

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Memelihara hewan semakin populer dan hubungan manusia dengan hewan peliharaan semakin meningkat (Cudworth, 2024). Berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan oleh (Zhang & Irvine, 2021), didapatkan bahwa 92,6% orang memelihara kucing. Memiliki hewan peliharaan bukanlah tugas yang sepele. Misalnya kita perlu memandikannya secara rutin agar tetap bersih dan sehat. Menurut (McDonald et al., 2022), Memandikan hewan peliharaan merupakan kegiatan pemeliharaan kesehatan yang penting bagi kesejahteraan hewan peliharaan. Sebagian besar hewan peliharaan memerlukan perawatan pada waktu tertentu. Perawatan yang tidak memadai dapat menyebabkan rasa sakit dan ketidaknyamanan pada hewan serta ancaman lain terhadap kesehatan dan kesejahteraan hewan.

Pemilik hewan peliharaan biasanya membawa hewan peliharaannya ke *pet store* atau *groom store* untuk memandikan hewan peliharaannya. (Zhang & Irvine, 2021). Kami berhipotesis bahwa pemilik hewan peliharaan mengalami banyak hambatan saat ingin memandikan pada hewan peliharaan nya, terutama saat membawa hewan peliharaannya untuk memandikan kucing di *pet shop*, kendala nya seperti masalah keuangan, transportasi, dan jarak *pet shop* yang jauh dari rumah (Mota-Rojas et al., 2022). Saat di *pet shop*, para *groomer* profesional disana menggunakan bak cuci hewan peliharaan ukuran industri yang dilengkapi dengan penyemprot air dan menyikat serta membilas hewan peliharaan secara manual. Meskipun besar dan serbaguna, bak mandi profesional ini terbuat dari baja tahan karat dan sangat berat serta mahal. Meningkatnya biaya tenaga kerja, peralatan, dan ruang penyimpanan membuat pencucian hewan peliharaan menjadi semakin mahal. Selama pencucian, pemilik hewan peliharaan akan menunggu di toko atau kembali untuk mengambil hewan peliharaannya setelah proses selesai. Praktek ini tidak hanya menghabiskan uang dan menambah stres pada jadwal sibuk kita sehari-hari (Zhang & Irvine, 2021). Selain permasalahan diatas, membawa hewan peliharaan

ke *pet shop* juga dapat menyebabkan stres pada hewan tersebut, seperti yang dikatakan oleh (Ferreira et al., 2022), meskipun proses memandikan hewan peliharaan terlihat simpel, hewan peliharaan mungkin bisa saja panik dikarenakan faktor stres saat memandikan kucing, seperti ditangani oleh orang asing, dan bertemu atau bersentuhan dengan hewan peliharaan lain.

Itu sebabnya beberapa pemilik hewan peliharaan lainnya memilih untuk memandikan hewan peliharaannya sendiri di rumah, di halaman dengan selang taman, di kamar mandi dengan pancuran, atau bak mandi dengan tangan. Namun, hal ini membosankan dan berantakan, sekaligus sulit mengontrol hewan peliharaan di tempatnya, terutama jika hewan peliharaan tersebut memiliki bulu yang panjang atau bulu yang tebal. Dan ketika memandikan hewan peliharaan di luar ruangan dibatasi pada cuaca hangat dan tempat yang memiliki drainase yang baik. Namun hal tersebut tetap harus dilakukan, karena merupakan aspek lain dari menjaga bulu hewan peliharaan tetap bersih dan sehat (Zhang & Irvine, 2021). Berdasarkan survey yang diadakan oleh (Mota-Rojas et al., 2022), sembilan puluh satu persen mendukung bahwa setidaknya satu pasokan/dukungan fasilitas akan bermanfaat dalam menjaga kebutuhan perawatan hewan peliharaan di rumah.

Permasalahan ruangan terbatas kembali muncul lagi sejak revolusi industri pada abad ke-18, disaat ruang dan hunian yang semakin terbatas, penghuni mencari cara terbaik untuk menghemat ruangan tersebut agar menjadi lebih nyaman. Konsekuensinya, berbagai permasalahan terkait furnitur dan barang rumah mulai muncul, yang menyebabkan penghuni pada dua opsi: furnitur *custom-made* dengan ukuran yang dapat diadaptasikan dengan ruangan, atau furnitur ritel siap jadi yang memiliki standar ukuran masing-masing, dan sulit untuk diadaptasikan ke ruang yang tersedia (Sornas Viggiani et al., 2024).

Pada penelitian ini, dilakukan observasi kepada dua pemilik kucing yang mewakili ranah remaja dan dewasa, observasi dilakukan dengan cara mengamati kedua pengguna saat memandikan kucing, yang diikuti dengan wawancara mengenai kendala yang dirasakan pengguna selama proses kegiatan tersebut, didapati data bahwa pengguna remaja ingin melakukan kegiatan memandikan kucing dengan posisi berdiri, sedangkan pengguna dewasa ingin melakukan

kegiatan tersebut dengan posisi duduk, serta kendala kedua yang dirasakan pengguna remaja adalah air yang terciprat ke pakaian, sementara pengguna dewasa merasakan lelah saat mengejar kucing yang bergerak aktif selama proses memandikan, dimana kedua kendala tersebut dapat diatasi dengan menyediakan bak selama proses memandikan kucing.

