BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Jumlah penduduk yang terus meningkat setiap tahunnya, menyebabkan hunian dengan ruang terbatas menjadi semakin umum. Di tengah meningkatnya kepadatan penduduk dan terbatasnya ruang hunian, semakin banyak juga manusia yang hidup berdekatan dengan hewan peliharaan, terutama di lingkungan perkotaan. Hewan peliharaan kini menjadi teman dalam kehidupan sehari-hari atau bahkan dianggap sebagai anggota keluarga bagi banyak orang. Kucing menjadi salah satu pilihan populer di kalangan masyarakat urban karena perawatannya yang relatif mudah. Hasil survei *Pet Care Market* di Indonesia pada tahun 2018 menunjukkan bahwa 67% populasi memiliki hewan peliharaan, dengan 37% diantaranya adalah pemilik kucing, sementara 16% lainnya memelihara anjing. Tren kepemilikan hewan peliharaan di Indonesia terus berkembang seiring meningkatnya urbanisasi, sehingga mendorong kebutuhan akan hunian yang ramah hewan di ruang terbatas (Octavia & Kusumarini, 2022).

Data di atas tidak sejalan dengan fenomena keterbatasan lahan yang ada di masyarakat. Sedangkan, kondisi ruang terbatas seringkali berdampak negatif pada kesejahteraan kucing dan menghambat interaksi pemilik secara optimal. Kucing adalah hewan yang secara alami membutuhkan ruang bergerak dan mengeksplorasi lingkungan sekitarnya (Maulana, 2022).

Pemilik kucing di ruang terbatas sering menghadapi masalah kerusakan *furniture* akibat kucing seperti menggaruk sofa, karpet, atau tirai untuk melepaskan energinya. Keterbatasan ruang juga berdampak pada kesehatan fisik dan mental kucing. Tanpa lingkungan yang cukup merangsang, kucing mudah bosan dan stres. Studi menunjukkan bahwa stres pada kucing dapat menyebabkan perubahan perilaku, seperti perubahan nafsu makan, penurunan aktivitas, *over-grooming*, perilaku destruktif, hingga gangguan eliminasi, dan pola tidur. Faktor utamanya

meiliputi perubahan lingkungan, hubungan yang kurang baik dengan manusia, serta keterbatasan ruang untuk bermain dan beristirahat, yang menghambat perilaku alami kucing (Amat dkk, 2016).

Stres dapat memiliki dampak signifikan terhadap kesejahteraan hewan. Kesejahteraan hewan (*Animal Welfare*) adalah suatu bentuk hak asasi hewan akan terpenuhinya kebutuhan fisik, psikologi hewan dan kondisi lingkungan yang sesuai bagi hewan tersebut. Sasaran *Animal Welfare* adalah semua hewan yang berinteraksi dengan manusia dimana intervensi manusia sangat mempengaruhi kelangsungan hidup hewan, bukan yang hidup di alam (Broom & Johnson, 1993). Di Indonesia, kesejahteraan hewan diatur dalam UU No. 6 Tahun 1967 dan UU No. 18 Tahun 2009, yang mengatur hak-hak dasar dan perlindungan bagi hewan peliharaan. Lembaga-lembaga internasional seperti *OIE (Office International des Epizooties)*, *RSPCA (Royal Society for the Prevention of Cruelty to Animals)*, *UDAW (Universal Declaration of Animal Welfare)* di PBB, *WSPA (World Society for the Protection of Animals)*, *CIWF (Compassion in World Farming)*, *HSI (Humane Society International)*, dan *WSPA* berkerja sama untuk mempromosikan kesejahteraan hewan di seluruh dunia, termasuk di Indonesia (MC dan Huges, 1997).

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap pemilik kucing, ditemukan sejumlah kendala utama yang dihadapi, seperti kerusakan pada *furniture* rumah, ketiadaan tempat bermain yang sesuai, dan keterbatasan ruang gerak. Meskipun demikian, para pemilik tetap berupaya berinteraksi dengan kucing mereka, dengan sebagian besar aktivitas bermain dilakukan dalam posisi duduk. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, para pemilik kucing mengharapkan hadirnya *pet furniture* multifungsi yang mengintegrasikan tempat tidur dan area bermain, rak dinding untuk aktivitas memanjat, dan *litter box* tersembunyi yang membantu meredam bau tidak sedap.

