

PERANCANGAN INTERIOR *PET MEDICARE* DI KOTA BLITAR

Irfa Kurnia¹, Ahmad Fajar Ariyanto²

¹Program Studi S-1 Desain Interior
Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
E-mail: iphapa@gmail.com

²Program Studi S-1 Desain Interior
Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
E-mail: Leahfajar@yahoo.cm

ABSTRACT

Every person has a tendency to love something and do a deep research into that activity. Daily routine drains energy of the people. That is why, hobby, such as taking care of pets become a refreshing activity that 'recharge' the energy that has been depleted. Pet hobby has become a trend and spreads to even remote areas, especially Blitar City. Communities such as Munchkin Minuet Cats, Brotherhood Gamedog (BROGAD), Kucing Addict, KDC and Canine were born in Blitar, but the facilities for fulfilling the needs of both pet dogs and cats are extremely limited. Only some pet food outlets and animal clinics which were not enough to complete the needs in one place (one stop service). That is why The Interior Design of Pet Medicare in Blitar City is going to answer that problem. Pet Medicare is there with many facilities that includes Medic, Care, Playspace, Meeting and Store that combine origami design theme with contemporary style. Origami that famous for its animal forms is packed with contemporary style which is so up-to-date and make it an interesting place for pet-lovers, veterinarians, and also animal owners.

Keywords: *Pet, Medicare, Blitar, Animal, Pets.*

PENDAHULUAN

Modernisasi pada akhirnya memberikan dampak pada berbagai aspek. Dari sisi ekonomi tentunya modernisasi memberikan dampak pada kemajuan system ekonomi masyarakat Indonesia saat ini. Selain sektor ekonomi, dampak modernisasi juga dirasakan pada bidang sosial. Setiap orang memiliki kecenderungan untuk menyukai suatu hal dan mendalaminya dengan bentuk berkegiatan. Salah satu dari sekian banyak hobi yang ada di masyarakat saat ini yang cukup menyita perhatian adalah kegemaran terhadap hewan peliharaan. Kegiatan masyarakat yang padat menimbulkan rasa jenuh sehingga kegiatan hobi tersebut dapat menjadi penghilang rasa

penat setelah beraktivitas pekerjaan.

Umumnya hewan peliharaan yang diminati adalah anjing dan kucing, meskipun pada perkembangannya mulai muncul minat pada hewan lain seperti reptil, dan beberapa jenis unggas. Saat ini memiliki hewan peliharaan tidak hanya sebagai penyalur hobi maupun sebagai teman, namun membawa keuntungan karena hewan yang dipelihara tak jarang memiliki nilai ekonomi yang tinggi jika diperjualbelikan. Kegiatan hobi memelihara hewan peliharaan terjadi di berbagai tempat. Jika mulanya kegiatan semacam ini diikuti oleh kalangan warga perkotaan besar dan berkesan elit, namun saat ini kegiatan tersebut telah menyebar bahkan di daerah-daerah kecil

di Indonesia, dengan peminat yang semakin beragam tentunya.

Kegiatan semacam ini di Blitar ini mulai terlihat dan telah berdiri beberapa komunitas yang menjadi wadah kegiatan *hobbies*, mereka *Munchkin Minuet Cats*, *Brotherhood Gamedog (BROGAD)*, *Kucing Addict*, *KDC*, *Canine*, yang berada di Blitar dan sekitarnya. Akan tetapi hanya terdapat beberapa *outlet* penjual makanan hewan, dan beberapa klinik dokter hewan dengan tempat yang terpisah. Seiring dengan munculnya minat masyarakat terhadap hobi tersebut, maka dipandang perlu adanya fasilitas yang mampu mencakup segala kebutuhan terkait hewan peliharaan dalam satu tempat (*one stop service*). Melihat potensi pasar di Blitar yang mayoritas adalah peminat hobi pemelihara kucing dan anjing, maka *Pet Medicare* ini terfokus pada pelayanan kebutuhan hewan peliharaan anjing dan kucing. Mengutip sebuah pernyataan mengenai pentingnya pelayanan kesehatan pada hewan berikut,

“Dewasa ini masalah kesehatan hewan harus dipandang sebagai masalah kesehatan semesta, yang memerlukan pendekatan paradigma “*one world, one health, one medicine*”. Hal ini mengandung implikasi pentingnya penyelesaian masalah kesehatan hewan secara tuntas dan berkesinambungan dalam suatu sistem kesehatan hewan nasional”¹

maka perancangan *Pet Medicare* adalah sebuah solusi bagi para *hobbies* di Blitar, khususnya pemelihara anjing dan kucing dalam memenuhi kebutuhan peliharaannya. Maka perancangan *Pet Medicare* adalah sebuah solusi bagi para *hobbies* di Blitar, khususnya pemelihara anjing dan kucing dalam memenuhi kebutuhan peliharaannya.

