

Re-Bond Place: Perancangan Pusat Penampungan Hewan dengan Pendekatan Kreatif Edukatif di Jakarta Barat

Tiffany Hindradjaja¹, Marchelia Gupita Sari², Adriyan Kusuma³

^{1,2,3}Jurusan Arsitektur, Universitas Pradita, Indonesia

Email: tiffany.hindradjaja@student.pradita.ac.id marchelia.gupitasari@pradita.ac.id
adriyan.kusuma@pradita.ac.id

Abstract. *With the increasing population, settlement becomes more crowded, and so do the pets within them. The overpopulation of domestic animals becomes an inevitable problem, leading to issues around settlements. Abandoned animals are often sheltered, but the rate of adoptions does not match the influx of animals. On the other hand, there are breeder businesses that breed domestic animals unethically. Therefore, a design for an animal shelter is needed to encourage public interest in studying animal behavior and promoting adoptions or 'Adopt Don't Shop' campaign. The location for this design is West Jakarta, a dense urban area that lacks animal shelter. The architecture approach taken is educational recreational, with the hope of attracting visitors and educating the public to prefer adoption over buying from breeders. To fulfill this approach, the design needs to encourage interaction between humans and animals. Thus, transforming the public's perception of a gloomy, pitiful animal shelter into an attractive and educational recreational area.*

Keywords: *Animal shelter, Interaction, Recreative, Educative*

Abstrak. *Seiring dengan bertambahnya jumlah penduduk, bertambah pula jumlah hewan peliharaan maupun hewan terlantar. Overpopulasi hewan domestik menjadi masalah tak terhindarkan yang dapat mengarah pada permasalahan di sekitar permukiman. Hewan-hewan terlantar seringkali ditampung dalam penampungan, namun jumlah hewan yang diadopsi tidak sebanding dengan hewan yang masuk. Di sisi lain, masih terdapat oknum bisnis breeder yang menambah keturunan hewan domestik dengan cara yang tidak etis. Oleh karena itu, diperlukan desain untuk penampungan hewan yang mendorong minat masyarakat dalam mempelajari perilaku hewan dan menggalakkan adopsi atau kampanye 'Adopt Don't Shop'. Lokasi perancangan yaitu Jakarta Barat yang merupakan daerah perkotaan padat namun belum memiliki penampungan hewan. Pendekatan yang diambil yaitu kreatif edukatif, dengan harapan dapat mengundang pengunjung untuk datang serta mengedukasi masyarakat agar lebih memilih mengadopsi ketimbang membeli dari breeder. Untuk memenuhi pendekatan tersebut, perancangan perlu mendorong interaksi antara manusia dan hewan. Dengan demikian, persepsi masyarakat mengenai penampungan hewan yang suram/menyedihkan dapat berubah menjadi sebuah tempat rekreasi yang menarik dan mengedukasi.*

Kata Kunci: *Penampungan hewan, Interaksi, Kreatif, Edukatif*

1. Latar Belakang

Seiring dengan bertambahnya hunian di kota besar, semakin bertambah pula peminat hewan peliharaan di rumah. Dilihat dari jajak pendapat Rakuten Insight Center, orang Indonesia menyukai kepemilikan hewan sebagai peliharaan (Goodstats,2022). Namun begitu, tingginya minat masyarakat ini memicu terjadinya overpopulasi hewan terlantar, terutama hewan domestik. Berdasarkan data dari Dinas Ketahanan Pangan, Kelautan dan Perikanan (DKPKP), jumlah kucing yang tercatat di Jakarta pada tahun 2018 mencapai 29.504 ekor, sementara jumlah populasi anjing berpeliharaan di Jakarta sebanyak sekitar 15.000 ekor (Kumparan.com, 2021). Overpopulasi ini membuat masalah pada permukiman penduduk, di mana mereka berpotensi menyebarkan penyakit menular atau zoonosis, seperti rabies, toksoplasma, *ringworm*, dan sebagainya. Sebagai contoh, Kementerian Kesehatan mengungkapkan bahwa pada tahun 2022, terdapat total 104.229 kasus rabies dengan 102 kematian, di mana jumlah tersebut mengalami kenaikan 82,04% dari tahun sebelumnya. Kegiatan penganiayaan dan penyiksaan hewan oleh masyarakat awam yang belum teredukasi juga menjadi perhatian ketika hewan terlantar

dianggap sebagai hama di permukiman padahal kegiatan penganiayaan dilarang dalam UU Nomor 41 Tahun 2014. Selain itu, adanya perdagangan daging anjing untuk konsumsi secara ilegal telah menjadi diskursus melelahkan dari tahun ke tahun.

Di sisi lain, minat yang tinggi terhadap hewan peliharaan ini dimanfaatkan oleh banyak pebisnis sebagai peluang untuk mencari keuntungan sebesar-besarnya melalui jual-beli hewan peliharaan, atau yang biasa disebut bisnis *breeder*. Sayangnya, masih banyak oknum *breeder* yang kurang memperhatikan moralitas, etika, maupun hak hewan secara umum sehingga dapat berpengaruh bagi kesehatan fisik dan mental hewan. Yang perlu diperhatikan adalah semua hewan memiliki 5 (lima) hak asasi kebebasan (*Five Freedom*) *Animal Welfare* dari World of Society for Protection Animals (WSPA) yang mesti selalu digaungkan sebagai konsensus, yaitu : 1.) kebebasan dari rasa lapar dan haus, 2.) penyakit, luka, 3.) kesakitan, rasa takut dan tekanan, 4.) ketidaknyamanan, serta 5.) bebas untuk berperilaku secara normal (Permadi & Oktaviana, 2020). Bisnis oknum *breeder* dengan praktik tidak etis yang masih banyak peminatnya ini menambah jumlah anjing dan kucing serta jumlah potensial yang akan ditelantarkan.