Setelah Penulis melakukan analisis data mengenai produk eksisting yang tersedia di pasar, didapatkan hasil bahwa terdapat produk eksisting yang hampir memenuhi semua ketentuan dari hasil observasi dan wawancara oleh penulis.

Oleh karena itu, dilakukan modifikasi fasilitas memandikan kucing *adjustable* yang dapat mendukung posisi duduk maupun berdiri, serta menyediakan bak untuk kucing dimandikan, ukuran produk juga harus dipertimbangkan agar optimal untuk ruang dengan ukuran terbatas. Modifikasi ini diharapkan dapat mendukung aktivitas pemilik kucing dalam melakukan kegiatan memandikan pada kucingnya secara mandiri di rumah, dan juga produk yang dimodifikasi bertujuan memiliki desain yang fleksibel agar dapat dengan mudah diletakkan dan disesuaikan dengan kondisi ruang pengguna.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan isu yang telah dipaparkan dalam latar belakang, dapat diidentifikasi secara singkat beberapa masalah utama sebagai berikut:

- a. Beberapa pemilik kucing memandikan kucing di *pet shop*, dimana terdapat berbagai kendala dalam membawa hewan peliharaan mereka ke *pet shop* untuk dimandikan, seperti masalah keuangan, waktu, dan jarak *pet shop* yang jauh.
- b. Beberapa hewan memiliki potensi stress saat dimandikan di *pet shop*, terdapat hipotesis yang menyatakan hal ini terjadi dikarenakan hewan berinteraksi dengan orang yang tidak dikenal.
- c. Memandikan kucing di rumah menjadi pilihan alternatif, tetapi mayoritas pemilik kucing merasakan bahwa fasilitas tempat memandikan kucing di rumah masih kurang memadai.

1.3. Rumusan Masalah (*Problem Statement*)

Pengguna mengalami kendala terhadap posisi yang dilakukan selama proses memandikan kucing, pengguna remaja ingin melakukan kegiatan memandikan kucing dalam posisi berdiri, sedangkan pengguna dewasa ingin melakukan kegiatan tersebut dalam posisi duduk, pengguna remaja merasakan kendala air yang menyiprat ke baju, sedangkan pengguna dewasa merasakan rasa lelah karena harus mengejar kucing yang bergerak aktif selama proses memandikan, ditambah keterbatasan ruang yang tersedia di hunian kedua pengguna.

1.4. Pertanyaan Penelitian (*Research Question/s*)

- a. Apakah modifikasi fasilitas memandikan kucing ini mampu membuat pemilik kucing yang biasanya menggunakan jasa *pet shop* lebih sering memandikan kucing di rumah?
- b. Apakah fasilitas memandikan kucing ini dapat mengatasi kendala posisi yang dihadapi pemilik kucing saat memandikan kucingnya di rumah, serta meminimalisir air yang terciprat ke pakaian dan rasa lelah selama kegiatan tersebut?
- c. Apakah modifikasi fasilitas memandikan kucing ini mampu mengatasi kendala ruang terbatas di tempat hunian pengguna?

1.5. Tujuan Penelitian (*Research Objectives*)

- a. Mengembangkan fasilitas memandikan kucing di rumah yang dapat mendorong pemilik kucing untuk lebih sering memandikan kucing di rumah dibandingkan di *pet shop*.
- b. Menciptakan solusi desain fasilitas memandikan kucing di rumah yang mampu mengatasi berbagai kendala yang dirasakan pengguna selama proses kegiatan memandikan kucing berlangsung.
- c. Mengembangkan fasilitas memandikan kucing yang optimal untuk ruangan yang terbatas.

1.6. Batasan Masalah (*Delimitation/s*)

Pada modifikasi kali ini terdapat beberapa batasan masalah, yaitu sebagai berikut :

- a. Produk yang dimodifikasi hanya diperuntukkan bagi kucing, tidak mencakup hewan peliharaan lainnya seperti anjing, kelinci, burung, dll.
- b. Produk yang dimodifikasi tidak dapat mengatasi perilaku atau sifat kucing yang sering memberontak saat dimandikan, produk ini hanya fokus untuk memberikan pengalaman memandikan kucing yang lebih nyaman .
- c. Produk hanya berfokus pada tempat atau fasilitas fisik yang mendukung proses memandikan kucing di rumah.

