

### III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN

#### A. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN

Sebuah produk dirancang dan diciptakan pastilah dikarenakan untuk memenuhi suatu fungsi. Setiap produk pasti juga memiliki fungsi baik satu atau lebih. Baik atau buruknya suatu produk pertama-tama dilihat dari fungsinya yang sesuai atau tidak dengan kebutuhan. Maka dari itu aspek fungsi sangatlah menentukan dalam suatu produk. Berikut data dan analisa yang berkaitan dengan aspek fungsi “*Cat Playground*”.

##### 1). Fungsi kandang

Pada suatu waktu tertentu pastilah ada saatnya pemilik menginginkan kucing peliharaannya diam di suatu tempat atau yang lebih jelas mengurung karena suatu alasan. *Indoor Cat Playground* memilikinya satu dari salah satu dari tiga jenis kotak dirancang untuk mengurung kucing dengan dibuatkan pagar di sisi depan dan belakang untuk menutup kotak kayu yang ada di dalamnya. Berdasarkan riset penulis sebelumnya mengurung kucing ini dilakukan hanya dalam waktu tertentu seperti saat kucing sakit atau ada tamu atau keluarga berkunjung ke dalam rumah dan dia tidak menyukai atau alergi terhadap kucing. Paling umum adalah penggunaan kandang pada saat meninggalkan kucing sendiri di rumah. Berikut data lengkap yang didapat penulis pada hasil riset sebelumnya.

Sebagai hewan yang bisa dipelihara tanpa kandang, keberadaan kandang kucing menjadi pertanyaan. Mengapa hewan yang tidak memerlukan kandang dibuatkan kandang. Kandang kucing dibuat tentu dengan fungsi tersendiri. Berdasarkan penuturan Drh Yeni Setiorini berikut beberapa fungsi khusus kandang kucing.

- a. Digunakan membawa kucing bepergian (pindah rumah, perjalanan dalam waktu lama).

- b. Digunakan untuk merawat kucing yang sedang sakit atau melahirkan.
- c. Digunakan saat meninggalkan kucing di rumah (agar tak berkeliaran).
- d. Digunakan saat ada anggota keluarga, kerabat, teman atau tamu yang tidak suka kucing sedang berkunjung.
- e. Tempat bermain kucing

Berdasarkan berbagai fungsi di atas, penulis sebelumnya menyebarkan kuesioner yang diajukan kepada 40 responden. Hal tersebut dimaksudkan untuk mengetahui penggunaan kandang kucing selama ini sesuai fungsinya atau tidak. Berikut hasilnya :

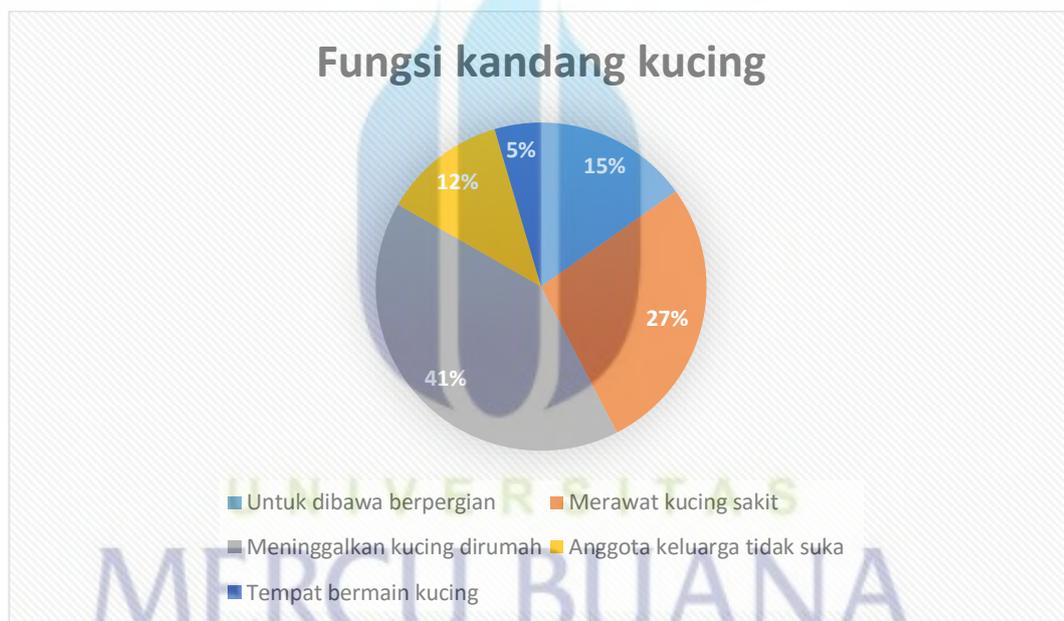


Diagram 3.1, Fungsi Kandang  
(Sumber : dok. Pribadi penulis)