Gambar 1. Kondisi anjing dan kucing dari bisnis *breeder*

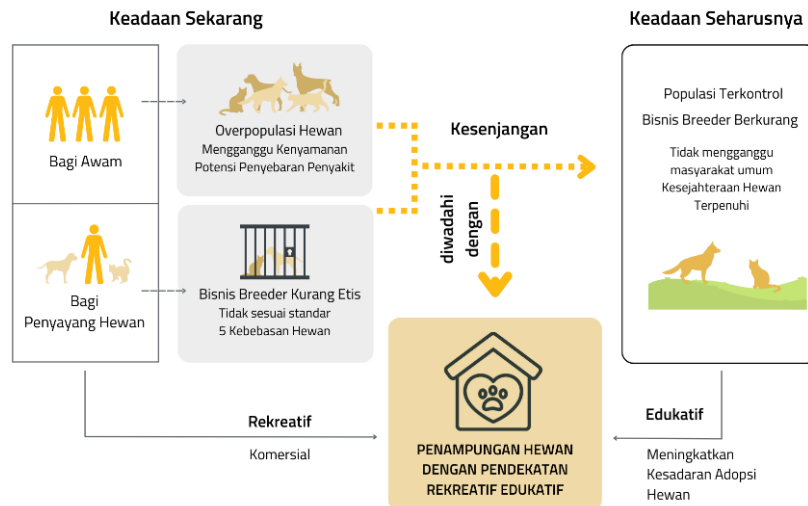
Sumber: letsadoptindonesia.org (2020)

Sebagai upaya untuk menangani permasalahan hewan terlantar, didirikan pusat penampungan hewan. Jumlah anjing di penampungan hewan terus bertambah selama pandemi Covid-19. Hal ini terjadi karena beberapa penyebab mulai dari pemilik yang meninggal, kesulitan finansial, hingga protes warga terhadap keberadaan anjing maupun kucing di lingkungannya (Dany, 2021). Salah satu penampungan hewan di Jakarta Selatan menyebutkan bahwa selama masa pandemi, jumlah anjing yang perlu dievakuasi dalam sebulan mencapai 20 ekor, padahal sebelumnya jumlah tersebut kurang dari 10 ekor per bulan. Hal ini membuat kapasitas penampungan hewan membeludak, di mana kondisi penampungan sendiri secara umum masih berupa ruang-ruang kosong tanpa pembatas yang belum sesuai dengan standar kebutuhan hewan. Selain itu, sumber pemasukan utama dari beberapa penampungan berupa donasi dari sukarelawan sehingga seringkali mengalami kekurangan biaya pangan maupun operasional.

Keadaan yang demikian pada penampungan hewan saat ini memberikan persepsi yang kurang baik bagi masyarakat. Citra penampungan hewan kebanyakan mencerminkan nuansa yang suram, menyedihkan, dan kurang mengundang untuk dikunjungi masyarakat luas. Hal ini kurang menguntungkan karena dengan melihat keadaan hewan di penampungan, manusia dapat tergerak untuk mengadopsi, mempromosikan, atau sekadar memberikan donasi bagi penampungan. Dewasa ini juga telah marak dengan kampanye *Adopt Don't Shop*, mengajak masyarakat untuk mengadopsi hewan yang ada di penampungan alih-alih membeli dari *breeder*. Jika masyarakat lebih memilih adopsi ketimbang membeli dari *breeder*, maka lambat laun bisnis oknum *breeder* yang tidak etis akan gulung tikar dan hewan peliharaan yang menderita akan berkurang.

Maka dari itu, diperlukan adanya pusat penampungan hewan yang dilengkapi dengan fasilitas dan sarana yang dapat menunjang kesehatan dan kesejahteraan hewan. Untuk membantu pemenuhan kebutuhan

biaya, pusat penampungan hewan ini dirancang dengan adanya ruang publik yang menjadi daya tarik masyarakat. Pendekatan yang digunakan yaitu rekreatif edukatif, di mana pengunjung yang datang dapat mengalami hiburan baik secara jasmani maupun rohani, serta memperoleh pembelajaran dan pemahaman mengenai pentingnya penolakan terhadap oknum bisnis *breeder* yang tidak etis.



