

# Perancangan *Cat – Friendly Furniture* pada Rumah Tinggal

Anita Alexandra, Adi Santosa, Okta Putra Setio Adrianto  
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

*E-mail:* anita.alexandra95@gmail.com; adis@petra.ac.id; oktaputa07@gmail.com

**Abstrak**— *Cat – friendly furniture* merupakan furnitur yang dapat mengakomodasikan kebutuhan sehari – hari manusia dan kucing peliharaannya. Perancangan furnitur ini berdasarkan kebutuhan dan aktivitas manusia dan kucing peliharaan saat berada di dalam rumah tinggal. Terpilihnya rumah tinggal sebagai tempat peletakkan furnitur karena manusia dan kucing peliharaannya lebih banyak menghabiskan waktu bersama di dalam rumah, selain itu kucing peliharaan lebih banyak menghabiskan waktu di dalam rumah dibandingkan bermain di luar rumah. Metode perancangan yang digunakan adalah *design thinking*, yaitu dengan mengumpulkan, mengobservasi, dan menganalisis fakta-fakta terkait kebutuhan dan aktivitas pengguna sebagai landasan saat merancang *Cat – friendly furniture*.

Perancangan furnitur ini menggunakan bentuk geometris dan lengkung supaya aman saat digunakan manusia dan kucing. Material dan *finishing* yang digunakan juga aman bagi pengguna. Beberapa bagian dari furnitur juga dapat dilepas - pasang, sehingga dapat diganti dengan mudah. *Cat – friendly furniture* didesain untuk dapat digunakan bahkan setelah tidak memelihara kucing lagi, sehingga furnitur tidak terbengkalai di dalam rumah.

**Kata Kunci**— *Cat – friendly furniture*, furnitur, desain furnitur

*Cat – friendly furniture is a furniture that can accommodate human and their cat daily needs. The design of this furniture based on needs and activity of human and cat while inside the home. Residential Home was selected for design because human and cat spend many time together there. Beside that, cat likes to spend a lot of its time at home more than playing outside. The design method used is Design Thinking that collect, observe, and analysis facts about user's needs and activity as foundation when designing Cat – friendly furniture.*

*The design of this furniture using geometric and arc shape so it will be safe when used by human and cat. Materials and finishing that used for this furniture is safe for the users. Some part of this furniture can be plug out and plug in so users can easily change that parts. Cat – friendly furniture can be used for a long time even when the users not having a cat anymore, so the it won't be negelected.*

**Keyword**— *Cat – friendly furniture*, furnitur, desain furnitur

## I. PENDAHULUAN

Kucing pada saat ini merupakan hewan yang banyak digemari untuk dijadikan hewan peliharaan di dalam rumah.

Walaupun kucing sudah didomestikasi (Menurut KBBI domestikasi adalah penjinakan hewan liar atau hewan buas dan sebagainya) menjadi hewan peliharaan, tapi naluri hewan yang dimiliki oleh para leluhur kucing masih tidak bisa lepas. Naluri – naluri tersebut dimiliki kucing sejak lahir dan menjadi sebuah kebiasaan. Mengasah kuku dengan mencakar – cakar benda, loncat - loncat, dan bersembunyi adalah beberapa dari naluri hewan yang dimiliki kucing.

Kucing memerlukan beberapa fasilitas untuk memenuhi kebutuhannya, seperti *scratcher* (untuk kucing mengasah kuku), tempat bermain, dan beristirahat (Humane Society 2008:4-5). Bila tidak ada alat – alat tersebut, kucing akan melakukan pada sembarang tempat karena naluri hewan yang dimiliki kucing masih melekat.

Terkadang kebutuhan fasilitas tersebut dianggap mengurangi estetika jika diletakkan di dalam ruang. Selain itu, masa hidup kucing hanya sampai sekitar 5 – 10 tahun. Bila sudah tidak memelihara kucing lagi, benda – benda tersebut akan memenuhi gudang atau terbengkalai.

Pengusaha atau desainer dari objek seperti ini masih jarang. Peluang bisnis di dalam bidang furnitur untuk manusia dan kucing ini diperkirakan masih besar karena sedikitnya kompetitor. Kesadaran akan pentingnya furnitur untuk kucing di dalam rumah tinggal juga semakin meningkat juga mempengaruhi tingkat ketertarikan masyarakat dengan *cat – friendly furniture*.

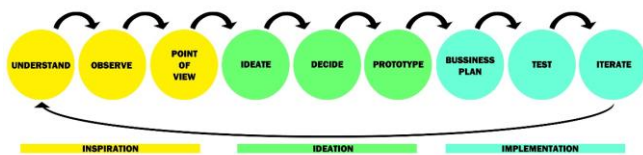
Pengguna yang memiliki kucing sebagai hewan peliharaan di rumahnya menjadi perhatian khusus dalam membuat desain yang sesuai untuk mereka. Dengan adanya furnitur yang dapat mawadahi kebutuhan kucing dan manusia merupakan salah satu cara untuk mengurangi permasalahan pengguna yang memelihara kucing di rumah tinggal dalam menghadapi naluri hewan kucing.

Dalam perancangan *cat – friendly furniture* terdapat beberapa rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana cara mengakomodasikan kebutuhan manusia dan kucing dalam sebuah furnitur menjadi “*cat - friendly furniture*”?
2. Bagaimana *cat -friendly furniture* dapat digunakan setelah sudah tidak memelihara kucing lagi?
3. Bagaimana *cat -friendly furniture* dapat menambah estetika dalam ruang dan mudah dalam perawatannya?
4. Bagaimana *cat – friendly furniture* dapat dijadikan strategi bisnis?

## II. METODE DAN TAHAPAN PERANCANGAN

Metode perancangan digunakan merupakan hasil adopsi dari design thinking menurut d.paris school yang kemudian diadaptasi dan disesuaikan dengan kebutuhan perancangan *cat – friendly furniture*.