Fungsi yang paling sering digunakan adalah kegunaan kandang untuk meninggalkan kucing dirumah dengan persentase pengguna 43%. Penggunaan paling rendah adalah fungsi kandang sebagai tempat bermain kucing yaitu hanya dengan persentase 5%.

Kembali menjadi pertanyaan setelah melihat hasil kuesioner di atas bahwa mayoritas responden menyimpan kucingnya dikandang saat ditinggalkan di rumah mengapa hal itu dilakukan. Ternyata hal itu disebabkan kucing memiliki sifat yang berpotensi merusak barang-barang yang ada di rumah seperti kebiasaan mencakar, menggigit, memanjat dan melompat-lompat ke tempat tinggi. Untuk mengetahui masalah apa saja yang ditimbulkan kucing. Peneliti kemudian membuat kuesioner mengenai hal tersebut. Berikut hasil dari pilihan responden.



Diagram 3.2, Masalah pada Kucing  
(Sumber : dok. Pribadi penulis)

Masalah yang paling sering dihadapi pemilik kucing adalah kebiasaan kucing mencakar-cakar dengan persentase sebanyak 43%. Urutan kedua adalah kebiasaan melompat/memanjat dengan persentase sebanyak 29%. Diikuti kebiasaan menjatuhkan perabotan dengan persentase 16% dan kebiasaan membuang kotoran sembarangan sebanyak 12%.

## 2). Fungsi Tempat Bermain

Fungsi tempat bermain adalah hal yang utama disediakan dalam rancangan *Indoor Cat Playground*. Produk ini dirancang untuk mengakomodir sifat kucing yang suka akan ketinggian, suka memanjat dan melompat. Namun seperti apa

produk kandang yang ada di pasaran apakah rata-rata memiliki tempat bermain. Berikut data yang telah penulis dapatkan dari hasil sebelumnya :

Menurut Jackson Galaxy dalam bukunya (*Catify to Satisfy : Simple Solutions for Creating a Cat-Friendly Home 2015*) kandang yang disukai kucing harus memenuhi 2 kriteria dasar yaitu memiliki ruang yang luas dan tempat bermain. Berdasarkan hal itu peneliti melakukan observasi dengan memberikan kuesioner kepada responden apakah 2 kriteria tersebut ada pada kandang mereka. Berikut hasil dari kuesioner tersebut :

