

PENDEKATAN BIOPHILIC DESIGN DALAM PERANCANGAN INTERIOR PUSAT REHABILITASI SERTA PEMBERDAYAAN ANJING DAN KUCING TERLANTAR

Maria Yolanda Vincent¹, Nyoman Dewi Pebryani², I Kadek Dwi Noorwatha³

^{1,2} Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar
E-mail : ginavincent11@gmail.com, dewipebryani@isi-dps.ac.id, noorwatha@gmail.com

Abstrak

Anjing dan kucing menjadi salah satu hewan peliharaan favorit di Bali. Hal ini ditunjukkan dengan populasi anjing dan kucing di Bali terus meningkat setiap tahunnya. Meskipun begitu, tidak semua pemilik hewan sadar akan komitmen dan tanggungjawab dalam merawat dan mengontrol atau melatih anjing dan kucing peliharaannya, yang berujung pada peningkatan jumlah anjing dan kucing yang diterlantarkan atau dibuang. Jika dibiarkan begitu saja, hal ini dapat berdampak serius bagi manusia dan bagi terutama anjing dan kucing itu sendiri yaitu trauma fisik dan psikis. Oleh karena itu, diperlukan sebuah fasilitas tempat penampungan yang juga dapat merehabilitasi dan melatih disiplin anjing dan kucing terlantar di Bali agar siap diadopsi dan mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Perancangan interior pusat rehabilitasi dan pemberdayaan anjing dan kucing terlantar ini dilakukan untuk memfasilitasi anjing dan kucing yang terlantar dan masyarakat yang ingin mengadopsi dan belajar melatih hewan peliharaannya. Berdasarkan permasalahan yang dianalisis hingga solusi yang didapat berupa desain dengan konsep Karma Amlas Asih. Dalam perwujudan visualisasi konsep menggunakan pendekatan desain biofilik. Pendekatan desain biofilik yang digunakan dengan memaksimalkan unsur alam ke dalam tiap elemen interior bangunan berupa tanaman, warna, material, sirkulasi udara, cahaya, suara dan lainnya. Penggunaan desain biofilik dapat menjadi salah satu strategi desain untuk menunjang aktivitas civitas di dalam ruang yaitu manusia dan hewan (anjing dan kucing).

Kata kunci : desain, interior, biofilik, penampungan, rehabilitasi

Abstract

Dogs and cats are one of the favorite pets in Bali. This is shown by the dog and cat's population in Bali that continues to increase every year. Even so, not all pet owners are aware of the commitment and responsibility in caring for and controlling or training their dogs and cats, which leads to an increase in the number of abandoned dogs and cats. If it continues, this can have serious consequences for humans and especially for dogs and cats themselves, namely physical and psychological traumas. Therefore, we need a shelter facility that can also rehabilitate and train the discipline of abandoned dogs and cats in Bali so that they are ready for adoption and able to interact with the surrounding environment. The interior design of the rehabilitation and empowerment center for abandoned dogs and cats is carried out to facilitate abandoned dogs and cats, and also people who want to adopt and learn how to train their pets. Based on the problems analyzed, the solution obtained is in the form of a design with the concept called Karma Amlas Asih. In the realization of the concept visualization using a biophilic design approach. The biophilic design approach is used by maximizing natural elements into each building's interior elements in the form of plants, colors, materials, air circulation, light, sound and others. The use of biophilic designs can be one of the strategy to support activities in space, namely humans and animals (dogs and cats).

Keywords : design, interior, biophilic, shelter, rehabilitation

Artikel ini diterima pada : 13 Januari 2022 dan Disetujui pada : 20 Februari 2022

PENDAHULUAN

Populasi anjing dan kucing di Bali terus meningkat setiap tahunnya (Damayanthi, 2021). Hal tersebut berbanding lurus dengan meningkatnya jumlah anjing dan kucing yang terlantar dan dibuang (Astana, 2021). Jika anjing atau kucing terus dibiarkan terlantar atau lepas liarkan, maka dapat berdampak besar bagi hewan dan manusia. Dampak yang dapat terjadi pada hewan antara lain anjing dan kucing mengalami trauma fisik dan psikis yang dapat memengaruhi sifat dan perilaku (luka serius, cacat, kejang – kejang, agresif, takut, tidak dapat bersosialisasi dan lainnya) dan wabah penyakit menular misalnya rabies yang dapat mematikan. Sedangkan pada manusia yaitu dapat mengganggu aktivitas masyarakat dan terjadinya penyerangan hewan terlantar terhadap manusia. Selain itu, skenario terburuk yang dapat dihadapi ialah pengeliminasian atau euthanasia terhadap anjing dan kucing

terlantar yang sangat ditentang oleh organisasi kesejahteraan hewan dan pencinta hewan (Villa Kitty Foundation, komunikasi pribadi, Oktober 2020). Hal ini menjadi permasalahan dan kekhawatiran serius yang sering dihadapi organisasi – organisasi kesejahteraan hewan dan pencinta hewan di Bali.

Pada tahun 2020, menurut data dari Dinas Pertanian Provinsi Bali diperkirakan populasi anjing di Bali sebanyak 649.028 ekor yang mana sebanyak 61% merupakan anjing berpemilik yang dibebaskan dan populasi anjing masih terus bertambah (“Kementan Berhasil Turunkan Kasus Rabies di Bali Berkat Vaksinasi,” 2020). Sedangkan pada tahun 2021, menurut Dinas Pertanian Kota Denpasar, terdapat sekitar 86.796 ekor anjing di Kota Denpasar (Rofiqi Hasan & Tim Kanal Bali, 2021). Pada tahun 2019, menurut data dari Animal Defender Bali terdapat 19 kasus penganiayaan hewan yang terjadi di Gianyar, Bangli dan Karangasem. Selain itu, menurut data yang didapat dari Villa Kitty Foundation, setiap bulannya terdapat 10 – 100 ekor anjing dan kucing terlantar atau dibuang yang diselamatkan oleh tim mereka (Villa Kitty Foundation, 2020).