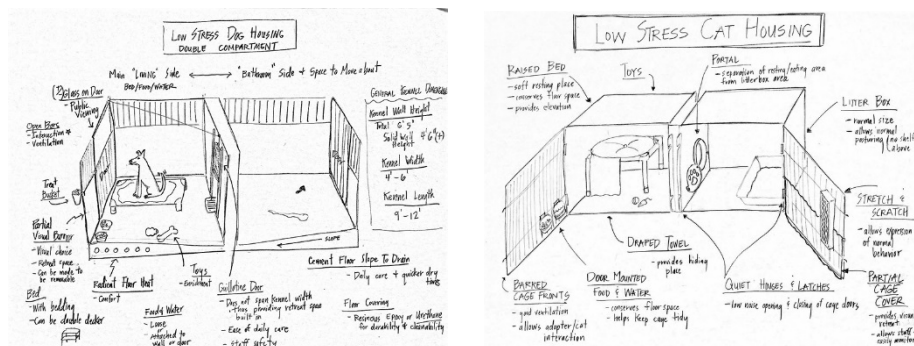
Gambar 2. Diagram latar belakang perancangan penampungan hewan

2. Tinjauan Pustaka

Tinjauan terhadap Tipologi Fungsi

Hewan domestik yang lekat dengan penduduk Indonesia adalah anjing dan kucing. Dua spesies ini sering disebut *companion animal* terhadap manusia. Hingga sekarang kucing dan anjing banyak diwadahi di penampungan hewan karena paling banyak ditemui di permukiman. *The Humane Society of United States* menjelaskan penampungan hewan sebagai tempat untuk merawat dan mengendalikan hewan yang dikelola agar menarik dan nyaman bagi warga sekitar (Lutfia, 2020). Penampungan hewan harus menyediakan lingkungan yang kondusif untuk menjaga kesehatan satwa di dalamnya (*The Association of Shelter Veterinarians*, 2010). Fasilitas yang ada perlu mengakomodasi jenis spesies, jumlah, dan durasi tinggal untuk menjamin kesejahteraan fisik dan fisiologi hewan. Desain perlu dirancang agar dapat memberikan pemisahan berdasarkan kesehatan, umur, gender, spesies, perilaku, hubungan dengan satu sama lain, serta memuat ruang yang cukup untuk operasional penampungan hewan.

Tinjauan terhadap Standar dan Regulasi



Gambar 3. Sketsa standar ruang untuk anjing & kucing

Sumber: sheltermedicine.com (2022)

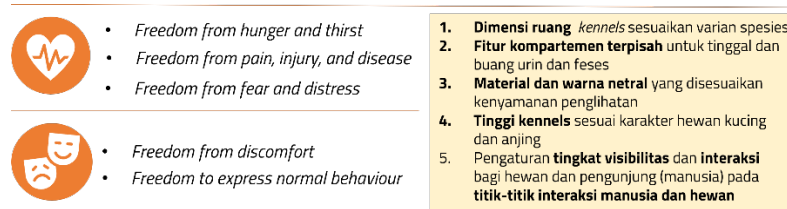
Menurut *Royal Society for the Prevention of Cruelty to Animals*, dalam merancang sebuah penampungan hewan, hal yang menjadi prioritas utama yaitu mencegah terjadinya penyebaran penyakit. Hewan yang

baru datang harus segera dikarantina dari hewan yang telah siap untuk diadopsi. Area isolasi dan karantina tidak boleh diakses dari publik.

Bentuk akomodasi hewan harus memperhatikan 5 hak kebebasan hewan secara spasial serta karakteristik perilaku. Beberapa standar untuk ruang hewan yaitu (1) Ruang anjing (a) Anjing besar (>22kg): min. 1,2x1,8 (2,16 m²) (b) Anjing sedang (16-22kg): min. 1,2x1,5 (1,8 m²) (c) Anjing kecil (<16kg): min. 0,9x1,2 (1,1m²). (2) Ruang kucing harus berukuran min. 2,2 m² untuk seluruh aktivitas kucing sehari-hari. Seluruh kandang anjing dan kucing perlu diberikan kompartemen ganda untuk area tidur & tinggal serta area buang air. Berdasarkan karakternya, anjing dapat dibagi menjadi (a) Anjing besar: tidak mudah terganggu suara besar, ramah dan tidak takut manusia (b) Anjing kecil: agresif terhadap orang asing, ramah jika sudah akrab, suka menggonggong. Kucing juga dapat dibagi menjadi (a) Kucing terlantar: lahir di lingkungan manusia dan diterlantarkan sehingga tidak takut manusia, ramah, tidak terbiasa sendiri (b) Kucing liar: lahir dan besar di lingkungan luar sehingga tidak ramah terhadap manusia, lebih agresif, biasanya hidup berkelompok (Livia & Handinoto, 2021).

Tinjauan Frase *Re-Bond Place* sebagai Konsep Utama

Frase *Re-Bond Place* diusung karena adanya intensi interaksi antara manusia dengan hewan peliharaan anjing dan kucing yang semestinya bernilai positif bagi keduanya. Manusia sudah hidup berdampingan sedari lama dengan anjing dan kucing di permukiman. Ikatan manusia-hewan atau yang biasa disebut *human-animal bonding* telah mengalami perubahan perlahan sejalan dengan perkembangan peradaban manusia. Awalnya, hubungan manusia dengan hewan anjing maupun kucing lebih bersifat utilitarian, kemudian mengalami proses domestifikasi, hingga terdapat konsep *companionship* pada hewan peliharaan (*pets*). Manusia sebagai makhluk yang memiliki akal dan kesadaran atau *consciousness* yang lebih sempurna daripada hewan mestinya berempati pada hewan peliharaan. Penampungan hewan idealnya menjadi tempat atau medium untuk mempererat kembali ikatan *companionship* antara manusia dengan hewan pada lingkungan permukiman yang harmonis. Maka dari itu, perlu adanya *highlight* titik-titik interaksi manusia dengan hewan dan elemen arsitektural yang tidak mengintimidasi, melainkan dapat memberikan kenyamanan pada keduanya. Penerjemahan 5 (lima) hak hewan adalah sebagai berikut :



