



IMPLEMENTASI DESAIN BIOFILIK TERHADAP INTERIOR FASILITAS PELAYANAN HEWAN PELIHARAAN KUCING DAN ANJING DI SURABAYA

Sayyidah Ayu Izzabillah¹, Mufidah²

^{1,2}Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Email: ayuizzabillah283@gmail.com¹, mufidah@untag-sby.ac.id²

ABSTRACT

A cat and dog pet service facility is a place that provides various things related to these pets, from health, care, training to the equipment the animals need. There are various pet service facilities from macro to micro needs, but in the city of Surabaya only a few facilities are available, such as pet shops, clinics and grooming, and these facilities are not located in one location. Apart from that, in the city of Surabaya itself there are still very few buildings or facilities for pet services. Cases of pet diseases are now increasing in number and type, both contagious and not. The application of biophilic design is an architectural design that seeks to improve human health, fitness and well-being by increasing productivity and maintaining the function and resilience of natural systems over time. Regarding this problem, the author applies biophilic design to the interior of cat and dog pet service facilities with complete facilities so that they can accommodate all the activities of these pets in one location. It is hoped that with the author's thoughts and ideas, this cat and dog pet service facility will be useful and beneficial for animals, animal owners and animal caretakers in the city of Surabaya.

Keyword: Pet, Service Facilities, Biophilic.

ABSTRAK

Fasilitas pelayanan hewan peliharaan kucing dan anjing merupakan suatu wadah yang menyediakan berbagai macam yang berkaitan dengan hewan peliharaan tersebut dari mulai kesehatan, perawatan, pelatihan hingga perlengkapan kebutuhan hewan tersebut. Berbagai fasilitas pelayanan hewan peliharaan dari kebutuhan makro hingga mikro, namun di kota Surabaya hanya beberapa fasilitas saja yang tersedia seperti *pet shop*, *klinik* dan *grooming*, dan juga fasilitas tersebut tidak berada di satu lokasi. Selain itu di kota Surabaya sendiri masih sedikit bangunan atau tempat fasilitas pelayanan hewan peliharaan, Kasus penyakit hewan peliharaan tersebut juga kini semakin banyak jumlah dan jenisnya, baik yang dapat menular maupun tidak. Penerapan desain biofilik merupakan desain arsitektural yang berupaya meningkatkan kesehatan, kebugaran, dan kesejahteraan manusia dengan meningkatkan produktivitas dan menjaga fungsi serta ketahanan sistem alam dari waktu ke waktu. Mengenai permasalahan tersebut maka penulis menerapkan desain biofilik terhadap interior fasilitas pelayanan hewan peliharaan kucing dan anjing dengan fasilitas yang lengkap sehingga dapat mewadahi segala kegiatan hewan peliharaan tersebut dalam satu lokasi. Diharapkan dengan adanya ide dan gagasan penulis semoga fasilitas pelayanan hewan peliharaan kucing dan anjing ini dapat berguna dan bermanfaat bagi hewan, pemilik hewan dan perawat hewan di kota Surabaya.

Kata Kunci: Hewan Peliharaan, Fasilitas Pelayanan, Biofilik.



PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain. Banyak manusia menjadikan hewan peliharaan sebagai teman hidupnya. Terutama di kota Surabaya ibu kota provinsi Jawa Timur yang kini jumlah hewan peliharaan kucing mencapai 90% dan anjing mencapai 60% dari rata-rata jumlah hewan peliharaan di kota tersebut (Cindy Tan Antandi Putri et al., 2017). Meskipun hobi tersebut cukup banyak peminatnya, namun di kota Surabaya belum terdapat wadah yang lengkap untuk menunjang kebutuhan hewan peliharaan terutama kucing dan anjing, fasilitas-fasilitas pelayanan hewan peliharaan di kota Surabaya hanya terdapat 26 fasilitas yang hanya tersedia *pet klinik*, *pet grooming*, *pet hotel* dan *pet shop* (Wardah Afifah, 2022). Selain itu, banyak sekali kasus hewan peliharaan kucing dan anjing yang terkena penyakit menular dan tidak menular karena kurangnya perawatan yang maksimal oleh pemelihara. Sedangkan penyakit hewan tersebut juga dapat mengancam kesehatan pemelihara itu sendiri. Kota Surabaya yang berpotensi besar dalam mendukung perkembangan dunia fauna, khususnya hewan peliharaan di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari berbagai rencana Pembangunan dan minat penduduk kota Surabaya (Fiqih Arfani, 2023).