Gambar. 1. *Design Thinking* yang digunakan

Tahapan di atas terdiri dari langkah – langkah berikut:

- a. *Understand*, menemukan latar belakang masalah dengan melihat atau mengamati keadaan yang ada di masyarakat serta pencarian literatur yang mendukung perancangan.
- b. *Observe*, analisa tipologi perancangan dan mengobservasi pengguna mengenai masalah yang dihadapi dan kebutuhannya.
- c. *Point of View*, fase empati dengan cara wawancara dan langsung terjun ke lapangan. Memandang dari sisi usaha bisnis.
- d. *Ideate*, *brainstorming* ide dengan batasan yang sudah ditentukan.
- e. *Decide*, pemilihan ide atau desain terbaik dari yang sudah dibuat pada tahap *ideate*.
- f. *Prototype*, pembuatan *prototype* skala 1:1.
- g. *Bussiness Plan*, pembuatan *brand* agar mudah dikenali masyarakat.
- h. *Test*, mengobservasi reaksi dan tanggapan dari masyarakat yang berinteraksi dengan produk.
- i. *Iterate*, saran dan kritik dikumpulkan untuk pengembangan produk.

## III. TINJAUAN PUSTAKA

### A. *Furnitur*

Furnitur berkontribusi sebagai pemenuhan fungsi dan visual dalam sebuah ruang interior (Ching 319). Visual dalam sebuah furniture yang dimaksud adalah pengaruh bentuk, garis, warna, tekstur, dan skala masing – masing benda maupun pengaturan spasialnya. (Ching 242).

Furnitur terbagi menjadi fasilitas wadah, kerja, dan istirahat. Fasilitas- fasilitas tersebut diwujudkan menjadi berbagai jenis furnitur, yaitu meja, kursi, dan rak penyimpanan.

#### 1. Fasilitas kerja

Fasilitas bidang kerja merupakan sarana bagi manusia untuk beraktivitas dengan menaruh benda tertentu di atasnya. Fasilitas jenis ini berkaitan dengan mata indera mata dan tangan.

#### 2. Fasilitas Duduk

Fasilitas duduk merupakan sarana bagi manusia untuk melakukan aktivitas duduk. Furnitur jenis ini harus memperhatikan dengan baik ergonominya, jika tidak

nyaman atau salah dimensi dapat berakibat buruk untuk penggunaanya.

#### 3. Fasilitas Wadah

Fasilitas wadah atau juga simpan merupakan sarana bagi manusia dapat menaruh atau menyimpan benda tertentu di dalamnya. Fasilitas jenis ini berkaitan dengan mata indera mata dan tangan.

### B. *Material dan Konstruksi Furnitur*

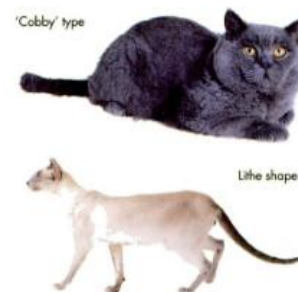
Kayu merupakan material yang digunakan untuk membuat furnitur sejak lama. Kayu yang paling sering digunakan adalah kayu jati, namun karena mulai sulit dicari. Alternatif penggunaan kayu hasil olahan seperti MDF, tripleks, dan lain – lain sudah banyak digunakan untuk membuat sebuah furniture. Kayu – kayu hasil olahan tersebut biasanya difinishing dengan PVC, *Veneer* ataupun HPL dan *water base finishing*. Beberapa kelebihan dari kayu adalah kuat, tahan lama, dan memiliki kesan natural atau alam.

Material besi dan stainless steel banyak digunakan mulai dari peralatan makan hingga furniture. Kelebihan dari stainless steel ini adalah anti karat, tahan lama dan dapat memberikan kesan elegan. (Aryanto 13-18)

Material – material tersebut kemudian digabungkan dengan menggunakan konstruksi tertentu untuk menjadi sebuah satu kesatuan furnitur. Kayu dan besi memiliki berbagai macam konstruksi mulai dari yang mudah hingga rumit yang penggunaannya disesuaikan dengan kebutuhan fungsi furnitur tersebut. Beberapa contoh *joint*, seperti *Butt joints*, *Mitred Butt Joints*, *Half lap joints*, dan *Mortise & Tenon Joints*

### C. *Karakteristik dan Sifat Kucing*

Ukuran badan kucing memiliki tinggi sekitar 30cm sampai pundak, panjang badan sekitar 45cm, dan hingga buntut sekitar 30cm untuk kucing dewasa. Pada dasarnya ada 2 variasi bentuk badan kucing, yaitu ‘Cobby type’ (badan cukup besar) dan ‘The Lithe’ (badan terlihat kurus atau langsing). (Tabor 11)



Gambar. 2. Contoh kucing tipe *cobby* dan *lithe*

Kucing merasakan dan melihat dunia dengan cara yang berbeda dari manusia.

#### 1. Pendengaran

Kucing peka terhadap suara, bahkan suara tersebut diluar batas pendengaran manusia. Suara merupakan salah satu cara kucing untuk bertahan hidup dan berkomunikasi. Suara yang keras dan nyaring dapat menyebabkan kucing menjadi stress. (Humane 4)

#### 2. Penciuman

Kucing memiliki 2 indera penciuman, hidung dan salah satunya terletak di langit – langit dalam mulutnya. Bagian itu

disebut vomeronasal organ. Aroma biasanya digunakan kucing untuk saling berkomunikasi dengan satu sama lain dan sebagai tanda kepemilikan dari sebuah wilayah dan benda. (Humane 4)

3. *Scratching*

Kebiasaan ini memiliki tujuan untuk *stretching*, menandai kepemilikan atau wilayah, berolahraga, dan hiburan. Mengasah kuku kucing sebaiknya dilakukan dengan menyediakan fasilitas untuk mengasah kuku yang memiliki permukaan yang tidak terlalu kasar juga tidak terlalu licin. (Humane 4,8)

4. *Vision*

Kucing dapat melihat dalam kegelapan sekalipun dikarenakan terjadinya pantulan cahaya dari tapentum. Warna yang dapat dilihat kucing juga terbatas. (Humane 4)

