.2.4.2 Persyaratan fisik bangunan

Sebuah penampungan hewan harus menyediakan lingkungan yang kondusif untuk menjaga kesehatan hewan. Fasilitas harus disesuaikan dengan jenis, jumlah hewan yang menerima perawatan dan mengutamakan kesejahteraan fisik serta psikologis binatang. Desain harus menyediakan pemisahan ruang-ruang yang tepat sesuai dengan status kesehatan, dan ukuran.

2.3 Studi Preseden

2.3.1 Vodka & Latte and Salon co.



1. Informasi umum *Vodka & Latte and Salon co.*

A. Informasi umum *Vodka & Latte and Salon co.*

- Jam Operasional : Senin-Minggu 09.00-20.00
- Alamat : Jalan Kemang Timur No. 88A
- *Vodka & Latte and salon co.*

Vodka & Latte and salon co. merupakan sebuah bangunan yang mewadahi para pemilik atau penyayang anjing untuk dapat berkumpul juga menyediakan fasilitas lengkap mulai dari salon, perlengkapan anjing, penginapan anjing, cafe, taman bermain dan kolam renang untuk para anjing dan pemiliknya sehingga bisa menghabiskan waktu bermain bersama. Peralatan yang digunakan dalam salon ini merupakan peralatan salon khusus untuk anjing yang diimpor langsung dari Jepang. Dan yang membedakan tempat ini dengan salon anjing yang lain adalah penggunaan teknologi canggihnya dan teknik potong dari Jepang. Dengan teknik potong yang berasal dari Jepang dapat menghasilkan guntingan yang detail serta bulu anjing yang lebih mengembang.

B. Sejarah Berdirinya *Vodka & Latte and salon co.*

Sejarah berdirinya *Vodka & Latte and salon co.* adalah dog grooming center pertama di Indonesia dengan standart Jepang, yang berlokasi di Kemang Timur No. 88A dengan area seluas hampir 2000m², *Vodka & Latte* didirikan oleh tiga partner yang merupakan pecinta dan pemelihara anjing yaitu

Giri Sumantri, Susan Santoso dan Laurens Yahya dan resmi dibuka pada bulan Agustus 2014.

Dipilihnya nama *Vodka & Latte and Salon co.* diambil dari dua nama anjing pemilik yaitu ‘Vodka’ anjing peliharaan Giri dan ‘Latte’ anjing peliharaan Laurens. Berawal dari perjalanan bisnisnya ke Tokyo, Giri yang berprofesi sebagai desain interior terpesona oleh ‘pet industry’ disana terutama anjing. Giri terobsesi akan perawatan anjing dan teknik styling-nya, ia berpikir jika membuka tempat yang serupa akan menjadi bisnis yang bagus. Setelah itu ia bertemu dengan Tetsuya Yoshida, entrepreneur, dog stylist and groomer yang memiliki salon anjing dan dog grooming school dan menjadikannya sebagai konsultan bisnisnya agar memiliki standarisasi tinggi seperti di Jepang. Dengan passion yang sama yaitu menginginkan tempat untuk anjing dan pemiliknya, dimana dapat melakukan kegiatan bersenang-senang, olahraga dan bersantai bersama. Selain itu mereka juga ingin meningkatkan kesadaran di kalangan masyarakat tentang bagaimana menangani anjing yang lebih baik.

2. Desain dan fasilitas *Vodka & Latte and Salon co.*

A. Desain Bangunan *Vodka & Latte and Salon co.*



Bangunan Vodka & Latte dirancang oleh pemilik dengan tema American Classic. Detail interior dan furniture yang begitu menarik telah dipilih dan disiapkan oleh Giri Sumantri sendiri, yang berprofesi sebagai desainer dan salah satu owner. Dengan konsep "open kitchen" di dalamnya dan suasana keglamoran ala America begitu terasa dengan hadirnya mural anjing karya Sanchia T. Hamidjaja. **B. Fasilitas Vodka & Latte and Salon co.**

• **Salon Anjing**



Salon yang berkonsep open kitchen ini bernuansa clean, menggunakan keramik bertekstur dengan warna coklat pada lantainya agar mudah dibersihkan atau dilap jika basah. Dinding dicat dengan warna putih agar terciptanya ruangan yang bersih dan keramik putih pada dinding area bathtub, pencahayaan alami cukup baik digunakan di dalam salon ini dengan penggunaan material kaca agar matahari dapat masuk. Ceiling menggunakan gypsum dan terdapat pengering. Salon anjing di Vodka & Latte menawarkan servis cuci dan styling. Semua styling dikerjakan oleh dua stylist dari Jepang yaitu Suzuki dan Miyahara. Salon anjing Vodka & Latte juga menampilkan teknologi tercanggih dari Jepang yang mencakup:

- 7 pengering rambut khusus untuk anjing, yang turun dari langit-langit dilengkapi dengan pengatur angin dan suhu.
- 1 pengering berdiri

- 1 box dryer khusus untuk anjing besar
 - 7 meja untuk menggantung anjing
 - 1 area terpisah untuk mencuci anjing besar - 1 area terpisah untuk mencuci anjing dengan problem kulit supaya terisolasi dari anjing yang lain
 - Shampo dan conditioner yang semua diimport dari Jepang
 - Alat-alat, gunting dan pembersih dari Jepang, Service lainnya seperti: tattoo, pewarnaan dan spa anjing
- Total Kapasitas salon: 40 anjing per hari

Servis: **Wash and Trimming** (60-120 menit)

- Shampoo (2 kali), Conditioner (1 kali)
- Body massage (15 menit)
- Nail cutting
- Ear & anal glands
- Paw, Tummy & Eye area Trimming

Styling (termasuk dari rangkaian *Wash and Trimming*)

-*Colouring* (60 menit) -*Tattoo* (60 menit)

• **Hotel Anjing & Daycare**



Pada lantai selain menggunakan keramik berwarna abu-abu terdapat rumput sintetis yang berfungsi sebagai mini playground agar anjing dapat bermain. Dinding dicat berwarna broken white, tidak ada desain yang istimewa pada interior hotel anjing ini. Interior pada ruangan *daycare* tidak berbeda jauh dengan hotel, hanya saja lantai menggunakan keramik yang sama dengan lobby dan salon

yaitu keramik berwarna coklat yang memiliki tekstur. Hotel anjing di Vodka & Latte memiliki 40 kandang, 10 untuk anjing besar yang dapat juga dipakai untuk dua anjing kecil sesuai permintaan pemilik dan 30 kandang untuk anjing kecil.

Servis mencakup :

- Makan dan minum dua sampai tiga kali sehari sesuai dengan permintaan pemilik
 - Penyisiran bulu supaya tidak gimbak
 - Pencucian gratis jika tinggal lebih dari 7 hari
 - Jalan-jalan tiga kali sehari
 - CCTV dapat dipasang di kandang sesuai permintaan - Pengecekan dan pembersihan kandang tiap jamnya untuk menghindari bau dan bakteri
- Total Kapasitas : 40 anjing per hari

• **Toko**



Interior pada toko sesuai dengan desain yang bertema *American Classic* pada Vodka & Latte itu sendiri, terlihat dari detail furniture dan chandelier yang terdapat pada toko. Ceiling gypsum dengan desain datar dipilih pada ruangan toko ini. Putih menjadi warna dominasi, namun dengan terisinya ruangan dengan barang-barang yang dijual membantu menghidupkan suasana ruangan. Mungkin itulah alasannya agar pengunjung dapat dengan mudah memilih barang yang akan dibelinya. Vodka & Latte menjual product pilihan dari Jepang. Produk

produk yang dijual di antaranya: - Snack dan makanan pilihan dari Jepang - Produk kebersihan seperti shampoo, conditioner, sikat gigi dan odol dengan bahan organik - Baju dan aksesoris

- Mainan dan Bantal Anjing

- **Kafe**



Interior pada kafe terbilang cukup iconic dikarenakan adanya dinding yang terdapat mural, selain itu sisi lainnya menggunakan bata ekspos berwarna putih serta panel kayu detail klasik warna biru terdapat elemen dekoratif yaitu cermin dan foto-foto. Lantai keramik bermotif bunga dekoratif dipilih dalam desain area kafe ini. Pemilihan furniture yang sesuai dan ringan pada ruangan yang sudah cukup glamor ini menggunakan produk-produk dari Alvin-T. Tidak terdapat pula variasi ceiling pada area kafe ini.

Pada saat ini kafe anjing dikelola bersama dengan ‘Oh La La’ dimana pengunjung dapat menikmati hidangan panas dan juga minuman dingin dan panas dengan aneka snack khas Oh La La. Selain itu Vodka & Latte juga menyediakan makanan panas dan siap saji untuk para anjing yang berkunjung seperti pasta dengan saos keju, daging cincang dengan sayuran dan sosis dan kentang lembut.

- **Fasilitas Lainnya**



Pada luar ruangan atau outdoor terdapat playground yang memiliki dinding yang cukup iconic pula yaitu terdapat mural karya dari Sanchia T. Hamidjaja dan pada paving stones juga dilukis bentuk tulang, yang mana adalah kegemaran

anjing yang paling diingat oleh umum. Untuk kolam renang terdapat motif bentuk dog paw atau jejak kaki anjing pada lantai keramik. Vodka & Latte juga menyediakan fasilitas kolam renang dalam dua ukuran. Ukuran kecil seperti jacuzi untuk anjing kecil atau anjing yang baru memulai pengalamannya dengan air dan juga kolam besar untuk para pemilik anjing yang ingin berenang bersama dengan anjingnya. Vodka & Latte menyediakan pelampung untuk para anjing dan juga staff yang berjada dalam air selama anjing berenang.