Adanya pendekatan *biophilic design* untuk perancangan interior fasilitas pelayanan hewan peliharaan kucing dan anjing di kota Surabaya ini, khususnya para pemilik atau pecinta hewan kucing dan anjing terutama akan merasa senang dan kagum karena dengan adanya fasilitas pelayanan hewan peliharaan kucing dan anjing dengan pendekatan *biophilic design* ini. Perancangan fasilitas pelayanan hewan peliharaan kucing dan anjing yang menerapkan desain *biophilic* ini di bangun untuk menyediakan fasilitas-fasilitas yang dibutuhkan hewan peliharaan kucing dan anjing yang mencerminkan alam, serta membantu mencegah penyebaran penyakit-penyakit hewan peliharaan kucing dan anjing dan juga dapat meningkatkan kesehatan, perdagangan dan jasa di kota Surabaya. Fasilitas pelayanan hewan peliharaan kucing dan anjing ini terdiri dari *pet klinik* yang di dalamnya bertugas untuk menangani penyakit-penyakit kucing dan anjing, *pet grooming* yang berguna untuk menjaga kebersihan dan kecantikan kucing dan anjing, *pet training* yang bertugas untuk melatih kucing dan anjing, *pet relaxation* membantu kesehatan mental bagi kucing dan anjing, *pet fitness* menjaga kebugaran tubuh kucing dan anjing, *pet hotel* yang menyediakan penginapan kucing dan anjing, *pet shop* di dalamnya yang berisi perlengkapan kebutuhan kucing dan anjing, *pet house call* fasilitas yang bersedia untuk melayani kucing dan anjing di rumahnya, *pet cafe* yang mewadahi pemelihara kucing dan anjing saat menunggu pelayanan dan *pet photo* sarana untuk kebutuhan foto kucing dan anjing. Dengan menyediakan fasilitas-fasilitas ini maka kesehatan dan kebutuhan hewan peliharaan kucing dan anjing akan terpenuhi. Serta perdagangan dan jasa kota Surabaya akan semakin meningkat.

KAJIAN PUSTAKA

Ruang awalnya merupakan konsep dari sebuah susunan kemudian timbul pemahaman mengenai *science of space (invented space; an infinity)*, dan teori terbaru saat ini adalah *the modern field of epistemology* atau ruang adalah sebuah mental thing (*Ideological Spaces*) (Kellert & Calabrese, n.d.). Oleh karena itu perlu adanya ruang yang dapat dimengerti oleh penggunaannya, maka dibutuhkan adanya penghubung antara ruang dengan penggunaannya sehingga perlu adanya teori tentang bagaimana menghadirkan ruang yang dapat dimengerti oleh penggunaannya.

Pada sebuah temuan psikologi sosial Eric Fromm dan kemudian dikembangkan oleh ahli biologi Edward Wilson, bahwa manusia secara genetis cenderung menyukai jenis alam dan pemandangan alam tertentu dan temuan tersebut disebut dengan istilah '*Biophilic*'. Menurut William Browning dan Jenifer Seal-Cramer menguraikan tiga klasifikasi *biophilic*,



diantaranya: (1) *Nature in the space*, (2) *natural analogues*, dan (3) *Nature of the space*. Dari ketiga pola tersebut dikembangkan oleh Edward O. Wilson 1993 menjadi 14 pola (Law, 2014), diantaranya:

A. *Nature in the space*

1. *Visual Connection With Nature*

Pola yang berkaitan dengan indra penglihatan untuk merasakan ruangan yang berhubungan dengan alam.

2. *Non-Visual Connection With Nature*

Pola yang berkaitan dengan indra perasa, pendengar, peraba dan pencium dalam merasakan ruangan yang berhubungan dengan alam.