1 Peraturan Menteri Pertanian Nomor: 02/Permentan/OT.140/1/2010 tentang Pedoman Pelayanan Jasa Medik Veteriner

Persyaratan Minimal untuk Fasilitas Kategori Klinik Hewan adalah Ruang Pelayanan yang terdiri atas Ruang Tunggu, Ruang Periksa, Ruang Tindakan, Ruang Preparasi, Ruang Operasi, dan Ruang Rawat Inap. Ruang penunjang terdiri dari Ruang Cuci Alat dan Kain Operasi, Ruang Rapat, Ruang Perpustakaan, dan Ruang Obat. Jasa pelayanan meliputi konsultasi dan terapi, vaksinasi, operasi (minor, mayor), rawat inap dan isolasi, pemeriksaan laboratorium, UGS, Xray, UGD.²

Dari kutipan di atas, maka perlu adanya fasilitas yang mampu mengakomodir segala kebutuhan hewan peliharaan dalam satu tempat. Oleh karena itu pada *Pet Medicare* disediakan beberapa fasilitas seperti *grooming* untuk memenuhi fasilitas kecantikan dan kebersihan tubuh hewan peliharaan, *Medic Area* untuk memenuhi fasilitas pelayanan medis yang terdiri dari ruang konsultasi, ruang operasi, *X-Ray*, Laboratorium. *Store Area* sebagai area untuk transaksi penjualan yang menyediakan berbagai keperluan hewan peliharaan dari makanan, obat-obatan, hingga kebutuhan lain seperti kandang, pakaian dan aksesoris.

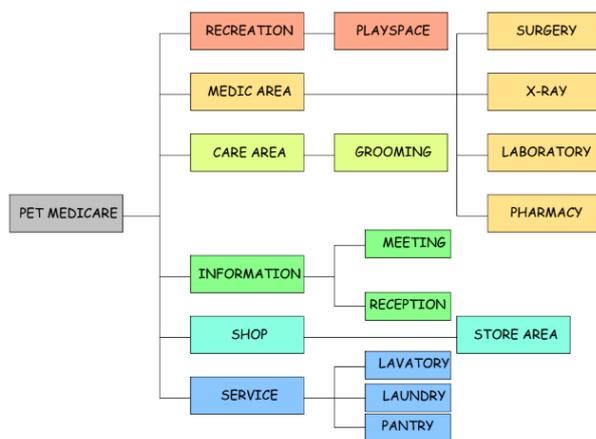
Site plan Pet Medicare adalah di Jalan Batanghari, Kota Blitar. Daerah ini terletak di pinggiran kota, sehingga udara di daerah ini jauh dari pengaruh polusi. Selain itu letaknya yang tidak berjauhan dengan Pasar Hewan Blitar, menjadi nilai tersendiri bagi para *hobbies* untuk memenuhi fasilitas yang dibutuhkannya.

Fasilitas pelayanan kesehatan tentu harus mengutamakan faktor higienis namun tetap nyaman baik bagi pengunjung (pemilik hewan), pengelola, maupun pasien (hewan). Selain itu, suasana yang bersih dan nyaman juga mampu menstimulasi kesembuhan bagi hewan yang sakit. Guna mendukung hal tersebut, perlu

2 Peraturan Menteri Pertanian No.2. (2009). *Pedoman Pelayanan Jasa Medik Veteriner*

adanya sebuah konsep desain yang menarik sehingga mendukung aktivitas dan citra Pet Medicare dengan tema origami. Origami pada saat ini dikenal memiliki beragam bentuk dengan skema warna yang beragam, sehingga sangat cocok membawakan suasana ceria pada *Pet Medicare*. Suasana ceria akan memberikan kenyamanan bagi hewan peliharaan dan memicu kesembuhan bagi pasien (hewan peliharaan).

