

Perancangan Fasilitas Multifungsi untuk Mendukung Aktivitas Manusia dan Anjing

Monica Santoso, Adi Santosa, Grace S. Kattu
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: mnscant@gmail.com; adis@petra.ac.id; gracesika@petra.ac.id

Abstrak— Seiring berkembangnya jaman, banyak masyarakat yang memilih untuk memelihara hewan peliharaan di rumah tinggal, salah satunya adalah anjing. Hal itu menyebabkan banyak munculnya komunitas pecinta anjing di berbagai daerah, serta kafe anjing di beberapa kota. Tanpa disadari, di Indonesia belum ada desainer yang mendesain fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan anjing dengan manusia. Oleh karena itu perancangan ini dilakukan untuk mendukung aktivitas manusia dan anjing di Indonesia. Perancangan ini menggunakan metode *design thinking* mulai dari *understand, observe, point of view, ideate, prototype, test, story telling, dan business model*. Hasil dari perancangan ini merupakan satu set fasilitas multifungsi yang terdiri dari fasilitas bermain, duduk, penyimpanan untuk manusia serta fasilitas bermian, tidur, makan-minum untuk anjing. Fasilitas ini bersifat *knock-down* dan modular, serta dapat digunakan oleh anjing dan manusia secara bersamaan.

Kata Kunci— Anjing, Mendukung Aktivitas, *Design Thinking*, dan Fasilitas Multifungsi.

Abstrac— As time passes, there are many people who chooses to pets in their houses, among them are dogs. For that matter, there are appearances of dog lover communities in many areas, as well as dog cafes in some cities. Without realizing it, there has never been a designer who designs facilities to fulfill the needs of dogs and humans simultaneously in Indonesia. This research is using a design thinking method which starts from understand, observe, point of view, ideate, prototype, test, story telling and business model. The result of this research is one set of multifunctional facilities which includes playing, sitting, and storage facilities for the owner and playing, resting, as well as eating and drinking facilities for dogs. This facility has the modular and knock down feature, which also can be used by dogs and its owner simultaneously.

Keyword— Dog, Support Activities, Design Thinking, and Multifunctional Facility.

I. PENDAHULUAN

SEIRING berkembangnya gaya hidup manusia, banyak masyarakat yang mulai memilih untuk memelihara hewan peliharaan, salah satunya adalah anjing. Memelihara hewan peliharaan dapat menjadi sarana untuk mengurangi tingkat kejenuhan dan stres yang diakibatkan oleh pekerjaan atau kegiatan yang sama setiap harinya. Hewan peliharaan juga dipercaya dapat membuat pemiliknya menjadi lebih bahagia [1]. Anjing merupakan hewan yang dipilih untuk

dijadikan hewan peliharaan tertinggi kedua setelah kucing. Anjing dipilih menjadi hewan peliharaan karena memiliki sifat yang setia, penyayang dan manja, selain itu anjing memiliki tingkat kecerdasan yang lebih tinggi dibandingkan dengan hewan lainnya. Hewan ini juga dianggap dapat menjadi sahabat manusia karena anjing memiliki sifat setia yang mirip dengan manusia. Anjing yang populer di Indonesia antara lain Golden Retriever, Labrador Retiever, Beagle, Siberian Husky, Maltese, Chihuahua, dan Shih Tzu [2].