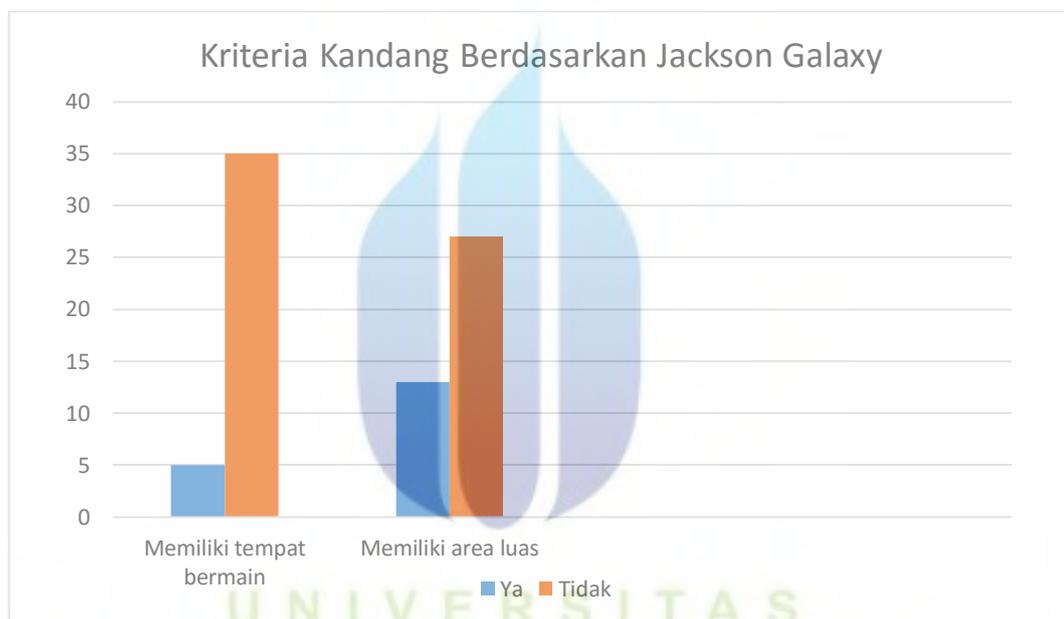


Diagram 3.3, Kriteria kandang (Jackson Galaxy)  
(Sumber : dok. Pribadi penulis)

Berdasarkan data yang dihimpun dari 40 responden menunjukkan bahwa mayoritas kandang yang dimiliki responden tidak memiliki area yang luas dan area bermain. Hal ini berarti mayoritas kandang yang ada tidak sesuai dengan kebutuhan kucing yang menyukai kandang yang luas dan tempat bermain.

### 3). Fungsi Ornamen Interior

Karena penempatan di dalam ruangan produk ini dirancang agar terlihat minimalis sehingga tidak merusak suasana yang sudah dibangun dalam ruangan.

Kandang juga memiliki kelebihan untuk bisa ditempatkan di berbagai area dalam ruangan. Penempatan kandang di dalam ruangan berdasarkan hasil riset penulis sebagai berikut.

Keberadaan kandang kucing di sekitar rumah pemiliknya tentu mempengaruhi aspek kenyamanan lingkungan. Menurut Katherine Kolcaba PhD,RN,C. di *Comfort Theory and Practice* (2003) kenyamanan lingkungan adalah sesuatu yang berkenaan dengan lingkungan, kondisi dan pengaruh dari luar kepada manusia seperti temperatur, warna, pencahayaan, kebisingan, dan lain-lain. Untuk mengetahui bagaimana penempatan kandang kucing di lingkungan rumah pemiliknya, penulis mengajukan beberapa kuesioner mengenai hal tersebut. Berikut hasil dari Kuesioner tersebut :



Diagram 3.4, Penempatan Kandang  
(Sumber : dok. Pribadi penulis)

Kuesioner di atas menunjukkan data penempatan kandang di rumah responden. Hasilnya mayoritas responden menempatkan kandang kucingnya di dalam rumah.



Diagram 3.5, Lokasi Favorit Kucing  
(Sumber : dok. Pribadi penulis)

Selanjutnya kuesioner di atas menunjukkan tempat favorit kucing menghabiskan waktu berdasarkan tinjauan responden. Hasilnya Sebanyak 24% memilih ruang keluarga, 20% memilih ruang tamu, dapur dipilih sebanyak 16%, Halaman depan 15%, dan hasil terendah halaman belakang dan kamar tidur dengan 13% dan 12%. Hasil di atas sesuai dengan penempatan kandang kucing yang mayoritas di dalam ruangan dengan tempat kucing banyak menghabiskan waktu di dalam ruangan (ruang keluarga, ruang tamu, dapur, kamar tidur).

## MERCU BUANA

### B. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ESTETIKA PRODUK RANCANGAN

Estetika merupakan suatu aspek penting dalam suatu produk. Nilai estetika adalah hal yang akan dipertimbangkan setelah aspek fungsi, bahkan mungkin sebaliknya. Karena itu aspek estetika juga wajib menjadi pertimbangan dalam sebuah perancangan produk. Maka dari itu aspek fungsi sangatlah menentukan dalam suatu produk. Berikut data dan analisa yang berkaitan dengan aspek estetika *“Cat Playground”*.