5. *Walking dan Running*

Kucing merupakan pelari yang cukup cepat karena masih terdapat gen pemburu mangsa untuk makanannya. Reflek kucing yang cepat dan juga bentuk tulang serta otot kucing yang mampu berlari dengan cepat. (Tabor 12)

6. *Climbing dan Leaping*

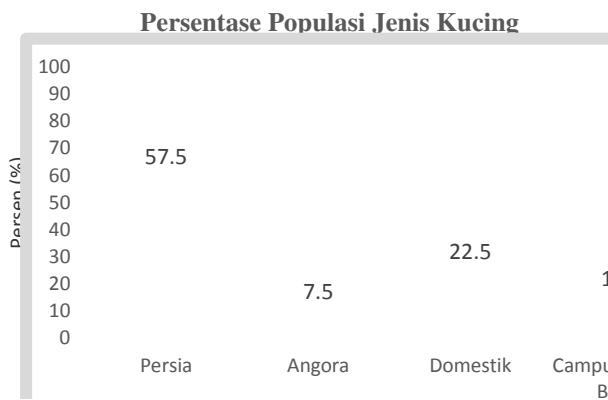
Dengan badan bagian belakang yang kuat, kucing mampu melompat cukup tinggi, bahkan memanjat sampai ke atas pohon yang tinggi. Kebiasaan ini digunakan kucing untuk melindungi dirinya bila sudah tidak ada tempat bersembunyi lagi. (Humane 5)

IV. DATA WAWANCARA

A. *Data Wawancara*

Wawancara dilakukan dengan 10 orang memiliki kucing peliharaan di dalam rumah tinggal (sebagai sampel) dan didapatkan total 40 kucing peliharaan. Hasil wawancara kemudian dikelompokkan, disaring, dan kemudian dibuat dalam bentuk diagram untuk mempermudah analisa kebutuhan.

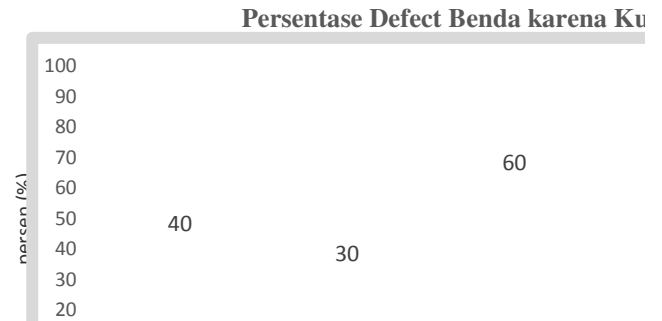
B. *Data Populasi Jenis Kucing*



Gambar. 3. Diagram Persentase Populasi Jenis Kucing

Gambar 3 menunjukkan bahwa dari 40 kucing yang sedang dipelihara, jenis kucing yang paling banyak adalah kucing jenis Persia (57,5%), kemudian domestik (22,5%), campuran atau *Mix Breed* (12,5%), dan yang paling sedikit, yaitu kucing jenis Angora (7,5%). Hipotesa, desain akan lebih disesuaikan dengan kebutuhan dari kucing jenis Persia namun masih dapat digunakan untuk kucing jenis lainnya.

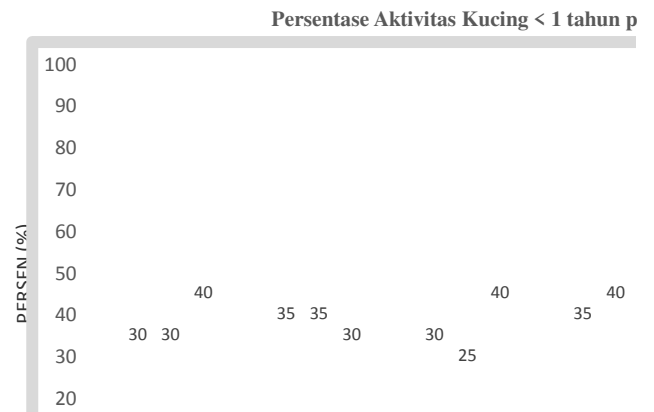
C. *DATA DEFECT BENDA KARENA KUCING*



Gambar. 4. Diagram Persentase Defect Benda karena Kucing

Diagram gambar 4 berdasarkan kerusakan benda di setiap 10 rumah tinggal yang disurvei. Kerusakan yang paling banyak terjadi pada benda di dalam rumah tinggal adalah kaki meja, 60% dari 10 rumah tinggal mengalami kerusakan akibat aktivitas kucing. Kemudian sofa dan kaki kursi sebanyak 40%. Lalu karpet dan korden sebanyak 30%. Hipotesa, data mempengaruhi apa saja furnitur yang perlu dirancang dan diperhatikan pada saat mendesain.

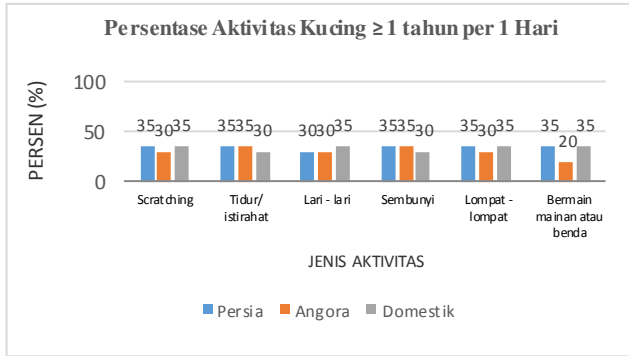
D. *Aktivitas Kucing dengan Usia < 1 tahun*



Gambar. 5. Diagram Persentase Aktivitas Kucing dengan Usia < 1 tahun

Diagram gambar 5 berdasarkan aktivitas per jenis kucing. *Scratching* paling sering dilakukan oleh kucing jenis domestik dengan intensitas 1-15x. Aktivitas tidur atau istirahat paling sering dilakukan oleh kucing jenis Persia dan Angora dengan intensitas 1-10 jam. Kucing jenis domestik cenderung lebih aktif daripada Persia dan Angora, sehingga untuk aktivitas lari –lari, lompat – lompat dan bermain dengan mainan / benda paling sering dilakukan oleh kucing jenis domestik dengan intensitas 1-15x. Aktivitas bersembunyi sering dilakukan oleh kucing jenis Persia dan Angora dikarenakan menyukai tempat yang dingin dan gelap. Hipotesa, data mempengaruhi desain dalam sisi aktivitas apa saja yang dilakukan saat kucing berusia di bawah 1 tahun.

