

Perancangan *Dog Furniture* untuk Rumah Tinggal

Valentia Aquany Herlie Sutanto, Yusita Kusumarini, M. Taufan Rizqi

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: valentiaaquany@gmail.com; yusita@petra.ac.id; ufanriz@gmail.com

Abstrak— Interaksi manusia dan hewan peliharaan, utamanya anjing sudah menjadi kebutuhan yang sangat penting baik di dalam maupun di luar ruang. Untuk mengakomodasi interaksi hubungan aktivitas bersama antara manusia dan anjing di dalam ruang utamanya ruang tinggal, diperlukan identifikasi aktivitas apa saja yang bisa dilakukan bersama dan jenis perabot yang diperlukan. Bagaimana rancangan perabot yang diperlukan dan fleksibilitasnya untuk dapat digunakan di ruang keluarga, ruang makan, dan ruang tidur juga menjadi permasalahan yang perlu diselesaikan.

Metode perancangan ini diadopsi dari Sarah Gibbons, tahap awal yang dilakukan adalah mengamati aktivitas manusia dan hewan anjing di dalam ruang keluarga, ruang makan, dan ruang tidur. Atas hasil pengamatan yang dilakukan, ditentukan batasan perancangan untuk mendesain *dog furniture*. Selain melakukan pengamatan terhadap aktivitas, pengamatan juga dilakukan terhadap karakter hewan anjing. Hasil pengamatan ini akan berdampak pada bentuk dan material desain *dog furniture*.

Hasil perancangan *dog furniture* adalah desain mengakomodasi aktivitas bersama manusia dengan hewan anjing. Jenis perabot yang diakomodasi adalah fasilitas bidang kerja, fasilitas duduk, dan fasilitas penyimpanan. Desain *dog furniture* ini, setiap *item* perabot mengakomodasi dua kebutuhan aktivitas serta desain yang fleksibel untuk dapat dipindahkan di tiga ruangan dengan melakukan rekomposisi berdasarkan kebutuhan setiap ruangnya.

Kata Kunci— *Dog Furniture*, aktivitas, rumah tinggal.

Abstract – The interaction of humans and pets, especially dogs has become a very important need both inside and outside the room. To accommodate the interaction of the joint activity between human and dog within the main room of the living room, it is necessary to identify what activities can be performed together and the type of furniture required. How to design the necessary furniture and flexibility to be used in the living room, dining room, and bedroom is also a problem that has been solved.

This design method was adopted from Sarah Gibbons, the first step is to observe the activities of human and dog in the family room, dining room, and bedroom. On the results of observations made, determined design limitations for designing dog furniture. In addition to observation of the activity, observations were also conducted on dog characters. The results of this observation will have an impact on the shape and material of dog furniture design.

The result of designing dog furniture is to accommodate human activities with dogs. The types of furniture that are accommodated are the facilities of work areas, seating facilities, and storage facilities. Design of this dog furniture, each furniture item accommodates two needs of activity as well as flexible design to be moved in three rooms by recomposing based on the needs of each room.

Keywords— Dog Furniture, activity, house.

I. PENDAHULUAN

MANUSIA adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri dan akan selalu berinteraksi. Interaksi tersebut tidak hanya dilakukan dengan sesama manusia, tetapi juga dengan hewan dan tumbuhan. Interaksi timbal balik yang didapatkan manusia adalah dengan hewan. Salah satu contoh adalah hewan anjing yang menjadi pilihan manusia sebagai teman hidupnya. Hewan anjing memiliki sifat yang penyayang dan juga sikap manja dengan manusia sehingga ada aktivitas bersama yang dapat dilakukan di dalam rumah tinggal.

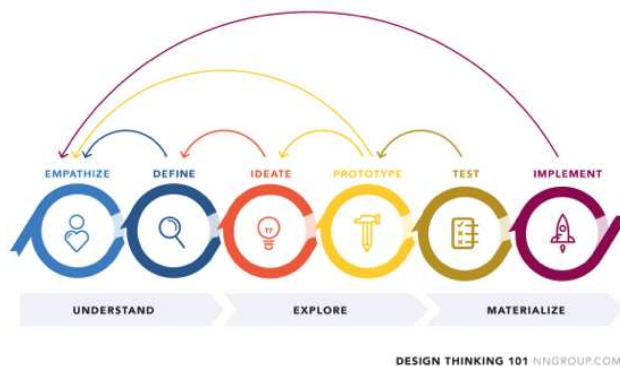
Hewan anjing yang dulu hanya diperbolehkan berada di halaman rumah, tetapi saat ini hewan anjing berada didalam rumah tinggal dan dapat berada di ruang keluarga, ruang makan, dan ruang tidur. Hewan anjing tidak jarang akan berulah didalam rumah tinggal. Untuk mengatasi hal itu, diperlukan desain yang baik dan memberi fasilitas yang nyaman serta dapat mewartakan aktivitas bersama bagi manusia dan hewan anjing.