## 1). Bentuk

Bentuk dasar produk ini berbentuk rangka kotak, terinspirasi dari kucing yang sangat menyukai kotak kardus. Bentuk kotak sendiri dibuat untuk menarik perhatian kucing dan bentuk kotak dianggap sebagai bentuk yang universal sehingga dapat membaaur dengan tataran elemen ruangan. Lalu seperti apa bentuk kandang yang ada di pasaran, berikut datanya :

Ada lima jenis kandang kucing yang paling banyak berada di pasaran menurut observasi penulis ke toko konvensional dan *onlineshop*. Dari data tersebut penulis kemudian mengajukan kusioner terhadap 40 responden untuk mengetahui kandang jenis apa yang paling banyak digunakan oleh para responden. Diagram berikut hasil dari pemilihan responden dari kuesioner yang peneliti berikan pada periode April-Juni 2018 secara langsung melalui klinik hewan Paws N Claws di Kota Wisata Cibubur.



Diagram 3.6, Jenis Kandang  
(Sumber : dok. Pribadi penulis)

Total 40 Responden dalam pengisian kuesioner ini, kandang besi lipat menjadi yang paling banyak digunakan dengan jumlah pengguna sebanyak 18 responden. Diikuti *Pet Carier* dengan jumlah pengguna 12 responden. Sisanya

secara berurutan yaitu kandang kayu 5 responden, *cat trees* 3 responden, dan terakhir kandang aluminium 2 dengan pengguna 2 responden. Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa kandang yang paling banyak berada di pasaran juga merupakan kandang yang paling banyak digunakan.

## **2). Warna**

Warna yang digunakan untuk kandang yang terbuat dari aluminium ini adalah warna coklat warna yang netral yang natural, hangat, membumi dan stabil, menghadirkan kenyamanan, memberi kesan anggun, kesejahteraan, dan elegan. Kayu dibiarkan dengan warna alaminya agar dapat berpadu padan dengan warna coklat dari aluminium.

## **3). Gaya Desain**

Gaya desain yang digunakan adalah gaya minimalis karena berkenaan dengan penggunaan unsur-unsur yang sederhana dan terbatas untuk mendapatkan efek atau kesan yang baik.

## **C. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK TEKNIS PRODUK RANCANGAN**

Membuat sebuah produk pada kenyataannya sangat berkaitan dengan aspek teknis. Segala ide-ide yang dikembangkan dalam membuat produk akan dihadapkan pada aspek teknis. Aspek teknis akan menentukan apakah rancangan awal akan sesuai dengan hasil akhir. kesesuaian fungsi atau estetika tak lepas dari pertimbangan teknis. Maka dari itu aspek teknis sangatlah menentukan dalam suatu produk. Berikut data dan analisa yang berkaitan dengan aspek teknis "*Cat Playground*".

## **1). Bahan**

Bahan utama yang digunakan adalah aluminium dan kayu pinus. Aluminium dipilih sebagai bahan utama rangka karena sifatnya yang ringan, anti

karat dan kuat. Kayu pinus digunakan untuk memasukan unsur alam ke dalam produk. Pemilihan alumunium di dasarkan pada hasil penelitian yang dilakukan penulis saat melakukan riset desain, berikut datanya:

Penulis mengajukan kusioner terhadap 40 responden untuk mengetahui bahan apa yang digunakan pada kandang kucing yang dimiliki oleh para responden. Berikut hasil dari pemilihan responden dari kusioner yang peneliti berikan pada periode April-Juni 2018 secara langsung melalui klinik hewan Paws N Claws di Kota Wisata Cibubur.

