

Perancangan *Pet Furniture* pada Ruang Keluarga

Rolivia John, Yusita Kusumarini, Moch Taufan Rizqy
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

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

Abstrak—*Pet furniture* merupakan *furniture* yang menambahkan wadah hewan peliharaan sebagai sarana untuk beraktivitas dengan manusia. *Pet furniture* dirancang berdasarkan kebutuhan akan pemenuhan aktivitas sehari-hari manusia yang memiliki hewan peliharaan di dalam hunian tinggal. Manusia yang memiliki hewan peliharaan melakukan sebagian besar aktivitas di dalam hunian dengan ditemani hewan peliharaan untuk meningkatkan interaksi dan mempererat hubungan mereka. Perancangan *pet furniture* dibatasi berdasarkan jenis hewan peliharaan yang paling banyak diminati manusia, yaitu anjing dan kucing. Metode perancangan yang digunakan adalah *design thinking* yang mengutamakan pengumpulan fakta-fakta terkait mengenai kebutuhan pengguna ruang sebagai landasan dalam penentuan gagasan dalam merancang *pet furniture*.

Perancangan *furniture* yang dapat mengakomodasi aktivitas manusia dengan anjing dan kucing peliharaan di dalam ruang keluarga telah diproses desainkan dengan hasil desain yang menerapkan prinsip-prinsip mengenai batasan perancangan *pet furniture* yaitu pengguna ruang dengan hewan peliharaan, menggunakan material utama pallet kayu bekas yang merupakan salah satu potensi limbah di lingkungan produksi, serta menggunakan sistem *knock-down* sebagai pertimbangan dari karakter anjing dan kucing peliharaan yang senang merusak *furniture* sehingga bidang lepasan dapat diganti sesuai dengan kebutuhan.

Kata Kunci—*Pet Furniture, furniture, desain furniture.*

Abstract— *Pet furniture* is a furniture that adds a medium for pets to do activities with its owner. *Pet furniture* is designed by the need for compliance with daily activities of people who have pets that live in their home. People who have pets mostly do activities together with their pet inside their home to improve interaction and strengthening the bond between each other. The design of *pet furniture* is limited to cats and dogs, which are the most common animals that people kept as pets. The design method used is *design thinking* that prioritizes in facts collection related to the needs of space as a fundamental in designing *pet furniture*.

The design of furniture that can accommodate human activities with the dogs and cats in the family room has been design processed it with the results of the design that applies the principles of the limitations on the design of *pet furniture* which include space user with pets, using pallet scrap wood as the main material which is one of the potential waste in a production environment, as well as the use of *knock-down* system as a consideration for dogs and cats' character that like to damage the furniture so that the detachment section can be replaced as needed.

Keyword—*Furniture, furniture design, pet furniutre.*

I. PENDAHULUAN

MANUSIA adalah makhluk sosial yang berarti manusia memiliki kebutuhan dan kebiasaan untuk berinteraksi dengan manusia lain. Dengan berkembangnya gaya hidup, interaksi yang terjadi bukan hanya antar manusia dengan manusia tetapi juga antara manusia dengan makhluk hidup lain seperti hewan dan tumbuhan. Hewan peliharaan yang paling diminati adalah anjing dan kucing.

Manusia memilih anjing dan kucing sebagai hewan peliharaan karena anjing dan kucing memiliki karakter yang setia dan penurut. Untuk beberapa kalangan, anjing dan kucing dinilai sebagai hewan yang merepotkan dan dapat mengganggu kesehatan. Pernyataan ini tidak sepenuhnya salah, namun harus diluruskan bahwa anjing dan kucing peliharaan dapat mengganggu kesehatan tergantung dari bagaimana pemilik menunjukkan perhatian serta tanggung jawabnya pada anjing dan kucing peliharaannya.

Desain yang baik adalah desain yang dapat menjawab masalah pengguna ruang. Pengguna ruang yang memiliki hewan peliharaan dalam hal ini anjing dan kucing menjadi perhatian khusus dalam mendesain ruangan yang sesuai untuk mereka. *Furniture* adalah satu dari beberapa komponen terpenting dalam sebuah ruang. Dengan adanya *furniture* yang dapat mengakomodasi aktivitas manusia dengan hewan peliharaan didalam rumah, dapat memudahkan manusia dalam mengurus anjing dan kucing peliharaannya serta dapat mengatasi timbulnya penyakit yang dapat mengganggu kesehatan manusia.

Ruang keluarga merupakan sarana bagi sebuah keluarga untuk berkumpul dan menghabiskan waktu bersama, sehingga sangat cocok untuk pengaplikasian *pet furniture*. *Furniture* yang dapat diaplikasikan untuk mewedahi aktivitas manusia didalam ruang keluarga meliputi fasilitas duduk, fasilitas bekerja dan fasilitas penyimpanan.

Dalam perancangan *pet furniture* untuk ruang keluarga, terdapat rumusan masalah yang menjadi landasan perancangan yaitu bagaimana desain *furniture* yang dapat mengakomodasi aktivitas manusia dengan anjing dan kucing peliharaan didalam ruang keluarga?

Metode perancangan yang digunakan adalah *design thinking* dari George Kembel yang kemudian disesuaikan dan dikembangkan berdasarkan kebutuhan dalam perancangan *pet furniture* pada ruang keluarga dengan tahapan sebagai berikut

1) *Empathize*

Fase empati melibatkan wawancara, observasi dan terjun langsung ke lapangan merasakan situasi yang sebenarnya.

- 2) *Define*
Mendefinisikan masalah yang ada dari hasil wawancara dan observasi.
- 3) *Ideate*
desainer fokus untuk mencari solusi terbaik atas masalah yang telah terkumpul dan menyelesaikan masalah yang ditemukan dalam bentuk sketsa dan pengolahan bentuk.
- 4) *Prototype and test*
Pada fase prototype, desainer menghasilkan realisasi desain pertama dan memperoleh umpan balik berupa kritikan dari desain yang telah dihasilkan.

II. DEFINISI, FUNGSI DAN DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN

A. Definisi *Pet furniture*

Pet furniture merupakan penambahan fungsi *furniture* yang awalnya hanya difungsikan untuk manusia kemudian ditambahkan hewan peliharaan sebagai teman mausia didalam ruang. Keberadaan *pet furniture* masih belum umum dikalangan masyarakat, sehingga perlu adanya penjelasan khusus mengenai *pet furniture*.

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* [1]. *Furniture* merupakan benda bergerak yang digunakan untuk membuat ruangan atau bangunan pantas untuk ditinggali atau untuk bekerja, seperti meja, kursi, dan lemari [2].

Dari banyak penjelasan yang ada, *furniture* meliputi berbagai benda bergerak yang diorganisir kedalam empat kategori utama, yaitu:

- Alat pendukung tubuh manusia
- Benda atau bidang yang mendukung berbagai macam aktivitas
- Lemari dan display
- Partisis

Pencapaian utama dalam mendesain *furniture* adalah untuk menyadari semua aspek desain secara menyeluruh dan terpadu, serta tetap menjaga fokus dan keterlibatan terhadap konsep utama dan ide yang menginspirasi desain [1].