3. *Non-Rhythmic Sensory Stimuli*

Pola yang bersifat acak dan berlangsung sebentar sehingga sering tidak dapat disadari oleh pengguna ruangan tetapi memberikan suasana ruang yang segar dan menarik.

4. *Thermal & Airflow Variability*

Pola yang berkaitan dengan udara, suhu dan kelembaban yang bersifat dinamis dan juga bervariasi pada interior sehingga menyerupai alam sesungguhnya.

5. *Presence Of Water*

Pola yang menggunakan unsur air dalam ruangan sehingga memberikan rasa nyaman dan menenangkan bagi pengguna ruangan.

6. *Dynamic & Diffuse Light*

Pola yang berkaitan dengan pencahayaan alami ruangan yang mengalami pergerakan karena perbedaan waktu yang bersifat dinamis dan menyebar dalam ruangan sehingga menimbulkan kontras gelap terang pada ruangan.

7. *Connection With Natural Systems*

Pola yang berkaitan dengan ruang interior objek yang berhubungan dengan alam sehingga mengalami perubahan setiap saat agar pengguna ruangan dapat berinteraksi langsung dengan alam.

B. *Nature in the space*

1. *Biomorphic Forms & Patterns*

Pola yang menghadirkan alam dalam ruangan dengan meniru bentuk alam sebagai elemen pembentuk dan pengisi ruang berupa bentuk dan motif.

2. *Material Connection With Nature*

Pola yang menggunakan material alami sehingga mengalami perubahan dari waktu ke waktu dan dapat merefleksikan lingkungan lokal.

3. *Complexity & Order*

Pola yang menerapkan bentuk simetri dan geometri yang berulang dengan skala yang sama atau berbeda sehingga pengguna dapat lebih memahami ruangan.

C. *Nature of the space*

1. *Prospect*

Pola yang memberikan pandangan luas, terbuka dan terang pada ruangan sehingga pengguna dapat merasakan keberagaman dalam ruangan.

2. *Refuge*

Pola yang membatasi ruangan dengan ruang luar sehingga menciptakan rasa aman dan terlindungi bagi pengguna ruangan.

3. *Mystery*

Pola yang terdapat pergerakan dinamis dan perubahan waktu ke waktu dalam ruangan sehingga memberikan rasa kagum dan ingin tahu akan sensasi yang dirasakan dalam ruangan.



4. Risk/peril

Pola yang menciptakan rasa bahaya dan ancaman tetapi tetap merasa terlindungi agar pengguna ruangan dapat meningkatkan rasa ingin tahu, waspada dan kekaguman pada ruangan.

Menurut peraturan pemerintah nomor 48 tahun 2013 tentang budidaya hewan peliharaan, fasilitas hewan peliharaan harus memenuhi beberapa kriteria (*Perpres 48 2013*, n.d.), diantaranya:

1. Ketersediaan air dan pakan
2. Persyaratan teknis peternakan dan teknis kesehatan hewan
3. Tersedia prasarana dasar berupa jalan, jembatan dan pasar hewan.
4. Kelestarian fungsi lingkungan hidup dan kondisi sosial budaya Masyarakat
5. Sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam melakukan penerapan *biophilic design* pada interior fasilitas pelayanan hewan peliharaan kucing dan anjing di Surabaya berdasarkan pada penelitian terapan (*applied research*) melalui pendekatan deskriptif kualitatif. Tahap pertama melakukan eksplorasi ide untuk menggali isu permasalahan kota Surabaya mengenai jumlah hewan peliharaan kucing dan anjing yang semakin meningkat dan penyebaran penyakit hewan peliharaan kucing dan anjing di Surabaya. yang kedua yaitu melakukan pengumpulan dan pengolahan data berupa studi literatur dan studi preseden yang berkaitan. Ketiga, melakukan tahapan sintesa 14 pola *biophilic* yang kemudian disederhanakan menjadi 10 pola dengan mempertimbangkan efektifitas pada penerapan. Dan tahapan terakhir yang keempat yaitu melakukan penerapan *biophilic design* pada interior fasilitas pelayanan hewan peliharaan kucing dan anjing di Surabaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi desain biofilik pada interior fasilitas pelayanan hewan peliharaan kucing dan anjing di surabaya