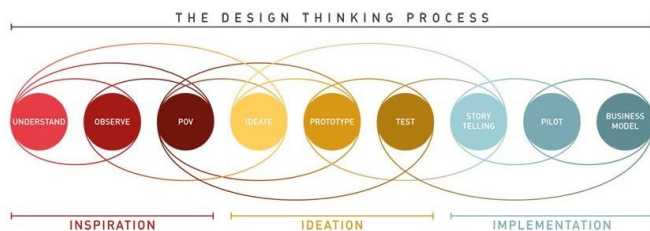
Banyak masyarakat pecinta anjing yang ternyata tidak bisa memelihara anjing dikarenakan alasan-alasan tertentu, salah satunya adalah anggota keluarga yang tidak menyetujui untuk memelihara hewan peliharaan. Beberapa perilaku manusia ini juga dapat menjadi salah satu alasan mengapa terdapat banyak anjing yang terlantarkan. Contoh lainnya adalah cara pemeliharaan anjing yang salah, ketidakpedulian masyarakat terhadap anjing, menganggap bahwa anjing dapat mengganggu kesehatan dan kesengajaan manusia untuk membuang dan menelantarkan anjing tersebut. Fenomena ini menyebabkan banyak masyarakat pecinta anjing yang akhirnya memutuskan untuk mendirikan komunitas pecinta anjing, selain itu juga ada yang mendirikan *dog café*. *Dog café* merupakan kafe yang dilengkapi dengan anjing didalamnya, sehingga para pengunjung yang datang dapat menikmati hidangan yang ada dengan bermain bersama anjing. Dilihat dari beberapa *dog cafe* yang ada di Indonesia, tempat tersebut dilengkapi dengan *furniture* yang terbatas fungsinya hanya untuk manusia saja seperti *café* pada umumnya, sedangkan pada *dog café*, target penggunaanya adalah manusia dan anjing. *Dog café* perlu dilengkapi dengan *furniture* yang dapat mendukung aktivitas keduanya supaya dapat mempermudah aktivitas antara pengunjung dan anjing. Setelah diteliti lebih dalam lagi, di Indonesia masih sangat sedikit desainer yang mendesain fasilitas untuk manusia dan anjing. Selama ini fasilitas untuk anjing hanya terbatas bantal sebagai tempat tidur. Realitanya, manusia yang memelihara anjing membutuhkan fasilitas penyimpanan, fasilitas bermain, fasilitas duduk, dan fasilitas alas kerja untuk melakukan aktivitas bersama dengan anjingnya. Anjing juga membutuhkan fasilitas tidur, fasilitas makan-minum, dan fasilitas bermain yang nyaman untuk mereka gunakan.

Permasalahan tersebut dapat diselesaikan dengan adanya produk atau *furniture* yang dapat mendukung dan menghubungkan aktivitas manusia dengan aktivitas anjing, hal ini dilakukan supaya aktivitas manusia dan anjing dapat

berlangsung dengan lebih baik. Perancangan fasilitas multifungsi ini dapat menjadi solusi dari beberapa permasalahan yang ada diatas. Produk yang dihasilkan merupakan sebuah fasilitas yang dapat digunakan oleh anjing rumahan atau anjing dalam kategori *toys*. Anjing berkategori *toys* lebih membutuhkan sebuah produk untuk melengkapi kebutuhan sehari-harinya dibandingkan dengan anjing dalam kategori lainnya. Anjing dalam kategori lain lebih senang berada di luar ruangan dan tidak memiliki karakter manja seperti anjing *toys*. Perancangan ini juga dilakukan untuk memenuhi kebutuhan tersier yang muncul karena *hobby* dari masyarakat pecinta anjing dan pemilik anjing, selain itu juga sebagai peluang bisnis baru di Indonesia.

II. METODE PERANCANGAN

“Perancangan Fasilitas Multifungsi untuk Mendukung Aktivitas Manusia dan Anjing” ini menggunakan metode perancangan *design thinking*.



Gambar. 1. *The Design Thinking Process*
Sumber: *Interaction Design Foundation*

A. Inspiration

Tahap awal ini mencakup 3 langkah yang harus dilakukan untuk mencapai hasil yang maksimal dari tahap ini. Langkah tersebut antara lain *understand*, *observe*, dan *point of view*. *Understand* dilakukan dengan cara mencari dan mengumpulkan data literatur dan data lapangan. *Observe* dilakukan dengan cara mengamati segala aktivitas yang terjadi, selain itu juga memahami masalah dan kebutuhan yang ada. *Point of view* dilakukan dengan cara merumuskan masalah dan kebutuhan yang telah didapat dari langkah sebelumnya, mengelompokkan semua data yang telah terkumpul, membuat *programming*, dan menetapkan masalah yang akan diangkat sebagai pokok permasalahan pada perancangan.