Terdapat beberapa fungsi *furniture*, yaitu

- 1) *Furniture* yang mendukung tubuh manusia
Furniture digunakan untuk mendukung tubuh manusia yang berperan dalam aktivitas sehari-hari. *Furniture* harus bisa memberikan rasa nyaman terhadap gerak pengguna, menahan bobot secara maksimal dan meminimalisir titik beban yang membuat tubuh terasa tidak nyaman [1].
- 2) *Furniture* yang mendukung aktivitas manusia
Manusia dan *furniture* memiliki hubungan yang erat. Hubungan ini muncul dari aktivitas manusia yang bergantung pada karakteristik *furniture*. Karakteristik *furniture* ditentukan oleh sikap manusia ketika melakukan aktivitas makan, bekerja, membaca buku, dan menulis dimeja. Proses perancangan sebuah mebel

menuntut desainer untuk memahami material dan ukuran standar yang menjadi penentu struktur dan kenyamanan bagi pengguna [1].

- 3) *Furniture* yang digunakan untuk menyimpan barang
Jenis *furniture* yang digunakan sebagai tempat penyimpanan barang meliputi lemari baju, lemari buku, dan lemari piring. Jenis *furniture freestanding* bersifat mudah dipindahkan, sentara *built-in storage, wall-mounted cabinet*, dan *pantry* bersifat tetap atau tidak dapat dipindah. Tipe ini dikategorikan sebagai lemari penyimpanan yang biasanya dibuat secara *custom* sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan tertentu [1].
- 4) *Furniture* yang mendefinisikan ruang
Interior ruang dapat dibagi dengan menggunakan *built-in furniture*, partisi dan *shelving system*. Selain itu, fungsi *freestanding furniture* di ruang kantor, lobby hotel, perpustakaan, dan restoran dapat mendefinisikan zona aktivitas sesuai dengan kebutuhan secara independen [1].

Dari pemaparan mengenai *furniture*, maka dapat disimpulkan bahwa *furniture* dibuat untuk manusia dan segala pertimbangan yang dilakukan dalam perancangan *furniture* adalah untuk kepentingan manusia. Oleh karena itu penambahan kata *pet* pada *pet furniture* untuk menegaskan bahwa hewan peliharaan juga akan menjadi pertimbangan tambahan pada *furniture* yang diancang.

B. Fungsi *Pet furniture*

Fungsi *pet furniture* adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mewadahi aktivitas manusia yang memiliki anjing dan kucing peliharaan didalam hunian tinggal.
- 2) Memudahkan manusia dalam mengurus anjing dan kucing peliharaan
- 3) Meningkatkan kesehatan manusia
- 4) Menjadi daya tarik tersendiri bagi pencinta hewan peliharaan khususnya anjing dan kucing
- 5) Sebagai sarana interaksi antara manusia dengan anjing dan kucing peliharaan.

C. Deskripsi Objek Perancangan

Perancangan *pet furniture* untuk ruang keluarga adalah perancangan *furniture* yang menambahkan fungsi *furniture* sebagai wadah anjing dan kucing peliharaan untuk beraktivitas dengan manusia. *Furniture* yang dirancang adalah fasilitas yang mewadahi aktivitas duduk, fasilitas yang mewadahi aktivitas kerja dan fasilitas sebagai tempat penyimpanan. Semua fasilitas ini diaplikasikan pada ruang keluarga dalam sebuah hunian.

Untuk mengetahui kebutuhan pengguna *pet furniture* secara umum, maka dilakukan pengumpulan data melalui metode wawancara. Narasumber yang diwawancarai adalah

- 1) 1 komunitas hewan peliharaan.
- 2) 3 dokter hewan.
- 3) 3 pemilik anjing peliharaan.
- 4) 3 pemilik kucing peliharaan.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan bahwa manusia menghabiskan waktunya untuk berinteraksi bersama anjing dan kucing peliharaannya di ruang keluarga, karena ruang keluarga adalah ruang yang paling sesuai dan merupakan tempat bagi anggota keluarga berkumpul bersama. Dari segi aktivitas, manusia sebagai pengguna ruang keluarga menghabiskan waktunya untuk berinteraksi, berkomunikasi, makan makanan

ringan atau sekedar minum teh dan meletakkan barang-barang pajangan ataupun buku di ruang keluarga. Anjing dan kucing peliharaan menghabiskan waktunya paling banyak untuk tidur, bermain dan berinteraksi.

Sehingga, *pet furniture* didesain untuk memenuhi kebutuhan akan aktivitas manusia dalam bentuk fasilitas duduk, fasilitas bidang kerja dan fasilitas penyimpanan, kemudian akan ditambahkan dengan aktivitas yang paling sering dilakukan oleh anjing dan kucing peliharaan.

Pemilihan material sangat menentukan hasil desain yang akan terbentuk. Material dipilih dan disesuaikan dengan pengguna, suasana apa yang ingin dibangun di dalam ruang keluarga akan bisa dicapai melalui pemilihan material *furniture* yang tepat. Disamping itu, pemilihan material juga sangat berpengaruh terhadap kesehatan manusia dan hewan peliharaan yang beraktivitas.

1) Kayu pallet jati belanda

Terdapat dua sifat utama kayu yang dapat dipergunakan untuk mengenal kayu, yaitu sifat fisik dan sifat struktur. Secara objektif, sifat struktur lebih dapat diandalkan dari pada sifat fisik dalam mengenal atau menentukan suatu jenis kayu. Sesuai fungsi utama yaitu pengemasan, kayu jati belanda memiliki standar kekeringan tertentu dari skala internasional, sehingga materialnya lebih ringan dan mudah untuk dimobilisasi. Namun kayu ini sangat rentan terhadap rayap sehingga dibutuhkan penanganan yang tepat pada proses awal pengolahan kayu, biasanya sebelum digunakan kayu harus melalui proses fumigasi sebagai pencegahan terhadap rayap. Kayu jati belanda terkenal ringan, kuat dan murah. Dimensi standar pallet kayu jati belanda sebagai berikut:

- Spesifikasi 1 (panjang 100cm x lebar 100 cm x tinggi 14cm)
- Spesifikasi 2 (panjang 115cm x lebar 115cm x tinggi 14cm)
- Spesifikasi 3 (panjang 120cm x lebar 115cm x tinggi 14cm)

Sifat fisik yang dimiliki kayu jati belanda, antara lain:

- Kayu jati belanda berwarna putih cerah dan bersih
- Tekstur permukaan kayu halus, namun kayu ini tidak dapat diratakan secara maksimal.
- Serat kayu jati belanda sangat indah dan alami
- Kayu jati belanda tergolong ringan karena kadar airnya rendah
- Bau dari kayu jati belanda tidak menyengat dan mudah hilang apabila dijemur dibawah sinar matahari.[3]

2) *Stainless Steel*

Stainless steel merupakan baja paduan tinggi karena unsur krom yang ditonjolkan lebih dari 12%. Pada kenyataannya, *stainless steel* mempunyai keunggulan yaitu tahan korosi, tahan terhadap oksidasi pada temperatur tinggi dan mempunyai *hardenability* yang tinggi. *Stainless steel* sangat mudah dibersihkan dan tidak memiliki pori.