Perancangan *Pet Medicare* di Kota Blitar merupakan wujud dari kepedulian terhadap kebutuhan akan fasilitas kesehatan khusus untuk hewan peliharaan yang sampai saat ini belum terpenuhi secara maksimal. Maraknya masyarakat Blitar saat ini yang mulai berbondong-bondong mengikuti *trend*³. Untuk mewujudkan hal tersebut diperlukan beberapa pendekatan untuk menemukan pemecahan masalah desain. Pendekatan yang dipilih meliputi



Skema 01. Skema Pembagian area berdasarkan pendekatan fungsi

³ tren /trén/ n gaya mutakhir; mengetren/ me·nge·tren/ a bergaya mutakhir; bergaya modern: (*Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ke III*, (Jakarta, Balai Pustaka). Hal 1210)

a. Rekreasi

Berupa *Playspace* untuk mengantriakan hewan peliharaan sebelum menerima layanan perawatan. Area ini berupa *Dog Room* atau *Cat Room* yang didesain khusus agar hewan yang berada di dalamnya dapat leluasa bermain seperti tingga di rumahnya sendiri.

b. Medis

1. *Surgery*

Surgery atau bedah adalah area untuk memberikan tindakan medis berupa bedah, terdiri dari ruang bedah, ruang intensif (untuk perawatan pasca operasi), ruang isolasi, dan ruang dokter untuk keperluan konsultasi dan pemeriksaan. Area ini tentu saja akan dipisah dan dikelompokkan berdasarkan jenis hewan yang akan memperoleh perawatan.

2. *Radiology*

Radiology adalah area khusus yang diperuntukkan untuk keperluan pengambilan foto rontgen menggunakan radiasi sinar X. Persyaratan ruang untuk Rekam X-Ray diatur secara resmi dalam Perka BAPETEN No. 08 Tahun 2011.⁴

3. *Laboratory*

Area khusus untuk uji laborat guna menentukan diagnosa terhadap suatu kasus secara valid. Area ini memerlukan privasi sehingga bersifat tertutup dan harus terjaga kesterilannya.

4. *Pharmacy*

Area ini merupakan tempat staf

⁴ BAPETEN (Badan Pengawas Tenaga Nukir) *Pedoman layanan perizinan Radiodiagnostik dan Intervensional*. Direktorat Perizinan Fasilitas Kesehatan dan zat Radioaktif.2014. Hal : 16

farmasi meracik obat sesuai resep yang dituliskan dokter. Bagian ruang ini termasuk area privat yang tidak dapat diakses oleh sembarang pengunjung.

c. *Care Area*

Terdiri dari ruang untuk memberikan pelayanan *Grooming* basah dan kering, dimana *Grooming* basah pelayanannya berupa pembersihan dengan air (mandi), sedangkan *Grooming* kering kegiatannya berupa kegiatan kering seperti cukur, potong, dan *styling*.

d. *Information*

1. *Meeting Hall*

Ruang yang digunakan untuk mengadakan pertemuan, melakukan *Workshop* dan seminar.

2. *Reception Area*

Area penerimaan atau resepsionis, sebagai pusat informasi dan administrasi.

3. *Meeting Room*

Ruang ini digunakan untuk mengadakan pertemuan berupa rapat yang bersifat internal.

e. *Service*

Terdiri dari ruangan *Pantry*, *Laundry*, dan *Lavatory*

Pendekatan Ergonomi

Ergonomi adalah ilmu yang mempelajari ilmu terapan yang berusaha untuk menyasikan pekerja dengan lingkungan kerjanya atau sebaliknya, dengan tercapainya produktifitas dan efisiensi yang setinggi-tingginya melalui pemanfaatan manusia seoptimalnya. Sasaran ergonomi adalah agar tenaga kerja dapat

mencapai prestasi kerja yang tinggi (produktif) tetapi dalam suasana yang aman dan nyaman.⁵

Adapun fasilitas ruang dan pendukung ruang yang dibutuhkan perancangan Interior *Pet Medicare* di Blitar adalah *Reception Area*, *Office*, *Medic Area*, *Locker*, *Care Area*, *Pantry*, *Store*, *Lavatory*, *Meeting hall*, *Meeting Room*