B. Ideation

Tahap ini dilakukan setelah tahap *inspiration* telah selesai dilakukan. Tahap ini terdiri dari 3 langkah, antara lain *ideate*, *prototype*, dan *test*. *Ideate* dilakukan dengan cara membuat *brainstorming* untuk mengeluarkan ide-ide desain, membuat konsep desain, dan juga membuat beberapa alternatif desain yang sesuai dengan konsep yang sudah ditentukan. *Prototype* dilakukan dengan memproduksi produk dari alternatif yang telah dibuat di tahap sebelumnya dengan menggunakan material asli dan skala 1:1 (ukuran yang sesungguhnya). *Test* dilakukan dengan cara meletakkan produk jadi pada target tempat yang telah direncanakan, kemudian memperhatikan pengguna saat menggunakan produk tersebut. Menerima

segala saran dan kritik dari pengguna sehingga dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan dari produk tersebut

C. Implementation

Tahap ini merupakan tahap terakhir dari keseluruhan proses *design thinking*. Tahap ini memiliki 3 langkah, yaitu *story telling*, *pilot*, dan *business model*, namun pada perancangan ini hanya menggunakan 2 dari 3 langkah yang ada. Langkah yang digunakan adalah *story telling* dan *business model*. *Story telling* dilakukan dengan cara membuat sebuah media seperti poster, instagram, dll, sebagai sarana untuk menceritakan proses pembuatan produk dari tahap pertama hingga tahap terakhir. *Business model* dilakukan dengan cara membuat *business model canvas* untuk mengetahui aspek-aspek yang terkait pada perancangan tersebut, mulai dari *key partner* hingga *customers* dari produk perancangan ini, selain itu juga untuk melakukan perencanaan jangka panjang memproduksi produk.

III. KAJIAN PUSTAKA

A. Desain Produk Interior

Desain produk interior adalah suatu bidang keahlian desain yang mempelajari dan merencanakan benda pakai, yang di produksi secara industri. Ruang lingkupnya cukup luas antara lain adalah perlengkapan rumah tangga, *furniture*, dll. Desain produk menekankan perhatian utamanya pada hubungan antar manusia sebagai pemakai dan produk sebagai benda pakai. Penekanannya terdapat pada hubungan timbal balik yang melibatkan pertimbangan yang mencakup aspek teknis, fungsi, psikologi dan pasar. Pengembangan desain suatu produk memerlukan wawasan yang memadai tentang bahan, proses produksi, perilaku pengguna serta tuntutan sosial, budaya dan ekonomi. Suatu produk tidak hanya dituntut untuk memiliki fungsi teknis, ekonomis atau sekedar pemenuhan kebutuhan fisik saja, tetapi juga diharapkan dapat menjawab tuntutan akan fungsi simbolik, keindahan dan kenyamanan [3].

B. Rumah Tinggal

Rumah adalah salah satu bangunan yang dijadikan tempat tinggal selama jangka waktu tertentu dan bisa menjadi tempat tinggal manusia maupun hewan. Rumah mengacu pada konsep sosial-kemasyarakatan yang terjalin di dalam bangunan tempat tinggal [4].