E. *Aktivitas Kucing Usia ≥ 1 tahun*



Gambar. 6. Diagram Persentase Aktivitas Kucing dengan Usia ≥ 1 tahun

Diagram gambar 6 berdasarkan aktivitas per jenis kucing. *Scratching* paling sering dilakukan oleh kucing jenis domestik dan Persia dengan intensitas 1-8x. Aktivitas tidur atau istirahat paling sering dilakukan oleh kucing jenis Persia dan Angora dengan intensitas 1-18 jam. Kucing jenis domestik cenderung lebih aktif daripada Persia dan Angora, sehingga untuk aktivitas lari –lari, lompat – lompat dan bermain dengan mainan / benda paling sering dilakukan oleh kucing jenis domestik dengan intensitas 1-8x. Aktivitas bersembunyi sering dilakukan oleh kucing jenis Persia dan Angora dikarenakan menyukai tempat yang dingin dan gelap. Hipotesa, data mempengaruhi desain dalam sisi aktivitas apa saja yang dilakukan saat kucing berusia lebih dari 1 tahun.

F. *HIPOTESA*

Dari hasil wawancara yang sudah dikumpulkan dan dianalisa sebelumnya, maka dapat diinterpretasikan sebagai berikut: Tingkat keaktifan kucing dipengaruhi oleh jenis dan usia dari kucing, data *defect* benda karena aktivitas kucing akan mempengaruhi isi dari 1 set furnitur yang akan didesain, dan jenis kucing juga mempengaruhi bagaimana fungsi dan bentuk sesuai kebutuhannya. Fungsi yang dimasukkan ke dalam desain furnitur adalah *scratcher*, tidur atau istirahat, dan lompat – lompat. Bentuk yang digunakan adalah geometris.

V. PROGRAM PERANCANGAN

A. *Latar Belakang Perancangan*

Memiliki Tujuan untuk menyediakan fasilitas berupa furnitur yang dapat memnuhi kebutuhan manusia dan kucing peliharaannya saat beradai di dalam rumah tinggal. Furnitur diletakkan di ruang keluarga atau ruang tamu (karena aktivitas kucing dan manusia banyak dilakukan bersama di kedua ruang tersebut). *Problem* yang dihadapi pada perancangan ini adalah desain tidak mengurangi desain di dalam ruang, bahkan menambah estetika di dalam ruang dan masa hidup kucing yang tidak terlalu lama (5-10 tahun), sehingga bagaimana furnitur dapat tetap digunakan meskipun sudah tidak memiliki kucing lagi.

B. *Analisa Data Wawancara*

Wawancara dilakukan dengan 10 orang yang sedang memiliki kucing peliharaan di dalam rumah tinggal (sebagai sampel), dari didapatkan total 40 kucing peliharaan. Dari hasil wawancara didapatkan beberapa kesimpulan berikut:

- Semakin tua umur kucing, aktivitas yang dilakukan semakin sedikit.
- Setiap ras memiliki tingkat keaktifan yang berbeda.
- Jenis ras kucing yang paling banyak dipelihara dari 10 sampel pengguna adalah kucing Persia.
- Kerusakan benda atau furnitur yang paling banyak disebabkan oleh kucing peliharaan adalah meja dan kaki meja.

C. *Analisa Batas Perancangan*

Batasan perancangan *Cat-Friendly Furniture* didasari pada aktivitas manusia dan kucing saat berada di dalam rumah tinggal dan didukung dengan literatur, analisa tipologi ruang, dan furnitur.

Dari data yang diperoleh, furnitur yang akan dirancang adalah fasilitas duduk, penyimpanan, dan kerja. Furnitur ini akan dikombinasikan dengan fasilitas untuk kucing peliharaan dengan fungsi sebagai tempat beristirahat, bermain, *scratcher*, dan berinteraksi dengan pemiliknya. Lokasi peletakkan furnitur di ruang tamu atau ruang keluarga karena banyaknya waktu yang dihabiskan bersama di ruang – ruang tersebut.

VI. KONSEP DAN TRANSFORMASI DESAIN

A. *KONSEP*

Konsep yang digunakan pada perancangan *Cat-friendly furniture* ini adalah “FUGE” yang merupakan singkatan dari “*Fun Geometrics*”. Bentuk dari furnitur ini menggunakan bentuk geometris yang digabung dengan bentuk lengkung dan atau hilang tajam. Dengan penambahan lengkung dan hilang tajam, furnitur jadi memiliki kesan dinamis.

1. *Bentuk*

Bentuk yang diterapkan adalah geometris yang digabungkan dengan bentuk lengkung serta hilang tajam. Penambahan lengkung ini dapat memberi kesan lebih dinamis serta mempermudah pengguna dalam membersihkan furnitur dan aman bagi kucing karena kucing tidak akan terjepit ataupun tertusuk ujung yang tajam.

2. *Warna*

*Cat-friendly furniture* menggunakan warna alami dari kayu dan atau warna – warna netral, seperti abu – abu, putih, dan cokelat. Warna – warna tersebut dipilih karena dari analisa tipologi ruang dan furnitur, dominan ruang - ruang yang ada menggunakan warna netral dan alami dari kayu solid dan juga mudah beradaptasi dengan ruang.



Gambar. 7. Konsep Warna

3. *Material dan Finishing*

Material yang digunakan pada *Cat-friendly furniture* ini adalah kayu solid (nyatoh, mahoni, dan merbau) dan fabrikasi

(multipleks). Ketebalan kayu solid dan fabrikasi yang digunakan antara 1,5cm, 2cm, 3cm, dan 5cm. *Finishing* dengan *veneer* dan *water base*. Pemilihan *finishing* mempertimbangkan keamanan untuk kucing dan manusia. Bagian *scratcher* menggunakan material kain sisal, mengandung serat kayu sisal yang cocok untuk mengasah kuku kucing.