1.7. Ruang Lingkup Penelitian (*Scope*)

Penelitian ini mencakup modifikasi fasilitas tempat memandikan kucing agar optimal untuk digunakan di rumah dengan ruang terbatas. Penelitian ini memiliki fokus utama dalam menciptakan desain tempat memandikan kucing yang menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna dan kondisi ruang dari lingkungan pengguna, dengan tujuan dapat memberikan pengalaman lebih efisien dan ergonomis bagi pemiliknya. Penelitian ini membahas aspek bentuk dan fungsi dengan memperhatikan prinsip ergonomi, kemudahan penggunaan, dan fleksibilitas untuk disesuaikan dengan ukuran ruang di rumah. Hal ini dilakukan agar produk yang dimodifikasi dapat memberikan hasil yang terbaik dalam mendukung pengguna dalam melakukan kegiatan memandikan kucing.

1.8. Keterbatasan Penelitian/Modifikasi (*Limitation*)

- a. Penelitian ini menghadapi kendala dalam melakukan uji coba pada karakter dan sifat kucing, karena beberapa kucing ada yang cenderung lebih memberontak saat dimandikan atau takut dan alergi terhadap air.
- b. Dengan beragamnya fasilitas dan fitur yang tersedia di berbagai tempat memandikan kucing profesional, hal tersebut menjadi tantangan dalam menentukan fitur dan desain yang paling optimal. Perbedaan standar di

beberapa pengguna membuat penelitian harus memilih elemen yang paling relevan dan dapat diimplementasikan untuk kebutuhan di rumah.

- c. Penelitian ini tidak mencakup informasi mengenai kendala atau masukan dari pengguna di luar subjek yang menjadi target observasi. Keluhan atau preferensi dari pengguna lain yang tidak terlibat dalam proses observasi mungkin berbeda, sehingga produk yang dimodifikasi mungkin kurang sesuai bagi sebagian pemilik kucing dengan kebutuhan yang beragam.

1.9. Manfaat Penelitian

- a. Bagi Ilmu Pengetahuan

Penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan ilmu dalam memodifikasi desain produk dengan fokus pada kebutuhan pengguna saat memandikan kucing di rumah dengan ruang terbatas. Selain itu, penelitian ini juga memberikan pengetahuan tentang hubungan antara mekanisme *adjustable* dengan bak memandikan kucing eksisting.

- b. Bagi Masyarakat

Penelitian ini berpotensi untuk menghadirkan produk tempat memandikan kucing yang lebih optimal dalam memenuhi kebutuhan pengguna saat di rumah, sehingga pengalaman memandikan kucing di rumah menjadi lebih nyaman, efisien, dan ergonomis.

- c. Bagi Industri

Penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan opsi lain bagi perusahaan bila menginginkan fleksibilitas saat kegiatan memandikan kucing di industri tempat memandikan kucing profesional. Selain itu, produk ini dapat membuka peluang bisnis baru bagi industri memandikan kucing, khususnya yang berfokus pada penggunaan di rumah.

- d. Bagi Penulis

Penelitian ini memberikan penulis pengetahuan baru mengenai bagaimana memodifikasi bak memandikan kucing eksisting agar sesuai dengan kebutuhan

pengguna, dengan mempelajari aspek penting yang perlu diperhatikan melalui studi literatur, serta observasi langsung dari pengguna saat melakukan kegiatan memandikan kucing.

1.10. Sistematika Penulisan

Berikut merupakan sistematika penulisan laporan tugas akhir ini yang akan dijelaskan sebagai berikut:

a. **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan latar belakang dari topik tugas akhir ini, lalu berisikan identifikasi masalah, rumusan masalah, pertanyaan modifikasi, tujuan modifikasi, batasan modifikasi, ruang lingkup modifikasi, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

b. **BAB II KAJIAN**

Bab ini berisi tentang kajian pustaka yang membahas teori-teori yang mendukung penelitian ini berdasarkan sumber yang relevan, dan kajian lapangan untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Bab ini akan merangkum dan menganalisis semua data literatur dan lapangan untuk mendukung proses modifikasi.

c. **BAB III METODE**

Berisikan rancangan penelitian yang menjelaskan metode penelitian yang digunakan, teknik pengumpulan data yang dilakukan, proses tahapan pengumpulan data, teknik analisis data, metode modifikasi yang digunakan, proses tahap modifikasi, dan instrumen validasi modifikasi.

d. **BAB IV PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang analisa hasil yang diperoleh dari pencarian data dan proses modifikasi, termasuk hasil uji validitas produk yang telah dilakukan berdasarkan instrumen validasi. Bab ini akan menjelaskan secara bertahap mengenai proses penelitian dan modifikasi produk, serta hasil-hasil yang didapatkan.

e. BAB V KESIMPULAN

Berisikan kesimpulan terkait keseluruhan modifikasi disertai dengan saran dari kekurangan modifikasi ini sebagai rekomendasi untuk disempurnakan di penelitian selanjutnya.

f. DAFTAR PUSTAKA

Berisikan daftar referensi yang digunakan selama penulisan laporan dan proses modifikasi.