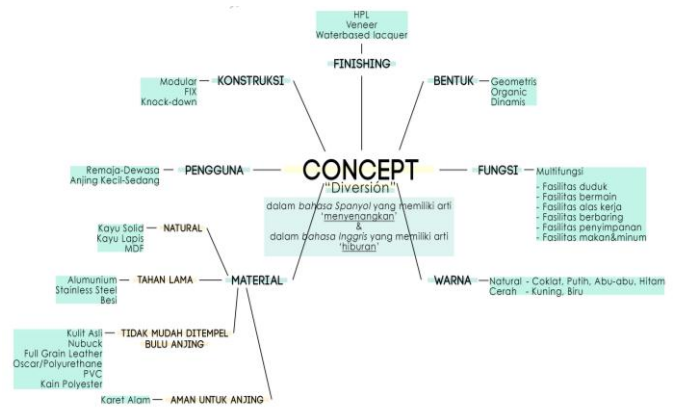
C. Kafe

Kafe merupakan sebuah tempat yang menyediakan makanan dan minuman yang sistem pelayanan pengunjungnya menyerupai restoran, namun kafe dapat digunakan sebagai tempat santai dan ngobrol sambil menikmati hiburan yang telah disediakan (musik, dll). Kafe cenderung mengutamakan hiburan yang disajikan dengan kenyamanan pelanggan dalam menikmati hidangan maupun rasa dan variasi menu [5].

D. Anjing

Anjing merupakan hewan yang mengalami buta warna sebagian, bukan total. Mereka memiliki kemampuan untuk membedakan warna dan melihat warna kuning, hijau,

biru, dan kombinasi dari warna-warna tersebut. Meskipun begitu, buta warna tidak berpengaruh besar pada keseharian anjing. Hal ini disebabkan karena mereka lebih banyak memanfaatkan pencahayaan dan gerakan dalam mengenali lingkungan. Anjing sangat bervariasi dalam tinggi dan berat badan. Anjing dewasa terkecil yang diketahui adalah Yorkshire Terrier, yang tingginya hanya 6,3 cm (2,5 in) di bahu, panjang 9,5 cm (3,7 in) di sepanjang kepala dan tubuh, dan beratnya hanya 113 gram (4,0 ons). Anjing terbesar yang diketahui adalah Mastiff Inggris yang memiliki berat 155,6 kg (343 lb) dan 250 cm (98 in) dari moncong ke ekor. Anjing yang paling tinggi adalah Great Dane yang berdiri setinggi 106,7 cm (42,0 in) di bahu [6]. Berdasarkan bobotnya (diukur berdasarkan berat badan anjing), anjing diklasifikasikan ke dalam 4 kelompok yaitu kelompok yaitu kelompok anjing kecil, sedang, besar dan raksasa. *American Kennel Club* adalah asosiasi anjing terbesar di Amerika Serikat. AKC mengklasifikasikan anjing ke dalam 7 kategori (*Dog Breed Groups*) berdasarkan fungsi anjing, antara lain kelompok *hound, terrier, sporting, non-sporting, working, dan toy*.



Gambar. 3. Concept

Konsep perancangan ini adalah “Diversion” yang berarti menyenangkan dan hiburan, karena produk yang dirancang diharapkan dapat menyenangkan dan menjadi hiburan bagi penggunanya. Konsep ini diaplikasikan terhadap produk perancangan, sebagai berikut:

A. Aplikasi Bentuk

Bentuk yang digunakan adalah bentuk geometris yang sederhana yaitu persegi dan lingkaran. Bentuk tersebut dikombinasikan dengan bentuk dinamis, sehingga memiliki kesan menyenangkan.



Gambar. 4. Bentuk Geometris dan Dinamis

B. Aplikasi Warna

Warna yang digunakan adalah biru, kuning, dan coklat. Warna biru dan kuning dipilih karena kedua warna tersebut merupakan warna yang dapat dibedakan oleh anjing, sedangkan warna coklat dipilih sebagai penetral dari kedua warna cerah tersebut.



Gambar. 5. Warna Biru, Kuning, dan Coklat

C. Aplikasi Material dan Finishing

Material utama dari produk ini adalah multipleks, sedangkan material pendukungnya yaitu kain polyester, busa sofa, dan stainless steel. Multipleks menggunakan finishing HPL, sedangkan spons dibungkus oleh kain polyester.