Desain yang baik adalah desain yang dapat menjawab kebutuhan penggunanya. Selain itu, desain *furniture* yang awalnya hanya ditujukan kepada manusia, sekarang desain *furniture* diberikan penambahan fungsi yaitu, digunakan untuk hewan anjing juga. Desain *dog furniture* digunakan untuk dapat mewartakan aktivitas bersama antara manusia dan hewan anjing. Dalam perancangan ini, set *dog furniture* terdiri dari

fasilitas bidang kerja, fasilitas duduk, dan fasilitas penyimpanan. Desain ini juga dikhususkan untuk dapat fleksibel diletakkan pada tiga ruangan yaitu, ruang keluarga, ruang makan, dan ruang tidur yang disesuaikan dengan kebutuhan manusia dan hewan anjing dalam berinteraksi bersama.

Dalam perancangan *dog furniture* untuk rumah tinggal yang meliputi ruang keluarga, ruang makan, dan ruang tidur ini memiliki permasalahan ruang yang berbeda dari segi aktivitas yang dilakukan pada setiap ruangnya. Bagaimana rancangan yang akan dibuat untuk mewadahi aktivitas manusia dan hewan anjing didalam ruang keluarga, ruang makan, dan ruang tidur? Untuk itu, perlu adanya metode perancangan yang dijadikan acuan dalam mendesain *dog furniture* dan yang menjawab permasalahan tiap ruangnya.

Metode perancangan yang digunakan mengambil dari Sarah Gibbons mengenai *design thinking* yang kemudian disesuaikan dan dikembangkan berdasar pada kebutuhan dalam perancangan *dog furniture* untuk rumah tinggal yaitu



Gambar. 1. *Design Thinking* dari Sarah Gibbons.

menggunakan tahapan sebagai berikut :

1. *Empathize*

Pada tahap ini pengamatan dilakukan guna menambah pengetahuan tentang pola aktivitas pengguna didalam rumah tinggal.

2. *Define*

Tahap ini melakukan observasi dan wawancara untuk mendefinisikan permasalahan berdasarkan kebutuhan dari pengguna ruang.

3. *Ideate*

Tahap ini mulai mencari solusi yang dapat menjawab permasalahan dan memberikan ide-ide melalui sketsa desain untuk mendeskripsikan solusi.

4. *Prototype*

Pada tahap *prototype*, dihasilkan desain produk melalui realisasi desain untuk mendapatkan kesesuaian desain dengan sketsa ide.

5. *Test*

Tahap ini dilakukan uji coba produk apa sudah sesuai dengan permasalahan desain dan menjawab kebutuhan pengguna ruang dan untuk mendapatkan *feedback*.

6. *Implement*

Produk desain *dog furniture* diberikan *branding* untuk dipasarkan kepada masyarakat dan melihat kesesuaian produk dengan penggunaannya.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. *Definisi Dog Furniture*

Furniture merupakan benda bergerak yang digunakan untuk membuat ruangan atau bangunan pantas untuk ditinggali atau untuk bekerja, seperti meja, kursi, dan lemari [1]. Kata "*mobile*" berasal dari bahasa Latin, yang berarti *movable* yang menjadi karakteristik *furniture*. Bahasa Prancis "*meubles*", bahasa Turki "*mobilya*", dan bahasa Denmark "*mobel*", semua bahasa ini diartikan kedalam bahasa Inggris dengan kata *furniture* [2]. Fungsinya untuk memperindah interior dan juga estetikanya. Klasifikasi *furniture* merupakan pembagian *furniture* menurut penempatannya yaitu :

1. *Indoor furniture* yang digunakan di dalam ruangan, tidak perlu *finishing* yang tahan terhadap panas.
2. *Outdoor furniture* yang digunakan di luar ruangan, memiliki *finishing* yang tahan panas, air, dan lembab [2].

Dog furniture merupakan penambahan fungsi *furniture* yang awalnya hanya difungsikan untuk manusia kemudian ditambahkan hewan anjing peliharaan sebagai teman mausia di dalam rumah tinggal.

Dari pengertian mengenai *furniture* dapat disimpulkan bahwa manusia akan menjadi pertimbangan sebagai penggunaannya dan pada pemaparan ini ditambahkan kata *dog* sehingga menjadi *dog furniture*. Hal ini menegaskan bahwa desain *dog furniture* harus mempertimbangkan kedua pengguna yaitu, manusia dan hewan anjing. Oleh karena itu, desain juga disesuaikan dengan kebutuhan manusia dan hewan anjing didalam ruang.