Pendekatan Tema/Gaya

Tema Perancangan Desain Interior *Pet Medicare* di Blitar adalah Origami menggunakan gaya kontemporer yang menonjolkan bentuk unik, diluar kebiasaan, atraktif dengan permainan warna yang menjadi modal utama dalam menciptakan daya tarik bangunan. Kontemporer berasal dari kata “co” (bersama) dan “tempo” (waktu) sehingga kontemporer secara tematik merefleksikan waktu yang telah dilalui, begitu pula dengan desain sehingga berkesan kreatif dan modern. Kata kontemporer sendiri bisa diartikan sebagai sesuatu yang serba *uptodate*, ditandai dengan perubahan desain yang selalu berusaha menyesuaikan dengan waktu dan eranya. Perubahan desain itu diringi oleh perubahan bentuk, tampilan, jenis material, proses pengolahan, dan teknologi yang dipakai.⁶

Pendekatan Warna

Berikut beberapa pemilihan warna cerah yang disimpulkan berdasarkan analisa tema dan gaya yang nantinya akan menjadi *colour scheme* dalam perancangan *Pet Medicare* di Blitar:

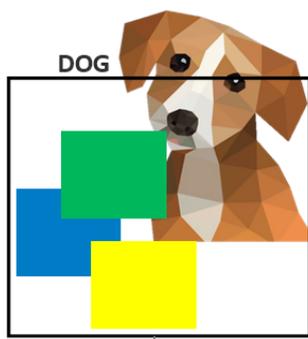
5 Sunarmi, *Ergonomi dan Aplikasinya pada Kriya* (Surakarta: STSI Surakarta, 2001), hal 4.

6 D Susanti. *Pusat Fashion Kontemporer Yogyakarta*. (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2011) Hal: 21

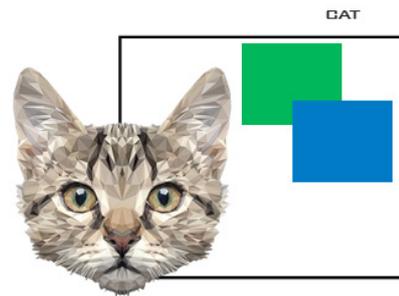
Tabel 01. *Efek Psikologis Warna* Menurut Faber Barren dan John F. Pile (Sumber: Darmaprawira 2002)

Warna	Effect
Merah	Panas, menggairahkan dan merangsang, menarik perhatian
Jingga	Mirip dengan warna merah, tetapi dalam intensitas yang lebih rendah
Kuning	Gembira, humor
Hijau	Ketenangan, menyegarkan, damai, dan membangun
Biru	Menentramkan, tenang dan martabat menyebabkan depresi dan kemurungan
Ungu	Artistik, kehalusan dan kesedihan
Putih	Bersih, terbuka, dan terang
Hitam	Martabat, kesan berat, formal

Penglihatan kucing terbatas pada warna biru dan abu-abu, sementara yang lain percaya bahwa penglihatan mata kucing mirip dengan anjing, tetapi dengan corak dan saturasi warna yang kurang kaya. Sedangkan pada anjing Semua benda berwarna kuning, hijau, atau oranye muncul dalam berbagai warna kuning atau kuning-coklat. Ungu, yang terdiri atas merah dan biru, tampak seperti biru murni di mata anjing karena mereka tidak dapat menafsirkan komponen merah. Rona biru-hijau laut dan perairan lainnya akan tampak sebagai abu-abu di mata anjing.