Gambar. 8. Karpet Sisal

4. Konstruksi

Terdapat beberapa bagian atau komponen dari *Cat-friendly furniture* yang dapat dilepas - pasang dan ada beberapa bagian yang tetap. Bagian yang dapat dilepas – pasang untuk mempermudah pengguna saat mengganti bagian yang rusak tersebut. Pada bagian yang tetap menggunakan join kayu dan teknik *bending*, sedangkan pada bagian yang dapat dilepas – pasang menggunakan felcro.

5. Gaya Desain

Gaya desain yang diterapkan adalah *Scandinavian* yang memiliki karakteristik bentuk yang simpel dan mengutamakan fungsi dari furnitur serta warna yang netral.

B. Varian Desain

Tujuan dari varian desain ini untuk menarik minat masyarakat untuk membeli produk yang ada, selain itu masyarakat juga tidak cepat bosan dengan desain yang ada.

Varian desain yang ditawarkan, yaitu berbagai macam warna dari kayu atau *veneer*, kain *scratcher*, dan kain pada *cushion*. Warna kayu atau *veneer* ada 3 warna, yaitu *dark brown*, *medium brown*, *light brown*, dan *white*.



Gambar. 9. Varian Warna Kayu atau Veneer

Warna kain atau anyaman sisal yang ditawarkan, yaitu *artic blue*, *light grey*, *natural beige*, dan *dark brown-grey*.



Gambar. 10. Varian Warna Kain Scratcher

Varian warna kain Oscar yang ditawarkan, yaitu *light yellow*, *light grey*, *grey*, dan *navy*. Warna yang ditawarkan cenderung warna netral, sehingga mudah digabungkan dengan warna dari *scratcher* dan kayu atau *veneer*.



Gambar. 11. Varian Warna Kain Oscar

Konsumen dapat memilih sendiri warna – warna yang akan digunakan pada bagian tertentu yang sudah desainer tentukan. Desainer sendiri sudah memberikan beberapa pilihan alternatif furnitur. Berikut beberapa alternatif tersebut.

1. DB Toyger

DB Toyger terinspirasi dari kucing jenis toyger yang memiliki warna bulu cokat tua dan cokelat muda, sedangkan DB adalah singkatan dari *Dark Brown* karena warna yang dominan adalah *dark brown*. Sesuai dengan warna dari kucing jenis toyger, kombinasi warna yang digunakan *dark brown*, *light brown*, kain Oscar *light yellow*, dan kain *scratcher natural beige*. Pada alternatif ini, konsumen dapat mengganti warna *scratcher* dan kain *cushion*.



Gambar. 12. Varian DB Toyger

2. Mb Manx

MB Manx yang terinspirasi dari kucing jenis Manx, yang berwarna oranye dan putih. Sedangkan MB merupakan singkatan dari *Medium Brown* karena pada alternatif ini warna yang dominan adalah *medium brown*. Sesuai dengan warna dari *Orange and White Manx*, warna pada alternatif ini menggunakan kombinasi *medium brown*, *white*, kain oscar *light grey*, dan kain *scratcher* warna *light grey*. Pada alternatif ini, konsumen dapat mengganti warna *scratcher* dan kain *cushion*.



Gambar. 13. Varian MB Manx

3. LB Ashera

Terinspirasi dari kucing jenis ashera. Kucing jenis ashera memiliki warna bulu cokelat muda (agak kekuningan) dan cokelat tua, sedangkan LB adalah singkatan dari *Light Brown* karena warna yang dominan adalah *light brown*. Warna pada alternatif ini menggunakan kombinasi *light brown*, *dark brown*, kain Oscar *navy*, dan kain *scratcher dark – brown grey*. Pada alternatif ini, konsumen dapat mengganti warna *scratcher* dan kain *cushion*.



Gambar. 14. Varian LB Ashera

C. Branding

Sebuah identitas untuk mewakili *Cat – Friendly Furniture* di pasar industri furnitur. Salah satu cara untuk memberikan identitas adalah dengan cara pemberian sebuah *brand* khusus. *Brand* yang diberikan untuk membuat identitas pada *Cat – Friendly Furniture* adalah sebuah logo dan *tagline*.

Menurut UU no 15 tahun 2001 tentang *brand* pasal satu ayat satu adalah tanda yang berupa gambar, nama, kata, huruf-huruf, angka-angka, susunan warna, atau kombinasi dari unsur-

unsur tersebut yang memiliki daya pembeda dan digunakan dalam kegiatan perdagangan dan jasa.

Keller juga menyatakan bahwa fungsi brand bagi konsumen adalah: (Keller : 34)

- 1) Media untuk mengidentifikasi asal keberadaan produk
- 2) Bentuk pertanggung jawaban oleh produsen bagi konsumen
- 3) Mengurangi risiko
- 4) Meminimalisasi biaya dalam proses pengambilan keputusan pembelian
- 5) Bentuk komitmen oleh produsen pembuat produk kepada pengguna melalui produk yang dihasilkan
- 6) Alat simbol pembeda
- 7) Tanda kualitas

Brand yang digunakan adalah *Friendly Furniture for Cats* dengan logo “CATIERE” yang merupakan singkatan dari *Cat – Friendly Furniture*. “CAT” dari *Cat*, kemudian “IE” diambil dari kata *Friendly*, dan yang terakhir “RE” diambil dari kata *Furniture*. Penggunaan *Friendly Furniture for Cats* sebagai brand untuk memudahkan masyarakat memahami konsep dan fungsi dari furnitur, sedangkan singkatan “CATIERE” dibuat untuk mempermudah masyarakat mengingat furnitur ini.