Implementasi pola desain biofilik pada interior fasilitas hewan peliharaan kucing dan anjing di Surabaya ini penting untuk diperhatikan bahwa desain biofilik tidak dapat diterapkan sendiri-sendiri, pola-pola ini saling terkait dan mungkin memiliki bentuk implementasi yang serupa atau bahkan identic. Hal tersebut tergantung pada cara desainer menekankan pola-pola yang akan diaplikasikan dalam menciptakan suasana ruang yang memberikan suasana *biophilic*. Berikut ini implementasi dari pola *biophilic design* dalam interior fasilitas pelayanan hewan peliharaan kucing dan anjing di Surabaya. :

1. Visual Connetion With Nature

Interior akan di buat dengan beberapa dinding bangunan terbuat dari kaca lebar atau ruang terbuka hijau, sehingga pengguna (manusia dan hewan peliharaan kucing dan anjing) dapat terkoneksi langsung dengan alam di sekitar objek. Seperti gambar di bawah ini.



Gambar 1. *Pattern Visual Connection With Nature*
(Sumber: Desain penulis)

2. *Non-Visual Connection With Nature*

Interior akan dibuat dengan beberapa spot yang dapat dinikmati dengan indra penciuman, pendengaran dan juga peraba, seperti terdapat beberapa tanaman alami (penciuman) dan menggunakan material dengan bahan alam seperti kayu (peraba). Seperti penerapan pada gambar berikut.



Gambar 2. *Pattern Non-Visual Connection With Nature*
(Sumber: Desain penulis)

3. *Thermal & Airflow Variability*

Suhu ruangan akan dioptimalkan dengan suhu yang menyegarkan dengan bantuan penghawaan alami (bukaan-bukaan yang besar) dan juga buatan (AC).



Gambar 3. Implementasi pola *Risk/peril*
(Sumber: Desain penulis)

4. *Dynamic & Diffuse Light*

Efek cahaya alami dengan beberapa ornamen yang dapat memberikan efek bayangan dari cahaya tersebut terhadap ruangan yang bergerak mengikuti pergerakan cahaya dari waktu ke waktu.



Gambar 4. *Pattern Dynamic & Diffuse Light*
(Sumber: Desain penulis)

5. *Biomorphic Forms & Patterns*

Menggunakan bentuk dan pola biomorfik pada interior objek, untuk memberikan kesan semakin dekat dengan alam. Seperti pelapis dinding yang menggunakan beberapa motif kayu, seperti contoh berikut.



Gambar 4. *Pattern Biomorphic Forms & Patterns*
(Sumber: Desain penulis)

6. *Material Connection With Nature*

Material finishing objek akan didominasi oleh kayu, rumput sintetis dan juga beberapa dominasi cat tekstur untuk semakin mempertegas tekstur-tekstur alami.



Gambar 5. *Pattern Material Connection With Nature*
(Sumber: Desain penulis)

7. *Complexity & Order*

Desain dalam objek akan diatur sedemikian rupa dengan memaksimalkan beberapa penataan furniture dan juga pola-pola wall finish yang tertata secara teratur sebagai penyeimbang antara rasa bosan dan berlebihan dalam ruangan.



Gambar 6. *Pattern Complexity & Order*
(Sumber: Desain penulis)



8. *Prospect*

Beberapa ruang akan dimaksimalkan dengan pencahayaan, bukaan dan sirkulasi yang luas sehingga pengguna tidak merasa tertekan dalam objek nantinya, seperti pada lobby atau ruang berkumpul lainnya.