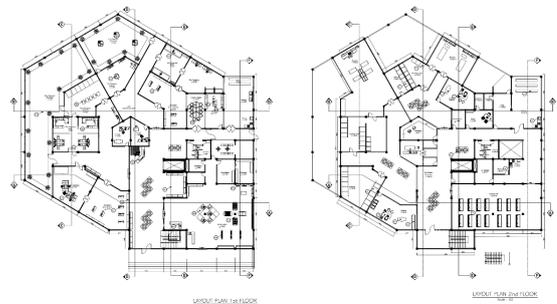


Gambar 01 penglihatan warna pada anjing

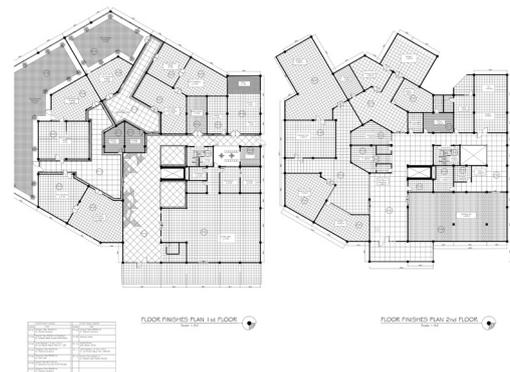


Gambar 02 penglihatan warna pada kucing

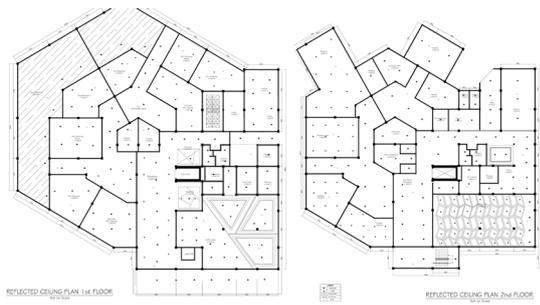
PEMBAHASAN



Gambar 03. Rencana Layout Pet Medicare



Gambar 04. Rencana Lantai Pet Medicare



Gambar 05. Rencana Ceiling Pet Medicare

pola lantai berupa permainan bentuk kotak yang diulang dari rapat ke renggang. Penataan pola lantai yang demikian digunakan untuk memberikan perbedaan yang mencolok pada area *display* barang. Kombinasi material seperti lantai keramik digunakan sebagai penanda area sirkulasi. Penataan barang diatur terpisah berdasarkan jenisnya, dari peralatan, aksesoris, makanan, produk perawatan, hingga obat-obatan.

Penerapan Desain

1. Reception Area



Gambar 06. Reception Area

Dinding ruang menggunakan bata plesteran dengan *finishing* cat dengan warna putih dan abu-abu. Pemilihan warna ini berdasarkan konsep gaya kontemporer yang mengusung warna-warna netral sebagai warna penyeimbang. Beberapa elemen penunjang pada dinding berupa petunjuk arah dipasang pada area menuju *grooming* anjing dan kucing. Lantai menggunakan material keramik warna netral yaitu hitam.

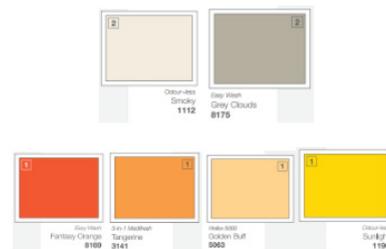
2. Store

Material lantai yang dipilih untuk area ini adalah *glossy ceramics tiles* dengan skema warna gradasi dari kuning ke jingga. Penataan



Gambar 07. Store Area

Area *Store* pada Perancangan Interior Pet Medicare di Kota Blitar ini menggunakan material kaca pada beberapa dinding luar setebal 10mm. hal ini digunakan untuk memaksimalkan cahaya matahari yang masuk ke dalam ruangan (pencahayaan alami) pada siang hari. Warna dinding yang dipilih adalah gradasi warna kuning ke jingga yang disesuaikan dengan psikologi warna, dimana warna kuning merupakan warna yang menarik perhatian, sehingga pengunjung akan tertarik untuk datang ke tempat ini.



Gambar 08 . Pilihan warna dinding pada Store Area

Ceiling menggunakan material *gypsumboard* sebagai material utama, dengan aksesoris pola menyerupai lipatan kertas origami pada *downceiling*. *Downceiling* menggunakan *finishing hpl sheet* dengan beberapa warna yang berbeda untuk mempertajam bentuk pola.

material *gypsumboard* *Ceiling* menggunakan material *gypsumboard* sebagai material utama, dengan aksesoris berupa *softfurnishing* berpola perulangan bentuk segitiga dengan permainan warna netra (hitam, putih, abu-abu) memunculkan tema pada area ini.

3. Area Perawatan

a. Area Perawatan untuk Kucing

Area perawatan untuk kucing merupakan area khusus untuk memberikan perawatan *grooming* pada kucing. Pada area ini terdiri dari beberapa ruang yaitu, salon hewan, ruang memandikan hewan, ruang konsultasi, ruang pengeringan, dan area *outdoor* untuk bermain hewan peliharaan. Material lantai yang digunakan pada area ini adalah lantai *linoleum* dengan *crack* menyerupai kayu parket pada area salon hewan. Pada *hall* dan area basah menggunakan material granit dengan *gloss finishing* untuk menunjang kesan bersih. Pada area bermain menggunakan rumput sebagai material penutup yang dikombinasikan dengan area *sandbox* di beberapa sisi.