2.3.2. Groovy Pet



Informasi Umum Groovy Vet Care

A. Informasi Umum Groovy Vet Care

- Jam Operasional : Senin – Sabtu pukul 09:00 -17:00
- Alamat : Jl. Radio Dalam Raya no. 49,
Jakarta 12140

B. Sejarah Berdirinya Groovy Vet Care

Awalnya Groovy didirikan pada tahun 1990 karena dari kegemaran pemiliknya akan hewan. Dengan respon dan tanggapan yang baik oleh masyarakat, didirikanlah pada tanggal 9 April 2008 yaitu Groovy Vetcare. Groovy Vetcare adalah klinik hewan dari serangkaian pelayanan yang dimiliki oleh Groovy, salah satu bisnis yang bergerak dalam bidang kesehatan hewan peliharaan khususnya anjing dan kucing. Berawal dengan pet shop dan salon grooming kini melebarkan sayapnya dengan membuka klinik dan pet transport.

1. Desain dan Fasilitas Groovy Vet Care



Suasana ruangan rapi, bersih, terang, dan terkesan steril terdapat pada *entrance* dan resepsionis Groovy Vet Care. Ruang tunggu yang terdapat di klinik hewan ini cukup kecil dengan kapasitas tidak sampai hingga 10 orang duduk dengan membawa hewan dalam pangkuan maupun pengunjung yang menuntun anjingnya dengan leash.



Pada ruang periksa ini suasana yang dihasilkan adalah nyaman, tenang, dan steril. Ruangan yang didominasi oleh cat tembok dan plafon yang berwarna putih yang memiliki aksen warna hijau dan oranye menimbulkan kesan yang ceria di dalamnya.

Pelayanan yang tersedia di Groovy Vet Care yaitu:

- Veterinary Health checks and consultations
- Vaccinations
- Dermatology care
- Ophthalmology care
- Internal medicine and surgery

- Hospitalization
- Dental care and Dental x-ray
- Orthopedics; by appointment
- Acupuncture and physiotherapy
- X-ray and USG
- In-house pharmacy - Laboratory tests



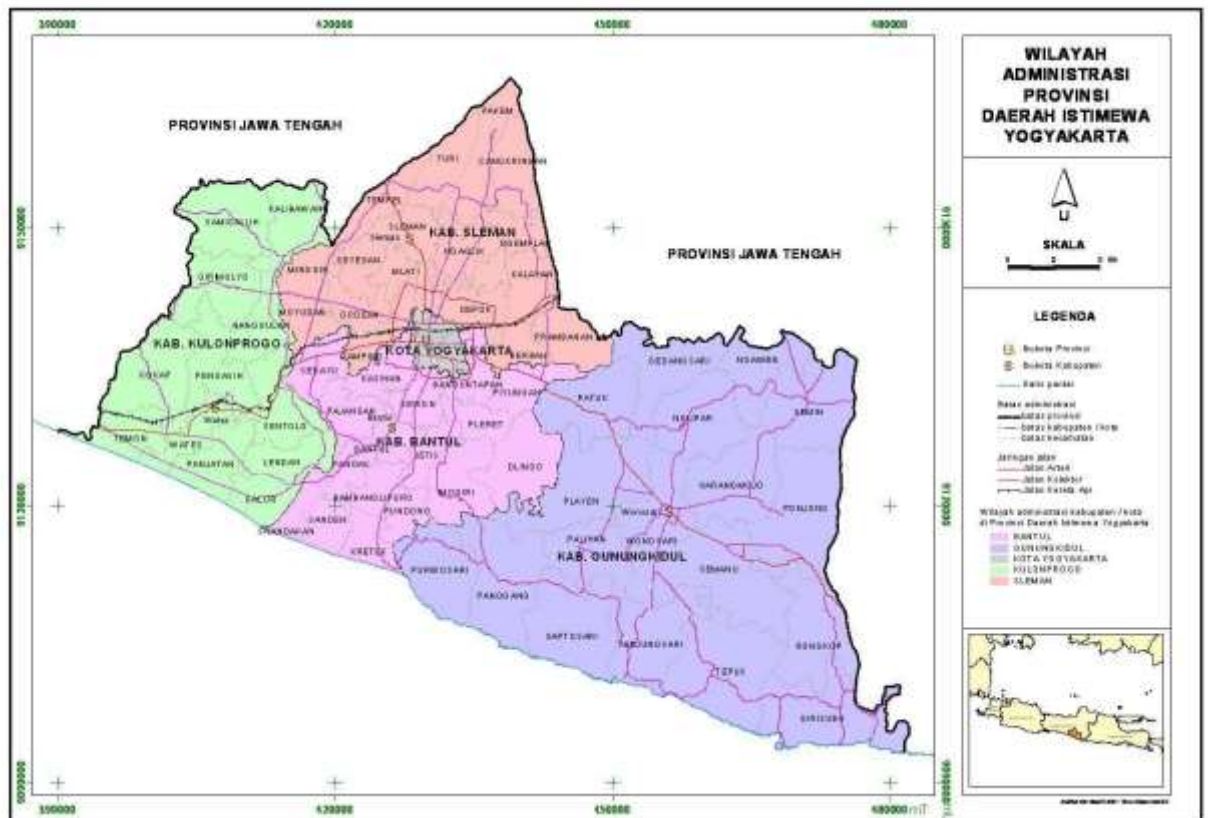
BAB III

TINJAUAN WILAYAH KABUPATEN SLEMAN

3.1. Tinjauan Umum DIY

3.1.1. Letak Geografis Daerah Istimewa Yogyakarta

Daerah istimewa Yogyakarta (DIY) secara astronomis terletak antara $7^{\circ}44'-8^{\circ}12'$ LS dan $110^{\circ}00'-11^{\circ}50'$ BT. Sementara posisi geostrategic DIY terletak di bagian tengah pulau jawa bagian selatan dan berbatasan dengan beberapa provinsi di jawa tengah, yaitu sebelah utara dengan Kabupaten Magelang, sebelah timur dengan Kabupaten Klaten dan Wonogiri, sebelah Barat dengan Kabupaten Purworejo, dan bagian selatan berbatasan dengan samudra Indonesia.



3.1.2 Topografi Daerah Istimewa Yogyakarta

Menurut data dari Badan Pertahanan Nasional DIY, kemiringan lahan yang ada pada provinsi tersebut dikelompokkan menjadi 4, yaitu lahan dengan kemiringan 0-2% seluas 1.223,47 km², lahan dengan kemiringan 3-15% memiliki luas 767,46 km², lahan kemiringan 16-40% memiliki luas 806,17 km², dan lahan dengan kemiringan lebih dari 40% memiliki luas 388,21 km².

Untuk ketinggian lahan, luas wilayah sebagaimana yang telah diuraikan sebelumnya, secara umum terbagi dalam beberapa karakter topografis. Wilayah yang terletak pada ketinggian 100499m dpl memiliki luas sebesar 65,65%, wilayah dengan ketinggian kurang dari 100 m dpl memiliki luas sebesar 38,84%, wilayah dengan ketinggian antara 500-999 m dpl memiliki luas daerah sebesar 5,04% dan wilayah dengan ketinggian diatas 1000 m dpl memiliki luas sebesar 0,47%

3.2 Tinjauan Umum Kota Yogyakarta - Sleman

Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta berada di tengah pulau Jawa bagian selatan dengan jumlah penduduk 3.264.942 jiwa, memiliki luas wilayah 3.185,80 km², yang berarti kepadatan 1.025 jiwa per km². Secara administrative wilayah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta dibagi menjadi empat kabupaten yaitu: Kabupaten GunungKidul, Kulonprogo, Bantul dan Sleman dengan satu kota yaitu, Kota Yogyakarta.

3.2.1 Letak Geografis dan Luas Kabupaten Sleman

Secara Geografis Kabupaten Sleman terletak diantara 110°33'00"

Bujur Timur, 7°34'51" dan 7°47'30" Lintang Selatan. Wilayah

Kabupaten Sleman sebelah utara berbatasan dengan Kabupaten Boyolali, Provinsi Jawa Tengah, sebelah timur berbatasan dengan

Kabupaten Klaten, Provinsi Jawa Tengah, sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Kulon Progo, Provinsi DIY dan Kabupaten Magelang, Provinsi Jawa Tengah dan sebelah selatan berbatasan dengan Kota Yogyakarta, Kabupaten Bantul dan Kabupaten Gunung Kidul, Provinsi DIY

3.2.2 Luas Wilayah Kabupaten Sleman

Luas Wilayah Kabupaten Sleman adalah 57.482 Ha atau 574,82 Km² atau sekitar 18% dari luas provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta 3.185,80 km², dengan jarak terjauh Utara – Selatan 32 km, Timur – Barat 35 Km. secara administrative terdiri 17 Wilayah Kecamatan, 86 Desa, dan 1.212 Dusun.

3.3 Topografi



Kabupaten Sleman keadaan tanahnya dibagian selatan relative datar kecuali daerah perbukitan dibagian tenggara Kecamatan Prambanan dan

sebagian di Kecamatan Gamping, Makin ke utara relatif miring dan dibagian utara sekitar Lereng Merapi relatif terjal serta terdapat 100 sumber mata air. Hampir setengah dari luas wilayah merupakan tanah pertanian yang subur dengan didukung irigasi teknis di bagian Barat dan Selatan.