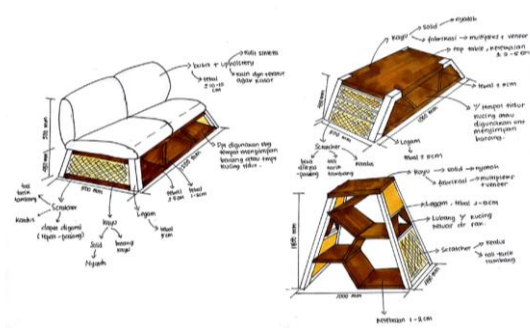
Gambar. 16. Logo, Brand, dan Tagline Cat – Friendly Furniture

Pengaplikasian “CATIERE” pada logo menggunakan jenis font yang berbentuk lengkung dan tidak memiliki sudut yang tajam. Font tersebut melambangkan bentuk dari furnitur yang tidak memiliki sudut yang tajam, sehingga aman untuk digunakan manusia dan kucing. Frame pada logo yang berbentuk geometris juga melambangkan penggunaan bentuk geometris pada furnitur. Pada bagian bawah logo terdapat brand dari *Cat – Friendly Furniture* untuk mempermudah masyarakat memahami dengan mudah fungsi dari produk. “*Furniture for you. Flat for Cats*” pada bagian paling bawah logo merupakan tagline dari furnitur ini yang memiliki arti furnitur ini dapat menjadi sebuah tempat tinggal bagi kucing.

D. Transformasi Desain

1. Alternatif Awal

Pada alternatif awal ini terdiri dari *coffee table*, *multiple seater*, dan rak penyimpanan dengan bentuk geometris dan memiliki sudut – sudut yang cukup tajam. Fungsi yang terdapat pada ke 3 furnitur, yaitu istirahat, bermain, dan *scratcher*. Material yang digunakan adalah kayu solid dan besi sebagai penyangga. Pada alternatif awal ini cenderung mengutamakan fungsi dan dirasa kurang aman untuk digunakan kucing karena kucing dapat tergores atau terjepit, selain itu desain dari alternatif – alternatif ini terasa pasif dan membosankan.

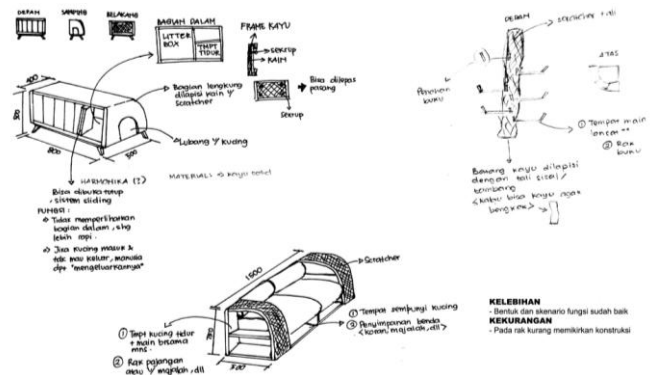


Gambar. 16. Salah Satu Alternatif Awal

2. Pengembangan Alternatif

Pada pengembangan alternatif ini memiliki bentuk geometris, lengkung, dan hilang tajam agar aman untuk kucing dan mempermudah pengguna untuk membersihkan furnitur. Fungsi bermain, istirahat, sembunyi, dan *scratcher* juga sudah ditambahkan pada furnitur. Selain itu, adanya penambahan *hardware* atau adanya pintu sehingga dapat mempermudah manusia saat menyimpan benda atau mengeluarkan kucing dari furnitur. Furnitur juga dilengkapi dengan lubang yang digunakan sebagai tempat kucing lewat (bermain).

Kekurangan dari alternatif – alternatif ini masih kurang eksplorasi, kurangnya pengolahan material kayu, sehingga cenderung monoton dan kurang menarik.



Gambar. 17. Salah Satu Pengembangan Alternatif

VII. DESAIN AKHIR

Tiap set terdiri dari 3 fasilitas, yaitu fasilitas duduk (*multiple* atau *single seater*), kerja (*coffee table*), dan wadah (*buffet TV*). Bentuk yang digunakan adalah geometris dan lengkung atau dengan sudut yang tumpul, sehingga aman digunakan manusia dan kucing karena tidak mudah melukai pengguna (tergores dan terjepit). Pada bagian *scratcher* dan *cushion* dapat dilepas pasang, sehingga mudah dalam proses penggantian dan saat membersihkan furnitur.

A. Cat Friendly – Furniture Set 1

Bentuk yang diterapkan pada set ini adalah trapesium dengan sudut yang tumpul. Tiap furnitur memiliki fungsi berbeda – beda.

1. Fasilitas duduk

Digunakan pengguna (manusia) untuk duduk atau bersantai, pada bagian bawah dudukan untuk tempat istirahat dan bermain kucing (menyelinap dan bersembunyi).

2. Fasilitas kerja

*Top table* berguna untuk meletakkan benda seperti gelas, vas bunga, dan lain – lain. Pada bagian bawah untuk tempat istirahat kucing dan di bagian kanan kiri meja digunakan sebagai *scratcher*.

3. Fasilitas wadah

Bagian atas *buffet* sebagai tempat DVD *player*, *router*, dan lain – lain, pada bagian ini terdapat pintu supaya benda yang diletakkan di tempat tersebut tidak dirusak atau dijatuhkan oleh kucing. Bagian bawah untuk tempat istirahat atau bermain kucing, dan bagian kanan kiri *buffet* TV untuk *scratcher*.

Setelah tidak memelihara kucing lagi, dapat digunakan sebagai tempat penyimpanan majalah, buku, pajangan, dan lain – lain, sedangkan *scratcher* dapat dilepas atau digunakan sebagai aksesoris dari furnitur.



Gambar. 18. Cat-Friendly Furniture Set 1



Gambar. 19. Perspektif Render Cat Friendly – Furniture Set 1

B. Cat Friendly – Furniture Set 2

Bentuk yang diterapkan pada set ini adalah trapesium dan jajar genjang pada fasilitas kerja dan wadah, sedangkan pada fasilitas duduk bentuknya mengikuti analogi badan kucing dari samping dengan sudut yang tumpul. Tiap furnitur memiliki fungsi berbeda – beda.