3) Kain *Crypton*

Kain *crypton* adalah material yang paling sesuai untuk *furniture* rumah yang memiliki hewan peliharaan. *Crypton* merupakan bahan sintesis yang kedap air dan tidak menyimpan bakteri di serat kainnya. Sehingga

penggunaan material *crypton* membuat *furniture* tidak mudah kotor dan tidak menjadi sarang penyakit yang disebabkan oleh hewan peliharaan. Manusia dengan hewan peliharaan harus mempertimbangkan material yang aman. Beberapa syarat material yang harus digunakan untuk perancangan *pet furniture* adalah berpori atau tidak berpori, kedap air, dan mudah dibersihkan.

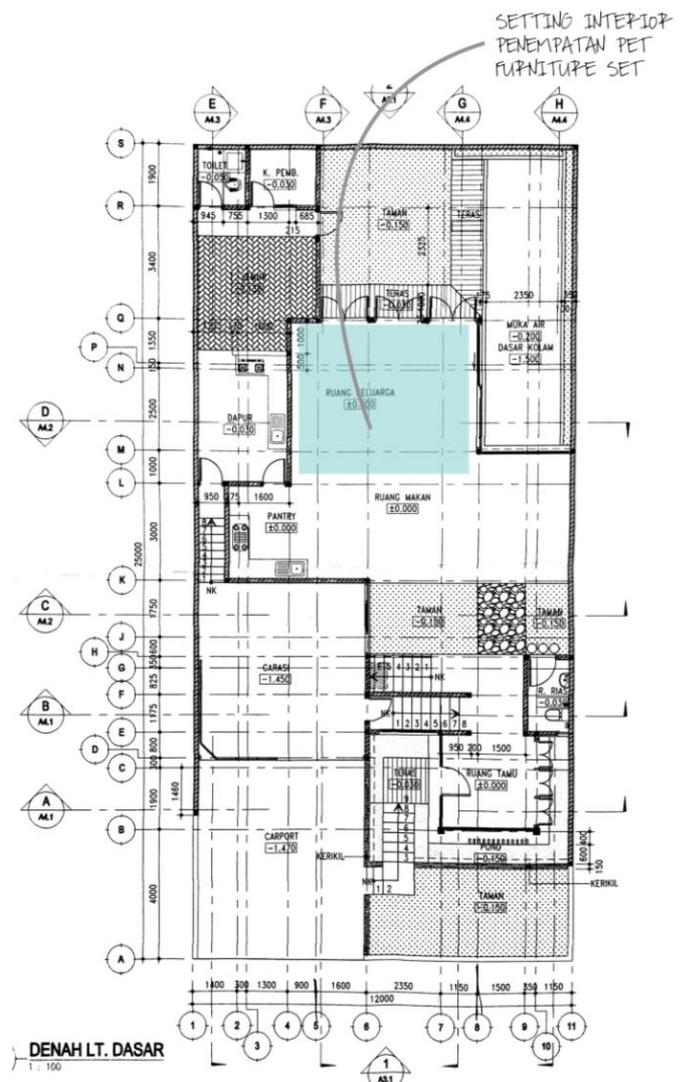
Sketsa-sketsa bentukan desain berorientasi pada material yang digunakan untuk meminimalisir material yang tidak terpakai akibat dari proses produksi.

Untuk mengaplikasikan *pet furniture*, maka disediakan 3 setting interior ruang keluarga yang memiliki perbedaan ukuran untuk membuktikan bahwa *pet furniture* dapat dipasarkan secara massal dan dapat memenuhi kebutuhan tiap hunian secara umum.

Berikut 3 *setting interior* yang digunakan untuk pengaplikasian *pet furniture*:

1) Perumahan Citraland Celebes, Makassar

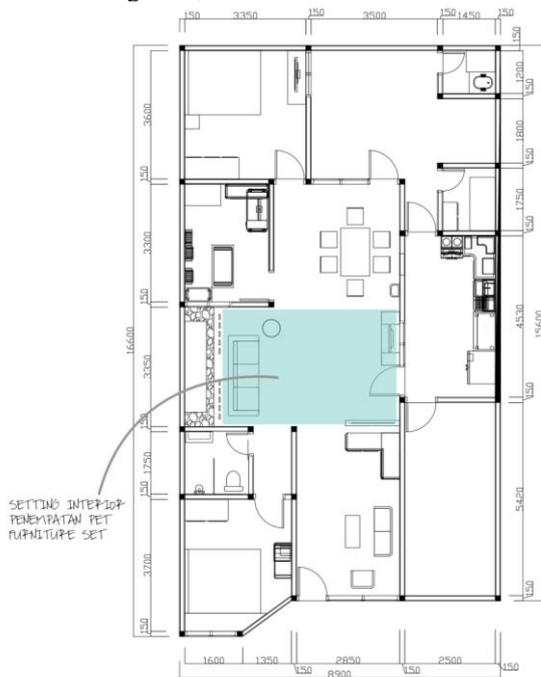
- Alamat : Jl. Tun Abdul Razak blok A1 no.6
- Tipe : Green Meadow
- Luasan : 12 x 25m²
- R. keluarga : 5 x 6m²



Gambar. 1. Layout 1 setting interior pet furniture

2) Rumah tinggal, Surabaya

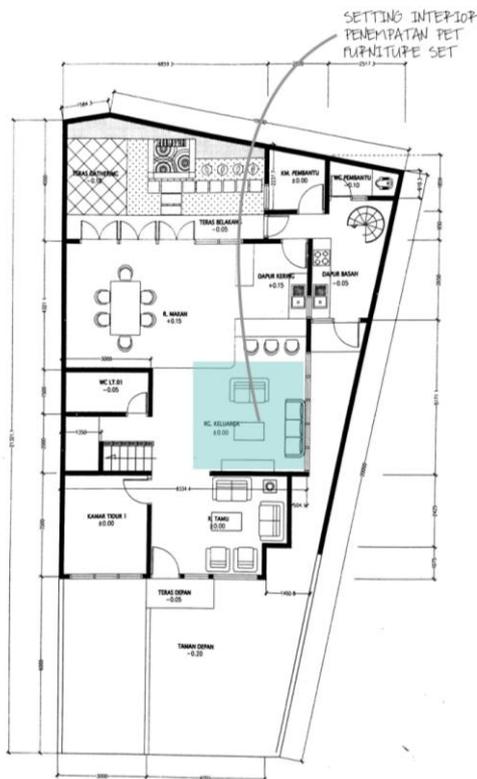
Alamat : Jl. Mulyosari St. BPD C-4
 Luasan : 8,9 x 15,6m²
 R. keluarga : 3,5 x 5m²



Gambar 2. Layout 2 setting interior pet furniture

3) Perumahan Jasmine

Alamat : Jl. G. Lompobattang no. 311, Makassar
 Tipe : Waterford
 Luasan : 8 x 16m²
 R. keluarga : 3,5 x 3,5m²



Gambar 3. Layout 3 setting interior pet furniture

III. KONSEP PERANCANGAN



Gambar 4. Konsep perancangan pet furniture

A. Latar Belakang dan Penjelasan Konsep

Konsep *Attachment* memiliki dua arti berbeda yaitu penambahan yang dipasangkan pada sesuatu untuk melakukan fungsi tertentu dan perasaan yang kuat akan kasih sayang terhadap seseorang atau sesuatu [2].