Gambar. 6. Material Multipleks, Kain Polyester, Stainless Steel dan Finishing HPL

IV. KONSEP DESAIN



PROBLEM

1. Di Indonesia masih sangat minim fasilitas untuk anjing
2. Fasilitas untuk anjing selama ini hanya terbatas bantal untuk tempat tidur anjing
3. Manusia yang memelihara anjing membutuhkan fasilitas penyimpanan, fasilitas bermain, fasilitas duduk, dan fasilitas alas kerja untuk melakukan aktivitas bersama dengan anjing
4. Anjing membutuhkan fasilitas tidur, fasilitas makan-minum, dan fasilitas bermain yang nyaman
5. Sangat jarang designer Indonesia yang mendesain fasilitas yang dapat digunakan untuk manusia dan anjing



SOLUSI

1. Membuat fasilitas untuk anjing
2. Membuat fasilitas yang dapat memenuhi aktivitas kebutuhan anjing
3. Membuat fasilitas penyimpanan, fasilitas bermain, fasilitas duduk, dan fasilitas alas kerja yang dapat digunakan untuk melakukan aktivitas bersama dengan anjing
4. Membuat fasilitas tidur, fasilitas makan-minum, dan fasilitas bermain yang nyaman untuk anjing
5. Mendesain dan memproduksi fasilitas yang dapat digunakan untuk manusia dan anjing

Gambar. 2. Problem & Solution

D. Aplikasi Konstruksi

Konstruksi yang digunakan pada produk ini adalah *fix*, *modular*, dan *knock-down*. Konstruksi *fix* digunakan pada bagian-bagian yang membutuhkan kekuatan maksimal. Konstruksi *modular* digunakan pada bagian yang dapat dilepas pasang, sedangkan konstruksi *knock-down* digunakan pada bagian yang tidak terlalu membutuhkan kekuatan yang maksimal dan bagian yang terbantu oleh gaya gravitasi.

E. Aplikasi Fungsi

Produk yang dirancang merupakan produk multifungsi yang dapat memfasilitasi beberapa kebutuhan dari aktivitas yang terjadi antara manusia dan anjing, antara lain fasilitas duduk, bermain, berbaring, penyimpanan, dan fasilitas makan & minum.

F. Aplikasi Pengguna

Pengguna yang dapat menggunakan produk ini adalah orang remaja hingga dewasa dan anjing berkategori toys, yaitu anjing rumahan yang mayoritas berukuran kecil hingga sedang.

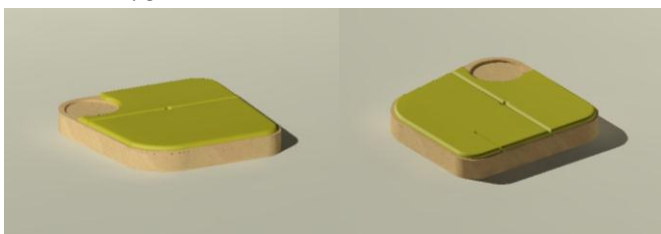
V. HASIL DESAIN



Gambar. 7. Logo Brand FUPPO

Brand dari perancangan ini adalah “FUPPO” yang memiliki kepanjangan yaitu Fun Puppy Playground. Logo Fuppo ini dilengkapi dengan gambar jejak kaki anjing agar saat pertama kali melihat dapat langsung diketahui bahwa ini adalah produk yang dapat digunakan untuk anjing.