1. Fasilitas duduk

Digunakan pengguna (manusia) untuk duduk atau bersantai, bagian bawah dudukan untuk tempat istirahat dan bermain kucing, dan bagian belakang terdapat *scratcher*.

2. Fasilitas kerja

*Top table* berguna untuk meletakkan benda seperti gelas, vas bunga, dan lain – lain. Bagian bawah untuk tempat istirahat kucing dan atau tempat menyimpan *litter box*, bagian samping dan depan meja digunakan sebagai *scratcher* yang

dapat dibuka – tutup.

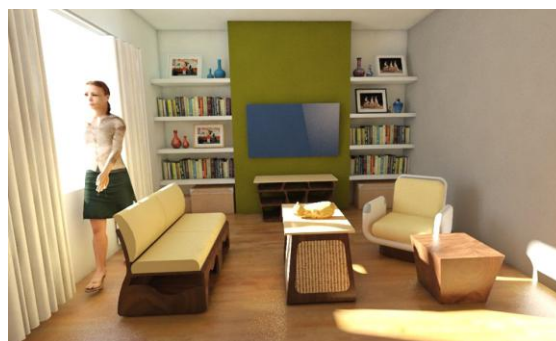
3. Fasilitas wadah

Bagian atas *buffet* sebagai tempat DVD *player*, *router*, dan lain – lain. Bagian bawah digunakan sebagai tempat istirahat dan bermain (bersembunyi dan loncat – loncat dari satu lubang ke lubang lainnya) kucing.

Setelah tidak memelihara kucing lagi, dapat digunakan sebagai tempat penyimpanan majalah, buku, pajangan, dan lain – lain, sedangkan *scratcher* dapat dilepas atau digunakan sebagai aksesoris dari furnitur.



Gambar. 20. Cat-Friendly Furniture Set 2



Gambar. 21. Perspektif Render Cat Friendly – Furniture Set 2

C. Cat Friendly – Furniture Set 3

Bentuk yang diterapkan pada set ini adalah trapesium pada fasilitas duduk dan fasilitas wadah, sedangkan pada fasilitas kerja menggunakan bentuk trapesium digabungkan dengan lengkung dengan sudut yang tumpul. Tiap furnitur memiliki fungsi berbeda – beda.

1. Fasilitas duduk

Digunakan pengguna (manusia) untuk duduk atau bersantai sambil mengerjakan pekerjaan, bagian bawah dudukan digunakan sebagai tempat istirahat dan bermain kucing (menyelinap melalui lubang). Pada dudukan fasilitas duduk terdapat sebuah wadah yang dapat dipindah – pindah dan berguna sebagai tempat istirahat dan tidur kucing serta mempermudah interaksi kucing dengan pemiliknya.

2. Fasilitas kerja

*Top table* berguna untuk meletakkan benda seperti gelas, vas bunga, dan lain – lain. Bagian badan meja digunakan sebagai tempat istirahat kucing, menyimpan *litter box*, dan bagian belakang meja digunakan sebagai *scratcher*.

3. Fasilitas wadah

Bagian atas *buffet* sebagai tempat DVD *player*, *router*, dan

lain – lain. Pada bagian ini terdapat pintu supaya benda yang diletakkan di tempat tersebut tidak dirusak atau dijatuhkan oleh kucing. Bagian bawah untuk tempat istirahat atau bermain kucing, dan bagian kanan kiri *buffet* TV untuk *scratcher*.

Setelah tidak memelihara kucing lagi, dapat digunakan sebagai tempat penyimpanan majalah, buku, pajangan, meja kecil, dan lain – lain, sedangkan *scratcher* dapat dilepas atau digunakan sebagai aksesoris dari furnitur.



Gambar. 22. Cat-Friendly Furniture Set 3



Gambar. 23. Perspektif Render Cat Friendly – Furniture Set

**D. Cat Friendly – Furniture Set 4**

Bentuk yang diterapkan pada set ini adalah lengkung pada fasilitas duduk, fasilitas wadah, dan fasilitas kerja. Tiap furnitur memiliki fungsi berbeda – beda.

**1. Fasilitas duduk**

Digunakan pengguna (manusia) untuk duduk atau bersantai, pada bagian bawah dudukan dapat digunakan kucing sebagai tempat istirahat dan bermain kucing (bersembunyi).

**2. Fasilitas kerja**

*Top table* berguna untuk meletakkan benda seperti gelas, vas bunga, dan lain – lain, bagian badan meja digunakan sebagai tempat istirahat kucing, menyimpan *litter box*, dan di bagian belakang meja digunakan sebagai *scratcher*.

**3. Fasilitas wadah**

Bagian atas *buffet* sebagai tempat DVD *player*, *router*, dan lain – lain, pada bagian ini terdapat pintu supaya benda yang diletakkan di tempat tersebut tidak dirusak atau dijatuhkan oleh kucing. Bagian bawah untuk tempat istirahat atau bermain kucing, dan bagian kanan kiri *buffet* TV untuk *scratcher*.

Setelah tidak memelihara kucing lagi, dapat digunakan sebagai tempat penyimpanan majalah, buku, pajangan, dan lain – lain, sedangkan *scratcher* dapat dilepas atau digunakan sebagai aksesoris dari furnitur.



Gambar. 24. Cat-Friendly Furniture Set 4



Gambar. 25. Perspektif Render Cat Friendly – Furniture Set 4

**E. Cat Friendly – Furniture Set 5**

Bentuk yang diterapkan pada set ini adalah geometris trapesium dan segitiga pada fasilitas duduk, fasilitas wadah, dan fasilitas kerja. Tiap furnitur memiliki fungsi berbeda – beda.

**1. Fasilitas duduk**

Digunakan pengguna (manusia) untuk duduk atau bersantai, bagian bawah dudukan dapat digunakan kucing sebagai tempat istirahat dan bermain kucing (bersembunyi).