3.3.1. Ketinggian

Ketinggian Wilayah Kabupaten Sleman berkisar antara < 100 sd > 1000 m dari permukaan laut. Ketinggian tanahnya dapat dibagi menjadi tiga kelas yaitu ketinggian < 100 m, 100-499 m, 500-999 m dan > 1000 m dari permukaan laut. Ketinggian < 100 m dari permukaan laut seluas 6.203 Ha atau 10,79% dari luas wilayah terdapat di Kecamatan Mayudan, Minggir, Godean, Prambanan, Gamping dan Berbah. Ketinggian $> 100 - 499$ m dari permukaan laut seluas 43.246 Ha atau 75,32% dari luas wilayah, terdapat 17 kecamatan. Ketinggian $> 500 - 999$ m dari permukaan laut meliputi luas 6.538 Ha atau 11,38% dari luas wilayah, meliputi Kecamatan Tempel, Turi, Pakem, dan Cangkringan. Ketinggian > 1000 m dari permukaan laut seluas 1.495 Ha atau 2,60% dari luas wilayah meliputi Kecamatan Turi, Pakem dan Cangkringan.

3.3.2. Kemiringan Lahan (Lereng)

Dari Peta Topografi Skala 1:50.000 dapat dilihat ketinggian dan jarak horizontal untuk menghitung kemiringan (lereng). Hasil analisa peta yang berupa data kemiringan lahan digolongkan menjadi 4 kelas yaitu Lereng 0-2%; $> 2-15%$; $> 15-40%$; dan $> 40%$. Kemiringan 0-2% terdapat 15 kecamatan meliputi luas 34.128 Ha atau 59,32% dari seluruh wilayah lereng, $> 2-15%$ terdapat 13 kecamatan dengan luas lereng 18.192 atau 31,65% dari luas total wilayah. Kemiringan lahan $> 15-40%$ terdapat 12 kecamatan luas lereng ini sebesar 3.546 Ha atau 6,17%, Lereng $> 40%$ terdapat kecamatan Godean, Gamping, Berbah,

Prambanan, Turi, Pakem dan Cangkringan dengan luas 1.616 ha atau 2,81%.

3.3.3. Iklim

Wilayah Kabupaten Sleman termasuk beriklim tropis basah dengan musim hujan antara bulan November – April dan musim kemarau antara bulan Mei – Oktober. Pada tahun 2000 banyaknya hari hujan 25 hari terjadi pada bulan maret, namun demikian rata-rata banyaknya curah hujan terdapat pada bulan Februari sebesar 16,2 mm dengan banyak hari hujan 20 hari.

Adapun kelembaban nisbi udara pada tahun 2000 terendah pada bulan agustus sebesar 74% dan tertinggi pada bulan Maret dan November masing-masing sebesar 87%, sedangkan suhu udara terendah sebesar 26,1°C pada bulan Januari dan November dan suhu udara tertinggi 27,4°C pada bulan September.

3.4 Tinjauan Tapak Pet Care dan Pusat Rehabilitasi

Pemilihan tapak untuk perancangan Pet care dan Pusat Rehabilitasi Anjing dan Kucing liar di Yogyakarta perlu memperhatikan beberapa aspek, diantaranya adalah:

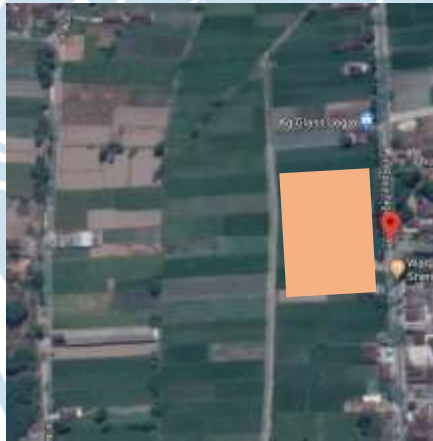
1. Aman dari bahaya serangan hewan liar lainnya dan manusia Lokasi yang dipilih harus memperhatikan keselamatan dan kenyamanan anjing dan kucing, sehingga lokasi harus aman dari bahaya serangan hewan liar lainnya maupun dari manusia yang sangat mungkin masih terjadi
2. Memiliki jaringan utilitas yang memadai

Jaringan utilitas seperti air bersih, listrik dan telepon harus melewati lokasi agar dapat menunjang segala kegiatan pada perancangan *Pet care* dan Pusat rehabilitasi

3. Memiliki lahan yang cukup luas untuk membangun pet care dan pusat rehabilitasi anjing
4. Akses kemudahan untuk di jangkau guna keperluan untuk datang ke Klinik, pet shop yang merupakan area komersial serta pada area shelter untuk mengadopsi.

3.5 Tapak Terpilih

3.5.1 Lokasi tapak



Lokasi site alternatif 1 ini berada di Jl. Cangkringan widodomartani, Kec. Ngemplak, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Lokasi site ini memiliki luasan tanah yang luas disegala sisi sehingga dapat diolah menjadi sebuah bangunan jasa *medic veteriner*.



Lokasi site alternatif 2 pada ini berada pada jl. Jenengan raya no.123, Maguwoharjo, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta lokasi site ini memiliki lahan yang sangat luas sehingga cukup untuk membuat pet care dan pusat rehabilitasi anjing dan kucing liar di Yogyakarta

3.5.2 Komprasi Tapak :

Dari kedua alternatif tapak, maka dilakukan komparasi tapak untuk menentukan lokasi yang lebih mendekati kriteria sesuai.

Skor nilai antara 0-3 dengan 5 variabel. Total nilai skor 15.

0 =tidak memenuhi

1=memenuhi tingkat kepuasan cukup

2=memenuhi tingkat kepuasan “Puas”

3=sangat memenuhi

Alternatif Tapak	Variabel	Skoring
1	Kesesuaian peruntukan lahan	1
	lokasi terletak pada daerah yang cukup strategis	1
	Memiliki luas yang memadai	3
	Akses yang mudah di jangkau	1
Total		6
2	Kesesuaian peruntukan lahan	3
	lokasi terletak pada daerah yang cukup strategis	2
	Memiliki luas yang memadai	2
	Akses yang mudah di jangkau	3
Total		10

Berdasarkan hasil komparasi alternative tapak diatas, maka alternatif 2 lebih tepat digunakan sebagai lokasi tapak pet care dan pusat

rehabilitasi anjing dan kucing liar di Yogyakarta karena lokasi site pada alternative 2 ini lebih unggul dalam hasil skoring yang dibandingkan dengan alternatif 1. Site yang ada pada alternatif 2 yang terletak di jl. Jenengan raya ini memiliki peraturan KDB sebesar 50% dengan KDH 20% serta GSB 6m.

BAB IV

TINJAUAN PUSTAKA PENDEKATAN

4.1 Fungsi

Pengertian fungsi menurut arsitekturalnya adalah suatu prinsip arsitektural dimana bentuk suatu bangunan harus diperoleh dari fungsi yang harus dipenuhinya ; aspek skematis dan teknis dari modernisasi arsitektural (rasionalisme), yang pendirian teoritisnya yang lebih luas juga membentuk pertanyaan simbolik, filsafat, politik , sosial dan ekonominya.

4.2 Multifungsionalitas Arsitektur

Dalam kegiatan perancangan tidak pernah lepas dari istilah “fungsi”, namun istilah fungsi seringkali sangat dibatasi pada pengertian fungsi sebagai wadah aktivitas manusia baik didalam maupun diluar bangunan. Dari kamus webster dapat dilihat bahwa fungsi dikatakan sebagai multifungsionalitas arsitektur. Seiring perkembangan pemikiran multifungsi ini, terdapat tokoh yang melontarkan fungsi yang dapat dilaksanakan oleh arsitektur. Tokoh tersebut yaitu:

I. Geoffrey Broadbent

Broadbent melontarkan 6 fungsi yang dapat dilaksanakan oleh arsitektur.

- a. Envirometal filter (=Modifer of the physical climate) bangunan bisa mengontrol iklim. Bangunan berperan sebagai saringan atau filter antara lingkungan luar dan kegiatan yang akan kita lakukan. Bangunan dapat membantu kita membuat kondiso-kondisi agar kegiatan dapat di laksanakan dengan menyenangkan dan dalam kenyamanan. Kita bisa menentukan ruang-ruang mana yang harus dekat satu sama lain dan yang mana yang harus bisa dijauhkan.
- b. Container of Activities
Bangunan sebagai wadah kegiatan-kegiatan yang menempatkan pada tempat yang khusus dan tertentu.
- c. Capital Investment (=Cultural Implication)
Dalam pengertian ini bangunan dapat memberikan nilai-nilai simbolik terutama pada kegiatan-kegiatan yang bersifat keagamaan atau yang berimplifikasi budaya
- d. Behavior Modifier
Pada fungsi Behavior modifier, bangunan dapat mengubah perilaku dan kebiasaan, sesuai dengan suasana ruang.
- e. Aesthetic function (=Pursuit of delight)
Pada pengertian ini bangunan-bangunan akan menyenangkan bila bangunan tampak bagus/cantik, sesuai dengan imajinasi yang fashionable saat ini, sesuai dengan asas-asas tertentu dari order visual dll.

4.3 Tinjauan Tata Ruang Dalam dan Tata Ruang Luar

Tata merupakan seperangkat unsur yang berinteraksi, atau berhubungan atau membentuk suatu kesatuan bersama; Sistem. Sedangkan ruang (trimatra) merupakan rongga yang dibatasi permukaan bangunan, Tata/menata/mengatur ruang meliputi 3 suku pokok yaitu unsur (kegiatan), Kualitas (kekhasan/ciri sesuatu/sifat), Penolak (standart yang dipakai sebagai dasar untuk menentukan penilaian;Kriteria). Unsur, kualitas

dan penolak dalam merancang bangunan dapat dikelompokkan dalam lima tata atur yaitu fungsi, ruang, geometri, tautan, dan pelingkup.

Sedangkan dalam undang-undang RI no. 4 tahun 1992 tentang penataan ruang, dikatakan bahwa konsep mengenai ruang didefinisikan sebagai: Wujud fisik lingkungan yang mempunyai dimensi geometris dan geografis terdiri dari ruang daratan, lautan, dan udara, serta sumber: daya yang ada didalamnya.