Dua arti dalam kata *attachment* sangat menggambarkan tujuan utama dari perancangan *pet furniture* untuk ruang keluarga. Makna penambahan untuk melakukan fungsi tertentu merupakan penambahan fungsi pada *pet furniture* yaitu tidak hanya untuk manusia sebagai pengguna ruang tetapi juga mempertimbangkan adanya hewan peliharaan dalam hal ini anjing dan kucing peliharaan. Sehingga *pet furniture* dapat mawadahi aktivitas manusia dengan anjing dan kucing peliharaan.

Kasih sayang terhadap hewan adalah hal yang mendasari manusia untuk menjadikan hewan sebagai peliharaan. Akan tetapi rasa sayang dan tanggung jawab terhadap hewan peliharaan sering kali terlupakan akibat dari banyaknya aktivitas manusia yang lain. *Pet furniture* dapat membantu manusia dalam berinteraksi dengan anjing dan kucing peliharaan di dalam rumah dalam aktivitas sehari-hari. Sehingga interaksi antara manusia dan hewan peliharaan dapat tetap terjalin dan semakin erat.

1) Batasan desain

Perancangan *pet furniture* dibatasi oleh pengguna dan aktivitas yang dilakukan oleh pengguna ruang. Satu set *pet furniture* terdiri dari fasilitas duduk, fasilitas bidang kerja, dan fasilitas penyimpanan yang masing-masing dikombinasikan dengan aktivitas bermain, istirahat dan berinteraksi dari anjing dan kucing peliharaan. Sebagai contoh fasilitas duduk dapat ditambahkan fungsi untuk mawadahi aktifitas bermain anjing dan kucing peliharaan.

2) 3 Pendekatan *green design* dan eko-interior.

Green design berorientasi pada kesejahteraan manusia. Segala pertimbangan desain yang dilakukan bertujuan untuk menjaga kondisi dan menghindarkan manusia dari gangguan kesehatan yang diakibatkan oleh interior. Gangguan-gangguan ini dapat berupa wujud material yang dapat terurai dan terhirup, zat-zat kimia yang terkandung didalam material maupun *finishing* dan lain sebagainya.

Ekologi interior mempertimbangkan dampak yang akan timbul pada alam. Dampak yang akan merusak alam

dapat diminimalisir dengan delapan parameter eko interior. Perancangan *pet furniture* untuk ruang keluarga menerapkan dua parameter eko interior yaitu pemilihan material dan sistem pencahayaan dan penghawaan pada *furniture*.

- 3) Bentuk
Bentuk yang diterapkan kedalam desain adalah geometris dasar. *Pet furniture* dipasarkan secara massal sehingga pertimbangan akan efisiensi material yang disesuaikan dengan karakter dari material menjadi hal yang penting untuk dapat menekan biaya produksi.
- 4) Warna dan tekstur
Warna dan tekstur *pet furniture* menggunakan warna dan tekstur asli dari material yang digunakan. Finishing digunakan untuk memperkuat warna asli dan melapisi permukaan material sebagai pertimbangan green design.
- 5) Konstruksi
Sistem konstruksi menggunakan bantuan *hardware* dan *wood joint* untuk material pallet kayu. Sedangkan untuk penggunaan metal menggunakan las argon dan *hardware* pengunci untuk menyatukan kayu dan metal.

B. Branding Pet Furniture

Pet furniture masih kurang familiar dikalangan masyarakat sehingga dibutuhkan sebuah identitas yang dapat mewakili *pet furniture* di pasar industri *furniture*. Cara yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan *brand* khusus untuk *pet furniture*. *Brand* dapat berupa membuat identitas, termasuk logo.

Definisi *brand* 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.

Sebuah merek merupakan lebih dari sekedar produk, karena mempunyai sebuah dimensi yang menjadi diferensiasi dengan produk lain yang sejenis. Diferensiasi tersebut harus rasional dan terlihat secara nyata dengan performa suatu produk dari sebuah merek atau lebih simbolis, emosional, dan tidak kasat mata yang mewakili sebuah merek [4].

Keller juga menyatakan bahwa fungsi *brand* bagi konsumen adalah:

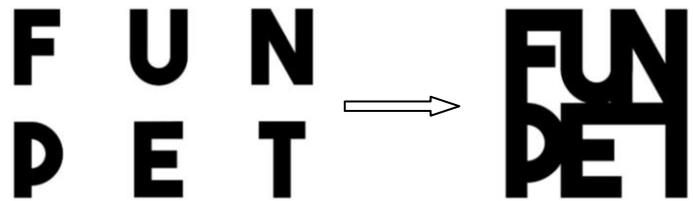
- 1) Media untuk mengidentifikasi asal keberadaan produk
- 2) Bentuk pertanggung jawaban oleh produsen bagi konsumen
- 3) Mengurangi risiko
- 4) Meminimalisasi biaya dalam proses pengambilan keputusan pembelian
- 5) Bentuk komitmen oleh produsen pembuat produk kepada pengguna melalui produk yang dihasilkan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

Brand dari *Pet furniture* adalah "*furniture with pet*" istilah ini terinspirasi dari fenomena sosial, dimana pemilik anjing dan kucing peliharaan kewalahan dalam menagani anjing dan kucing peliharaannya khususnya di dalam hunian. Anjing dan kucing peliharaan sering kali beraktivitas

disekeliling *furniture* dan membuat tatanan *furniture* menjadi berantakan dan rusak.

Dengan adanya istilah *furniture with pet*, diharapkan pandangan masyarakat terhadap *furniture* dengan anjing dan kucing peliharaan di dalam rumah bukanlah dua hal yang akan menimbulkan kekacauan tetapi dua hal yang dapat saling berdampingan.

Furniture with pet dapat disingkat menjadi "fun-pet". Singkatan ini diaplikasikan pada logo *pet furniture*. Selain kata yang digunakan adalah kata umum, arti baru yang muncul pun dapat bermakna menyenangkan. Fun-pet berarti hewan peliharaan yang menyenangkan. Melihat arti kata ini, masyarakat akan penasaran dan ingin tahu mengenai *pet furniture*. Sehingga menarik perhatian dan minat masyarakat yang melihatnya.