Gambar 7. *Pattern Prospect*
(Sumber: Desain penulis)

9. *Refuge*

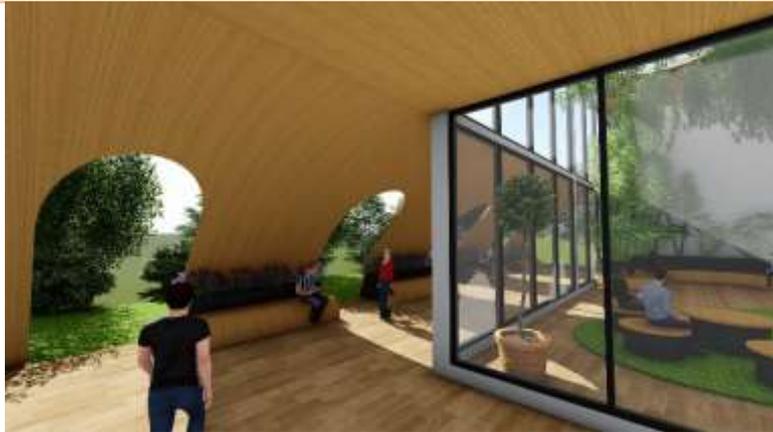
Ruangan dengan beberapa pembatas dan tempat untuk beristirahat, sehingga memberikan rasa aman pada ruangan.



Gambar 8. *Pattern Refuge*
(Sumber: Desain penulis)

10. *Mystery*

Membuat ruangan dengan menggunakan pencahayaan alami sebagai cahaya ruangan dengan beberapa elemen yang dapat memberikan bayangan pada ruangan tersebut, seperti gambar di bawah ini.



Gambar 9. *Pattern Mystery*
(Sumber: Desain penulis)

KESIMPULAN

1. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan desain biofilik pada desain interior fasilitas pelayanan hewan peliharaan kucing dan anjing di Surabaya ini dapat dicapai dengan menerapkan 10 pola desain biofilik. Ada 4 pola yang tidak dapat diterapkan diantaranya pola *Non-Rhythmic Sensory Stimuli*, *Presence Of Water*, *Connection With Natural Systems* dan *Risk/Peril*. Ke-4 pola tersebut tidak dapat diterapkan karena pertimbangan keamanan hewan peliharaan dan juga kenyamanannya.
2. Hasil implementasi juga menunjukkan pola-pola tersebut dapat diterapkan hanya pada area public. Penerapan pola desain biofilik juga harus memperhatikan lokasi tanaman atau fitur air yang beresiko bagi keselamatan hewan peliharaan. Bukaan yang besar dapat menjadi akses pemandangan dan aliran udara dari dalam ruangan, tetapi bukaan juga dapat menyebabkan cahaya matahari masuk terlalu banyak dan mengganggu proses kegiatan kesehatan seperti rontgen dan lainnya yang memerlukan ruangan terhindar dari cahaya matahari.

Berdasarkan kesimpulan dan pembahasan yang telah diuraikan, maka saran yang dapat penulis berikan antara lain adalah:

Mengedukasi para perencana dan arsitek tentang pendekatan biofilik, biophilic adalah bagian teori healing environment yang lebih umum dan luas serta dapat diterapkan pada berbagai jenis fungsi objek arsitektur. Tidak hanya objek arsitektur yang berkaitan dengan kesehatan manusia tetapi juga bangunan umum atau kesehatan pada hewan peliharaan juga. Teori ini memiliki efek yang dapat terlihat secara langsung sehingga juga perlu dipahami oleh perencana dan desainer arsitektur.



DAFTAR PUSATAKA

- Cindy Tan Antandi Putri, I Nyoman Adi, & Sherly de Yong. (2017). Re-design Interior Petground Kenjeran Surabaya dengan Pendekatan Green Design. *JURNAL INTRA*, 5(2).
- Wardah Afifah. (2022, May 28). *Daftar 26 Pet Shop Di Surabaya Dengan Fasilitas Terlengkap! Yuk Mampir*. Pintar Pet.
- Fiqih Arfani. (2023, June 19). *Pemkot Surabaya perketat pengawasan lalu lintas hewan cegah rabies*. Antaranews.
- Kellert, S. R., & Calabrese, E. F. (n.d.). *THE PRACTICE OF BIOPHILIC DESIGN*. www.biophilic-design.com
- Law, F. (2014). “...*the enjoyment of scenery employs the mind without fatigue and yet exercises it, tranquilizes it and yet enlivens it; and thus, through the influence of the mind over the body, gives the effect of refreshing rest and reinvigoration to the whole system.*” *Introduction to Yosemite and the Mariposa Grove: A Preliminary Report*.
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 48/PP/2013 tentang Budi Daya Hewan Peliharaan