Oleh sebab itu, perlu adanya fasilitas yang dapat mengatasi permasalahan tersebut yaitu Pusat Rehabilitasi dan Pemberdayaan Hewan Terlantar. Fasilitas ini bertujuan memberikan kehidupan yang layak bagi hewan terlantar, merehabilitasi (fisioterapi) dan melatih keterampilan dan kemampuan berinteraksi anjing dan kucing terlantar dengan lingkungan dan manusia, serta mengedukasi masyarakat mengenai penganiayaan hewan dan cara perawatan hewan. Ide ini dapat menjadi wadah untuk mengajak masyarakat mengadopsi anjing dan kucing terlantar, melestarikan ras anjing dan kucing lokal, serta masyarakat menjadi lebih bertanggungjawab terhadap hewan peliharaannya. Selain itu bagi hewan terlantar sendiri dapat siap diadopsi, beraktivitas normal kembali dan berinteraksi dengan manusia dan lingkungan.

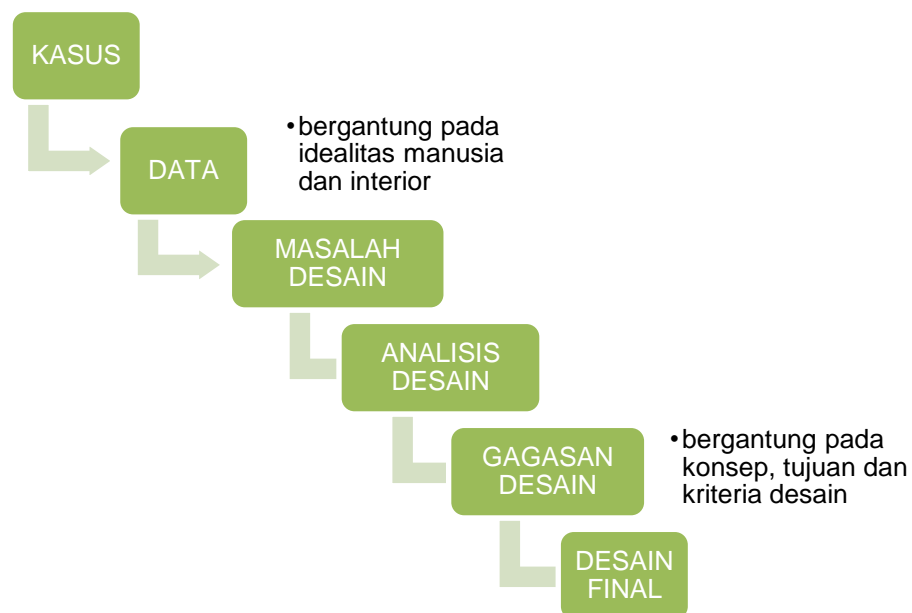
Di Bali terdapat beberapa *shelter* seperti Yayasan BAWA, Villa Kitty Foundation, Rumah Singgah Satwa Bali dan lainnya. *Shelter* tersebut berfokus pada penyediaan fasilitas penampungan hewan terlantar, mengobati hewan terlantar yang terluka dengan dititipkan di klinik atau dirawat di *shelter*, memberi vaksin dan sterilisasi hewan terlantar, kampanye mengadopsi hewan terlantar, melakukan *street feeding* bagi anjing dan kucing di lokasi yang tidak terjangkau manusia (gunung, hutan) dan mengedukasi masyarakat cara merawat hewan peliharaan. Akan tetapi, sebagian besar hewan terlantar yang sudah diadopsi cenderung dikembalikan ke *shelter* karena masalah perilaku. Sehingga selain tempat penampungan, diperlukan juga penyediaan fasilitas pelatihan dan rehabilitasi bagi hewan terlantar di tempat penampungan.

Hewan terlantar yang berada di penampungan hewan cenderung mengalami stress, terutama bagi hewan terlantar yang baru pertama kali berada di tempat penampungan hewan (Weiss dkk., 2015). Lingkungan pada tempat penampungan dapat menjadi tempat yang sangat penuh tekanan bagi anjing dan kucing terlantar. Lingkungan baru, rutinitas baru, pemandangan, suara dan aroma hewan lain, orang – orang yang tidak dikenal dan berinteraksi dengan orang asing dapat menambah tekanan dan perasaan tidak nyaman secara keseluruhan bagi anjing dan kucing (Weiss dkk., 2015). Sehingga dalam perancangan interiornya akan diterapkan konsep “*karma amlas asih*” dengan pendekatan *biophilic design* yaitu desain yang memaksimalkan unsur alam ke dalam ruangan, sebagaimana diketahui anjing dan kucing lebih menyukai berada di ruang terbuka daripada ruang tertutup. Penerapan *biophilic design* pada interior Pusat Rehabilitasi dan Pemberdayaan Hewan Terlantar dapat menjadi salah satu strategi atau alternatif untuk mengurangi *stress* dan meningkatkan kesejahteraan fisik dan mental anjing dan kucing di dalam ruang serta manusia yang beraktivitas di dalam ruang. Dalam penerapannya ke dalam desain interior, dapat berupa menggunakan material alami atau bentuk – bentuk alami, penggunaan *vertical garden*, dan lainnya. Penerapan *biophilic design* ini dapat berpengaruh terhadap produktivitas, kenyamanan diri serta dapat mengurangi stres dan meningkatkan kesejahteraan civitas yaitu manusia dan hewan di dalamnya.