Secara visual (buku dkching) Ruang dimulai dari titik kemudian dari titik tersebut membentuk garis dan dari garis membentuk bidang. Dari bidang ini kemudian dikembangkan menjadi bentuk ruang. Dengan demikian pengertian ruang disini mengandung suatu dimensi yaitu panjang, lebar dan tinggi.

Pengertian ruang (*space*) sangatlah luas dan beragam. Ruang atau space dan berdasarkan terminologinya berasal dari istilah latin yaitu spatium. Sedangkan dari istilah space itu sendiri berarti suatu bentuk 3 dimensi, permukaan luas yang menerus memanjang kesegala arah dan berisikan segala sesuatu: dengan berbagai cara dipikukan sebagai sesuatu yang tak terbatas. Atau juga dapat berarti berjarak, bidang yang luar, atau era di antara, di atas atau didalamnya.

4.3.1 Tata Ruang Dalam

Ruang dalam merupakan wadah yang digunakan manusia untuk beraktivitas. Ruang dalam terbentuk dari pembatas-pembatas yang ada di dalam bangunan. Terbentuknya ruang dalam ruang terbentuk melalui elemen pengisinya. Dalam mencapai kualitas ruang yang baik, diperlukan pertimbangan-pertimbangan yang terbentuk melalui pembatas, pengisi, dan pelengkap ruang yang mencakup ukuran ruang, bentuk ruang, kualitas lingkungan ruang, isi ruang.

4.3.1.1 Elemen pembatas Ruang Dalam

Elemen pembatas ruang dalam merupakan semua elemen yang dapat membentuk pelingkup ruang. Pembatas utama ruang dalam meliputi: Struktur, dinding pembatas, sudut-sudut dinding, pintu, jendela, atap, plafond, partisi dan permukaan lantai. Elemen pembatas ruang mempunyai dua fungsi, fungsi utamanya yaitu :

- Pencegahan penetrasi polusi udara, suara, cahaya, penghawaan, dan debu.
- Seleksi transmisi factor lingkungan (cahaya, pemandangan, suara)
- Mendefinisikan wilayah
- Keamanan (kebakaran, binatang buas, bahaya alam, manusia dan mesin)

Fungsi ke dua dari elemen pembatas ruang yaitu :

- Pendukung struktur bangunan
- Tempat memasang elemen pelengkap
- Tempat meletakkan elemen pengisi

Karakter penentu bentuk elemen pembatas ruang meliputi: pengaliran udara, biaya, umur pemakai, ketahanan terhadap api, fleksibilitas, tingkat kesulitan perawatan, kualitas suara, ketentuan konstruksi, kualitas permukaan, konduktivitas termal, ketahanan terhadap air, berat massa material.

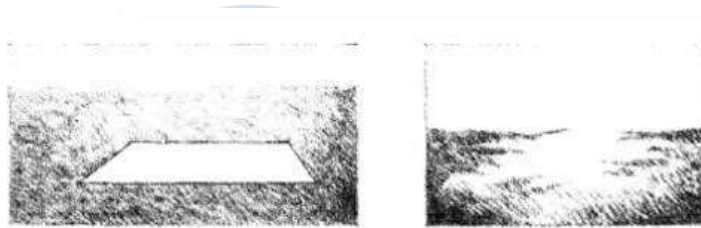
4.3.1.2 Bentuk dan Ruang

a. Elemen Horizontal

Dalam membentuk suatu ruang terdapat dua elemen pembentuk, yaitu elemen horizontal dan elemen vertical.

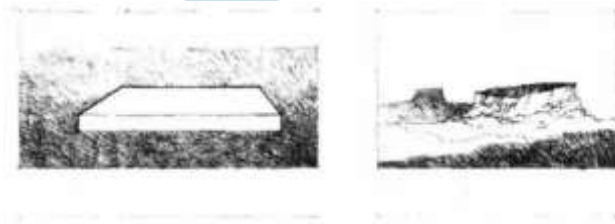
1. Bidang Dasar

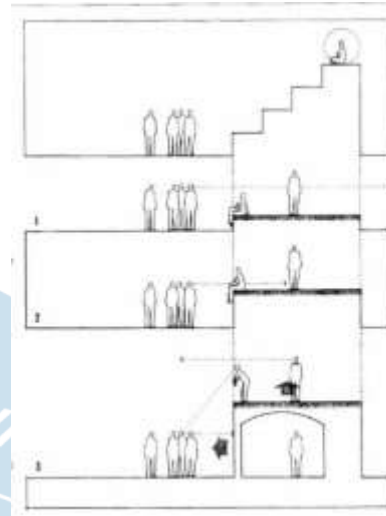
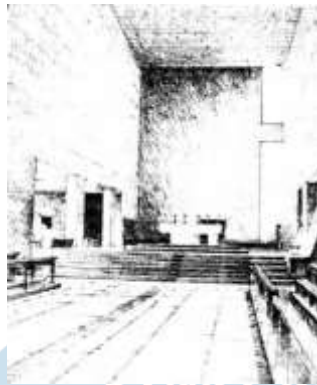
Sebuah bidang horizontal yang terhampar sebagai sebuah figure diatas sebuah latar yang kontras mendefinisikan sebuah area ruang yang sederhana. Area ini dapat diperkuat secara visual dengan cara-cara berikut



2. Bidang Dasar yang Diangkat

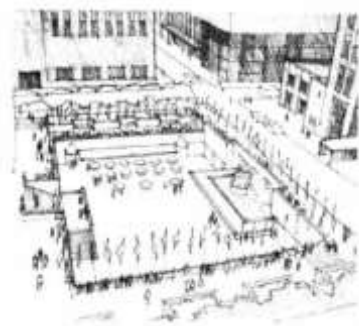
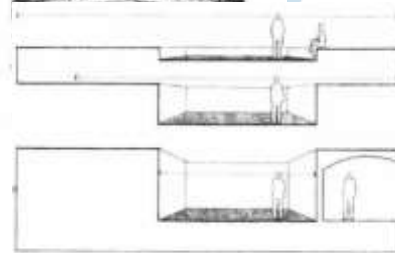
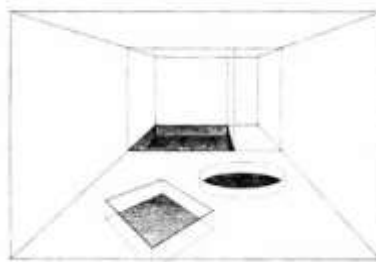
Bidang horizontal yang diangkat diatas bidang dasar menghasilkan permukaan-permukaan vertical disepanjang tepinya yang memperkuat perpisahan visual antara areanya dengan bidang dasar di sekelilingnya.





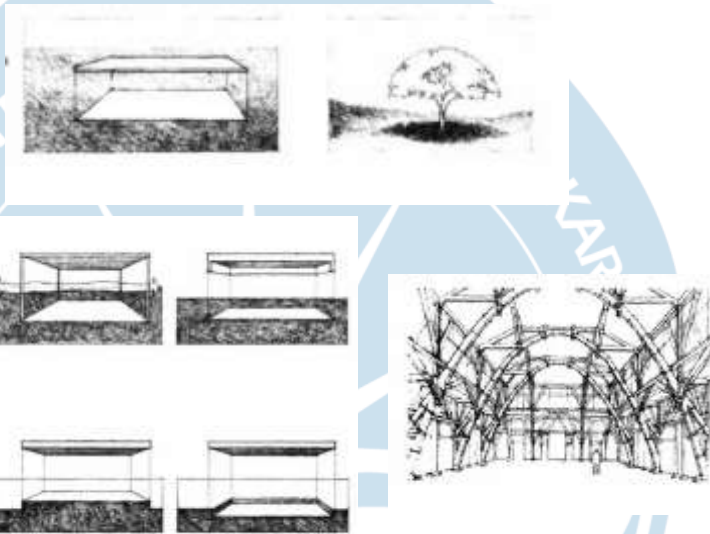
3. Bidang dasar yang Diturunkan

Bidang Horizontal yang diturunkan dari bidang dasarnya memanfaatkan permukaan-permukaan vertical pada area yang lebih rendah untuk mendefinisikan sebuah volume ruang.



4. Bidang Di Atas

Bidang horizontal yang diletakkan di atas, mendefinisikan sebuah volume ruang antara dirinya sendiri dengan bidang dasarnya

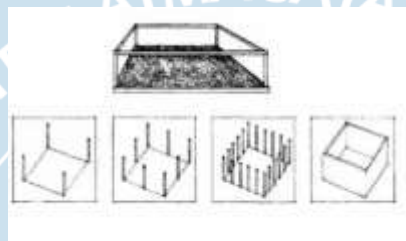
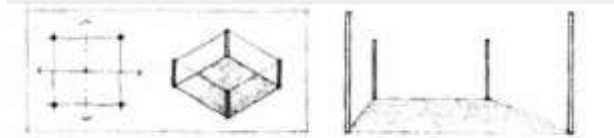


b. Elemen Vertikal

Bentuk-bentuk vertical memiliki keberadaan yang lebih besar di dalam area pandang kita dibandingkan bidang-bidang horizontal. Dan oleh karenanya menjadi lebih instrumental dalam mendefinisikan volume ruang yang terpisah serta menyajikan sebuah nuansa kedekatan serta privasi bagi yang berada di dalamnya. Tambahan lagi, mereka juga berfungsi untuk memisahkan satu ruang dari ruang lainnya serta menciptakan sebuah batasan bersama antara lingkungan interior dan eksteriornya. Dalam elemen vertikal ini terdapat beberapa elemen-elemen vertikal yang mendefinisikan ruang , yaitu :