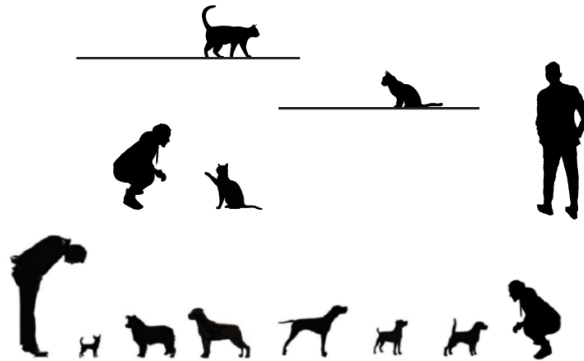
Gambar 3. Terjemahan dari *Five Freedom* (Hak Kebebasan) dari Hewan ke aspek spasial

Tinjauan terhadap Pendekatan Rekreatif dan Edukatif

Rekreatif berarti penyegaran kembali badan dan pikiran; sesuatu yang menggembirakan hati dan menyegarkan seperti hiburan, piknik. Konsep desain yang dapat diterapkan untuk menciptakan suasana rekreatif yaitu unsur alam, pergerakan manusia serta aktivitas, ruang yang digunakan bersama, visibilitas, informal, eksploratif, unsur cahaya, dinamis, bentuk beraneka ragam, tata letak ruang dan fasilitas, sekuens beragam, serta triangulasi (Faisyah, 2019). Sementara itu, edukatif berarti bersifat mendidik; berkenaan dengan pendidikan. Kriteria pendukung agar tercipta kesan edukatif yaitu pemandangan, pengalaman ruang, sirkulasi, material, langgam bangunan, serta warna (Rita, Firzal, & Susilawaty, 2022). Dapat disimpulkan bahwa arsitektur rekreatif – edukatif merupakan suatu perancangan yang memberi penyegaran kembali baik fisik maupun pikiran, sekaligus memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan yang mencerdaskan serta mendidik (William, 2019).

Dalam interaksi antara manusia dengan kucing dan anjing, bahasa tubuh mengambil peran yang sangat penting. Secara umum, anjing tidak menyukai tepukan kepala atau gerakan membungkuk dari orang asing. Oleh karena itu, anjing akan lebih nyaman apabila manusia membungkuk, berlutut, atau

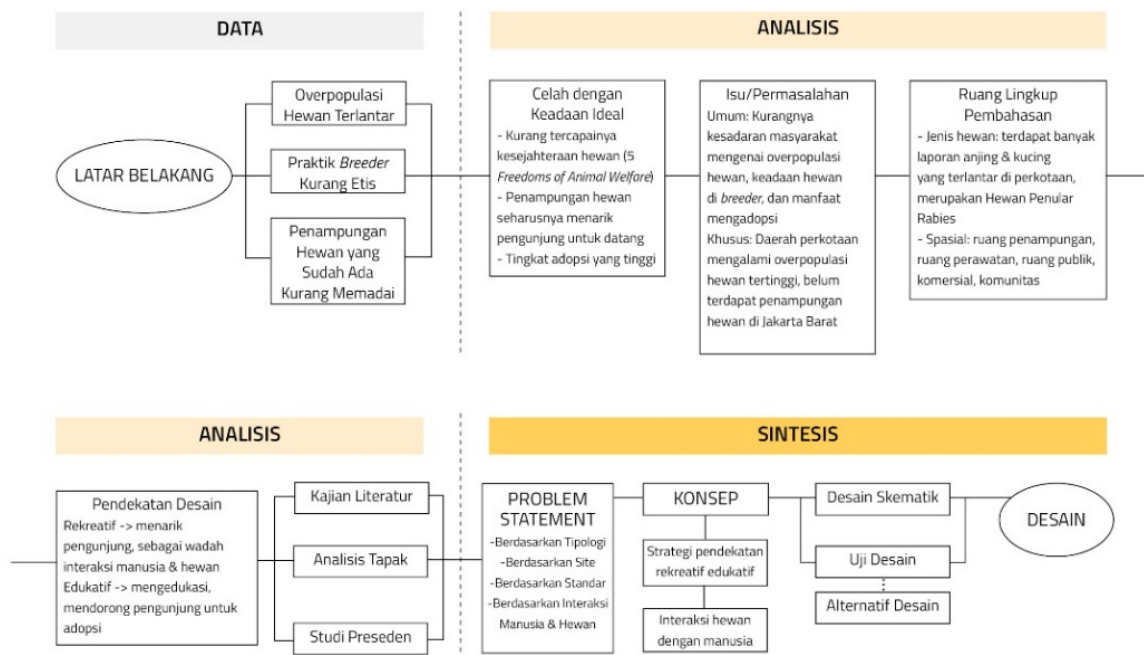
berjongkok sehingga sejajar dengan mata manusia. Sementara itu, kucing memiliki karakter yang menyukai ketinggian atau berbagai *levelling*. Ketinggian memberikan pandangan yang jelas serta berguna bagi kucing untuk menandakan tingkat dominasinya. Untuk mendekati kucing juga diperlukan pendekatan yang tidak langsung, misalnya berjongkok untuk menyelaraskan *angle* kontak mata dan memberikan jari tangan terlebih dahulu untuk diendus daripada langsung mengambil dan menggendong kucing dari bawah.