METODE

Proses mendesain interior melibatkan proses pendefinisian masalah, menghasilkan dan mengevaluasi alternatif penyelesaian masalah, serta setelah mendapatkan solusi masalah yang terpilih diakhiri dengan menerapkan solusi tersebut ke dalam lingkungan interior. Desain dapat dilihat sebagai strategi penyelesaian masalah di mana kemampuan kreatif memanfaatkan seni, ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan solusi untuk permasalahan lapangan (Noorwatha, 2020, hal. 38). Metode desain yang digunakan dalam pengerjaan kasus ini ialah metode *glass box* menurut Christopher Jones (1970) yang mana setiap proses dilakukan melalui beberapa tahap yang sistematis (Jones, 1970). Berikut ini adalah tahap yang dilakukan pada proses desain kasus ini antara lain:

Gambar 1 : Skema Proses desain
(Sumber : Vincent, 2021)



a. Kasus

Penentuan kasus diawali dengan adanya isu atau masalah yang saat ini terjadi pada anjing dan kucing terlantar yaitu meningkatnya pembuangan dan penelantaran yang dapat berdampak pada pengeliminasian masal anjing dan kucing terlantar. Sehingga diperlukan fasilitas penampungan, rehabilitasi (fisioterapi hewan) dan pelatihan bagi hewan terlantar agar hewan terlantar siap diadopsi kembali, serta masyarakat dapat teredukasi mengenai pentingnya mengadopsi, melatih dan cara memelihara anjing dan kucing yang tepat. Pada kasus ini, Pusat Rehabilitasi dan Pemberdayaan Hewan Terlantar merupakan salah satu solusi untuk menjawab masalah yang dihadapi.

b. Data

Setelah menentukan kasus, selanjutnya yang dilakukan adalah mencari dan mengumpulkan data lokasi dan data parameter civitas. Lokasi yang dipilih terletak di perbatasan antara Denpasar, Abiansemal dan Gianyar dimana merupakan kawasan persawahan yang masih asri dan jauh dari pemukiman masyarakat.

c. Masalah Desain

Setelah mengumpulkan data, maka akan ditemukannya masalah. Masalah yang ditemukan adalah penelantaran hewan terus terjadi setiap hari dan hewan yang terlantar memiliki kisah trauma fisik dan psikis masing – masing, akan tetapi lahan yang

dimiliki sangat terbatas. Selain itu, sebagian besar luas lahan lebih banyak terpakai ke kandang hewan. Perancangan interior harus memperhatikan kenyamanan manusia yang beraktivitas dan kenyamanan hewan mengingat hewan akan lebih banyak berdiam di dalam ruang, sedangkan hewan lebih menyukai berada di luar ruangan.

d. Analisis Data

Proses analisis data dilakukan setelah mengumpulkan data dan ditemukannya masalah. Kemudian dirangkum dan dianalisis untuk menemukan solusi desain dan gagasan desain.

e. Gagasan Desain

Setelah ditemukan solusi dari analisis data dan masalah, maka selanjutnya akan dilakukan pembuatan gagasan desain yang berdasarkan dari konsep, tujuan desain, kriteria desain dan *mood board* dari visualisasi konsep yang dimaksud. Konsep yang digunakan untuk kasus Pusat Rehabilitasi dan Pemberdayaan Anjing dan Kucing Terlantar ialah "*karma amlas asih*" yang berarti tindakan kasih antar sesama makhluk hidup untuk mencapai keseimbangan dalam hidup. Pengaplikasian konsep akan dilakukan dengan pendekatan *biophilic design*.

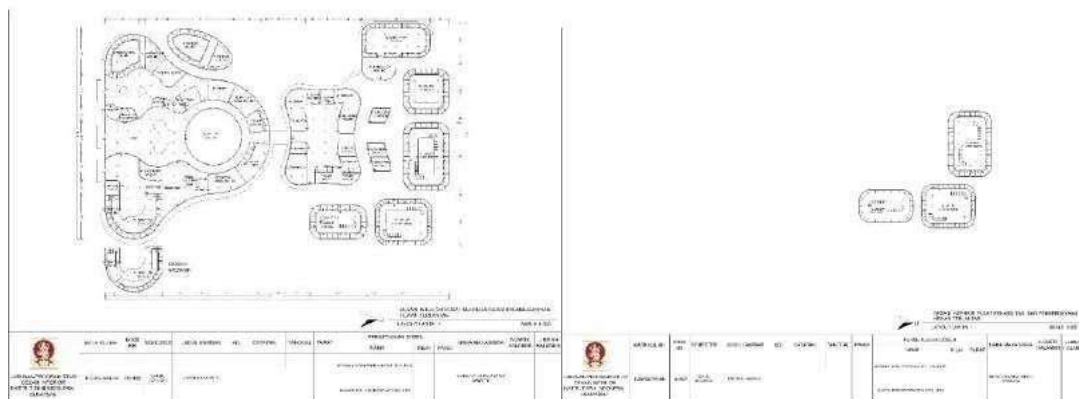
f. Desain final

Desain final merupakan hasil akhir yang sudah memasuki tahap desain konseptual yang kemudian dikembangkan secara terstruktur dan logis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Data Objek Perancangan

Pusat Rehabilitasi dan Pemberdayaan Anjing dan Kucing Terlantar ini memiliki total luasan lahan sebesar 2026.8 m². Berlokasi di Jalan Sibang-Gede Angantaka, Bali. Lokasi ini cukup strategis dan terletak di kawasan sawah yang masih asri, serta jauh dari rumah penduduk.