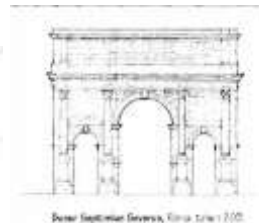
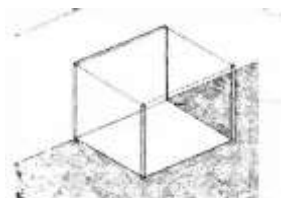
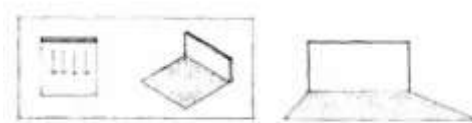
1. Elemen-elemen Linier vertikal

Elemen-elemen linier vertikal mendefinisikan tepi-tepi, tegaklurus suatu volume ruang



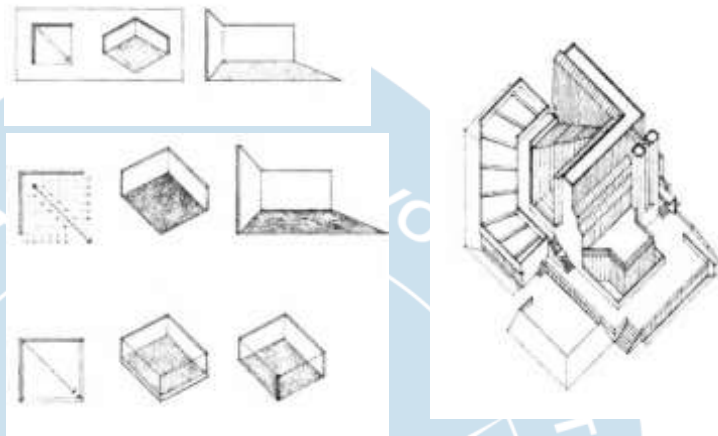
2. Bidang vertikal Tunggal

Sebuah bidang vertikal akan menegaskan ruang di hadapannya.



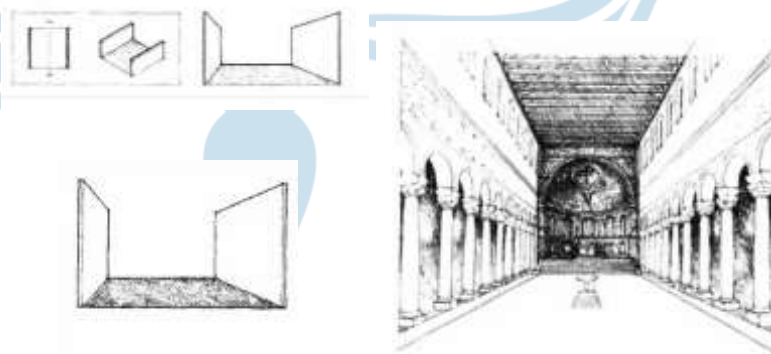
3. Bidang berbentuk-L

Sebuah konfigurasi bidang-bidang vertikal yang berbentuk L akan memunculkan area ruang dari sudutnya keluar searah dengan diagonalnya.



4. Bidang-bidang sejajar

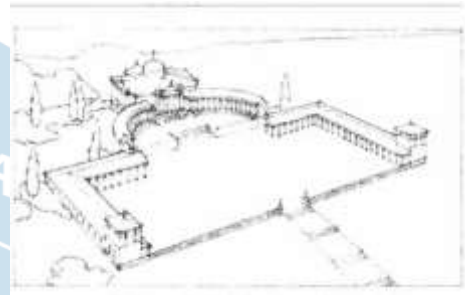
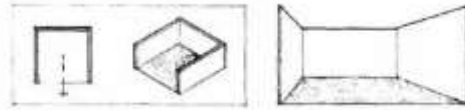
Dua bidang vertikal yang sejajar akan mendefinisikan volume ruang di antara mereka yang diorientasikan mengikuti sumbu di kedua ujung terbuka konfigurasi



tersebut

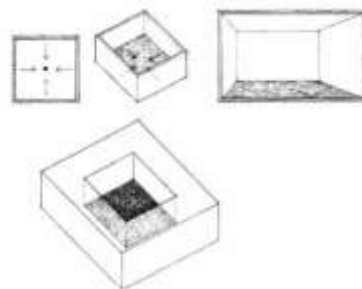
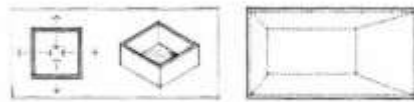
5. Bidang berbentuk U

Sebuah konfigurasi bidang-bidang vertikal yang membentuk huruf U akan mendefinisikan volume ruang yang dioerientasikan terutama menuju ujung terbuka pada konfigurasi tersebut.



6. Empat Bidang: Penutup

Empat bidang vertikal akan menciptakan batas-batas ruang yang tertutup serta mempengaruhi area ruang di sekeliling penutupnya.



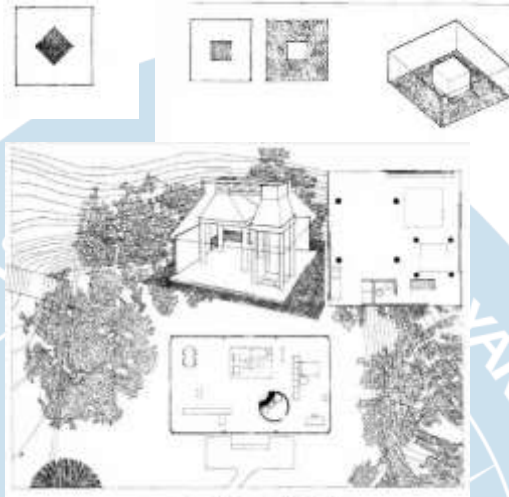
4.3.1.3 Organisasi Bentuk dan Ruang

a. Hubungan-hubungan Spasial

ruang dasar ruang pada suatu bangunan dapat dihubungkan satu sama lain dan diatur menjadi pola-pola bentuk dan ruang yang rapih dan teratur.

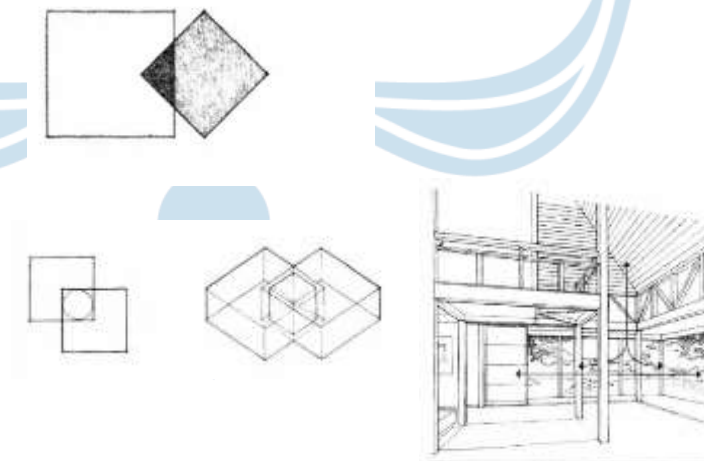
1. Ruang dalam Ruang

Ruang dapat ditampung didalam volume sebuah ruang yang lebih besar.



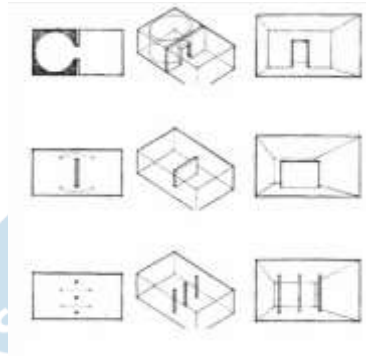
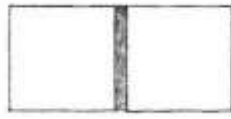
2. Ruang-ruang yang saling mengunci

Sebuah ruang bisa menumpuk pada volume ruang lainnya

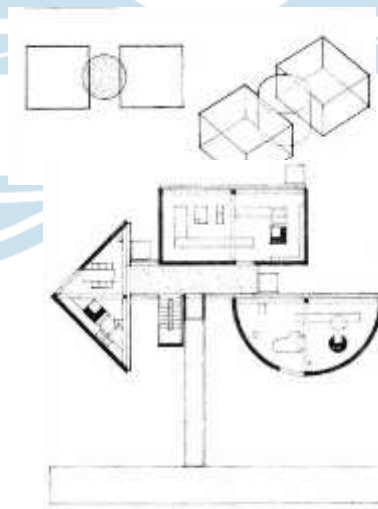


3. Ruang-ruang yang berdekatan

Dua buah ruang bisa saling bersentuhan satu sama lain ataupun membagi garis batas Bersama



4. Ruang-ruang yang dihubungkan oleh sebuah ruang bersama
Duah buah ruang bisa saling mengandalkan sebuah ruang perantara untuk menghubungkan mereka.