Gambar. 5. Logo *pet furniture*

Penyusunan rangkaian huruf menggunakan teknik komposisi menumpuk dan bersinggungan. Pengaplikasian fun-pet pada logo menggunakan jenis huruf tebal yang saling menyambung tiap hurufnya sehingga membentuk sebuah *shape* baru yang unik. Khusus huruf T pada *pet*, terjadi penyederhanaan bentuk dengan pertimbangan untuk meningkatkan ketegasan dari bentuk geometris dasar sesuai dengan konsep perancangan *pet furniture*.

Tagline atau dapat juga disebut sebagai *brand tag line* didefinisikan sebagai suatu urutan kata-kata yang ekspresif, digunakan untuk mengkomunikasikan dan mendramatisir mandaat-manfaat fungsional dan emosional dari brand bagi para pelanggan potensi dalam usaha untuk mempengaruhi perasaan konsumen terhadap brand tersebut [5].

Untuk dapat menyampaikan pesan dari logo, *tagline* yang digunakan untuk brand *pet furniture* adalah "*human and pet bonding tool*". Pemilihan *tagline* ini dapat mempertegas fungsi dan tujuan utama dari *pet furniture* yaitu sebagai media atau alat yang dapat menyinergikan aktivitas manusi dengan anjing dan kucing peliharaan didalam ruang keluarga.



Gambar. 6. Logo, brand dan tagline *pet furniture*

Penamaan *pet furniture* dibedakan berdasarkan jenis hewan peliharaan yang akan diwadahi aktivitasnya bersama manusia untuk mempertegas sekaligus menyampaikan secara langsung pengguna dari *pet furniture*. Keterkaitan antara *brand* dan penamaan *pet furniture* terdapat pada penggunaan

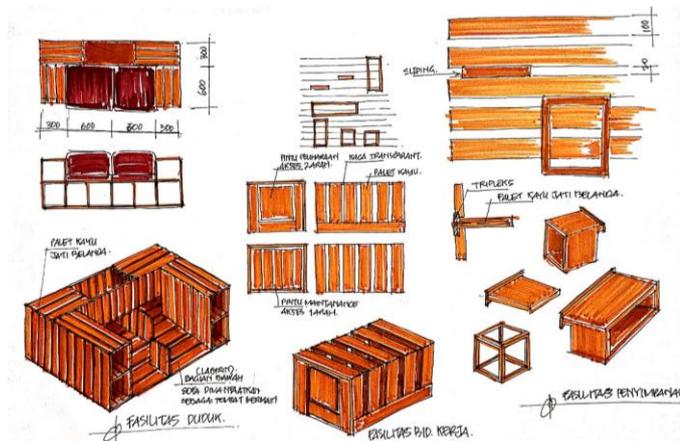
kata “furniture” pada tiap setnya.

Pet furniture terdiri dar tiga set, yaitu:

- 1) Furniture set yang mewadahi aktivitas manusia yang memiliki anjing dan kucing peliharaan diberi nama “Cat dog Furniture Set”. Cat dog furniture set terdiri dari fasilitas duduk cat dog furniture, fasilitas bidang kerja cat dog furniture, dan fasilitas penyimpanan cat dog furniture.
- 2) Furniture set yang mewadahi aktivitas manusia yang memiliki kucing peliharaan diberi nama “Cat Furniture Set”. Cat furniture set terdiri dari fasilitas duduk cat furniture, fasilitas bidang kerja cat furniture, dan fasilitas penyimpanan cat furniture.
- 3) Furniture set yang mewadahi aktivitas manusia yang memiliki anjing peliharaan diberi nama “Dog Furniture Set”. Dog furniture set terdiri dari fasilitas duduk dog furniture, fasilitas bidang kerja dog furniture, dan fasilitas penyimpanan dog furniture.

IV. TRANSFORMASI DAN DESAIN AKHIR

A. Cat Dog Furniture Set

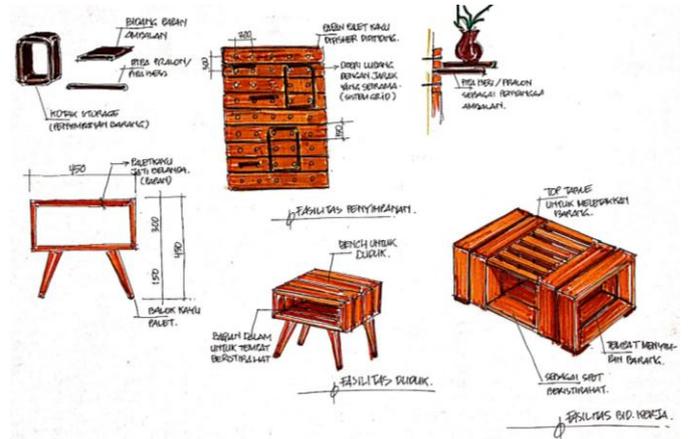


Gambar. 7. Desain 1 cat dog furniture set

Fasilitas duduk yang didesain adalah sofa. Sandaran, *arm rest* dan bagian bawah kursi dimanfaatkan sebagai fasilitas untuk anjing dan kucing peliharaan untuk bermain dan berinteraksi langsung dengan manusia. Pada bagian sandaran belakang dibuat bukaan akses anjing dan kucing peliharaan. Bagian bawah kursi dimanfaatkan sebagai labirin sederhana yang salin menembus kebidang di atasnya.

Fasilitas bidang kerja berupa meja ruang tamu yang dimanfaatkan untuk meletakkan barang pada bagian atas dan badan meja sebagai kandang tertutup bagi anjing dan kucing peliharaan. Dengan akses pintu dua arah bagi anjing dan kucing peliharaan.

Fasilitas penyimpanan berupa ambalan yang dipasangkan menggunakan sistem geser pada palet kayu yang disusun dengan jarak 2cm tiap papannya. Tiap ambalan dapat disusun sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna. Permainan tinggi rendahnya ambalan dapat menjadi media permainan anjing dan kucing peliharaan.



Gambar. 8. Desain 2 cat dog furniture set

Fasilitas duduk berupa *bench* yang dapat digunakan untuk satu orang. Pada bagian dudukan dibuat ruang yang dapat dimanfaatkan sebagai tempat beristirahat anjing dan kucing peliharaan.

Fasilitas bidang kerja berupa meja ruang tamu. Pada bagian tangan dibuat ruang sebagai kandang terbuka anjing dan kucing peliharaan. Bagian kiri dan kanan dapat dimanfaatkan sebagai tempa pengimanan barang.

Fasilitas penyimpanan merupakan ambalan yang disusun sesuai *grid* yang terbentuk dari papan pallet kayu yang telah diberi lubang. Lubang ini kemudian dipasangkan pipa pralon sebagai penyangga bidang ambalan di atasnya.

Setelah mempertimbangkan kedua desain ini, maka desain *cat dog furniture* meliputi



Gambar. 9. Fasilitas duduk cat dog furniture

Pada fasilitas duduk, penekanan desain ada pada ruang yang terbentuk dengan memanfaatkan *armrest* sofa dan bagian bawah sofa sebagai tempat anjing dan kucing peliharaan untuk bermain dan berinteraksi dengan manusia. Selain itu pemilihan material *cushion* menggunakan kain kedap air yang membantu manusia dalam perawatan dan kesehatan.