Gambar 2. *Layout* Lantai 1 dan Lantai 2
Pusat Rehabilitasi serta Pemberdayaan Anjing dan Kucing Terlantar
(Sumber : Vincent, 2021)

b. Konsep Perancangan

Konsep lahir dari kepekaan desainer untuk merespon permasalahan dalam desain interior eksisting dalam proses redesain ataupun solusi terhadap fenomena ataupun isu pada proses desain. Dalam kedua proses tersebut, kemampuan analisis menjadi kemampuan dasar oleh desainer akademis. Analisis dalam desain merupakan aplikasi kritisisme pada permasalahan yang dihadapi, pengembangan wawasan terhadap ruang lingkup masalah dan solusi, serta kemampuan berpikir di luar wacana masalah-solusi, untuk memberikan suatu pemikiran 'baru' bahkan radikal untuk

merespon masalah tersebut (Noorwatha, Ashta Rupa Santana: Kaidah Penerjemahan Visual Inspirasi Desain Berbasis Budaya ke Dalam Konsep Desain Interior, 2021, hal. 4).

Proses pemilihan konsep ini berawal dari penemuan berbagai faktor yang menyebabkan banyak anjing dan kucing yang ditelantarkan dan dibuang. Banyaknya anjing dan kucing yang terlantar sebenarnya dikarenakan tindakan manusia (pemilik hewan peliharaan dan masyarakat sekitar) yang masih kurang memiliki komitmen, tanggungjawab, kasih dan empati terhadap anjing dan kucing. Kemudian, dipilihlah beberapa kata kunci ialah “tindakan dan kasih”. Karena jika manusia sedikit saja memiliki rasa kasih dan diimbangi dengan tindakan, maka seharusnya semakin berkurang anjing dan kucing yang terlantar/dibuang bukannya bertambah.

Lalu, dari kata kunci tersebut penulis menemukan sebuah kisah perjalanan Yudhistira dan seekor anjing yang setia menemani Yudhistira menuju ke surga. Kisah ini mengajarkan kasih, kesetiaan, loyal dan ketulusan yang membawa kita pada kehidupan yang seimbang dan bersatu dengan sang pencipta di surga. Lalu dari kisah ini juga ditemukan beberapa kata kunci yaitu tindakan dan kasih. Maka, konsep yang dipilih ialah “*karma amlas asih*” dengan menggunakan Bahasa Sansekerta.

Karma juga merupakan salah satu ajaran pada agama Hindu yang memiliki arti semua yang dialami manusia merupakan hasil dari tindakan kehidupan masa lalu dan sekarang. Singkatnya, segala tindakan baik dan buruk kita saat ini menentukan seperti apa masa depan kita. Dalam pengaplikasian konsep berkaitan dengan *karma* merupakan tindakan baik buruk kita dalam menjalani hidup yang memiliki kesamaan dengan pusat rehabilitasi dan pemberdayaan hewan terlantar yang mana hewan terlantar adalah hasil dari tindakan manusia (pemilik hewan peliharaan) yang kurang bertanggungjawab. Hal ini dimaksudkan untuk mengingatkan pengunjung atau pemilik hewan peliharaan bahwa setiap keputusan dan tindakan yang dilakukan dapat berdampak pada diri sendiri dan hewan peliharaan kedepannya.



Gambar 3. Penjabaran Konsep Pusat Rehabilitasi serta Pemberdayaan Anjing dan Kucing Terlantar (Sumber : Vincent, 2021)

Sedangkan, *amlas asih* berarti kasih, empati. Jika digabungkan, Karma Amlas Asih berarti tindakan kasih antar sesama makhluk hidup untuk mencapai keseimbangan dalam hidup.

Penerapan konsep pada desain dilakukan dengan pendekatan *biophilic design* yaitu memasukkan unsur alam ke dalam bangunan binaan sebagai salah satu strategi, diantaranya seperti tanaman, cahaya, udara, warna, material, bentuk bangunan/ruang dan sebagainya. Warna yang digunakan antara lain putih, abu – abu, coklat, hijau dan biru. Warna putih bermakna kebersihan, kesederhanaan, kemurnian. Warna abu – abu merupakan warna transisi antara putih dan hitam. Warna coklat melambangkan ketulusan dan dapat menenangkan dan menstabilkan. Warna hijau melambangkan harmoni dan juga dapat memberikan rasa tenang. Warna biru melambangkan kesetiaan dan juga dapat menenangkan, mengurangi ketegangan pada manusia, serta anjing dan kucing (Sherly, 2019). Penggunaan material kaca untuk mengoptimalkan masuknya

cahaya matahari ke dalam bangunan dan membuat ruangan terkesan bersih. Pada perspektif konsumen, material kaca diasosiasikan nuansa modern dan fabrikasi (Noorwatha, 2021). Bentuk ruangan melingkar mengikuti konsep yang mana kasih itu dinamis, lemah lembut, tidak kaku. Selain itu, bentuk ruangan yang melingkar dapat mempermudah proses pembersihan desinfektan pada area yang terdapat hewan.