Berdasarkan uraian data di atas, *furniture* multifungsi dinilai ideal karena dapat menjadi solusi efektif bagi ruang terbatas. Menurut Andrianto dkk (2021), produk

multifungsi menjadi solusi bagi ruang terbatas, karena prinsip multifungsi dapat menyesuaikan dengan ukuran ruang. Selain itu, *furniture* multifungsi juga dapat mengoptimalkan penggunaan ruang, dimana *furniture* dapat digunakan untuk lebih dari satu aktivitas. Hal ini menunjukkan bahwa rancangan furniture multifungsi merupakan kebutuhan yang sangat krusial untuk menjawab tantangan yang di hadapi pemilik kucing. Dengan memahami pentingnya kesejahteraan hewan dan kebutuhan ruang bagi hewan peliharaan, *furniture* multifungsi menjadi solusi yang sesuai dalam menciptakan hunian yang ramah hewan.

Penelitian ini dilakukan sebagai inovasi baru yang dapat dikembangkan untuk mengetahui bahwa produk yang ada saat ini belum sepenuhnya mengakomodir kebutuhan khusus pemilik kucing. Sebagian besar desain *furniture* multifungsi di pasaran lebih fokus pada efisiensi ruang untuk kebutuhan manusia saja, dan masih minim inovasi untuk memenuhi kebutuhan hewan peliharaan, khususnya kucing secara terintegrasi. Kondisi ini membuka peluang untuk menghadirkan *furniture* multifungsi yang tidak hanya menghemat ruang, tetapi juga dirancang khusus. Harapannya, rancangan ini dapat memenuhi kesejahteraan fisik dan mental kucing, sekaligus memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi pemilik kucing.

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan ruang di perkotaan membuat pemilik kucing kesulitan mengakomodasi kebutuhan diri dan hewan peliharaannya, yang berdampak pada aktivitas sehari-hari dan interaksi antara keduanya.
2. Minimnya ruang gerak untuk kucing membuat pemilik kesulitan menciptakan lingkungan bermain yang sesuai, hal tersebut memicu perilaku destruktif seperti merusak *furniture* dan meningkatkan risiko stres pada kucing.
3. Meningkatnya kebutuhan akan *furniture* multifungsi yang dapat mengakomodasi kebutuhan pemilik dan kucing secara terintegrasi di ruang terbatas, seperti menggabungkan tempat tidur dan area bermain, serta menyediakan tempat duduk untuk pemilik berinteraksi dengan kucing tanpa memakan banyak ruang.

4. Produk *furniture* multifungsi yang tersedia saat ini belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan pemilik dan kucing, adanya potensi untuk *furniture* ramah hewan dengan fungsi ganda.

1.3. Rumusan Masalah

Kepadatan hunian dan ruang terbatas di Bandung menyulitkan pemilik kucing dalam memenuhi kebutuhan hewan peliharaan, memicu stres dan perilaku destruktif pada kucing. Produk *furniture* multifungsi yang tersedia belum memadai, sehingga dibutuhkan desain inovatif yang ramah hewan untuk mengoptimalkan ruang tanpa mengorbankan kenyamanan pemilik dan kesejahteraan kucing.

1.4. Pertanyaan Perancangan

Bagaimana merancang *pet furniture* multifungsi yang dapat memenuhi kebutuhan pemilik dan kucing yang memiliki ruang terbatas?

1.5. Tujuan Perancangan

Untuk menghasilkan rancangan *pet furniture* multifungsi yang dapat memenuhi kebutuhan pemilik dan kucing yang memiliki ruang terbatas.