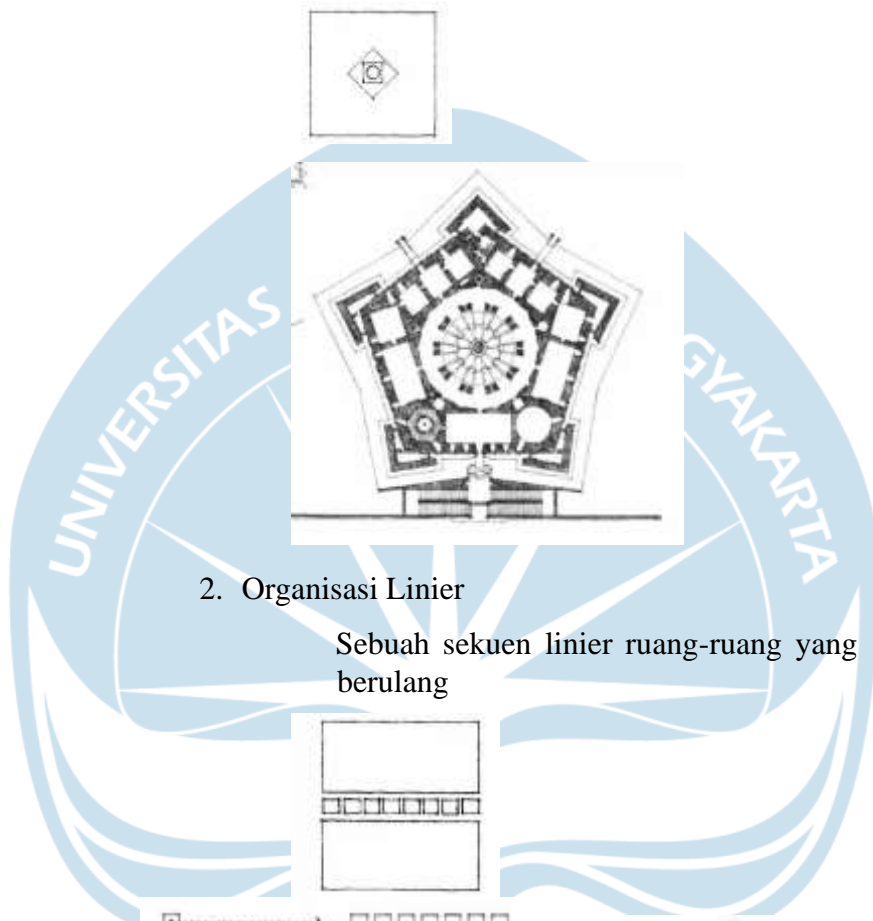


b. Organisasi spasial

Setiap jenis organisasi spasial diperkenalkan di dalam bagian yang membahas karakteristik bentuk, hubungan, spasial dan respon-respon kontekstual kategori tersebut.

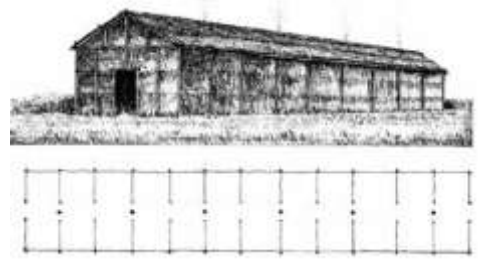
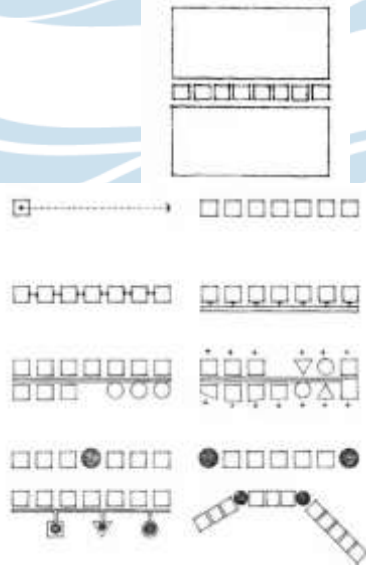
1. Organisasi Terpusat

Suatu ruang sentral dan dominan, yang dikelilingi oleh sejumlah ruang sekunder yang dikelompokkan



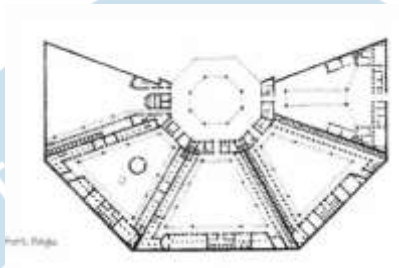
2. Organisasi Linier

Sebuah sekuen linier ruang-ruang yang berulang



3. Organisasi Radial

Sebuah ruang terpusat yang menjadi sentral organisasi organisasi linier ruang yang memanjang dengan cara radial



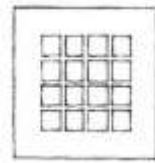
4. Organisasi Terklaster

Ruang-ruang yang dikelompokkan melalui kedekatan atau pembagian suatu tanda pengenal atau hubungan visual Bersama



5. Organisasi Grid

Ruang-ruang yang diorganisir didalam area sebuah grid struktur atau rangka kerja tiga dimensi lainnya.



4.3.2 Ruang Luar

4.3.2.1 Definisi dan Batasan Ruang Luar

Immanuel Kant, berpendapat bahwa ruang bukanlah sesuatu yang obyektif atau nyata, tetapi merupakan sesuatu yang subyektif sebagai hasil pikiran dan perasaan manusia. Sedangkan plato berpendapat bahwa ruang adalah suatu kegiatan atau wadah dimana obyek dan kejadian tertentu berada. Pengertian ruang berkaitan dengan disiplin ilmu arsitektur adalah sebagai suatu area yang secara fisik dibatasi oleh 3 elemen pembatas yaitu lantai, dinding dan langit-langit. Pengertian tersebut tentunya tidak secara langsung menjadi pengertian melalui pembatasan yang jelas secara fisik yang berpengaruh pada pembatasan secara visual. Elemen pembatas tersebut tidak selalu bersifat nyata dan utuh akan tetapi dapat bersifat parsial dan simbolik

Dalam buku Dyan Surya Merancang Ruang Luar

(terjemahan) menyatakan ruang luar ialah ruang yang terjadi dengan membatasi alam. Ruang luar dipisahkan dari alam dengan memberi frame, atau batasan tertentu, bukanlah alam itu sendiri yang meluas sampai tak terhingga. Ruang luar juga berarti sebagai lingkungan luar buatan manusia dengan maksud tertentu. Pada ruang luar elemen atap dianggap tidak ada, karena mempunyai batas yang tak terhingga maka perencanaan dan perancangan ruang luar biasa disebut dengan arsitektur tanpa atap.

Prabawasari dan Supraman dalam bukunya “Tata Ruang Luar 1” menyatakan ruang luar adalah :

- Ruang yang terjadi dengan membatasi alam hanya pada bidang alas dan dindingnya, sedangkan atapnya dapat dikatakan tidak terbatas.
- Sebagai lingkungan luar buatan manusia, yang mempunyai arti dan maksud tertentu dan sebagai bagian dari alam
- Arsitektur tanpa atap, tetapi dibatasi oleh dua bidang : lantai dan dinding atau ruang yang terjadi dengan menggunakan dua elemen pembatas. Hal ini menyebabkan bahwa lantai dan dinding menjadi elemen penting di dalam merencanakan ruang luar.

4.3.2.2 Elemen pembatas Ruang luar

Elemen pembatas ruang luar adalah batasan area site dengan area luar site. Pembatas dapat berupa ruang hidup atau ruang mati. Ruang hidup adalah ruang yang terstruktur dan mempunyai fungsi serta hubungan yang jelas dengan ruang di sekitarnya. Sedangkan ruang mati adalah ruang yang tercipta tanpa di rencanakan

4.3.2.3 Proporsi dan Skala

Proporsi dan skala saling terkait satu sama lain. skala menyiratkan tentang ukuran sesuatu dibandingkan dengan sebuah standar referensi ataupun ukuran sesuatu yang lain, sedangkan proporsi merujuk pada hubungan harmonis satu bagian dengan bagian yang lainnya atau dengan keseluruhan bagian. Terdapat 2 skala yaitu skala visual dan skala manusia. 1. Skala Visual

Banyak elemen bangunan yang memiliki ukuran serta karakteristik yang familiar bagi kita dan yang kita gunakan untuk menafsir ukuran elemen-elemen lain di sekelilingnya. Elemen-elemen tersebut, seperti unit-unit jendela dan pintu pada hunian kita untuk dapat membayangkan seberapa besar suatu bangunan dan berapa banyak lantai yang dimiliki.

2. Skala manusia

Skala manusia dalam arsitektur didasarkan pada dimensi dan proporsi tubuh manusia. Dibagian proporsi antropometris telah disinggung bahwa dimensi-dimensi kita bervariasi dan sebaiknya tidak digunakan sebagai suatu alat pengukur yang mutlak. Namun, kita dapat menghitung ruang yang lebarnya

sedemikian rupa sehingga kita dapat menggapai dan menyentuh dinding-dindingnya. Dapat dikatakan juga bahwa skala manusia mengarah kepada perasaan, misalnya jika sesuatu yang berskala monumental membuat kita sebagai manusia merasa kecil, maka suatu ruang yang skalanya intim akan menggambarkan suatu lingkungan yang membuat kita merasa nyaman didalamnya.

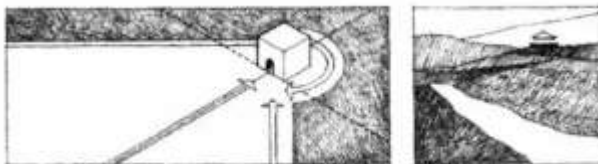
4.3.2.4 Sirkulasi

Sirkulasi adalah pergerakan melalui ruang. Jalur pergerakan dapat dianggap sebagai elemen penyambung inderawi yang menghubungkan ruang-ruang sebuah bangunan atau serangkaian ruang eksterior atau interior maupun secara bersama-sama.

4.1.1. Elemen-elemen Sirkulasi

a. Pencapaian

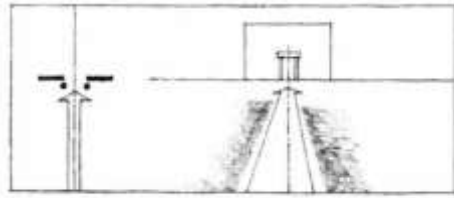
Sebelum benar-benar berjalan memasuki interior suatu bangunan, kita mencapai pintu masuknya melalui sebuah jalur. Ini adalah tahap pertama sistem sirkulasi yang ketika tengah menempuh pencapaian itu kita disiapkan untuk melihat, mengalami serta memanfaatkan ruang-ruang di dalam sebuah bangunan.