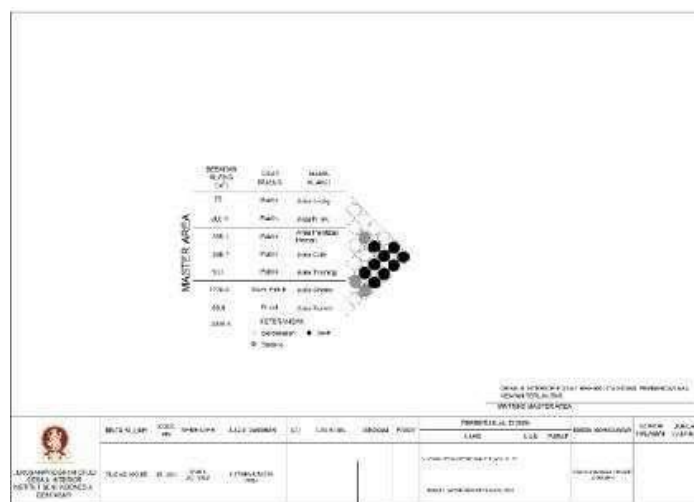
Gambar 4. Mood Board Pusat Rehabilitasi serta Pemberdayaan Anjing dan Kucing Terlantar (Sumber : Vincent, 2021)

Material yang dominan digunakan antara lain kaca, besi, epoxy dan vinyl. Penggunaan beberapa material ini didasarkan pada pertimbangan adanya hewan yang juga beraktivitas di dalam ruang untuk mencegah berkumpulnya bakteri yang berasal dari anjing dan kucing. Menurut *Guidelines for Standards of Care in Animals Shelter*, material yang harus digunakan sebaiknya material tidak berpori dan kedap air seperti epoxy (Newbury dkk., 2010), serta vinyl pada lantai dan dinding di area klinis (Sherly, 2019)

c. Program Ruang

1) Hubungan Ruang (Matriks)

Matriks hubungan ruang menunjukkan hubungan antar ruang yang satu dengan ruang yang lainnya, sifat ruang dan besaran minimal ruang dari hasil analisa besaran ruang sebelumnya.



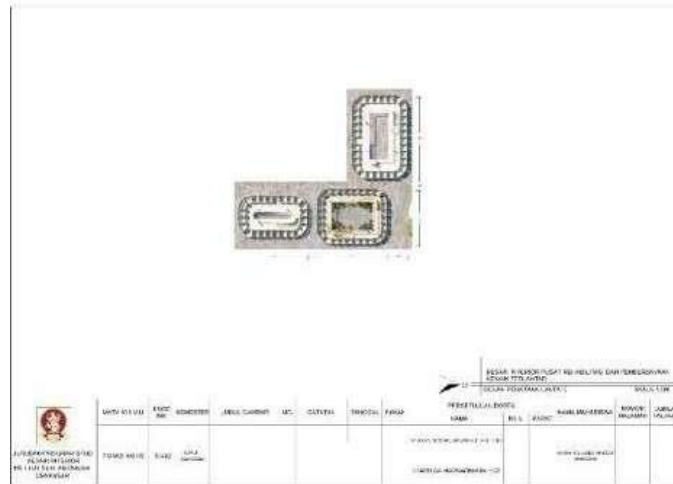
Gambar 5. Matriks Hubungan Antar Ruang Pusat Rehabilitasi serta Pemberdayaan Anjing dan Kucing Terlantar (Sumber : Vincent, 2021)

d. Aplikasi Konsep Perwujudan

Bentuk bangunan mengikuti pola lingkaran yang dinamis sesuai dengan konsep Karma Amlas Asih. Material yang dominan digunakan ialah epoxy, vinyl, besi dan kaca. Material tersebut merupakan material yang disarankan untuk digunakan pada area yang terdapat anjing dan kucing beraktivitas untuk memudahkan pembersihan, serta mencegah berkumpul dan menyebarnya virus dan bakteri berbahaya dari anjing dan kucing yang sakit (Sherly, 2019; Newbury dkk., 2010). Warna yang digunakan ialah warna alam seperti abu, putih, coklat, hijau dan biru. Warna hijau dan biru merupakan warna yang disarankan digunakan pada area tempat penampungan hewan karena dapat mengurangi rasa takut dan stress pada anjing dan kucing (Heather E. Lewis, AIA, NCARB, 2015). Penggunaan beberapa jenis tanaman pada area taman dalam ruangan yang dapat membuat manusia yang beraktivitas merasa rileks (Terrapin Bright Green, 2014), tetapi juga masih aman bagi anjing dan kucing, diantaranya palem, lavender, chamomile, catnip dan bambu (ASPCA, t.t.-a, t.t.-b; RSPCA South Australia, 2020). Aroma yang dihasilkan dari tanaman tersebut dapat membantu menenangkan anjing dan kucing yang cemas dan agresif, serta dapat merangsang anjing dan kucing menjadi lebih semangat (Weiss dkk., 2015). Penggunaan atap *skylight* dan jendela kaca untuk memberikan pandangan dan kesan ruangan yang luas (Terrapin Bright Green, 2014). Penggunaan dinding sekat pada area kandang setinggi 2 m untuk memberikan rasa aman bagi anjing dan kucing (Terrapin Bright Green, 2014) serta mencegah kontak dan penyebaran virus dan bakteri secara langsung anjing dan kucing antar ruang (Newbury dkk., 2010). Penggunaan pencahayaan LED dengan intensitas yang berbeda dan rendah pada pola di lantai dinding dan plafon yang dapat mengatur *mood*, memberikan kesan dinamis (Terrapin Bright Green, 2014), serta dapat mengurangi stress (Heather E. Lewis, AIA, NCARB, 2015).