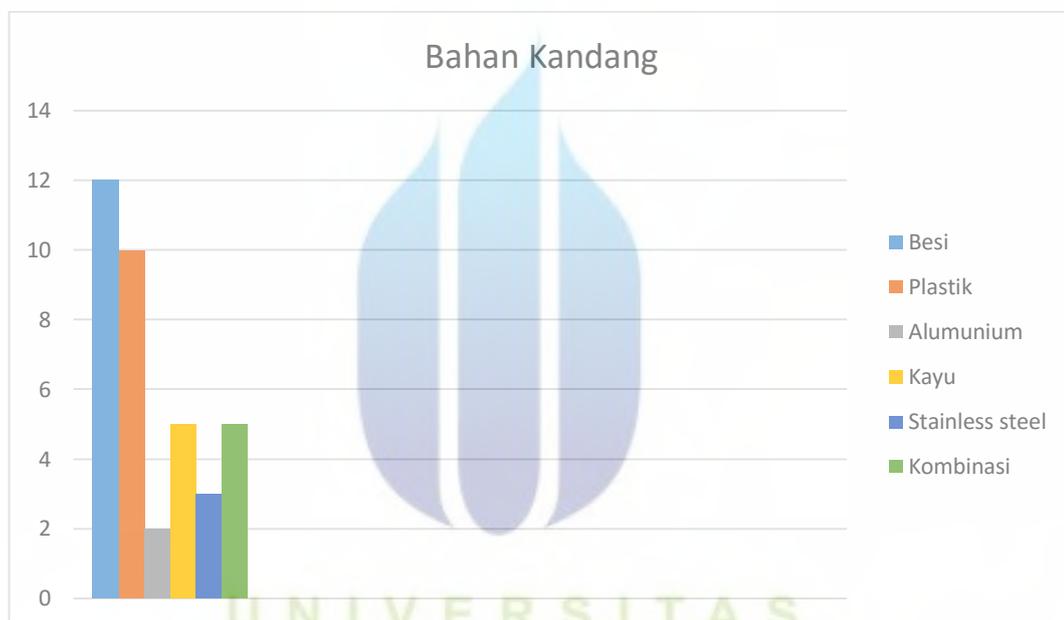


Diagram 3.7, Bahan kandang  
(Sumber : dok. Pribadi penulis)

Total 40 Responden dalam pengisian kusioner ini, kandang berbahan besi menjadi yang paling banyak digunakan dengan jumlah pengguna sebanyak 12 responden. Diikuti kandang berbahan plastik dengan jumlah pengguna 10 responden. Kandang berbahan kayu dan bahan kombinasi memiliki pengguna sama yaitu 5 pengguna. Sisanya secara berurutan yaitu kandang berbahan stainless steel digunakan 3 responden, berbahan alumunium digunakan 3 responden. Dari data di atas menunjukkan bahwa bahan kandang yang paling banyak digunakan responden adalah kandang besi. Hasil ini masih berkaitan dan

sesuai dengan jenis kandang yang paling banyak dipasaran yaitu jenis kandang lipat.

## **2). Mekanisme**

Produk ini tidak memiliki mekanisme khusus, namun dirancang dalam bentuk satuan kotak, yang semuanya terdiri dari 6 kotak. Dari 6 kotak terdiri dari 3 jenis kotak berbeda fungsinya. Kotak-kotak tersebut bisa disusun sesuai keinginan atau kebutuhan dan bisa dibentuk mengikuti ruang yang tersedia.



#### D. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK EKONOMI PRODUK RANCANGAN

Hal yang terakhir namun paling penting adalah aspek ekonomi. Harga jual produk ditentukan oleh biaya produksi sehingga dalam proses produksi aspek ekonomi harus benar-benar diperhatikan. Hal ini akan menentukan kesesuaian antara kualitas produk dan harga barang. Maka dari itu aspek ekonomi sangatlah menentukan dalam suatu produk. Berikut data dan analisa yang berkaitan dengan aspek ekonomi "Indoor Cat Playground".

Sebelum melakukan perancangan penulis melakukan survei harga bahan dan perkiraan biaya produksi yang diperoleh dari berbagai sumber:

##### *Estimasi harga bahan*

Bahan	Harga satuan	Kebutuhan	Total harga
Alumunium	Rp. 20.000/m	40 m	Rp. 800.000,-
Kayu Pinus	Rp. 100.000/m <sup>2</sup>	2 m <sup>2</sup>	Rp. 200.000,-
Paku Rivet	Rp. 50.000/kg	1 kg	Rp. 50.000,-
Pernis Kayu	Rp. 40.000/ltr	2 ltr	Rp. 40.000,-
Lem Kayu	Rp. 50.000/1kg	2 kg	Rp. 100.000,-
<b>Total</b>			<b><u>Rp. 1.190.000,-</u></b>

##### *Estimasi biaya pembuatan*

Pembuatan rangka Alumunium	Rp. 750.000,-
Pembuatan alas Kayu	Rp. 420.000,-
<b>Total</b>	<b><u>Rp. 1.170.000,-</u></b>

***Total keseluruhan harga produk***

<b>Harga Bahan</b>	<b>Rp. 1.190.000,-</b>
<b>Biaya pembuatan</b>	<b>Rp. 1.170.000,-</b>
<b><i>Total</i></b>	<b><u>Rp. 2.360.000,-</u></b>