B. *Material*

Material yang digunakan untuk desain *furniture* haruslah material yang aman bagi manusia maupun hewan anjing. Material yang digunakan untuk perancangan *dog furniture* ini adalah material yang mudah dibersihkan, ringan agar mudah dipindahkan, dan material yang tahan air/kedap air. Perancangan *dog furniture* ini menggunakan material utama yaitu, waferboard dan material struktur yang digunakan adalah



Gambar. 2. Waferboard.

besi stallbuis, kayu meranti, dan plywood.

1. Waferboard

Waferboard merupakan bahan daur ulang partikel kayu di mix dengan resin, impor dari Canada ini dibentuk menyerupai plywood serta dijadikan produk alternatif pengganti tripleks, dengan keunggulan lebih kuat, tahan

terhadap air dan rayap. Tekstur natural dan elegan, tanpa perlu dilapis atau menggunakan *finishing* khusus. Serta dapat digunakan sebagai partisi dinding, *begisting*, lantai, daun pintu atau jendela, *furniture*, plafon, *ornament* arsitektural, dsb. Ukuran material ini 122x244 cm dengan ketebalan 9mm dan 12mm [4].

2. Besi Stallbuis

Besi Stallbuis merupakan salah satu jenis pipa besi yang sangat ringan namun kuat bila digunakan untuk *furniture*. Besi stallbuis ini memiliki panjang tiap lonjornya adalah 6 meter dimana dengan bentangan panjang 6 meter ini besi ini beratnya hanya kurang lebih 0.5-0.6 kg dengan ketebalan 1mm dan diameter 2.5 cm. Besi ini memiliki ukuran diameter yang berbeda-beda dan ketebalan yang berbeda-beda pula agar dapat dengan mudah disesuaikan dengan kebutuhannya [5].



Gambar. 3. Besi Stallbuis.

3. Kayu Meranti

Meranti adalah kayu serbaguna yang banyak digunakan untuk aplikasi dekoratif termasuk *furniture*, *finishing* interior, panel, cetakan, *skirting* & *architrave*. Kayu meranti merupakan salah satu jenis tanaman khas daerah tropis yang cukup terkenal. Kayu meranti memiliki daya tahan yang relatif baik, tetapi memiliki struktur yang sedikit kasar. Kayu meranti juga merupakan jenis kayu yang keras. Meranti memiliki 3 jenis yaitu, meranti merah, meranti putih, dan meranti kuning [6].



Gambar. 4. Kayu Meranti.

4. Plywood

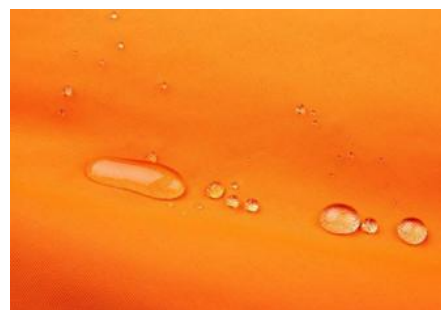
Material *plywood* memang sudah tidak asing di kalangan industri *furniture*. Sifat material ini tergolong ringan sehingga cocok untuk digunakan sebagai material struktur *furniture*. Ukuran material ini adalah 120x240 cm dengan ketebalan 3mm, 4mm, 6mm, 9mm, 12mm, 15mm, dan 18mm. Material ini tahan terhadap resiko pecah atau retak dan tahan terhadap penyusutan kayu.



Gambar. 5. Plywood.

5. Kain Waterproof

Kain ini memiliki permukaan yang sangat rapat sehingga mampu menahan atau menolak air supaya tidak meresap ke bagian dalam bahan. Teknologi *coating* dibagi beberapa bagian yaitu *coating* balon, *coating* semprot, *coating* 3 layer, *coating* milky, *coating* bening, *coating* silver, dan *coating* metalik. Kain kedap air ini akan memudahkan perawatan *furniture* [7].



Gambar. 6. Kain Waterproof.