A. Alas Playground

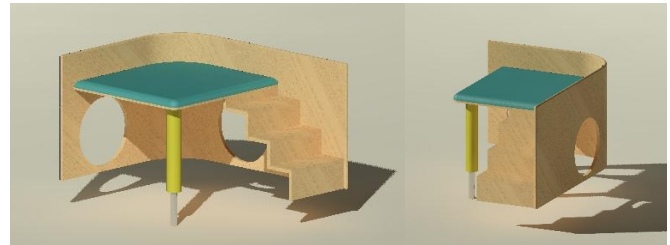


Gambar. 8. Perspektif Alas Playground

Alas Playground ini didesain menggunakan bentuk dasar persegi yang ditambahkan dengan lingkaran pada bagian ujungnya. Bagian sudut dibuat melengkung untuk menambah keamanan produk ini. Bagian alas ini dilengkapi dengan laci-

laci yang dapat digunakan untuk menyimpan semua peralatan dan kebutuhan anjing. Alas ini berukuran 1200x1200x175mm.

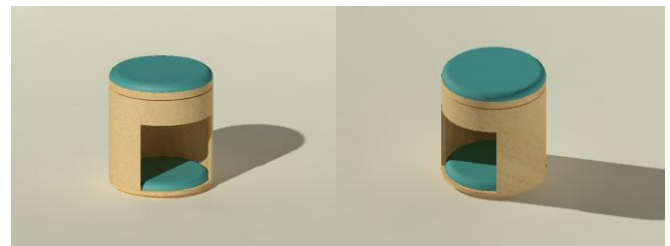
B. Dinding Playground



Gambar. 9. Perspektif Dinding Playground

Dinding Playground ini didesain menggunakan bentuk dasar persegi yang ditambahkan dengan lingkaran pada bagian tengahnya. Bagian yang bersudut dibuat melengkung untuk menambah keamanan produk ini. Lubang pada area dinding didesain untuk jalur keluar-masuknya anjing, sekaligus sebagai area bermain anjing. Dinding ini berukuran 939x687x508mm.

C. Stool



Gambar. 10. Perspektif Stool

Stool didesain menggunakan bentuk lingkaran, karena bagian dudukan dapat berputar 360° sehingga setiap sisi dudukan harus sama. Bagian bawah stool diberi lubang untuk tempat tidur anjing. Stool ini berukuran 400x400x465mm.

D. Amuza Set



Gambar. 11. Amuza Set Perspektif

Nama Amuza didapatkan dari bahasa Esperanto yang berarti menyenangkan dalam bahasa Indonesia. Set produk desain akhir ini didesain dengan bentuk geometris-dinamis, dengan lengkungan-lengkungan yang menciptakan kesan *fun*. Bentuk yang dinamis dan lengkung juga digunakan sebagai kepentingan keamanan pengguna, karena akan mengurangi adanya sudut-sudut tajam dan berbahaya. Bagian ujung-ujung dinding yang lancip dan menyudut dibuat melengkung dan tumpul agar tidak menyakiti pengguna. Material yang digunakan juga merupakan material yang aman dan nyaman

untuk anjing, selain itu juga mudah untuk dirawat dan dibersihkan oleh manusia. Produk ini menggunakan material utama yaitu multipleks yang dilapisi oleh HPL berwarna coklat muda yang memberi kesan netral dan hangat. Produk ini juga dilengkapi dengan spons yang dibungkus kain polyester berwarna biru dan kuning yang cerah, sehingga menambahkan kesan *fun* dari produk ini. Kain *polyester* adalah salah satu jenis kain yang tidak menyerap air dan tidak mudah menempel bulu-bulu anjing, sedangkan warna kuning dan biru dipilih dari kemampuan anjing yang hanya dapat dengan mudah membedakan kedua warna tersebut. Material lainnya yaitu *stainless steel* yang dilapisi oleh karet yang aman untuk digigit oleh anjing. *Stainless steel* digunakan untuk kepentingan konstruksi, sedangkan karet digunakan untuk kepentingan keamanan anjing supaya tidak menyakiti saat menabrak *stainless steel*. Karet juga dapat dimultifungsikan sebagai fasilitas bermain oleh anjing, yaitu dengan cara digigit saat gigi anjing sedang gatal. Konstruksi yang digunakan adalah sistem *fix*, modular, dan *knock-down*. Konstruksi modular digunakan pada bagian alas dan stool, sedangkan *knock-down* digunakan pada bagian antara alas dan dinding yang bergabung dengan tangga. Hal ini dilakukan untuk mempermudah proses pemindahan produk serta proses *packaging* agar tidak terlalu berat dan besar. Fungsi dari produk ini antara lain, fasilitas bermain, fasilitas duduk, fasilitas tidur, fasilitas penyimpanan, dan fasilitas makan-minum. Produk ini dirancang untuk memfasilitasi remaja hingga dewasa dan anjing berkategori *toys* yang merupakan anjing rumahan dan mayoritas berukuran kecil.