Ruang yang dimanfaatkan dibentuk menyerupai labirin sederhana dan terdapat bukaan pada bagian belakang sandaran duduk sofa untuk memudahkan manusia pada saat ingin berinteraksi secara langsung dengan anjing dan kucing peliharaannya.



Gambar. 10. Fasilitas bidang kerja *cat dog furniture*

Fasilitas bidang kerja menggunakan pallet kayu jati belanda yang diberi jarak 4cm tiap bidang pallet sehingga terbentuk bukaan-bukaan. Bukaan ini bertujuan sebagai rongga tempat masuknya cahaya dan udara bagi anjing dan kucing peliharaan. *Top table* ditambahkan kaca transparan 5mm pada tiap jarak untuk meratakan permukaan meja sebagai tempat meletakkan barang-barang manusia.



Gambar. 11. Fasilitas penyimpanan *cat dog furniture*

Fasilitas penyimpanan *cat dog furniture set* menggunakan sistem geser untuk memasangkan setiap modul penyimpanan. Modul penyimpanan terdiri dari empat bagian yang dibedakan berdasarkan ukuran dan fungsi. Untuk fungsi penyimpanan, modul berbentuk persegi panjang, ruang bagian dalam dimanfaatkan sebagai tempat untuk peletakan barang. Sedangkan dua modul lainnya adalah bidang yang berfungsi menunjang aktivitas anjing dan kucing peliharaan.

Keempat jenis modul ini kemudian dapat diaplikasikan pada panel-panel pallet kayu yang telah disusun secara sistematis pada dinding ruang keluarga dengan bantuan *hardware*. Setiap modul dapat disusun sesuai dengan kebutuhan pengguna ruang. Mulai dari modul penyimpanan sampai dengan sarana penunjang aktivitas anjing dan kucing peliharaan. Sistem geser yang digunakan memudahkan untuk manusia dalam mengganti suasana melalui permainan susunan modul pada fasilitas penyimpanan *cat dog furniture set*.



Gambar. 12. Perspektif 1 *cat dog furniture set*

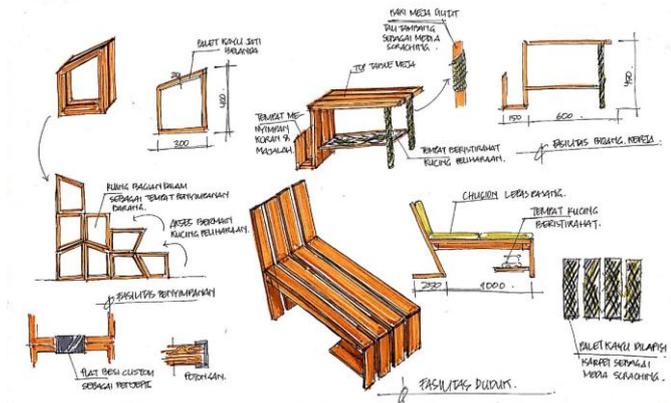


Gambar. 13. Perspektif 2 *cat dog furniture set*



Gambar. 14. Perspektif 3 *cat dog furniture set*

B. Cat Furniture Set

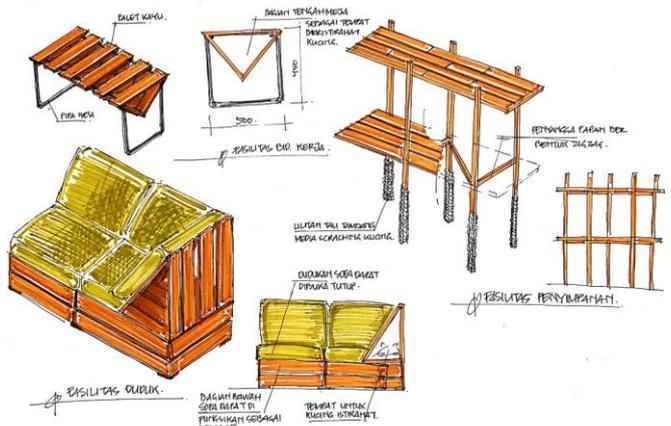


Gambar. 15. Sketsa desain 1 cat furniture set

Fasilitas duduk yang dirancang adalah kursi sofa. Cushion lepasan diletakkan diatas dudukan kursi. Pada bagian bawah kursi dipasang papan sebagai tempat kucing beristirahat. Pada satu sisi kaki sofa dipasangkan karpet sebagai media kucing untuk mencakar.

Fasilitas bidang kerja berupa meja ruang tamu yang dapat dimanfaatkan sebagai tempat penyimpanan majalah dan koran dibagian kanan meja. Kaki meja dililit tali tambang sebagai media kucing mencakar.

Fasilitas penyimpanan terdiri dari satu bentuk modul yang dapat dirangkai menjadi berbagai bentuk. Tujuannya untuk kucing dapat memanjat dan bermain. Pada bagian dalam modul dapat dimanfaatkan untuk menyimpan dan memajang barang. Plat metal sebagai penguat dijepitkan pada dua bidang yang berbeda untuk menjaga kestabilan rangkaian modul.



Gambar. 16. Sketsa desain 2 cat furniture set

Fasilitas duduk berupa sofa. Pada sandaran sebelah kanan sofa dibuat ruang berbentuk segitiga, selain pertimbangan kenyamanan manusia pada saat menyandar, bentuk segitiga dimanfaatkan sebagai tempat kucing beristirahaat agar mudah djangkau oleh pemiliknya. Cushion dudukan sofa dapat di angkat untuk mengakses wadah penyimpanan.

Fasilitas bidang kerja berupa meja ruang tamu yang dimanfaatkan sebagai tempat meletakkan cemilan pada bagian atas meja. Kaki meja menggunakan pipa besi yang dibengkokkan.

Fasilitas penyimpanan berupa papan yang di letakkan

diatas rangka kayu. Sistem penguat berbentuk zig-zag yang menghubungkan antar kaki storage. Kaki storage dililit tali tambang sebagai sarana kucing untuk mencakar.

Setelah mempertimbangkan kedua desain ini, maka desain cat furniture meliputi



Gambar. 17. Fasilitas duduk cat furniture set

Fasilitas duduk cat furniture set berupa sofa double. Bagian bawah dudukan dimanfaatkan sebagai tempat penyimpanan barang. Penyimpanan barang dilakukan dengan cara mengangkat bantalan duduk. Pada sisi sebelah kanan sofa, diberi kemiringan dengan tujuan sebagai sandaran santai manusia. Ruang yang terbentuk dari kemiringan ini dimanfaatkan sebagai tempat untuk anjing dan kucing beristirahat.



Gambar. 18. Fasilitas bidang kerja cat furniture set

Bentuk dasar yang diterapkan adalah segitiga. Pengaplikasian desain diterapkan pada top table dengan penambahan dua bidang dibawahnya sebagai ruang untuk kucing dapat beristirahat. Penempatannya melayang karena menyesuaikan karakteristik dari kucing peliharaan yang senang memanjat.