C. Analisa Aktivitas Manusia dan Hewan Anjing

Dalam rumah tinggal manusia banyak melakukan aktivitas dan hewan anjing juga melakukan aktivitasnya sendiri. Untuk itu, dibutuhkan analisa aktivitas dengan tujuan untuk memberi batasan pada perancangan *dog furniture*. Berikut hasil analisa aktivitas apa saja yang dilakukan oleh manusia dan hewan anjing pada ruang keluarga, ruang makan, dan ruang tidur :

1. Fasilitas bidang kerja
Digunakan oleh manusia untuk meletakkan makanan ringan, buku, majalah, sedangkan untuk hewan anjing duduk, tidur, serta berinteraksi dengan pemiliknya.
2. Fasilitas duduk
Digunakan oleh manusia untuk duduk dan bersantai, serta berinteraksi, sedangkan aktivitas yang dapat dilakukan oleh hewan anjing pada fasilitas duduk adalah, duduk, makan, dan bermain atau berinteraksi.
3. Fasilitas penyimpanan
Digunakan oleh manusia untuk meletakkan hiasan/pajangan dan buku-buku, fasilitas penyimpanan ini juga dapat digunakan sebagai pembatas antar ruang (partisi), sedangkan untuk hewan anjing dapat digunakan untuk duduk, beristirahat, bermain, dan juga berinteraksi.

III. DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN

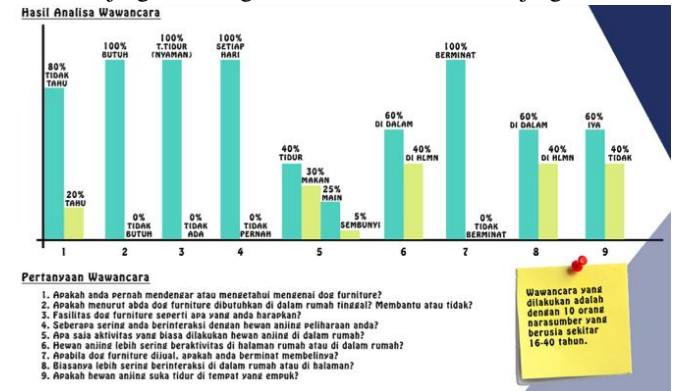
A. Data Perancangan

Perancangan *dog furniture* untuk rumah tinggal adalah perancangan *furniture* yang awalnya hanya digunakan untuk manusia ini ditambahkan fungsi *furniture* yang dapat juga diwadahi untuk hewan anjing peliharaan agar dapat mempermudah melakukan aktivitas bersama dengan manusia.

Furniture ini dirancang untuk memudahhi aktivitas manusia dan hewan anjing dalam ruang keluarga, ruang makan, dan ruang tidur yang berada didalam rumah tinggal. Dalam setiap ruang tersebut diberikan fasilitas bidang kerja, fasilitas duduk, dan fasilitas penyimpanan.

Untuk mengetahui aktivitas apa saja yang dilakukan oleh manusia dan hewan anjing di dalam setiap ruangnya, maka dilakukan pengumpulan data melalui metode wawancara. Pengumpulan data ini dengan melakukan wawancara kepada 10 narasumber pemilik hewan anjing dan dengan 1 komunitas hewan anjing. Narasumber ini diperlukan untuk menunjang tahap dari metode perancangan yang dilakukan.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, dapat disimpulkan apa saja aktivitas yang biasa dilakukan baik oleh manusia maupun oleh hewan anjing. Berikut hasil yang diperoleh dari wawancara dengan 10 narasumber pemilik hewan anjing dan dengan 1 komunitas hewan anjing.



Gambar. 7. Persentase Data Hasil Wawancara

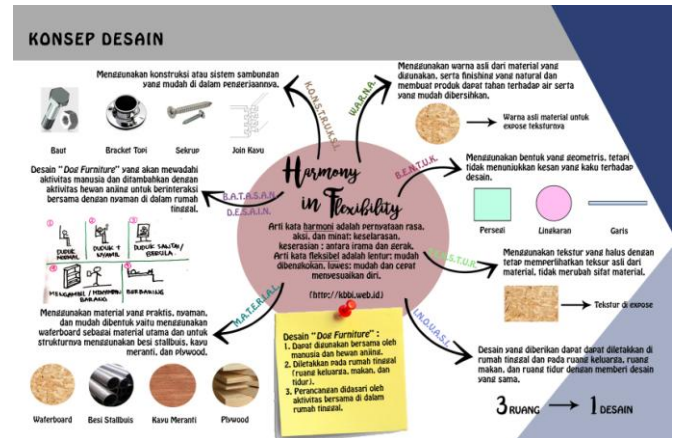
Dari hasil wawancara tersebut, dapat ditentukan batasan desain yang akan dijadikan acuan untuk mendesain *dog furniture* untuk rumah tinggal ini. Batasan yang didapat adalah desain disesuaikan dengan kebutuhan aktivitas bersama antara manusia dan hewan anjing. Perancangan ini ditujukan untuk individu, pasangan suami-istri, dan juga untuk keluarga. Selain itu, diberikan batasan juga untuk jenis dan ukuran hewan anjing. Hewan anjing berukuran *extra small* dan *small* serta untuk perancangan ini dibatasi untuk tiga jenis hewan anjing yaitu, jenis *maltese*, *pomeranian*, dan *shih tzu*.