Gambar 6. Denah Penataan Lantai 1
 Pusat Rehabilitasi serta Pemberdayaan Anjing dan Kucing Terlantar
 (Sumber : Vincent, 2021)



Gambar 7. Denah Penataan Lantai 2 Pusat Rehabilitasi serta Pemberdayaan Anjing dan Kucing Terlantar (Sumber : Vincent, 2021)



Gambar 8. Potongan A-A' Pusat Rehabilitasi serta Pemberdayaan Anjing dan Kucing Terlantar (Sumber : Vincent, 2021)



Gambar 9. Potongan B-B' Pusat Rehabilitasi serta Pemberdayaan Anjing dan Kucing Terlantar (Sumber : Vincent, 2021)



Gambar 10. Potongan C-C' Pusat Rehabilitasi serta Pemberdayaan Anjing dan Kucing Terlantar (Sumber : Vincent, 2021)



Gambar 11. Potongan D-D' Pusat Rehabilitasi serta Pemberdayaan Anjing dan Kucing Terlantar (Sumber : Vincent, 2021)



Gambar 12. Perspektif 3D Area Lobi (Sumber : Vincent, 2021)

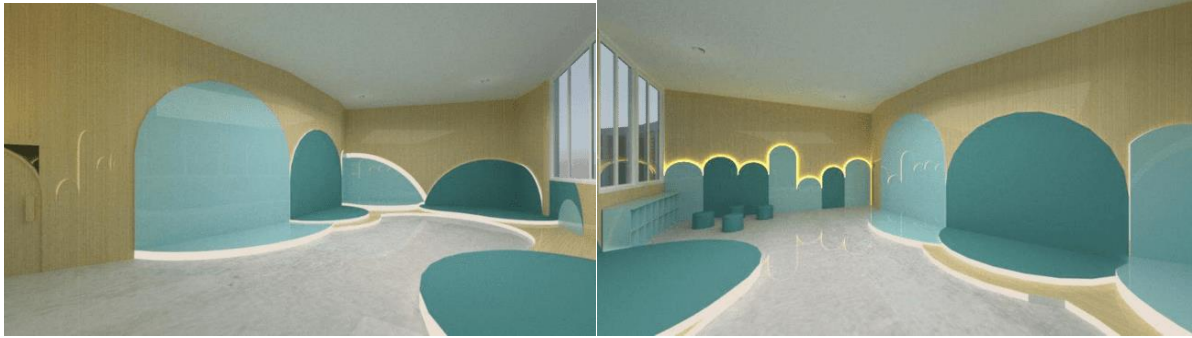
Penerapan pola desain biofilik pada lobi diantaranya *visual connection with nature, thermal and airflow variability, dynamic and diffuse lighting, connection with natural system, dan prospect*. Ruangannya didesain dengan memberikan pandangan yang luas, terbuka dan terang yang dapat dilihat pada penerapan plafon tinggi dan penggunaan dinding kaca. Pada lobi juga terdapat taman dan *vertical garden* yang dapat diakses secara langsung oleh pengguna ruang. Tanaman yang digunakan ialah tanaman lavender, bambu hias, palem dan kamboja yang aman bagi hewan. Selain itu,

aroma yang dihasilkan dari tanaman tersebut dapat mengurangi stress dan membuat anjing dan kucing menjadi lebih rileks (Weiss dkk., 2015). Penerapan atap terbuka pada bagian tengah bangunan yang memungkinkan masuknya sinar matahari dan sirkulasi udara mengalir dengan baik. Penggunaan lampu LED pada pola di dinding dan plafon untuk memberikan kesan dinamis pada pengguna ruang. Material yang digunakan ialah epoxy dan vynil. Warna yang digunakan ialah warna abu pada lantai epoxy, motif kayu dengan warna cokelat cerah pada dinding, warna hijau pada tanaman, warna putih pada plafon, serta warna biru, warna hijau dan kuning muda pada fasilitas sebagai aksent. Penggunaan warna tersebut dimaksud untuk memberikan kesan hangat, tenang, ceria dan bersih. Pada kolom struktur terdapat layar LED yang digunakan sebagai fasilitas informasi kegiatan *shelter* dan hewan yang siap diadopsi. Pada fasilitas tempat duduk didesain custom dengan terdapat tempat untuk menaruh anjing/kucing peliharaan atau *kennel* pada bagian bawah tempat duduk.



Gambar 13. Perspektif 3D Ruang Sehat Anjing
(Sumber : Vincent, 2021)

Gambar di atas merupakan ruang anjing sehat yang digunakan khusus untuk anjing terlantar yang sudah melalui masa karantina. Penerapan pola desain biofilik pada ruangan ini antara lain *visual connection with nature*, *thermal and airflow variability*, *connection with natural system*, *prospect* dan *refuge*. Pada bagian tengah bangunan terdapat taman yang dapat diakses dan dilihat secara langsung bagi pengguna ruang. Tanaman yang digunakan pada sekitar area ialah tanaman lavender, chamomile, palem dan kamboja yang aman bagi anjing. Aroma dari tanaman tersebut dapat membantu proses rehabilitasi pada anjing, mengurangi stress, membuat anjing menjadi lebih tenang dan rileks, serta dapat mengurangi agresif pada anjing. Selain itu, menurut penelitian aroma dari tanaman tersebut dapat membantu membuat persepsi yang baik pada calon pengadopsi untuk mengadopsi anjing terlantar. Menggunakan atap skylight agar cahaya matahari dapat masuk dengan mudah. Pada tiap ruang anjing terdapat *blower* yang digunakan untuk menjaga sirkulasi udara dan mengurangi aroma tidak sedap, serta terdapat jendela kaca dengan dilapisi tralis besi. Penerapan plafon tinggi untuk mengurangi pantulan suara bising dari anjing dan memberikan pandangan yang luas. Kandang didesain sekat dengan dinding beton untuk membatasi pandangan anjing antar ruang dan memberikan rasa aman bagi anjing. Pada lantai tiap ruang terdapat saluran pembuangan di sudut ruang untuk mempermudah proses pembersihan kotoran anjing. Sedangkan untuk akustik, diterapkan *rubber* karet pada pintu untuk membantu mengurangi suara berlebihan dari anjing. Lantai menggunakan material epoxy berwarna abu untuk mempermudah proses pembersihan bakteri dan virus. Warna yang digunakan ialah warna biru dan material vinyl motif kayu pada dinding untuk memberikan kesan hangat dan warna biru dapat menenangkan anjing yang sedang gelisah.