Top table diberi jarak tiap bidangnya dengan tujuan sebagai saluran udara dan cahaya. Kaki meja menggunakan material stainless steel. Penggabungan antara kaki meja dan top table menggunakan bantuan hardware besi custom-made sesuai dengan kemiringan top table. Dipasangkan pada tiap bidang pallet sebagai pengaku.



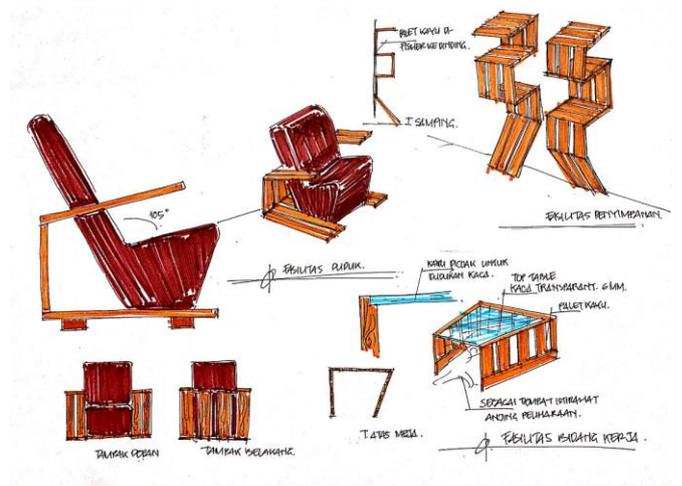
Gambar. 19. Fasilitas bidang kerja *cat furniture set*

Fasilitas penyimpanan *cat furniture* hanya terdiri dari satu bentuk modul. Dari modul ini manusia sebagai pengguna utama ruang dapat menyusun secara bebas sesuai dengan kebutuhan dan keinginannya. Modul ini dapat disusun dengan menerapkan permainan ketinggian, sehingga terbentuk pola menyerupai tangga. Hal ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk kucing peliharaan untuk bermain dan beraktivitas.



Gambar. 22. Perspektif 3 *cat furniture set*

C. *Dog Furniture Set*



Gambar. 23. Sketsa desain 1 *dog furniture set*

Fasilitas duduk yang didesain adalah kursi santai dengan derajat kemiringan 105°. Dari kemiringan yang terbentuk, bagian belakang sandaran kursi santai dapat dimanfaatkan sebagai tempat anjing peliharaan untuk bergerak dan berinteraksi dengan manusia yang sedang bersantai menggunakan kursi ini.

Fasilitas bidang kerja yang didesain adalah meja ruang tamu dengan memanfaatkan kolong meja sebagai tempat untuk anjing peliharaan beristirahat dan duduk dibawahnya. Salah satu bidang meja dibuat miring untuk memberi kesan melingkupi anjing peliharaan. Pada bagian atas meja menggunakan kaca transparan untuk memudahkan akses manusia untuk mengamati anjing peliharaannya.

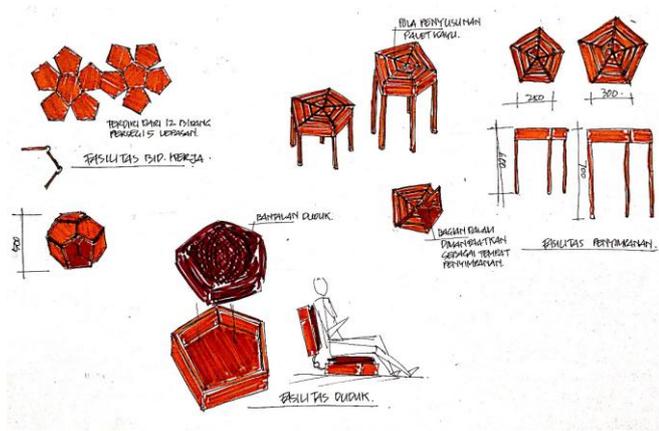
Fasilitas penyimpanan berupa ambalan yang dipasang tetap pada dinding ruangan. Adanya permainan irama berlawanan pada bidang kaki menjadikannya sebagai fasilitas untuk anjing peliharaan bermain.



Gambar. 20. Perspektif 1 *cat furniture set*



Gambar. 21. Perspektif 2 *cat furniture set*



Gambar. 24. Sketsa desain 2 dog furniture set

Bentuk pentagon terinspirasi dari lekuk badan manusia yang terbentuk. Fasilitas duduk berupa kursi lipat lesehan bertujuan untuk memberikan akses yang lebih luas kepada manusia untuk berinteraksi dengan anjing peliharaan di lantai. Setelah digunakan, kursi dapat diringkas dengan cara dilipat. *Cushion* pada bagian sandaran dan dudukan untuk menunjang kenyamanan manusia.

Fasilitas bidang kerja berupa meja ruang tamu terbentuk dari jaring-jaring pentagon yang dirangkai dan membentuk ruang didalamnya. Ruang ini dimanfaatkan sebagai tempat istirahat anjing peliharaan. Bidang datar dibagian atas meja dimanfaatkan untuk meletakkan cangkir kopi dan barang-barang lainnya. Pengunci antar bidang pentagon menggunakan material kayu, dari sistem pengunci ini akan terbentuk celah untuk masuknya cahaya.

Fasilitas penyimpanan berbentuk pentagon yang tersusun dari lima buah segitiga sebagai daun lemari. Kaki *storage* dibuat panjang untuk memudahkan manusia mengambil dan menyimpan barang sekaligus sebagai sarana bermain anjing.

Setelah mempertimbangkan kedua desain ini, maka desain *dog furniture* meliputi



Gambar. 25. Fasilitas duduk dog furniture set

Fasilitas duduk yang dirancang adalah kursi santai *single*. Sandaran kursi diberi derajat kemiringan 105° untuk meningkatkan kenyamanan pengguna. Dari kemiringan ini, terdapat ruang kosong pada bagian belakang kursi sehingga dapat dimanfaatkan sebagai tempat beraktivitas anjing peliharaan.

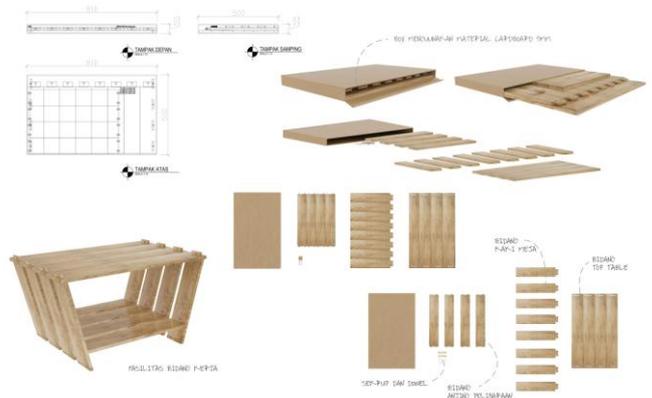
Terdapat perubahan sistem dan konstruksi pada fasilitas duduk *dog furniture set*. Bidang papan *armrest* awalnya

hanya terdiri dari dua bidang papan. Setelah memasuki proses produksi, terjadi perubahan dimensi material karena tersedia dipasaran berbeda dengan literatur yang telah diperoleh dan juga karena mengalami proses penghalusan. Sehingga bidang papan menjadi tiga bidang dengan lebar masing-masing bidang 10cm.