Gambar 4. Interaksi manusia dengan anjing & kucing dengan berbagai *angle*

3. Metodologi

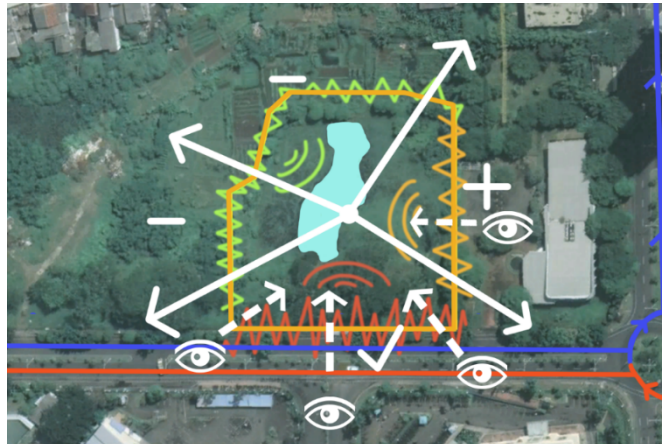
Perancangan dilakukan melalui pengumpulan data dan analisis serta sintesis, kemudian dilakukan uji desain untuk mendapat desain final. Pengumpulan data dilakukan lewat observasi langsung beberapa penampungan hewan eksisting untuk mengetahui kondisi dan kebutuhan perancangan. Observasi langsung terhadap tapak juga dilakukan untuk melihat kondisi eksisting lahan. Selain itu, dilakukan juga studi literatur terhadap tipologi, standar, dan pendekatan lewat jurnal, *website*, artikel terkait, serta pengamatan terhadap preseden perancangan terkait yang sudah terbangun. Tahap selanjutnya yaitu menganalisis celah dengan keadaan ideal, isu/permasalahan, dan ruang lingkup pembahasan. Dengan demikian, didapatkan sintesis berupa *problem statement*, konsep, dan desain skematik yang melahirkan alternatif desain dan desain akhir.



Gambar 5. Diagram metodologi

4. Hasil & Diskusi/ Pembahasan Data dan Analisis Tapak

Data dan Analisis Tapak



Gambar 6. Lokasi tapak

Lokasi perancangan yaitu pada Jalan Puri Indah Raya, Kembangan Selatan, Kecamatan Kembangan, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Daerah Jakarta memiliki kepadatan penduduk tertinggi di Indonesia, sehingga potensi penelantaran hewan peliharaan semakin tinggi juga. Berdasarkan data dari DKPKP mengenai persebaran penampungan hewan, Kota Jakarta Barat belum memiliki penampungan hewan terutama untuk anjing dan kucing. Daerah yang dipilih yaitu Kecamatan Kembangan, berada pada lahan kosong tepat di depan pusat perbelanjaan Puri Indah Mall. Tapak berada pada zona C1 yaitu sub zona campuran dengan luas lahan 8.759 m².

Pada tapak terdapat eksisting perairan buatan. Keadaan lahan masih berupa tanah kosong sehingga tidak terdapat penghalang dari matahari barat. Kebisingan paling tinggi yaitu pada bagian yang mengarah ke jalan, diikuti dengan kebisingan sedang dari bangunan sebelah barat. Lahan dapat diakses langsung dari Jalan Puri Indah Raya dari arah barat ke timur. *View* ke arah tapak yang paling terlihat yaitu dari Jl. Puri Agung yang tegak lurus dengan tapak, sedangkan *view* dari tapak ke luar yang paling baik yaitu arah barat yang mendapat pemandangan gedung-gedung tinggi perkotaan.

Strategi Perancangan

Agar dapat mencapai desain penampungan hewan yang dapat membawa suasana rekreatif edukatif, sesuai dengan konteks lahan, dan mampu memenuhi kebutuhan penggunaanya dengan baik, diterapkan beberapa strategi desain seperti interaksi manusia dan hewan, pemanfaatan perairan pada lahan, mewadahi perilaku normal hewan. Interaksi antara manusia dan hewan dapat didukung secara spasial lewat batas-batas fisik serta visual. Hal ini dapat menyesuaikan karakteristik masing-masing hewan, baik yang ramah maupun agresif, sehat maupun dalam isolasi/karantina. Gambar 7 menunjukkan sketsa beberapa konsep yang mampu diterapkan dalam desain sebagai unsur pendukung interaksi.



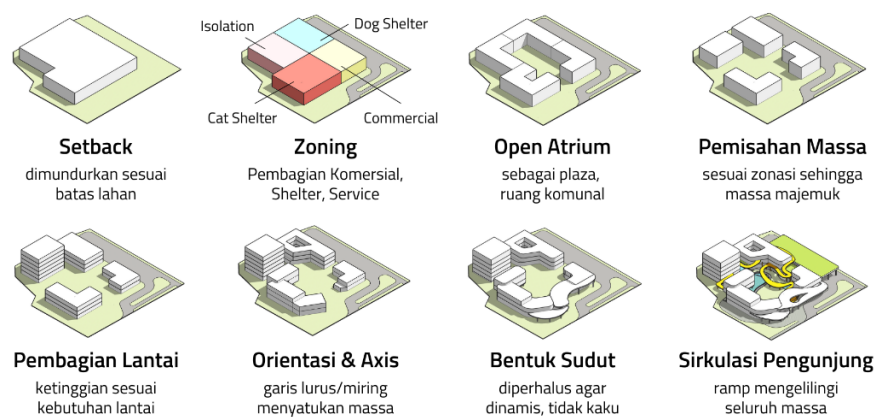
Gambar 7. Sketsa strategi perancangan untuk interaksi

Pendekatan kreatif edukatif dapat diwujudkan melalui beberapa parameter yang dapat dijabarkan dalam Tabel 1. Parameter ini diimplementasikan pada bangunan penampungan atau *shelter* hewan.