B. Setting Interior

Berdasarkan data hasil wawancara dan pengumpulan data literatur ditemukan fakta bahwa manusia dan hewan anjing di dalam rumah tinggal akan cenderung melakukan aktivitasnya secara bersama-sama. Untuk itu, diperlukan *setting interior* ruang untuk pengaplikasian produk dan ruang yang dipilih ini berdasarkan aktivitas bersama antara manusia dan hewan anjing yang paling sering bila di dalam rumah tinggal. Ruang yang dipilih adalah ruang keluarga, ruang makan, dan ruang tidur dan untuk itu dipilih 1 layout rumah tinggal yang dipilih secara acak untuk dijadikan aplikasi dari *dog furniture* ini.

IV. KONSEP PERANCANGAN

A. Latar Belakang Konsep



Gambar. 8. Konsep Perancangan Dog Furniture.

Konsep *Harmony in Flexibility* diambil dari Bahasa Inggris yang berarti harmoni dalam fleksibilitas. Sedangkan berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia sendiri memiliki pengertian tentang harmoni yaitu pernyataan rasa, aksi, dan minat; keselarasan, keserasian : antara irama dan gerak. Fleksibel juga memiliki pengertian yaitu lentur; mudah dibengkokkan, luwes; mudah dan cepat menyesuaikan diri [9].

Dari pengertian tersebut dapat dilihat bahwa tujuan utama dari Perancangan *Dog Furniture* untuk Rumah Tinggal ini adalah untuk mencapai keharmonisan antara pemilik dengan hewan anjing peliharaannya. Tidak hanya itu, fleksibel di sini diharapkan desain yang sama dapat dipindah-pindah sesuai dengan kebutuhan tiap ruangnya dan dapat memudahhi aktivitas interaksi bersama antara pemilik dengan hewan anjing peliharaannya. Pertimbangan dipilihnya konsep perancangan ini adalah melihat banyaknya para pecinta hewan anjing yang terus bertambah dan tidak sedikit juga hewan anjing yang diperbolehkan berada di dalam rumah tinggal. Untuk itu, untuk menambah keselarasan dan kebersamaan antara pemilik dengan hewan anjing dalam beraktivitas bersama diberikan desain *dog furniture* ini.

B. Branding Dog Furniture

Dog furniture masih tidak familiar dikalangan masyarakat saat ini. Dalam hal ini maka dibutuhkan sebuah identitas *brand* untuk dapat lebih memperkenalkan *dog furniture* pada masyarakat. *Brand* di sini dapat berupa sebuah identitas ataupun ciri khas produk dan juga logo.

Brand telah ada selama berabad-abad lalu sebagai alat untuk membedakan barang dari satu produsen dengan lainnya. Sebenarnya, "*brand*" kata berasal dari kata "*brandr*" yang berarti "membakar". Menurut American Marketing Association (AMA), sebuah merek adalah nama, istilah, tanda, simbol, atau desain, atau kombinasi dari keduanya, yang dimaksudkan untuk mengidentifikasi barang dan jasa satu penjual atau kelompok penjual dan untuk membedakan mereka dari pesaing. Secara teknis, setiap kali seorang pemasar menciptakan nama, logo, atau simbol baru untuk produk baru, dia telah menciptakan sebuah merek. Banyak manajer

berprestasi menyebut merek merupakan cermin kesadaran, reputasi, keunggulan di pasar pesaing. Dengan demikian kita dapat membuat perbedaan antara definisi AMA tentang "brand" dengan konsep industri tentang "brand" dengan huruf B [8].

Selain logo juga diberikan *tagline* pada logo ini. *Tagline* atau yang biasa disebut *brand tagline* ini adalah alat pemasaran yang kuat untuk memotivasi pelanggan mendukung sebuah

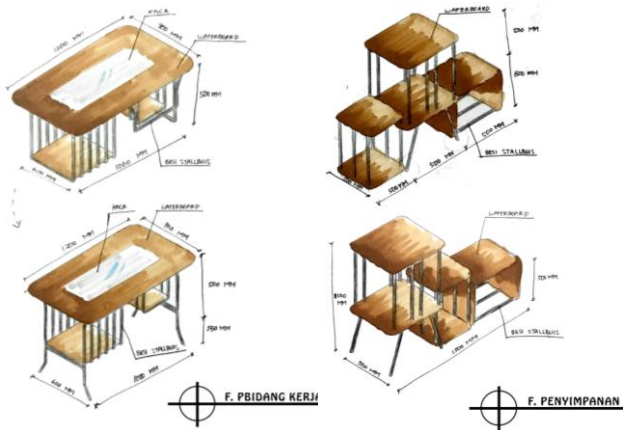


Gambar. 9. Brand, logo, dan tagline dog furniture.