Dinding menggunakan batu bata plesteran dengan *finishing* cat dinding. Pilihan warna dinding pada area ini menggunakan acuan dari skema warna Nippon Paint Colour Collection *cool, clear, and confident*. Pilihan warna ini memberikan efek sejuk dan tenang pada ruangan sehingga cocok diaplikasikan pada area ini.



Gambar 09 Pilihan warna dinding pada *Care Area*

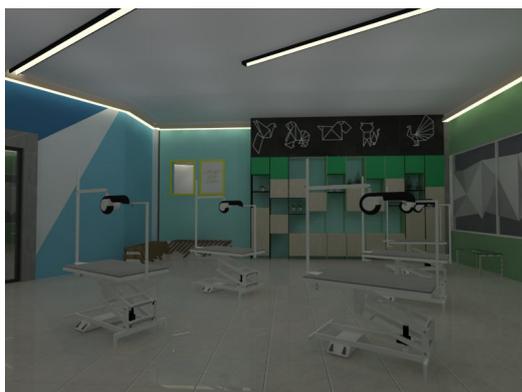
Pada bagian *ceiling* menggunakan



Gambar 10. *Care Area*

b. Area Perawatan untuk Anjing

Area perawatan ini merupakan area khusus untuk memberikan perawatan *grooming* pada anjing. Pada area ini terdiri oleh beberapa ruang yaitu, salon, area basah (memandikan hewan), ruang konsultasi, ruang pengeringan, dan area *outdoor* untuk bermain hewan peliharaan. Material lantai yang digunakan pada area ini adalah lantai *linoleum* dengan warna natural seperti *beige* area salon hewan. Pada *hall* dan area basah menggunakan material granit dengan *gloss finishing* untuk menunjang kesan bersih. Pada area bermain kombinasi material rumput, batuan, dan pasir yang merupakan media bermain favorit hewan peliharaan.



Gambar 11. Care Area

Dinding menggunakan batu bata plesteran dengan *finishing* cat dinding. Pilihan warna dinding padar area ini memadukan dua skema warna *Dewy blue* dan *Green lush* dari *Nippon Paint Colour Collection*. Pilihan warna biru memberikan efek sejuk dan tenang pada ruangan sehingga cocok diaplikasikan pada area ini. Warna hijau-kuning memberikan suasana natural, nyaman, dan tenang. Hal ini disesuaikan dengan psikologi hewan (anjing).



Gambar 12. Pilihan warna dinding pada Care Area

Pada bagian *ceiling* menggunakan material *gypsumboard Ceiling* menggunakan material *gypsumboard* sebagai material utama. Area ini pengisi ruang berupa peralatan *grooming* sudah sudah memenuhi ruangan, sehingga untuk memberikan efek ringan *ceiling* sengaja dibiarkan kosong.

4. Area Medis

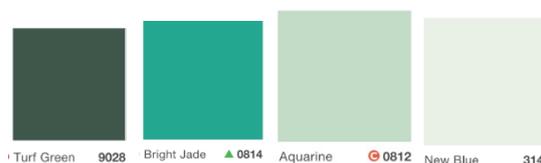
a. Area Medis Khusus Kucing

Area medis ini merupakan area khusus kucing. Pada area ini terdiri oleh beberapa ruang yaitu, ruang pemeriksaan/ konsultasi, ruang isolasi, ruang bedah, ruang perawatan intensif/ pasca operasi. Material lantai yang digunakan pada area ini adalah lantai *ceramics tile* dengan *gloss finishing* untuk menunjang kesan bersih.



Gambar 13. Pilihan warna dinding pada Medic Area

Dinding menggunakan skema warna dari katalog *Nippon Paint* sebagai acuan warna. Dipilih warna-warna bernuansa *tosca* yang merupakan percampuran dari hijau dan biru, sesuai dengan psikologi warna. Untuk menonjolkan tema pada beberapa sisi dinding menggunakan teknik *decorative wall paint* menggunakan pola menyerupai lipatan-lipatan kertas.