Tabel 1. Parameter kreatif edukatif

| Sirkulasi | Sekuens | Pemandangan | Warna |
|--|---|--|---|
| Alur yang jelas, berbentuk kurva, lurus, berkelanjutan, dan bersifat mengarahkan | Pengalaman ruang yang terbuka maupun tertutup, keluar-masuk bangunan | Visibilitas yang tinggi terhadap ruang terbuka, tidak banyak sekat-sekat | Hangat, ceria, aksentuasi warna jingga mendukung nuansa kreatif sebagai <i>attention grabber</i> namun tidak mendominasi. |
| Unsur Alam | Aktivitas | Ruang Komunal | Eksploratif |
| Penggunaan elemen-elemen alami seperti vegetasi, air, kayu, dan batu, | Adanya visibilitas tinggi terhadap pergerakan manusia, memberi nuansa aktif dan atraktif Adanya area komersial sebagai <i>crowd pulling</i> bagi masyarakat awam | Terdapat ruang bersama untuk berinteraksi sesama manusia dan hewan, yaitu plaza maupun <i>amphitheatre</i> | Permainan massa bangunan yang dinamis memicu rasa ingin tahu pengunjung |

Implementasi Strategi Perancangan Massa Bangunan



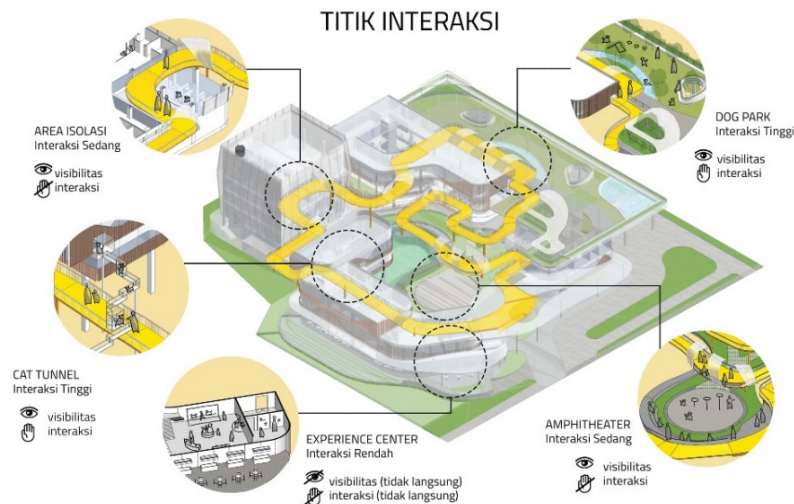
Gambar 8. Transformasi massa bangunan

Massa bangunan dirancang setiap langkah agar memudahkan konsep-konsep arsitektur kreatif edukatif. Gambar 8 menunjukkan transformasi massa bangunan dari awal hingga desain akhir. Zonasi secara garis besar terdiri dari 1.) area isolasi untuk kucing dan anjing yang butuh penanganan khusus, 2.) area komersial dan area edukasi yang didedikasikan untuk pecinta anjing, kucing, bahkan masyarakat awam, 3.) penampungan kucing, dan 4.) penampungan anjing.

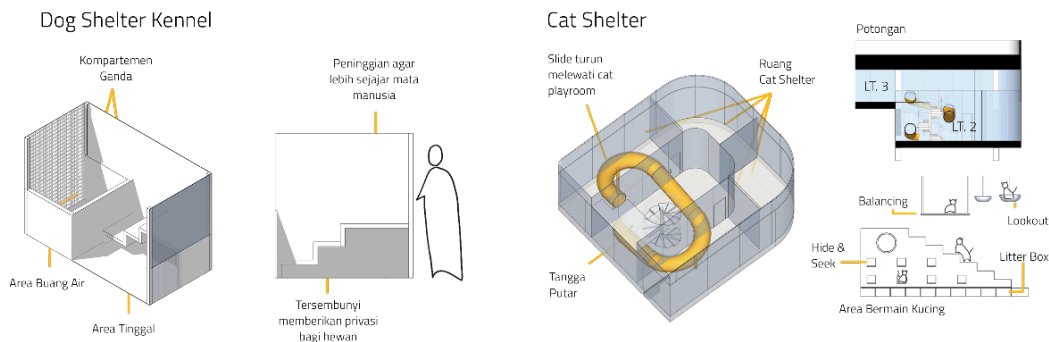
Titik Interaksi

Pada beberapa titik dalam perancangan, diberikan pendukung interaksi antara manusia dan hewan berdasarkan opsi atau pilihan tingkatan visibilitas dan keterlibatan fisik, yaitu : (1) interaksi tidak langsung, namun melalui medium perantara untuk masyarakat awam yang tidak familiar dengan kucing maupun anjing (*no visibility, no physical encounter*) dengan bantuan media digital interaktif, (2) interaksi melalui pandangan (*visible, minimum physical encounter*) untuk penggemar hewan namun tidak ingin banyak bersentuhan, (3) interaksi melalui pandangan (*maximum visibility, no physical encounter*), (4) interaksi secara langsung dengan kedua hewan, anjing serta kucing, dan (5) interaksi secara akrab melalui wahana untuk manusia dan hewan. Konsep spasial ini diterjemahkan sebagai

