BAB VI. PENDEKATAN PERANCANGAN

6.1 Pendekatan Arsitektur perilaku

Arsitektur perilaku adalah arsitektur yang penerapannya selalu menyertakan pertimbangan perilaku penggunanya. Arsitektur yang berawawasan perilaku adalah ilmu rancang bangunan yang menacu kepada aspek dasar yang terkait dengan sikap dan tanggapan manusia terhadap lingkungannya bertujuan untuk menciptakan ruang dan suasana yang sesuai dengan perilaku manusia. Pendekatan konsep perancangan pada Pusat perawatan dan penitipn anjing ini akan menitik beratkan pada penggunanya yaitu anjing dan pemilik anjing. Hal ini bertujuan agar pemilik anjing dan anjing dapat merasa lebih nyaman ketika berada di bangunan ini. Faktor yang mempengaruhi perilaku terutama perilaku manusia (Setiawan, 1995) adalah :

a. Ruang
b. Ukuran dan bentuk
c. Perabot dan penataan
d. Warna
e. Suara, tempertatur dan pencahayaan

Arsitektur perilaku adalah arsitektur yang mempengaruhi atau membentuk perilaku manusia. Di dalam kasus ini arsitektur digunakan untuk mempengaruhi perilaku anjing. Salah satu perilaku anjing yang sangat tidak diharapkan terjadi adalah perilaku agresif dan menyerang. Perilaku agresif dan menyerang tersebut disebabkan oleh pemilik yang selalu mengurung anjingnya sehingga kemudian terbentuk perilaku teritorial dan agresif. Perilaku teritorial dan tidak bisa bersosialisasi ini membentuk arsitektu dimana anjing dengan perilaku dan karakter tersebut menyebabkan anjing tersebut harus dipisahkan dari anjing yang lainnya agar tidak terjadi perkelahian. Pengelompokan atau pemisahan anjing dengan karakternya harus dilakukan agar tidak terjadi hal yang buruk (Robbin.K.Bennert, *All about dog day care*).

Konsep ukuran dan bentuk dari kandang dan area yang dilalui anjing ini didasarkan pada suasana yang sesuai dengan perilaku anjing. Anjing adalah hewan yang memiliki perilaku suka bermain mereka memiliki energi yang sangat banyak dan membutuhkan area untuk melepaskan energinya. Setelah mereka melepaskan energinya melalui bermain dan berlatih maka anjingini akan menghabiskan waktu sangat panjang untuk beristirahat. Dari perilaku tersebut ukuran dan bentuk suatu ruang akan sangat

mempengaruhi perilaku anjing tersebut. Di dalam penitipan anjing , waktu bermain anjing sangatlah dibatasi sehingga mungkin energi mereka tidak sepenuhnya terbuang sehingga dapat mengganggu waktu tidur mereka karena belum cukup lelah untuk istirahat.Sehingga konsep desain pada area kandang harus terbagi atas area bermain untuk mereka melepaskan energi yang belum sepenuhnya terbuang serta area tidur yang tenang untuk mereka beristirahat.

Dalam hidupnya anjing memiliki perilaku suka tidur. Namun anjing dengan mudahnya akan terbangun karena suara –suara ayng mengganggu seperti suara yang keras , suara lalu lintas dan juga suara gonggongan anjing lainnya yang tidak berhenti . Perilaku anjing yang mudah sekali terganggu dengan kebisingan area tidur anjing harus diletakkan sejauh mungkin dari hirukpikuk aktivitas manusia dan juga dijauhkan dari jalan raya.Konsep ini bertujuan untuk memberikan kenyamanan bagi anjing untuk beristirahat. Ketika anjing merasa nyaman maka mereka akan tidur dengan tenang dan tidak menimbulkan kebisingan dari gonggongannya yang dapat mengganggu area sekitar.

Konsep penggunaan warna pada bangunan ini adalah menggunakan warna yang dapat membantu menurunkan kegelisahan anjing. Warna memiliki peranan penting dalam perwujudan suasana ruang.Tidak hanya manusia warna juga dapat mempengaruhi anjing. Anjing memiliki kemampuan melihat warna walaupun berbeda dengan manusia. Penggunaan warna-warna pastel dan menghindari warna yang terang seperti putih , merah, dan oranye akan membuat anjing menjadi lebih nyaman baik di dalam penitipan anjing maupun di dalam klinik hewan.

Konsep sirkulasi bangunan pusat perawatan dan penitipan anjing ini juga memperhatikan pengguna agar dapat mengakses setiap ruang dan fasilitas yang ada dengan mudah. Konsep alur menerus diterapkan pada sirkulasi bangunan ini agar mempermudah dan bertujuan unutk mengarahkan visual pengunjung untuk berkeliling di area bangunan ini(membentuk perilaku