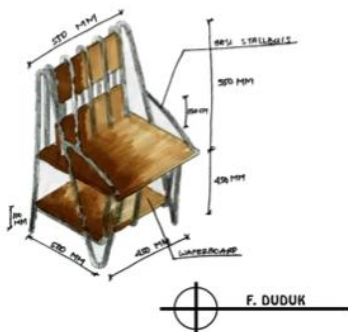
merek. Selain itu, *tagline* yang baik adalah yang dapat langsung dikenali oleh audiens.

V. TRANSFORMASI DAN DESAIN AKHIR

A. Material Waferboard dan Besi Stallbuis



Desain untuk set material dengan struktur besi stallbuis ini pada fasilitas bidang kerja terdapat perubahan bentuk yaitu ada penambahan tinggi untuk meja. Hal ini disesuaikan dengan kebutuhan ruang didalam rumah tinggal guna untuk menjawab kebutuhan aktivitas pengguna ruangnya. Selain itu pada desain fasilitas penyimpanan terdapat perubahan susunan bentuk yang berbeda dari dimesnsi ketinggian. Desain fasilitas



Gambar. 10. Pengembangan Desain Material Waferboard dan Besi Stallbuis.

penyimpanan ini juga dapat digunakan untuk duduk apabila pengguna ingin berinteraksi lebih dekat dengan hewan anjing peliharaannya.



Gambar. 11. Perspektif Fasilitas Bidang Kerja



Gambar. 12. Perspektif Fasilitas Penyimpanan

Sedangkan pada desain fasilitas duduk ini desain bentuk yang berulang dibuat untuk disesuaikan dengan konsep desain dari *dog furniture* ini. Desain fasilitas duduk ini dibuat dengan standar ergonomi untuk kursi santai agar dapat disesuaikan dengan kebutuhan di tiga ruangan didalam rumah tinggal. Fasilitas duduk ini tidak ada perubahan bentuk apabila diletakkan ruang keluarga, ruang makan, dan ruang tidur.



Gambar. 13. Perspektif Fasilitas Duduk.



Gambar. 14. View Ruang Keluarga.



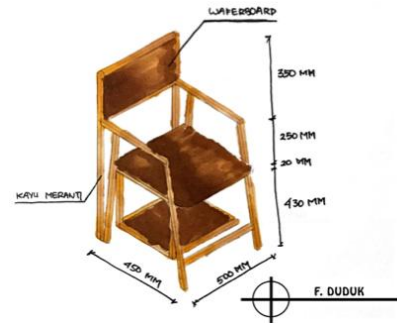
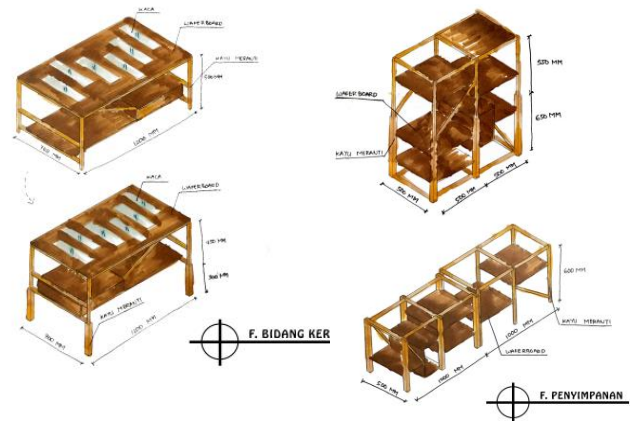
Gambar. 15. View Ruang Makan.



Gambar. 16. View Ruang Tidur.

B. Material Waferboard dan Kayu Meranti

Pada desain fasilitas bidang kerja ini juga ada penambahan ketinggian kaki untuk disesuaikan dengan kebutuhan penggunaannya pada setiap ruangnya. Desain fasilitas bidang kerja ini diberi tempat untuk hewan anjing duduk/tidur dan juga bermain pada bagian bawah. Untuk desain fasilitas penyimpanan dapat dilepas pasang untuk dapat disesuaikan dengan kebutuhan aktivitas pada setiap ruangnya. Desain fasilitas penyimpanan ini dapat digunakan untuk hewan anjing bermain dan beristirahat. Fasilitas penyimpanan ini digunakan untuk meletakkan pajangan/hiasan.