Gambar. 26. Fasilitas bidang kerja dog furniture set

Perubahan desain fasilitas bidang kerja terdapat pada bentuk desain dan konstruksi. Awalnya *toptable* memiliki jarak pada tiap bidang pallet kayu dan sistem penyambung hanya terdapat pada bidang kecil dibagian kaki fasilitas bidang kerja. Karena adanya pertimbangan kestabilan fasilitas bidang kerja, maka tiap papan pallet kayu *toptable* dibuat menyatu. Sehingga tumpuan pengaku tidak lagi mengandalkan bidang kecil pada kaki fasilitas bidang kerja melainkan pada *toptable* fasilitas bidang kerja.



Gambar. 27. Packaging fasilitas bidang kerja dog furniture

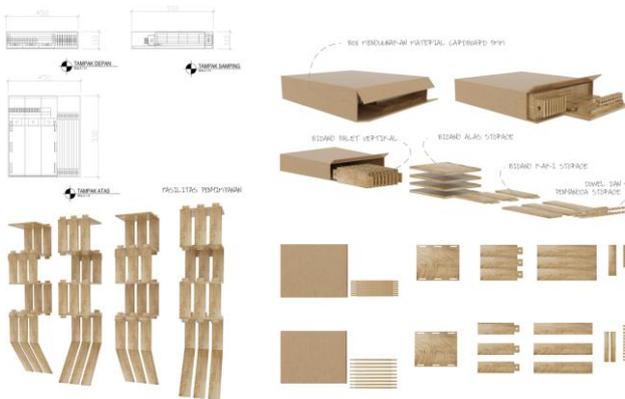
Dimensi fasilitas bidang kerja mengalami sedikit perubahan dikarenakan adanya perbedaan material yang tersedia di pasaran. Sehingga bidang papan yang digunakan memiliki lebar 10cm dan ketebalan 1,5cm.

Selain itu, perubahan juga terjadi pada sistem konstruksi antara bidang-bidang penyusun fasilitas bidang kerja. Pertimbangan pengemasan produk menjadi dasar penerapan sistem *knockdown*. *Joint mortise-tenon* yang menembus *toptable* diberi pengunci secara horizontal yaitu dowel. Pada bidang tempat anjing peliharaan beristirahat dipasang dengan menggunakan bantuan dowel dan diperkuat dengan sekrup *knockdown* yang dipasang dari sisi luar kaki fasilitas bidang kerja dengan bantuan kunci L.



Gambar. 28. Fasilitas penyimpanan *dog furniture set*

Perubahan desain fasilitas penyimpanan terdapat pada bentuk desain dan konstruksi. Bidang diagonal palet yang bersinggungan dengan lantai dan dinding menggunakan konstruksi menggunakan bantuan engsel kupu-kupu.



Gambar. 29. *Packaging* fasilitas bidang kerja *dog furniture*

Semua sistem konstruksi penggabungan bidang penyusun fasilitas penyimpanan menggunakan *joint mortise-tenon* dengan tambahan pengaku dowel yang dipasang secara horizontal. Untuk pemasangan pada dinding, menggunakan sistem gantung dengan bantuandua buah papan tambahan. Salah satu papan disekrupkan kedinding dan papan yang lainnya terpasang pada fasilitas penyimpanan.



Gambar. 30. Perspektif 1 *cat dog furniture set*



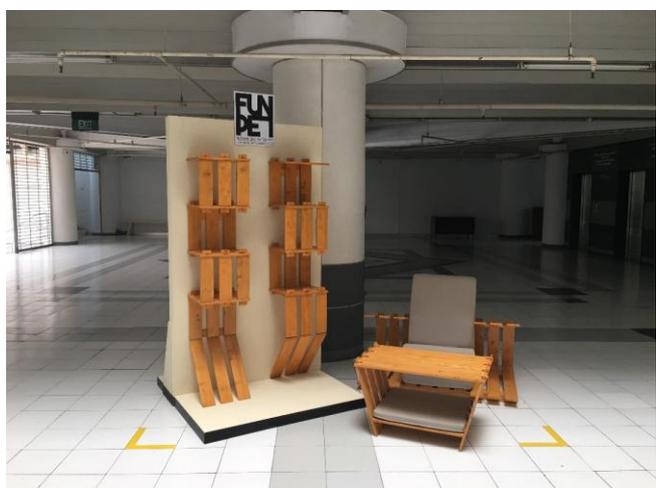
Gambar. 31. Perspektif 2 *cat dog furniture set*



Gambar. 31. Perspektif 2 *cat dog furniture set*



Gambar. 3.2. Proses produksi *dog furniture set*



Gambar. 32. *Setting* pameran tugas akhir di gedung P lantai 2

V. KESIMPULAN

Perancangan *furniture* yang dapat mengakomodasi aktivitas manusia dengan anjing dan kucing peliharaan di dalam ruang keluarga telah diproses desainkan dengan hasil desain yang menerapkan prinsip-prinsip sebagai berikut

- Batasan perancangan *pet furniture* berdasarkan pengguna ruang dengan hewan peliharaan yang diwadahi di dalam ruang keluarga yaitu manusia dengan anjing peliharaan, manusia dengan kucing peliharaan dan manusia dengan anjing dan kucing peliharaan.
- Menggunakan material utama pallet kayu bekas yang merupakan salah satu potensi limbah di Surabaya, memiliki karakter kayu yang kering dan kuat sehingga bebas dari rayap dan menggunakan *finishing waterbase*. Menggunakan fabrikasi yang kedap air sehingga memudahkan manusia dalam perawatan dan pembersihan, disamping itu juga menghambat pertumbuhan bakteri dan kuman yang dapat ditimbulkan dari anjing dan kucing peliharaan.

- Menggunakan sistem *knock-down* sebagai pertimbangan karakter dari anjing dan kucing yang senang mencakar atau menggigit bagian tertentu dari furniture, sehingga manusia dapat mengganti bidang yang rusak dengan bidang baru yang dijual secara terpisah. Disamping itu juga sebagai pertimbangan pengemasan mengingat *pet furniture* diproduksi secara massal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Postell, Jim. *Furniture Design*. Kanada: John Wiley & Son, Inc., 2012.
- [2] "Furniture". *Oxford Dictionaries*. 2016. 6 April 2016. <<http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/furniture>>
- [3] Hendriko, Febrianto 2014. "Perancangan Le Cleopatra Chair". *Digital Library Mercu Buana University* (July 2014): 12-14. 6 April 2016. <<http://digilib.mercubuana.ac.id/>>
- [4] Keller, Kevin. *Strategic Brand Management*. England: Pearson, 2012.
- [5] Knapp, Pat. *Designing Corporate Identity: Graphic Design as a Business Strategy*. United States of America: Rockport Publisher, Inc., 2001.