1.6. Batasan Perancangan

Batasan perancangan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di wilayah area perkotaan di Pulau Jawa, khususnya di Bandung, mengingat tingkat kepadatan penduduk yang tinggi dan banyaknya masyarakat urban yang tinggal di hunian ruang terbatas. Lokasi tersebut relevan karena kebutuhan akan *furniture* multifungsi lebih mendesak di wilayah dengan keterbatasan lahan.
2. Penelitian berfokus pada pemilik kucing yang berusia 17-45 tahun, yang tinggal di hunian dengan ruang terbatas seperti kontrakan, apartemen studio, dan rumah tipe 21/36 (berukuran 3,5 x 6 ; 6 x 6 ; dan 4 x 9).
3. Penelitian berfokus pada kucing yang berusia 7 bulan sampai 6 tahun (*junior-adult*).
4. Penelitian berfokus pada *pet furniture* multifungsi yang mengintegrasikan berbagai kebutuhan dasar kucing sekaligus memenuhi kebutuhan pemiliknya.

1.7. Ruang Lingkup Perancangan

Ruang lingkup dalam penelitian ini, berfokus pada perancangan *pet furniture* multifungsi yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pemilik kucing di hunian ruang terbatas dengan ukuran ruang 3,5 x 6 ; 6 x 6 ; dan 4 x 9. Produk tersebut mengintegrasikan berbagai fitur, termasuk tempat duduk untuk pemilik, tanpa mengorbankan fungsi utamanya. Material yang dipilih berdasarkan standar keamanan dan kenyamanan untuk kucing, daya tahan, dan nilai estetika. Dimensi produk dirancang secara efisien untuk hunian perkotaan, sehingga dapat memberikan kenyamanan optimal bagi kucing maupun pemiliknya.

1.8. Manfaat Penelitian

Manfaat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:.

1. Bagi Ilmu Pengetahuan

Dapat memberikan kontribusi pada Program Studi Desain Produk atau jurusan lainnya dengan perancangan dan hal-hal lain terkait proyek penelitian ini, seperti metodologi perancangan, landasan teori, dan konsep yang diterapkan pada proses perancangan *furniture* multifungsi yang mengintegrasikan kebutuhan hewan peliharaan.

2. Bagi Masyarakat

Dapat memberikan solusi bagi pemilik kucing yang tinggal di hunian dengan ruang terbatas untuk memenuhi kebutuhan dasar hewan peliharaannya tanpa mengorbankan kenyamanan pemilik.

3. Bagi Industri

Memberikan inovasi dalam desain *furniture* multifungsi, khususnya yang ramah hewan, sehingga memperluas peluang pasar bagi industri *furniture* lokal untuk bersaing di pasar global dengan menawarkan desain yang unik dan inovatif.

1.9. Sistematika Penulisan

Susunan penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I Pendahuluan berisikan mengenai hal yang melatarbelakangi dilakukannya perancangan penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, pertanyaan perancangan, tujuan perancangan, batasan perancangan, ruang lingkup perancangan, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II KAJIAN

Pada bab II Tinjauan Pustaka berisikan studi literatur hingga rangkuman mengenai penjelasan teori atau konsep dasar yang digunakan untuk memahami permasalahan penelitian tugas akhir atas penulisan laporan penelitian yang dilakukan.

3. BAB III METODE

Pada bab III Metode berisikan tentang metodologi penelitian, metodologi perancangan yang digunakan dalam penelitian, penentuan perancangan dalam penelitian, teknik pengumpulan data, uji validasi dan reliabilitas data, teknik analisis data, dan interpretasi data.

4. BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab IV Pembahasan berisikan langkah-langkah dalam hasil proses pembuatan produk hingga tercapainya produk perancangan *pet furniture* multifungsi, kemudian pembahasan yang akan dianalisis dan diimplementasikan pada proses perancangan berupa uji validasi *furniture* multifungsi.

5. BAB V KESIMPULAN

Pada bab V berisikan kesimpulan dari hasil penelitian perancangan dan pemberian saran yang berguna atas perancangan produk untuk penelitian selanjutnya.

6. DAFTAR PUSTAKA

Berisikan berbagai sumber referensi sebagai dasar validasi terhadap informasi dalam laporan penulisan.