Gambar. 17. Pengembangan Desain Material Waferboard dan Kayu Meranti.



Gambar. 18. Perspektif Fasilitas Bidang Kerja.

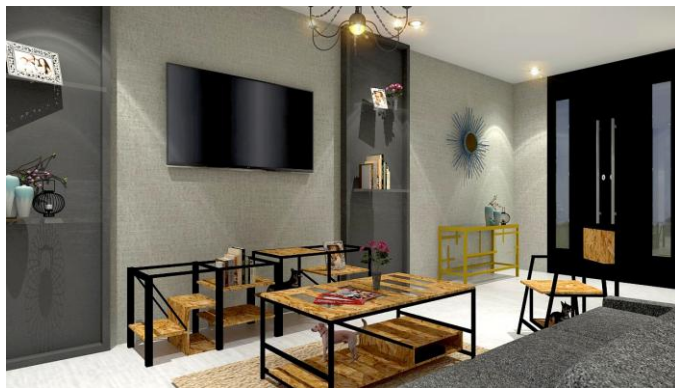


Gambar. 19. Perspektif Fasilitas Penyimpanan

Untuk desain fasilitas duduk ini desainnya dapat digunakan di tiga ruangan tanpa perlu adanya perubahan bentuk. Desain fasilitas duduk ini diberi *arm rest* yang berguna untuk bersantai. Desain fasilitas duduk ini juga ditambahkan bagi hewan anjing untuk berada di bagian bawahnya.



Gambar. 20. Perspektif Fasilitas Duduk.



Gambar. 21. View Ruang Keluarga.



Gambar. 22. View Ruang Makan.



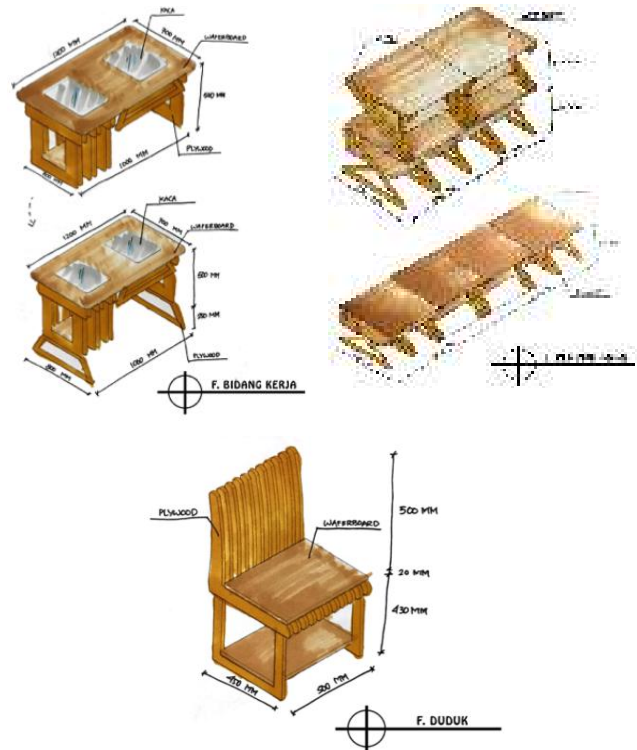
Gambar. 23. View Ruang Tidur.

Desain pada set material waferboard dan kayu meranti ini pada desain akhir hanya mengalami perubahan dimensi ukuran dan adanya perubahan pada *finishing* materialnya. Desain pada set ini dibuat *simple* agar bisa sesuai dengan kebutuhan aktivitas bersama untuk manusia dan hewan anjing di dalam ruang keluarga, ruang makan, dan ruang tidur.

C. Material Waferboard dan Plywood

Desain yang menggunakan material plywood ini dibuat dengan kesan kaku, namun tetap dengan konsep desain yaitu pengukangan bentuk dan desain yang terbuka. Pada desain untuk fasilitas bidang kerja diberi sambungan pada kaki dengan menggunakan join kayu *dowel*. Desain fasilitas bidang kerja ini diberi kaca dengan tujuan menunjang adanya interaksi bersama antara manusia dan hewan anjing.

Sedangkan untuk desain fasilitas penyimpanan diberikan desain yang dapat dinaik-turunkan untuk disesuaikan dengan kebutuhan aktivitas bersama manusia dengan hewan anjing. Untuk desain fasilitas penyimpanan dapat digunakan untuk hewan anjing bermain maupun beristirahat, selain itu untuk manusia juga dapat digunakan sebagai partisi maupun sebagai wadah untuk meletakkan pajangan/hiasan.