Gambar 14. Perspektif 3D Ruang Latihan Dasar
(Sumber : Vincent, 2021)

Gambar di atas ialah ruang latihan anjing. Penerapan pola desain biofilik pada ruangan ini antara lain *non-visual connection with nature, thermal and airflow variability, dynamic and diffuse lighting, biomorphic forms and patterns* dan *prospect*. Ruangan didesain dengan plafon tinggi untuk memberi kesan luas pada ruangan dan mengurangi pantulan suara bising anjing. Pada lantai dan dinding terdapat pola yang berasal dari lingkaran dengan ditambahkan pencahayaan dari lampu LED untuk memberikan kesan dinamis pada ruangan. Penggunaan jendela kaca yang dapat dibuka untuk memudahkan pengguna melihat alam secara langsung, melancarkan sirkulasi udara dan memudahkan sinar matahari masuk ke dalam ruang. Menggunakan warna lembut dari warna biru yang dapat menenangkan anjing yang merasa asing dengan suasana baru. Material yang digunakan pada lantai ialah epoxy berwarna abu dan warna biru, dan vinyl sebagai aksen. Sedangkan pada dinding menggunakan material vinyl. Pada tempat latihan didesain dengan berbagai elevasi yang dapat digunakan oleh tiap hewan dan pemiliknya pada tiap elevasi dan menjaga jarak dari hewan dan pemilik hewan lainnya. Terdapat fasilitas rak sebagai tempat penyimpanan peralatan latihan dan kennel hewan.



Gambar 15. Perspektif 3D Ruang Konsultasi Klinik
(Sumber : Vincent, 2021)

Gambar di atas ialah ruang konsultasi klinik. Penerapan pola desain biofilik pada ruangan ini antara lain *visual connection with nature, non-visual connection with nature, thermal and airflow variability, dynamic and diffuse lighting* dan *prospect*. Pada ruangan terdapat tanaman catnip dan palem yang dapat membuat anjing dan kucing menjadi lebih tenang, serta mengurangi stress dan rasa cemas. Penerapan plafon tinggi untuk memberi kesan luas pada ruangan dan mengurangi pantulan suara bising dari anjing dan kucing. Terdapat bukaan jendela untuk memberikan akses pandangan ke luar ruangan, memudahkan sirkulasi udara dan sinar matahari. Pada *furniture* diberikan lampu LED untuk memberikan kesan dinamis. Pada lantai menggunakan material vinyl untuk memberikan kesan hangat tapi juga mudah dibersihkan. Pada dinding menggunakan vinyl motif kayu dan cat dinding berwarna biru untuk memberikan kesan hangat tapi menenangkan.



Gambar 16. Perspektif 3D Ruang Grooming Anjing dan Kucing
(Sumber : Vincent, 2021)

Gambar di atas merupakan ruang *grooming* anjing dan kucing. Penerapan pola desain biofilik pada ruangan ini antara lain *non-visual connection with nature*, *thermal and airflow variability*, *dynamic and diffuse lighting* dan *prospect*. Penerapan plafon tinggi dan jendela kaca untuk memberikan kesan ruang yang luas dan terang. Selain itu, penggunaan jendela kaca yang dapat dibuka dapat memungkinkan sirkulasi udara dan sinar matahari yang cukup baik, serta memberikan akses pandangan secara langsung pada luar ruangan. Penggunaan lampu LED pada *furniture* juga dapat memberikan kesan ruangan yang dinamis. Pada lantai menggunakan material vinyl motif kayu yang masih termasuk material yang disarankan karena tidak berpori dan mudah dibersihkan. Dinding pada area mandi dan *grooming* menggunakan keramik berwarna hijau yang masih senada dengan konsep yang digunakan. Ruangan diberikan jendela kaca untuk memberi kesan pandangan yang luas dalam ruangan.



Gambar 17. Perspektif 3D Cafe
(Sumber : Vincent, 2021)

Gambar di atas ialah visual 3D dari area café. Penerapan pola desain biofilik pada ruangan ini antara lain *visual connection with nature*, *non-visual connection with nature*, *thermal and airflow variability*, *dynamic and diffuse lighting*, *biomorphic forms and patterns*, *refuge* dan *prospect*. Pada area makan terdapat area semi privat yang diberikan partisi kayu untuk memberikan rasa perlindungan bagi hewan peliharaan yang memiliki *anxiety disorder*. Penggunaan plafon tinggi dan dinding kaca untuk memberi kesan ruangan yang luas dan terang. Terdapat *green wall* pada area bermain kucing untuk memberikan rasa rileks dan menarik perhatian kucing untuk aktif. Pada dalam ruangan terdapat tanaman *catnip*, palem dan bambu untuk mengurangi stress dan membantu anjing dan kucing menjadi lebih rileks. Selain itu, adanya tanaman dalam ruangan dapat membantu menjaga sirkulasi udara dan mengurangi aroma tidak sedap dari anjing dan kucing. Penerapan pola garis mengalir lembut berwarna – warni dengan penambahan lampu LED pada lantai, dinding dan plafon untuk memberikan kesan dinamis dan ceria bagi pengguna ruang. Penggunaan *blower* untuk menjaga suhu, sirkulasi udara dan aroma di dalam ruang. Lantai menggunakan epoxy berwarna abu dan warna gradasi biru, serta vinyl untuk memudahkan pembersihan dalam ruangan dan mencegah berkumpulnya virus dan bakteri di dalam ruang.