berikut dengan keberadaan ruang : (1) *Experience Center*: ruang dalam yang mengedukasi pengunjung lewat infografis, simulasi, *Augmented* maupun *Virtual Reality* di mana tidak terjadi interaksi langsung antara manusia dan hewan. Ruang ini berfungsi mewadahi kegiatan awam yang belum tertarik terhadap hewan. (2) *Cat Tunnel*: elemen desain berupa terowongan kucing yang melintas di atas sirkulasi manusia (*ramp*), di mana dapat terjadi interaksi langsung antara manusia dan kucing namun secara terbatas . (3) *Area Isolasi*: tempat karantina atau isolasi hewan yang baru datang atau yang sedang sakit. Hewan pada kondisi ini tidak dapat diganggu banyak orang, sehingga interaksi visual dapat terjadi dengan memberikan ketinggian pada ram yang melihat ke bawah (ruang isolasi), dengan demikian manusia dapat melihat ke hewan namun tidak sebaliknya. (4) *Amphitheater*: berada pada tengah perancangan sebagai pusat aktivitas pertunjukkan dan ruang komunal manusia & hewan. (5) *Dog Park*: Taman *rooftop* untuk tempat bermain bagi anjing yang berinteraksi langsung dengan manusia.



Gambar 9. Diagram titik interaksi

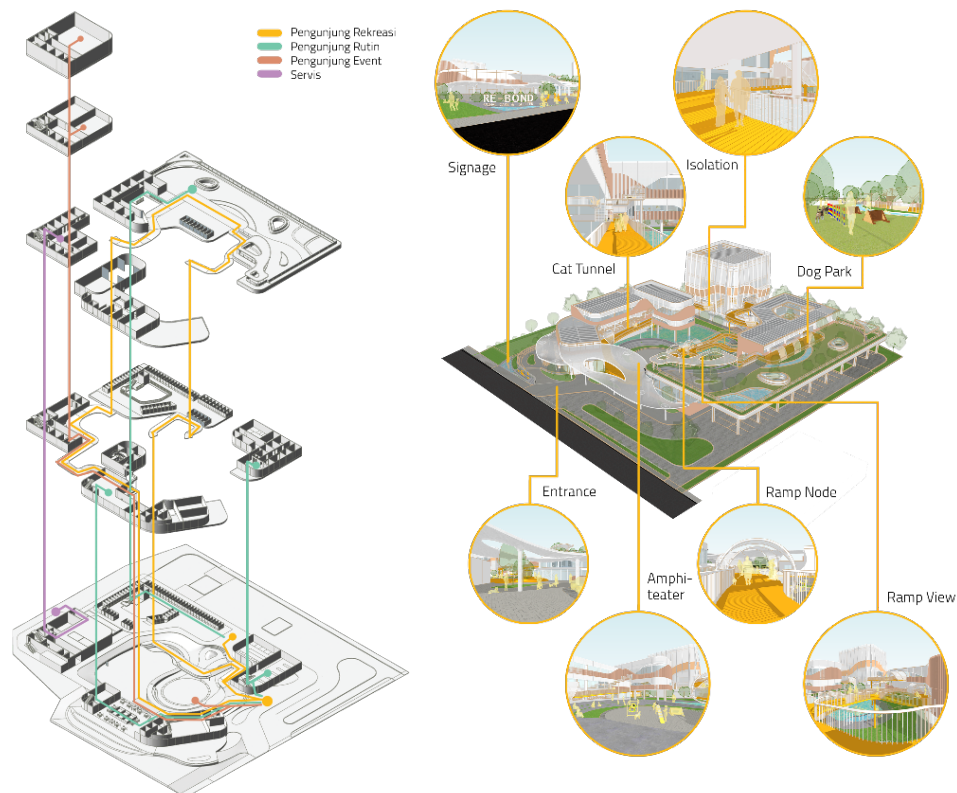


Gambar 10. Modul Kandang atau Kennel Anjing dan Kucing

Setiap modul kandang juga dirancang untuk memudahkan interaksi manusia dan hewan. Kandang anjing dibuat dengan permainan ketinggian sehingga dapat selevel dengan ketinggian mata manusia. Ruang bermain kucing diberikan elemen-elemen untuk bermain dengan bebas.

Sirkulasi dan Sekuens

Sirkulasi dan sekuens menjadi poin utama dari perancangan ini. Nama *Re-Bond* sendiri diambil dari kata *re*: kembali, ulang dan *bond*: ikatan, menjalin kedekatan. *Re-Bond* dapat diartikan sebagai pengikatan kembali yang menjalin kedekatan, dalam konteks ini yaitu ikatan antara manusia dan hewan. *Re-bond* yang juga merupakan permainan kata dari *Ribbon*, merepresentasikan ramp sebagai sirkulasi utama dan pusat interaksi manusia dan hewan.