I. Frontal

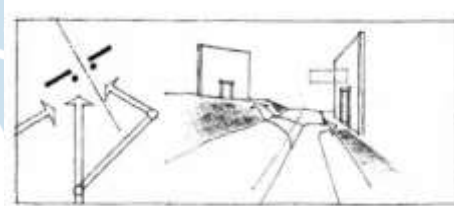
Pencapaian Frontal secara langsung mengarah ke pintu sebuah bangunan melalui sebuah jalur lurus dan aksial, ujung akhir visual yang menghilangkan pencapaian ini jelas, bisa berupa

seluruh fasad depan bangunan atau pintu masuk yang mendetail di dalam bidang.



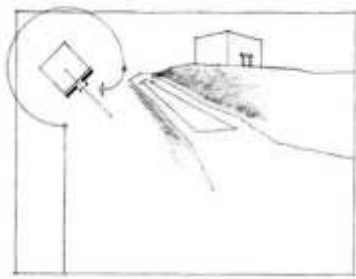
II.

menekankan efek prespektif pada fasad depan dan bentuk sebuah bangunan. Jalurnya dapat diarahkan kembali sekali atau beberapa kali untuk menunda dan melamakan sekuen pencapaiannya.



III. Spiral

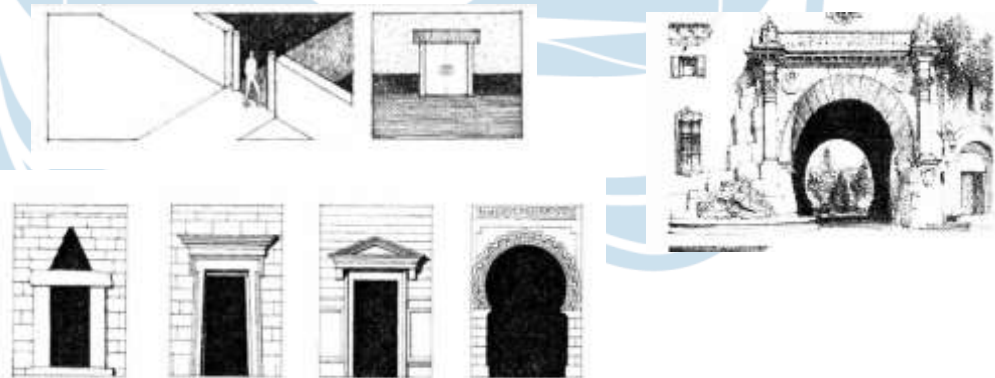
Jalur spiral melamakan sekuen pencapaian dan menekankan bentuk tiga dimensional sebuah bangunan sementara kita bergerak disepanjang kelilingnya.



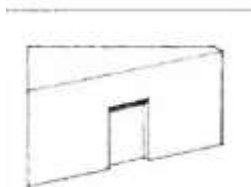
b. Pintu masuk

Proses memasuki sebuah bangunan, ruang di dalam bangunan ataupun ruang area eksterior tertentu, akan melibatkan aksi menembus suatu bidang vertikal yang membedakan satu ruang dari ruang lainnya serta memisahkan makna “di sini” dan “di sana”.

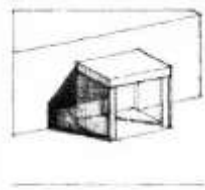
Proses masuk tersebut dapat di tegaskan dengan cara yang halus dibandingkan sekedar membuat lubang di dinding. Ia dapat berupa sebuah jalur yang melewati suatu bidang yang tercipta dari dua buah tiang atau sebuah blok portal. Seperti apapun bentuk ruang yang dimasuki atau apapun bentuk penutupnya pintu masuk kedalam ruang tersebut paling baik adalah berupa sebuah bidang. Menurut kategori, pintu masuk dapat dikelompokkan menjadi kategori-kategori berikut



I. Rata mempertahankan kemenerusan permukaan dinding



II. Dirojokkan memajukan atau menambah elemen arsitektural setelah dinding pintu masuk.

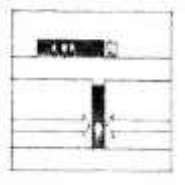


III. Dimundurkan membentuk suatu ruang peralihan dengan memundurkan bidang dan menciptakan kanopi pada bagian atas.

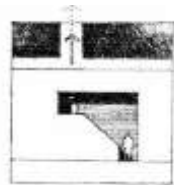


Berikut merupakan beberapa karakter yang dapat diperkuat pada pintu masuk, yaitu

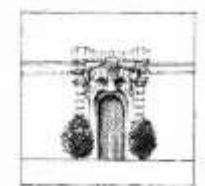
I. Membuat bukaan yang lebih rendah, lebih lebar, atau lebih sempit daripada yang lain



II. Membuat pintu masuk dalam atau berkelok-kelok



III. Memperjelas bukaan dengan ornamen atau dekorasi.

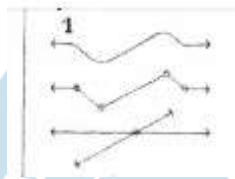


c. Konfigurasi Jalurnya

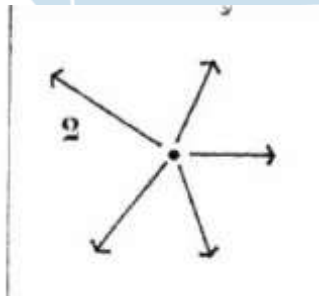


I. Linear

Merupakan jalur lurus yang dapat menjadi sebuah elemen pengatur utama bagi sirkulasi untuk serangkaian ruang. Jalur ini dapat berbentuk kurvalinear atau terpotong-potong, bersimpangan, bercabang, atau membentuk putaran balik.

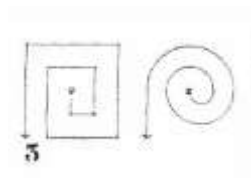


II. Radial merupakan jalur linear memanjang yang berakhit atau mulai dari sebuah titik



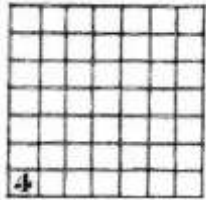
III. Spiral

Jalur tunggal yang menerus dari awal berawal dari sebuah titik pusat, bergerak melingkar, dan semakin lama akan semakin jauh dari titik pusat.



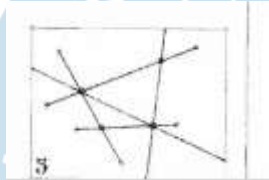
IV. Grid

Jalur yang terdiri dari dua jalur yang berpotongan pada interval-interval reguler dan menghasilkan area ruang berbentuk persegi atau persegi panjang.



V. Jaringan

Jalur yang terdiri dari jalur-jalur yang menghubungkan titik-titik yang terbentuk di dalam ruang

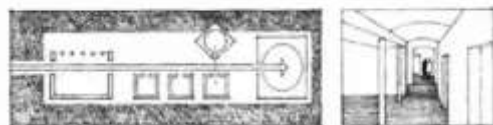


VI. Komposit

Pada sebuah bangunan biasanya terdapat kombinasi pola-pola yang berurutan. Titik penting pada suatu bangunan akan menjadi pusat aktivitas. Titik ini menyelingi jalur pergerakan menuju suatu tempat dengan memberikan kesempatan untuk berhenti dan beristirahat. Demi mencegah terjadinya jalur yang berbelit dan tidak terorientasi, maka perlu adanya susunan hirarki di antara jalur dan titik-titik sebuah bangunan dan membedakan skala, bentuk, panjang dan perempatan.

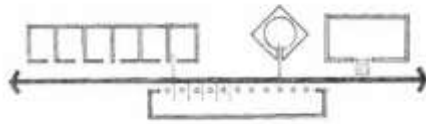
d. Hubungan-hubungan jalur-ruang

Jalur dapat dikaitkan dengan ruangan yang dihubungkan melalui beberapa cara berikut.



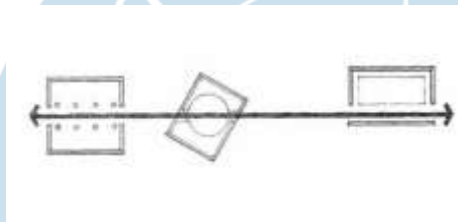
I. Melewati Ruang

Jalur sirkulasi yang melewati ruang, mempertahankan integritas tiap ruang



II. Lewat menembusi ruang

Jalur sirkulasi dapat melewati ruang secara miring, lurus, atau di sepanjang tepian. Saat menembus ruang, maka akan tercipta pola-pola peristirahatan dan pergerakan di dalamnya



III. Menghilang di dalam Ruang

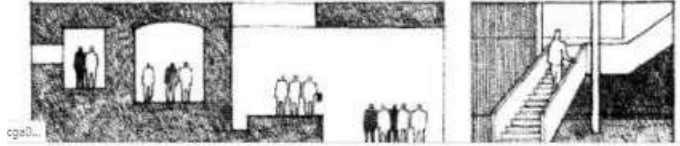
Lokasi ruang menghasilkan jalur. Hubungan jalur ini digunakan untuk mencapai ruang atau memasuki ruang baik secara fungsional maupun simbolis.



e. Bentuk ruang sirkulasi

Bentuk dan skala ruang sirkulasi mengakomodir pergerakan manusia ketika berjalan santai, berhenti, beristirahat dan menikmati pemandangan sepanjang jalur. Bentuk sirkulasi sendiri bermacam-macam menurut bagaimana batas-batasnya didefinisikan, bagaimana bentuknya berkaitan dengan ruang yang dihubungkan, kualitas skala, proporsi, bagaimana orientasi pintu masuk terhadap sirkulasi, serta perubahan-perubahan level

yang terjadi baik menggunakan tangga maupun ramp. Bentuk ruang sirkulasi antara lain:



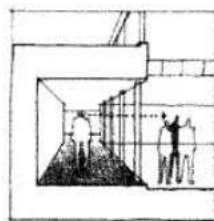
I. Tertutup

Membentuk koridor privat yang menghubungkan ruang-ruang tertentu melalui akses masuk yang dilingkupi oleh dinding di sisi kanan dan kiri sirkulasi



II. Terbuka pada satu sisi

Membentuk balkon yang menyajikan kemenerusan spasial dan visual dengan ruang yang dihubungkan

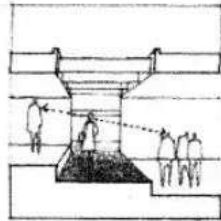


III. Terbuka pada kedua sisi

membentuk jalur setapak berkolom yang menjadi elemen fisik pada ruang yang dilaluinya. Secara visual sirkulasi ini akan terasa lebih bebas sebab tidak terdapat pembatas disisi-sisinya.