SIMPULAN

Penggunaan pendekatan *biophilic design* pada pusat rehabilitasi dan pemberdayaan anjing dan kucing terlantar dapat menjadi salah satu strategi dalam perancangan interior yang selain berfokus pada manusia, tetapi pada hewan juga. Karena dalam penelitian lain, alam sangat berperan penting pada *mood* dan perilaku anjing dan kucing, serta banyak jenis tanaman pun berhasil diteliti memiliki manfaat baik bagi anjing dan kucing. Selain itu, desain biofilik tidak hanya mengenai tanaman, tetapi juga elemen alam lainnya seperti udara, cahaya, aroma, suara, pandangan yang luas. Sehingga penerapan pendekatan *biophilic design* tentunya dapat membantu proses pemulihan dan rehabilitasi pada anjing dan kucing terlantar yang mengalami trauma fisik dan psikis, serta membantu mengembalikan kemampuan interaksi anjing dan kucing terlantar dengan manusia, sesama hewan dan lingkungan alam.

DAFTAR PUSTAKA

- ASPCA. (t.t.-a). *Toxic and Non-Toxic Plant List-Cats*. Diambil 4 November 2021, dari <https://www.aspc.org/pet-care/animal-poison-control/dogs-plant-list>
- ASPCA. (t.t.-b). *Toxic and Non-Toxic Plant List-Dogs*. Diambil 4 November 2021, dari <https://www.aspc.org/pet-care/animal-poison-control/dogs-plant-list>
- Heather E. Lewis, AIA, NCARB. (2015, September 24). *Fear-Free: What you see is not what the cat or dog gets*. <https://www.dvm360.com/view/fear-free-what-you-see-not-what-cat-or-dog-gets>
- Astana, I. N. (2021, Maret 22). Pandemi, Populasi Anjing Liar Melonjak. *Bali Tribune*. <https://balitribune.co.id/content/pandemi-populasi-anjing-liar-melonjak>
- Sherly. I. R. P. (2019). *Animal Welfare and Veterinary Center*. Measi Academy of Architecture Chennai.
- Jones, J. C. (1970). *Design methods: Seeds of human futures*. Wiley-Interscience.
- Kementan Berhasil Turunkan Kasus Rabies di Bali Berkat Vaksinasi. (2020, Juli 28). *Media Indonesia*. <https://mediaindonesia.com/ekonomi/332228/kementan-berhasil-turunkan-kasus-rabies-di-bali-berkat-vaksinasi>
- Newbury, S., Blinn, M. K., Bushby, P. A., Cox, C. B., Dinnage, J. D., Griffin, B., Hurley, K. F., Isaza, N., Jones, W., Miller, L., O'Quin, J., Patronek, G. J., Smith-Blackmore, M., & Spindel, M. (2010). *Guidelines for Standards of Care in Animal Shelters*. The Association of Shelter Veterinarians. <https://www.shelternet.org/assets/docs/shelter-standards-oct2011-wforward.pdf>
- Noorwatha, I. K. (2020). *Rachana Vidhi: Metode Desain Interior Berbasis Budaya Lokal dan Revolusi Industri 4.0*. Denpasar: Pusat Penerbitan LP2MPP ISI Denpasar.
- Noorwatha, I. K. (2021). Ashta Rupa Santana: Kaidah Penerjemahan Visual Inspirasi Desain Berbasis Budaya ke Dalam Konsep Desain Interior. *SANDI Seminar Nasional Desain* (hal. 1-8). Denpasar: FSRD ISI Denpasar.
- Noorwatha, I. K. (2021). *Penjenamaan Ruang: Pengantar Desain Interior Retail*. Denpasar: Pusat Penerbitan LP2MPP ISI Denpasar.
- Damayanthi, P. D. A. (2021, Oktober). Peduli Hewan Terlantar, YPPI Mengajak Seluruh Lapisan Masyarakat untuk Memerhatikan Hewan Domestik. *Tribun Bali*. <https://bali.tribunnews.com/2021/10/11/peduli-hewan-terlantar-yppi-mengajak-seluruh-lapisan-masyarakat-untuk-memerhatikan-hewan-domestik>
- Rofiqi Hasan & Tim Kanal Bali. (2021, Februari 25). Pertahankan Zero Rabies, Distan Denpasar Kembali Gelar Vaksinasi Anjing Gratis. *Kumparan*. <https://kumparan.com/kanalbali/pertahankan-zero-rabies-distan-denpasar-kembali-gelar-vaksinasi-anjing-gratis-1vFEEq3VBas/full>
- RSPCA South Australia. (2020, Januari 3). *The A-Z of Dog Friendly Plants for Your Garden*. <https://www.rspcasa.org.au/dog-friendly-plants/>
- Terrapin Bright Green. (2014). *14 PATTERNS OF BIOPHILIC DESIGN IMPROVING HEALTH & WELL-BEING IN THE BUILT ENVIRONMENT*. Terrapin Bright Green.
- Villa Kitty Foundation. (2020, Oktober). [Komunikasi pribadi].

Weiss, E., Mohan-Gibbons, H., & Zawistowski, S. (Ed.). (2015). *Animal behavior for shelter veterinarians and staff*. John Wiley & Sons Inc.