Gambar 13. Pilihan warna dinding pada Reception Area

Ceiling menggunakan material *gypsumboard* sebagai material utama, dengan aksen pola menyerupai lipatan kertas origami pada *downceiling*. *Downceiling* menggunakan *finishing hpl sheet* dengan beberapa warna

yang berberda untuk mempertajam bentuk pola.

b. Area Medis Khusus Anjing

Area medis ini merupakan area khusus anjing. Pada area ini terdiri oleh beberapa ruang yaitu, ruang periksa/ konsultasi, ruang isolasi, ruang bedah, ruang perawatan intensif/ pasca operasi. Material lantai yang digunakan pada area ini adalah lantai *ceramics tile* dengan *gloss finishing* untuk menunjang kesan bersih.



Gambar 14. Pilihan warna dinding pada *Medic Area*

Dinding menggunakan skema warna dari katalog Dulux National sebagai acuan warna. Dipilih nuansa warna hijau dipadukan dengan warna netral memberikan nuansa sejuk dan tenang namun tetap menarik perhatian. Pada bagian *ceiling* menggunakan material *gypsumboard* *Ceiling* menggunakan material *gypsumboard* sebagai material utama.



Gambar 15. Pilihan warna dinding pada *Medic Area*

1. Office



Gambar 16. Pilihan warna dinding pada *Office*

Dinding *office* menggunakan material bata plesteran dengan *finishing* cat putih. Dinding bagian bawah dilapisi batu alam setinggi 1m. *List* lantai menggunakan material kayu. Pada salah satu sudut ruang menggunakan batu bata ekspos sebagai aksent.



Gambar 17. Pilihan warna dinding pada *Medic Area*

1. Meeting Room



Gambar 18. *Meeting Room*

Pada alternatif I menggunakan dinding bata plesteran dengan *finishing* cat tembok warna *light blue*. Dinding dikombinasikan dengan panel akustik dari *Baux* berbentuk piramida yang ditata sebanyak sepertiga bidang dari dinding dilanjutkan dengan panel pvc yang

sedikit *glossy* berwarna toska, sedangkan pada dinding lainnya menggunakan kaca sebagai material agar ruangan tampak luas.



Gambar 19. Pilihan warna dinding pada *Meeting Area*

1. *Meeting Hall*



Gambar 20. Pilihan warna dinding pada *Meeting Hall*

Dinding menggunakan batu bata plesteran dengan *finishing* cat tembok berwarna putih dan abu-abu. Sepertiga bidang dinding dipasang panel akustik dari *Baux* yang dipasang secara khusus agar tidak monoton. Sisa bidang dinding lainnya menggunakan cat yang dipasang dengan pola tertentu yaitu lipatan origami. Skema warna biru dan kuning menjadi acuan dinding ruang ini.

KESIMPULAN

Perancangan Interior *Pet Medicare* di Kota Blitar merupakan merupakan salah satu upaya guna memenuhi kebutuhan fasilitas hewan, khususnya hewan piaraan di Kota Blitar. Keseluruhan kebutuhan hewan piaraan yang terangkum didalamnya meliputi pelayanan kesehatan (*Medic*) berupa klinik hewan, jasa perawatan kecantikan (*Grooming*) atau salon hewan dikemas dalam satu tempat atau lebih dikenal dengan istilah *one stop service*. Selain

guna memenuhi kebutuhan hewan peliharaan, keberadaan *Pet Medicare* ini juga sebagai forum berkumpulnya para tenaga ahli dibidang kesehatan khususnya kesehatan hewan (*Veteriner*).