Gambar. 24. Pengembangan Desain Material Waferboard dan Plywood..

Desain akhir pada fasilitas penyimpanan ini ada perubahan dimensi ukuran untuk dapat disesuaikan dengan kebutuhan aktivitas bersama manusia dengan hewan anjing. Fasilitas penyimpanan ini di desain untuk dapat disusun tinggi dan dapat juga disusun berjajar. Desain juga dibuat dengan bentuk struktur material plywood yang disusun berulang dan terbuka untuk disesuaikan dengan kebutuhan hewan anjing kkan pajangan/hiasan



Gambar. 25. Perspektif Fasilitas Duduk.



Gambar. 26. Perspektif Fasilitas Penyimpanan.

Untuk desain fasilitas duduk ini didesain untuk dapat secara langsung dipindahkan di tiga ruangan tanpa diperlukan perubahan bentuk dan fungsi. Pada desain fasilitas duduk ini diberikan wadah untuk hewan anjing pada bagian bawah untuk hewan anjing beristirahat dan juga berinteraksi dengan manusia. Desain untuk hewan anjing didesain terbuka agar terlihat lebih menarik dan tidak membuat kesan terkurung bagi hewan anjing.



Gambar. 27. Perspektif Fasilitas Duduk.



Gambar. 28. View Ruang Keluarga.



Gambar. 29. View Ruang Makan.



Gambar. 30. View Ruang Tidur.

VI. KESIMPULAN

Perancangan *dog furniture* yang memfasilitasi aktivitas bersama antara manusia dengan hewan anjing di dalam rumah tinggal ini meliputi ruang keluarga, ruang makan, dan ruang tidur dengan pertimbangan hasil indentifikasi aktivitas yang biasa dilakukan oleh manusia adalah bersantai, berinteraksi, nobrol, membaca koran atau majalah dan menonton TV, sedangkan aktivitas yang biasa dilakukan hewan anjing adalah duduk, tidur, bermain, dan berinteraksi dengan manusia. Dari aktivitas tersebut maka dibutuhkan jenis perabot yang dapat diakomodasi ini meliputi fasilitas bidang kerja, fasilitas duduk, dan fasilitas penyimpanan.

Selain itu, rancangan perabot yang dapat mengakomodasi aktivitas manusia dan hewan anjing dengan cara merancang setiap perabot untuk mengakomodasi 2 kebutuhan dalam 1

item perabot. Rancangan perabot ini juga fleksibel ditunjukkan dengan cara adanya perubahan posisi/ rekomposisi pada setiap ruangnya dengan penyusunan yang dapat diubah-ubah disesuaikan dengan aktivitas manusia dan hewan anjing.

Dalam perancangan ini dibuat 3 alternatif desain dengan 3 jenis material yang memiliki karakter material yang ringan agar mudah dibersihkan serta mudah dipindahkan. Untuk *finishing* yang digunakan material waferboard yaitu cat *waterbase* dengan pertimbangan perawatan dan pembersihan yang lebih mudah. Selain itu, rancangan perabot ini juga dibatasi untuk 3 jenis hewan anjing yang paling banyak dipelihara di Indonesia untuk dijadikan batasan ukuran dalam desain perabot. Hewan anjing yang dijadikan standar ukuran adalah maltese, pomerian, dan shih tzu uyang merupakan hewan anjing berukuran *small*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Oxford Dictionaries. Definition Furniture. 21 November 2016. <<https://en.oxforddictionaries.com/definition/furniture>>
- [2] Postell, Jim. *Furniture Design*. Kanada: John Wiley & Son, Inc., 2012.
- [3] Furniture Interior. "Furniture Dari Bahan Metal". 2012. 23 Desember 2016. <<http://furnitureinteriorjazidha.co.id/2012/07/furniture-dari-bahan-metal.html>>
- [4] Mansory. "E-Board (Oriented Strand Board)". 2017. 12 April 2017. <<http://www.masonry.co.id/produk-17-e--board-osb-oriented-strand-board.html>>
- [5] Besi Stallbuis. 12 April 2017. <<http://modelsrumahminimalis.biz/desain/besi-stalbus>>
- [6] Kayu Meranti. "8 Manfaat Kayu Meranti". 31 Maret 2015. 12 April 2017. <<http://manfaat.co.id/8-manfaat-kayu-meranti-dan-jenis-jenisnya>>
- [7] Material Kulit. "Kulit Sintetis". 1 Desember 2016. <<http://www.materialkulit.com/index.php?route=product/category&path=159>>
- [8] Keller, Kevin Lane. *Strategic Brand Management* 4th ed. England: Pearson Education. 2013.