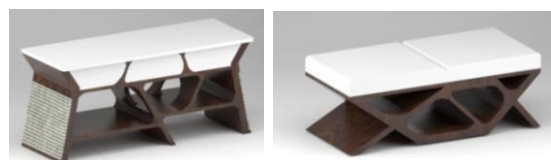
**2. Fasilitas kerja**

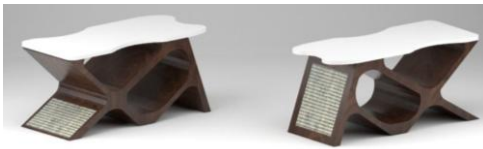
*Top table* berguna untuk meletakkan benda seperti gelas, vas bunga, dan lain – lain, bagian bawah digunakan sebagai tempat istirahat kucing dan di bagian kanan kiri meja digunakan sebagai *scratcher*. Kedua *scratcher* memiliki kemiringan yang berbeda, sehingga dapat menyesuaikan saat kucing melakukan *scratching*.

**3. Fasilitas wadah**

Bagian atas *buffet* sebagai tempat DVD *player*, *router*, dan lain – lain, pada bagian ini terdapat pintu supaya benda yang diletakkan di tempat tersebut tidak dirusak atau dijatuhkan oleh kucing. Bagian bawah untuk tempat istirahat atau bermain kucing, dan bagian kanan kiri *buffet* TV untuk *scratcher*.

Setelah tidak memelihara kucing lagi, dapat digunakan sebagai tempat penyimpanan majalah, buku, pajangan, dan lain – lain, sedangkan *scratcher* dapat dilepas atau digunakan sebagai aksesoris dari furnitur.



Gambar. 26. *Cat-Friendly Furniture Set 5*Gambar. 25. *Perspektif Render Cat Friendly – Furniture Set 5*

### VIII. KESIMPULAN

Perancangan *Cat-friendly furniture* merupakan perancangan yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia dan kucing peliharaannya. Dengan menggabungkan kedua kebutuhan dalam satu furnitur dapat mengurangi jumlah kebutuhan furnitur dalam ruang.

Fungsi yang ada pada furnitur adalah fasilitas kerja, fasilitas duduk, dan fasilitas wadah untuk manusia, sedangkan untuk kucing peliharaan terdapat fungsi untuk *scratching* (mengasah kuku), istirahat, tidur, sembunyi, dan bermain (loncat – loncat dan melewati lubang).

Bentuk dari *Cat-friendly furniture* adalah bentuk geometris dan lengkung. Penggunaan bentuk geometris untuk mempermudah furnitur beradaptasi dengan ruang (*unity*) dan lengkung berguna untuk menghilangkan bagian – bagian yang tajam, sehingga aman dan tidak melukai penggunaannya (kucing dan pemilik kucing). Menggunakan warna alami dari kayu dan warna netral (putih, abu – abu, hitam, dan cokelat) untuk mempermudah furnitur diletakkan diberbagai macam gaya desain ruang.

Material yang digunakan untuk *Cat-friendly furniture* adalah material kayu solid (untuk *prototype* menggunakan nyatoh) dan multipleks dengan finishing veneer dan *water base*. Kedua material dipilih karena kemudahan dalam mendapatkan material, cukup kuat, dan tahan lama. Sedangkan *finishing* menggunakan veneer karena bahan veneer merupakan bahan yang paling mendekati dengan material yang alami dan *water base* digunakan karena merupakan *finishing* yang paling aman (*non – toxic*).

Banyaknya masyarakat yang memelihara kucing didalam rumah dan sedikitnya produsen *Cat-friendly furniture*, produk ini berpotensi untuk berkembang dan diminati oleh pasar. Pemberian logo “CATIERE” dengan *brand* “*Furniture for you. Flat for Cats*” untuk mempermudah masyarakat memahami dengan mudah fungsi dari produk. “*Furniture for you. Flat for Cats*” sebagai *tagline* yang memiliki arti furnitur

ini dapat menjadi sebuah tempat tinggal bagi kucing. Adanya *brand* ini dapat mempermudah masyarakat untuk mengingat furnitur, sehingga dapat bersaing dengan *brand* furnitur lainnya di pasar industri

### UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan pada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nya penulisan laporan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik oleh penulis. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini, sebagai berikut :

1. Para informan, yang telah meluangkan waktu untuk melakukan wawancara dan mengijinkan penulis untuk melakukan observasi di rumahnya.

2. Bapak Setio selaku teknisi pembuatan furnitur dari Pelita Interior yang telah berkenan dalam membantu dan berkenan memproduksi furnitur penulis.

3. Bapak Adi Santosa, S.Sn., M.A.Arch., selaku dosen pembimbing I yang telah banyak meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan bimbingan dalam tugas akhir ini.

4. Bapak Okta Putra S.A., S.T., M.T., selaku dosen pembimbing II yang telah banyak meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan bimbingan dalam tugas akhir ini.

5. Ibu Ir. Heidy C. Indrani, M.T, selaku ketua jurusan Interior Universitas Kristen Petra.

6. Keluarga tercinta yang selalu memberikan bantuan moril dan material.

7. Stella Dewi, Claudia, Chelsya, dan Stella M yang selalu menemani suka dan duka penulis selama pengerjaan tugas akhir ini.

8. Anggota kelompok 3 tugas akhir, yang saling mendukung dan memberi masukan untuk menyelesaikan karya perancangan bersama.

9. Pihak-pihak lain yang telah memberikan bantuan langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian tugas akhir ini, dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aryanto, Yunus. 2012. *173 Meja & Kursi*. Jakarta; Penerbit Griya Kreasi. *e-book*.
- [2] Chicago. Tree House Humanse Society. *Everything you've always wanted to know about cats*. 2008. *E-book*.
- [3] Ching, Francis D.K. 2002. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta; Erlangga. *Print*.
- [4] Keller, Kevin. 2013. *Strategic Brand Management*. England; Pearson. *e-book*.
- [5] Tabor, Roger. 2007. *Understanding Cat Behaviour*. UK. Penerbit F+W Publications Inc Company. *Print*.