Guna mendukung aktivitas yang sesuai dengan karakteristik kegiatan dalam Perancangan Interior *Pet Medicare* di Kota Blitar ini menggunakan beberapa pendekatan diantaranya Pendekatan Fungsi, Pendekatan Ergonomi, Pendekatan Tema dan Gaya, serta Pendekatan Warna. Pendekatan Fungsi yang mengelompokkan pembagian fasilitas berdasarkan jasa yang ditawarkan pada *Pet Medicare*, Pendekatan ergonomi yang menjadi acuan standarisasi dalam mengolah ruang, furniture, serta sirkulasi dan besaran ruang yang diperlukan dalam beraktivitas pada *Pet Medicare*. Pendekatan tema dan gaya yang menjadi dasar pemikiran penerapan desain yang sesuai dengan objek garap yaitu dipilihlah tema origami yang memiliki bentuk dominan mengadopsi hewan dengan visualisasi unsur garis pada origami yang tegas, unik, dan beragam bentuk cocok dengan gaya kontemporer sehingga sangat pas jika diaplikasikan pada perancangan ini. Pendekatan warna digunakan untuk mengidentifikasi skema warna yang digunakan, terdapat kriteria khusus penglihatan anjing dan kucing yang mengalami buta warna parsial yaitu tidak dapat membedakan warna merah, untuk kucing hanya dapat melihat skema warna biru dan hijau, sedangkan anjing dapat membedakan warna hijau, biru, dan kuning. Sehingga pada Perancangan Interior *Pet Medicare* dengan Tema Origami di Kota Blitar ini menggunakan skema warna hijau, biru, kuning, dan sentuhan warna netral seperti hitam, putih, dan kecoklatan.

Adapun objek garap dalam Perancangan Interior *Pet Medicare* di Kota Blitar adalah

1. *Reception Area*
2. *Area Perawatan (Grooming, Play Space)*
3. *Area Medis*
4. *Store*
5. *Ruang Serbaguna*
6. *Office*
7. *Meeting Room*
8. *Service Area*

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- De Chiara, Joseph dkk. 1992. *Time-Saver Standars for Interior Design and Space Planning*. Singapore: McGraw-Hil.Inc
- D.K. Ching, Francis. 2011. *Desain Interior Dengan Ilustrasi edisi kedua*. Jakarta: Erlangga.
- D.K. Ching, Francis. 2008. *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatahan edisi ketiga*. Jakarta: Erlangga.
- D Susanti. 2011. *Pusat Fashion Kontemporer Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya
- H.M. Ramli. 2012. *Fisika Bangunan*. Bogor : IPB Press
- Ika Ruhana. 2012. *Struktur dan Desain Organisasi*. Jurnal Online Universitas Brawijaya, Malang
- Marizar, Eddy. 2005. *Designing Furniture*. Yogyakarta: Media Presindo Yogyakarta
- Marlina, Endy.2008. *Panduan Perancangan Bangunan Komersial*. Yogyakarta: ANDI
- Martha Christiani. 2012. *Melipat Kertas untuk Anak Usia Dini*. Buku Ajar PAUD Bab IV, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Panero, Julius dan Martin Zelnik, *Human Dimension & Interior Space : A Source Book of Design Reference Standards*, Jakarta.Erlangga.
- Patrycia Zharandont. 2015. *Pengaruh Warna Bagi Produk dan Psikologis Manusia*. Bandung : Universitas Telkom.
- Peraturan Menteri Pertanian. 2010. *Peraturan Menteri Pertanian Nomor:02/Permentan/OT.140/1/210 tentang Pedoman Pelayanan Jasa Medik Veteriner*. Jakarta : Kementrian Pertanian
- Santoso, Bobby, N.S. Budiana. 2015. *Anjing Trah Kecil*. Jakarta: Agriflo Penebar Swadaya Grup
- Suptandar J. Pamudji. 1999. *Desain Interior*. Jakarta: Djambatan
- Sunarmi. 2008. *Buku Pegangan Kuliah Metodologi Desain*. Surakarta: STSI Surakarta.

Sumber Internet:

Kota Blitar (http://www.surabaya.bpk.go.id/?page_id=8105. diakses 12 Desember 2015)

<http://www.daudeain.com/Arsitektur?arsitektur-kontemporer.html>
diakses pada 15/11/2016 pukul 22:12 WIB

www.wahana-arsitektur-indonesia.blogspot.com
diakses pada 12/12/2017 pukul 16:00 WIB

Narasumber:

Aris Setyawan, A.Md. , Radiografer bagian instalasi radiologi dan elektromedik di Rs Jiwa Menur Surabaya (Jl Raya Menur 120 Surabaya)

Bayu Kinantoko, Mahasiswa Kedokteran Hewan di FKH Unair Surabaya.

drh. Lilik Rifqyanta, Dokter Hewan di Klinik Hewan Jogja, Condongcatur- Yogyakarta

drh. Chandra Kurniawan, dokter hewan di Klinik Hewan dan Petshop Kawatan, Surakarta.