Gambar 11. Sirkulasi dan sekuens dari perancangan

4. Kesimpulan

Overpopulasi hewan terutama kucing dan anjing merupakan permasalahan yang dihadapi oleh kota dalam kesehariannya. Permasalahan ini dapat mengganggu masyarakat dan berpotensi menyebarkan penyakit. Overpopulasi ini tetap terjadi akibat oknum bisnis *breeder* yang mengembangbiakkan hewan secara tidak etis untuk diperjualbelikan. Bisnis ini tidak memperhatikan protokol sesuai dengan standar kesejahteraan hewan (*animal welfare*). Di sisi lain, terdapat berbagai komunitas penyayang hewan yang berusaha meningkatkan kesadaran masyarakat awam bahkan *ignorant* untuk memperhatikan kesejahteraan hewan, dan akhirnya mengadopsi hewan. Sebagai upaya mengatasi kesenjangan tersebut, diperlukan sebuah rancangan yang dapat mendukung penyaluran hewan terlantar kepada keluarga yang mencari peliharaan. Perancangan ini berusaha untuk mengambil dua sudut pandang atau *point of view*, yaitu konsensus *Five Freedom* (Hak Kebebasan) *animal welfare* untuk terjemahan desain dari sudut pandang hewan. Dari sudut pandang manusia, perancangan ini mengutamakan desain yang mampu mempromosikan kampanye *Adopt Don't Breed* sekaligus mengedukasi masyarakat. Untuk menarik minat masyarakat, pendekatan yang digunakan yaitu kreatif edukatif dengan strategi interaksi manusia dan hewan.

Re-Bond Place: Perancangan Pusat Penampungan Hewan dengan Pendekatan Kreatif Edukatif di Jakarta Barat berfungsi sebagai wadah yang menjembatani permasalahan overpopulasi hewan dengan komunitas serta masyarakat penyayang hewan. Pendekatan kreatif edukatif ini digunakan untuk menarik pengunjung tidak hanya dari kaum penyayang hewan namun juga awam. Pada program ruang juga terdapat area komersial yang memberikan daya tarik (*crowd pulling*) bagi awam. Pendekatan kreatif edukatif diwujudkan dengan adanya area-area interaksi serta visibilitas manusia dengan hewan penampungan. Harapannya yaitu perancangan ini dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang

keadaan hewan-hewan terlantar dan lebih memilih mengadopsi hewan ketimbang membeli dari *breedery* yang tidak etis.

Referensi

- Dany, F. W. (2021, April 16). *Selama Pandemi, Hewan Terlantar Bertambah Banyak*. kompas.id. <https://www.kompas.id/baca/metro/2021/04/16/selama-pandemi-hewan-terlantar-bertambah-banyak>
- Faisyah, R. (2019). Konsep Arsitektur Kreatif dalam Perancangan Perpustakaan di Kota Baru Parahyangan (KBP) Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Arsitektur TERRACOTA*, 1(1): 57-67. <https://doi.org/10.26760/terraccotta.v1i1.3374>
- Goodstats. (2022). <https://goodstats.id/article/ragam-statistik-hewan-peliharaan-di-indonesia-GbtU>
- Kumparan.com, (2021, Desember 31). [Menerka Jumlah Kucing di Jakarta hingga Tahun 2021](https://kumparan.com/kumparannews/menerka-jumlah-kucing-di-jakarta-hingga-tahun-2021-1547206689104270805) <https://kumparan.com/kumparannews/menerka-jumlah-kucing-di-jakarta-hingga-tahun-2021-1547206689104270805>
- Livia, A. J., & Handinoto. (2021). Fasilitas Perawatan dan Penangkaran Anjing dan Kucing Terlantar di Kota Blitar. *JURNAL eDIMENSI ARSITEKTUR*, 9(1): 329-336.
- Letsadoptindonesia.org. (2021, April 16). *Tips Penyelamatan Hewan Series*. <https://letsadoptindonesia.org/tips-penyelamatan-hewan-series/>
- Lutfia, H. P. (2020). Perancangan Interior Penampungan Hewan, Klinik dan Pusat Adopsi di Gunung Sindur, Kota Bogor. *e-Proceeding of Art & Design*, 7(3): 6160-6195.
- Permadi, F., & Oktaviana, A. (2020). Rumah Singgah Kucing di Banjarmasin. *LANTING Journal of Architecture*, 9(2): 9-18. <https://doi.org/10.20527/lanting.v9i2.564>
- Rita, E. N., Firzal, Y., & Susilawaty, M. D. (2022). Penerapan Pendekatan Arsitektur Edukatif pada Perancangan Petroleum Museum di Pekanbaru. *JURNAL ILMIAH PENELITIAN MarKa*, 5(2): 101-114. <https://doi.org/10.33510/marka.2022.5.2.101-114>
- Sheltermedicine.com, (2023, April 16). *Design for Health*. <https://sheltermedicine.com/>
- The Association of Shelter Veterinarians, (2021, Desember 16). *Guidelines for Standard of Care in Animal Shelters*. <https://asv.connectedcommunity.org/resources/guidelines>
- William. (2019). Penerapan Metode Desain Hibrid Bangunan Lama dan Baru dalam Perancangan Bangunan Edukreatif Kisaran. *Jurnal STUPA*, 1(2): 903-912. <https://doi.org/10.24912/stupa.v1i2.4492>