VI. KESIMPULAN

Perancangan ini dilakukan karena beberapa masalah yang muncul di Indonesia, yaitu tentang kebutuhan manusia dan anjing yang masih belum terpenuhi. Perancangan ini menghasilkan satu set produk multifungsi yang dapat digunakan oleh manusia maupun anjing secara bersamaan untuk mendukung relasi dan kedekatan keduanya, selain itu juga memiliki inovasi dari sisi bentuk dan fungsi produk. Perancangan ini menunjukkan bahwa para desainer seharusnya selalu memperhatikan kebutuhan yang muncul pada setiap perkembangan zaman, sehingga semua kebutuhan yang muncul dapat terpenuhi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan kali ini, penulis akan menyampaikan ucapan terimakasih kepada berbagai pihak yang telah turut serta dan membantu selama proses penyusunan tugas akhir ini, antara lain :

- 1) Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan karunia-Nya yang selalu menyertai sehingga tugas akhir ini dapat selesai dengan baik dan tepat waktu.
- 2) Seluruh keluarga yang selalu memberi dukungan secara moril dan material sehingga tugas akhir ini dapat selesai sesuai dengan target.
- 3) Adi Santosa S.Sn., M.A.Arch, selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran di dalam memberikan pengarahan, ide, dan masukan dalam perancangan ini.
- 4) Grace S. Kattu S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran di dalam memberikan ilustrasi, ide, dan masukan dalam perancangan dan juga pengarahan dalam penyusunan tugas akhir ini.
- 5) Dr. Laksmi K. Wardani S.Sn., M.Ds., selaku Ketua Jurusan Desain Interior Universitas Kristen Petra.
- 6) Teman-teman yang selalu memberikan semangat dan bantuan selagi bersama-sama berjuang untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
- 7) Pihak-pihak lain yang telah memberikan bantuan secara langsung maupun tidak langsung dalam pembuatan tugas akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Saputra, Charistia F.L. "Implementasi Konsep Wild into Coziness pada Perancangan Interior Dog Daycare Center di Surabaya." *Jurnal Intra* 4.2 (2016): 423-434.
- [2] Winarta, Karmin. "7 Anjing Impor Paling Populer di Indonesia." *Trubus News*. 25 Januari 2018. 8 Jan. 2019. <<https://news.trubus.id/baca/6219/7-anjing-impor-paling-populer-di-indonesia>>
- [3] Rainaldo, Bayu. "Rancang Bangun Kursi Goyang dengan Menggunakan Sistem Kontrol." Skripsi: Politeknik Negeri Sriwijaya, 2014. 8 January 2019. <<http://eprints.polsri.ac.id/326/>>.
- [4] "Rumah." *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. 6 January 2019. Wikipedia Foundation. 9 January 2019. <<https://id.wikipedia.org/wiki/Rumah>>.
- [5] Puspooyo, Aditya C., Andreas Pandu S, and Dodi Wondo. "Perancangan Interior Kafe dan Resto The Historic of Blitar." *Jurnal Intra* 3.2 (2015): 80-91.
- [6] "Dog." *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. 7 January 2019. Wikipedia Foundation. 9 January 2019. <https://en.wikipedia.org/wiki/Dog#As_pets>.