Sebuah jalur sirkulasi yang sempit memiliki kecenderungan untuk mendorong pergerakan kedepan, maka diperlukan ruang yang dapat menjadi area pemberhentian untuk beristirahat atau menikmati pemandangan. Pembentukan ruang tersebut dapat dilakukan dengan

memperlebar jalur sirkulasinya. Jika terdapat jalur sirkulasi yang sangat besar, maka pergerakan akan ditentukan oleh aktivitas dan pengaturan perabot di dalam ruang tersebut.



4.4 Kajian Mixed use Building

4.4.1 Pengertian

Mixed use building merupakan bangunan multi fungsi yang terdiri dari satu atau beberapa massa bangunan yang terpadu dan saling berhubungan secara langsung dengan fungsi yang berbeda. Mixed use building merupakan salah satu upaya pendekatan perancangan yang berusaha menyatukan berbagai aktivitas dan fungsi yang berbeda.

4.4.2 Ciri-ciri

Untuk membedakan mixed use building dengan bangunan jenis lain, berikut ini akan merupakan ciri-ciri dari mixed use building, yaitu mewadahi 2 fungsi atau lebih yang terdapat dalam kawasan tersebut, misalnya terdiri dari hotel, rumah sakit, sekolah, mall, apartement, dan pusat rekreasi.

- terdapat pengintegrasian secara fisik dan fungsional terhadap fungsi fungsi yang terdapat di dalamnya.
- hubungan yang relatif dekat antara satu bangunan dengan bangunan lainnya dengan hubungan interkoneksi antar bangunan didalamnya
- kehadiran pedestrian sebagai penghubung antar bangunan.

4.4.3 Manfaat

Kehadiran mixed use building dalam konsep bangunan memiliki dampak positif bagi berbagai pihak. Menurut danisworo (1996) terdapat 5 keuntungan dari konsep mixed use building, yaitu:

- Mendorong tumbuhnya kegiatan yang beragam secara terpadu dalam suatu wadah secara memadai.
- menghasilkan sistem sarana dan prasaarana yang lebih efisien dan ekonomis
- Memperbaiki sistem sirkulasi
- Mendorong pemisahan yang jelas antara sistem transportasi -memberikan kerangka yang luas bagi inovasi perancangan bangunan dan lingkungan.

4.5 Preseden

Constitucion veterinary



Architects: Doubleese space &
Branding Luas area: 450.0 m2



klinik hewan 24 jam ini berspesialisasi dalam hewan peliharaan, burung, dan hewan pengerat; Selain itu, klinik ini berisi pusat pembelajaran untuk mahasiswa kedokteran hewan dan merupakan pusat referensi untuk kolega lain di daerah tersebut.

Mulai dari lokasi baru dengan area 450m², bagian dari persyaratan proyek, klien meminta pesanan, keharmonisan, kehangatan, kebersihan, fungsionalitas, dan transparansi. Ini memungkinkan untuk mengembangkan proyek yang sepenuhnya bebas dan fleksibel yang mengarahkan untuk menghasilkan identitas baru di mana jenis dan ruang bergabung.



Kami sepakat dengan klien untuk merancang referensi halus yang akan bercampur dengan desain. Setelah bertahun-tahun merancang situasi manusia, kami menyukai gagasan merancang ruang kesejahteraan untuk hewan peliharaan.

Siluet Hewan dalam dimensi 2 dan 3 dengan warna yang mantap sejalan dengan dinding space yang menghasilkan gerakan dan

perasaan bebas kepada pasien. Kami memutuskan untuk membuat fasad kami sendiri sebagai kulit kedua yang dimodulasi oleh lebih dari 500 strip logam dengan komposisi warna yang dipelajari. Interior klinik ini dilapisi dengan imitasi dari kayu yang membawa kehangatan.



material “Kayu” pada bagian utama, toilet dengan pintu tersembunyi, dan area grooming hewan peliharaan. Sirkulasi keliling ini mengatur ruang tunggu (anjing dan kucing), konsultasi medis, ruang konferensi hingga meninggalkan klinik melalui toko khusus. Sebuah kisi kayu memisahkan ruang tunggu kucing dan anjing. Ruang tunggu kucing dirancang sebagai ruang yang nyaman dan berisi rak yang ditinggikan untuk penempatan kandang.



Pada area laboratirium. Didesain dengan skema sirkulasi yang sama, area ini memiliki area besar yang dilengkapi dengan

perawatan pra-pasca operasi. Di sekitar ruang tengah ini, ruang rontgen, ruang operasi, ruang perawatan anjing dan kucing, ruang disinfeksi dan ruang dokter hewan darurat 24 jam.



Mengenai ruang rawat inap dibedakan antara ruang kucing, ruang anjing menular dan ruang anjing tidak menular. Masing-masing dilengkapi dengan bathtub untuk membersihkan hewan, dan kandang stainless steel yang dirancang untuk ukuran yang berbeda sesuai dengan konstitusi hewan.



Preseden

Animal services center



Architects: RA-DA; Designers: Carolyn Telgard, Jesse Madrid

Tahun : 2013

Lokasi : United stated

Ini adalah proyek yang menantang semua konseps awal penampungan hewan sebagai bangunan. Ini menciptakan lingkungan yang ramah dengan pengunjung dalam pikiran dan melibatkan masyarakat dengan cara yang positif dan menarik.



Shelter ini terletak di jantung kawasan industri ringan yang dikelilingi oleh zona perumahan dan dekat dengan jalan yang sibuk. Daerah ini sering dikunjungi oleh truk-truk besar, bus, & trailer yang bermanuver masuk dan keluar dari properti yang berdekatan: halaman bus di utara dan pabrik di barat. Tempat parkir umum terletak sehingga aksesnya senyaman mungkin. Dengan fasadnya yang unik dan warna-warna cerah, hunian ini menghidupkan area tersebut.

Massa 24.000sf dari bangunan berlantai satu dibagi menjadi dua bagian, memperlihatkan Galeri pusat yang menghubungkan tempat parkir umum melalui bangunan ke area kennel luar ruangan (35.000sf). Saat pengunjung melakukan perjalanan melalui jalur ini ini, mereka melihat banyak bangunan, yang sebagian besar terlihat dari tempat parkir: ruang penampung hewan kecil; kamar kucing; kamar anak kucing; ruang reptil eksotis dan sebagainya; semua menampilkan hewan peliharaan untuk diadopsi. Setiap lobi berbaris di belakang etalase menciptakan hamparan ritel yang berlabuh di sudut barat laut dengan Spay and Neuter Clinic dan di ujung selatan dengan Aviary.



Galeri menjadi 'Boulevard Utama' saat transisi mulus ke 'Kennel Garden' di luar ruangan. Di sini, kandang berorientasi dengan cara yang meminimalkan jumlah kandang yang saling berhadapan dalam upaya untuk mengurangi tingkat kebisingan dan mencegah gonggongan

menular. Sebagai gantinya, semua kandang menghadap ke dinding yang berwarna hijau atau taman-taman mini yang menyediakan istirahat yang menyenangkan di kandang. Kanopi pohon terbuka di area yang memungkinkan matahari masuk ke ruang, untuk memberikan variasi di sepanjang Boulevard seperti seakan berada di taman alami atau hutan.



Ketika mendesain eksterior bangunan, kami ingin menunjukkan esensi bangunan dalam penampilannya. Kami memulai penyelidikan pada kulit binatang, dan tertarik dengan sisik reptil yang tumpang tindih, kami mengembangkan sistem 'penskalaan' yang dapat dibuat dengan mudah dan terjangkau. Kami menemukan konsep ini sederhana dan serbaguna dalam membungkus program bangunan yang padat. Panel komposit pracetak berjalan berulang-ulang dalam dua baris pada fasad mereplikasi kulit hewan bersisik.



Langkah-langkah telah diambil untuk mengatur pencahayaan, kontrol suhu, udara dalam ruangan dan kualitas lingkungan. Bahan bangunan interior dan eksterior memiliki konten daur ulang dan tersedia secara regional. Kaca rendah dan atap bintang energi mengurangi penumpukan panas di dalamnya. Bentuk bangunannya sekompak mungkin: kamar-kamarnya ditata dengan rapat dan efisien. Galeri utama adalah ruang eksterior, mengurangi luas keseluruhan rekaman persegi berAC. Panel surya menutupi atap gedung dan langit-langit memungkinkan cahaya masuk ke semua kamar yang ditempati orang dan hewan. Semua lansekap di lokasi dirancang dengan kemudahan perawatan dan konsumsi air yang rendah. Pada akhirnya, bangunan ini merupakan pelopor pendekatan untuk tujuan sosial dan lingkungan yang membuatnya cukup unik. Bangunan LEED Silver ini melampaui sifat utilitariannya dan dengan melakukan itu, menciptakan pengalaman yang bermakna bagi pengunjung, staf, dan masyarakat.

