

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KANDANG KUCING YANG KHUSUS DI TEMPATKAN DI DALAM RUANGAN YANG ADA AREA BERMAIN

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
Dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)




Oleh :
NUR SYAIFUDDIN
NIM 41916110083

Dosen Pembimbing :
Budi Waluyo, Drs. M.Ds

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA 2021**

LEMBAR PERNYATAAN

 MERCU BUANA	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
--	---	----------

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2020/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nur Syaifuddin
Nomor Induk Mahasiswa : 41916110083
Program Studi : Desain Produk
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Judul Tugas Akhir : Perancangan Kandang Kucing yang Khusus Di tempatkan Di dalam Ruangan yang Ada Area Bermain.

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 25 Juli 2021

Yang memberikan pernyataan,



(Nur Syaifuddin)



**LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA
KOMPREHENSIF LOKAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA**



Semester : Genap

Tahun Akademik : 2020/2021

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : **Perancangan Kandang Kucing Yang Khusus Di
Tempatkan Di Dalam Ruangan Yang Ada Area Bermain**

Disusun Oleh

Nama : **NUR SYAIFUDDIN**
NIM : **41916110083**
Program Studi : Desain Produk
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal **14 Juli 2021**.

Jakarta, 13 Agustus 2021

Menyetujui

Pembimbing,

Koordinator Tugas Akhir

Budi Waluyo, Drs. M.Ds

Hady Soedarwanto, ST., M.Ds.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Produk

Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Ali Ramadhan, S.Sn., M.Ds

Dr. Ariani Kusumo Wardhani, M.Ds, CS

**DESIGN OF A SPECIAL CAT CAGE
TO BE PLACED IN A ROOM WITH A PLAY AREA**

Nur Syaifuddin
41916110083

ABSTRACT

The existence of animals is very meaningful to humans, because animals are a means to channel hobbies, pleasures and means to entertain themselves. The cat is one of the pets that is always loyal to accompany its owner, the cat also has a natural or instinctive character to show an expression or show a certain behavior where the cat just wants to play. Domestic cats or race cats all have instincts for activity and play, the nature of cats in general is clawing, chasing objects that attract their attention, climbing and jumping, very high. One of the actions that are often taken is to invite them to play in the house. A cage with a play area is needed so that the cat does not come out and there must be a place for its claws to be able to scratch where it is not wanted, and there must be objects that attract the cat's attention.

Keywords: *Cat, Play Area, Cage*

**PERANCANGAN KANDANG KUCING YANG
KHUSUS DI TEMPATKAN DI DALAM
RUANGAN YANG ADA AREA BERMAIN**

Nur Syaifuddin

41916110083

ABSTRAK

Keberadaan hewan sangat berarti bagi manusia, karena hewan merupakan sarana untuk menyalurkan kegemaran, kesenangan dan sarana untuk menghibur diri. kucing merupakan salah satu hewan peliharaan yang dimana selalu setia menemani pemiliknya, kucing itu juga mempunyai karakter alamiah ataupun naluriah untuk menunjukkan suatu ekspresi atau menunjukkan suatu perilaku tertentu yang dimana kucing hanya ingin bermain. Kucing rumahan atau kucing ras mereka semua memiliki naluri-naluri untuk beraktifitas dan bermian, sifat kucing pada umumnya yaitu mencakar, mengejar benda yang menarik perhatiannya, memanjat dan melompat, Namun, bagi pemilik kucing membiarkan kucing bermain diarea luar rumah tentu saja memiliki berbagai resiko yang sangat tinggi. Salah satu tindakan yang sering dilakukan yaitu mengajak bermain didalam rumah.kandang yang ada area bermainnya sangat dibutuhkan agar kucing tidak keluar dan harus ada tempat cakarannya agar dapat mencakar-cakar pada tempat yang tidak diinginkan, dan harus ada benda yang menarik perhatian kucing.

Kata kunci: Kucing, Area Bermain, Kandang

KATA PENGANTAR

Segala pujian dan puji syukur kepada Allah SWT, atas rahmat, taufik dan hidayah-Nya yang melimpah. Atas terselesaikannya tugas akhir yang berjudul **Perancangan Kandang Kucing yang Ditempatkan Didalam Ruangan yang ada Area Bermain**. merupakan syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) pada program studi Desain Produk Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini tidak lepas dari kesalahan dan kekurangan akibat keterbatasan pengetahuan serta pengalaman dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis menerima banyak bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung dari berbagai pihak, khususnya Bapak Budi Waluyo, Drs. M.Ds selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah memberikan saran, nasehat, bimbingan, waktu, semangat, pengetahuan, dan motivasi yang sangat bermanfaat yang telah diberikan kepada penulis.

Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis haturkan allhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah mencurahkan anugerahnya dan ingin berterimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tugas akhir ini terutama kepada :

1. Kedua Orang tua tercinta dan Adik saya yang telah memberikan semangat, doa dan dukungan moral dan material yang tiada henti - hentinya kepada penulis serta memberi semangat dan memberikan banyak inspirasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Bapak Prof. Dr. Ngadino Surip, MS selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
3. Ibu Dr. Ariani Kusumo Wardhani, M.Ds.C.S, selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.
4. Bapak Ali Ramadhan., S.Ds., M.Ds selaku Ketua Program Studi Desain Produk Universitas Mercu Buana.
5. Seluruh dosen dan staf Program Studi Desain Produk Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana yang telah memberikan segenap ilmunya.
6. Untuk teman – teman Universitas Mercu Buana Reguler-2 jurusan Desain Produk angkatan 2016, yang dari awal masuk kuliah sampai akhir selalu bersama dan banyak memberikan motivasi kepada peneliti (Reza, Nastassja, Ferry, Febrry, Jetli, Arman, Vikky, Martini dan teman-teman lainnya).
7. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih atas bantuan, motivasi dan doanya sehingga dapat terselesaikannya tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk saran serta masukan bahkan kritik yang membangun. Akhir kata dengan segala kerendahan diri, penulis mohon maaf apabila ada kesalahan dan kelemahan dalam tugas akhir ini. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis dan para pembaca

Jakarta, 05 juli 2021

Nur Syaifuddin

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	I
LEMBAR PENGESAHAN.....	II
<i>ABSTRACT</i>	III
ABSTRAK	IV
KATA PENGANTAR.....	V
DAFTAR ISI	VI
DAFTAR GAMBAR	VIII
DAFTAR TABLE.....	X
DAFTAR LAMPIRAN	XI
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1.LATAR BELAKANG	1
1.2.JUDUL DAN INTEPRETASI JUDUL	4
1. Judul	4
2. Intepretasi Judul	4
1.3.TUJUAN PERANCANGAN.....	4
1.4.PERMASALAHAN PERANCANGAN.....	5
1.5.MANFAAT PERANCANGAN	5
BAB II.....	6
METODE PERANCANGAN	6
2.1. ORISINALITAS.....	6
2.2. KELOMPOK PENGGUNA PRODUK	13
2.3. SKEMA PROSES KERJA.....	14
1. Skema Proses Perancangan.....	14
2. Skema Proses Produksi	15
BAB III.....	17
DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	17
3.1.DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK PERANCANGAN	17

1. Fungsi Kandang.....	17
2.Fungsi Tempat Bermain.....	20
3. Fungsi Interior	21
3.1.1.Data dan Analisa Perilaku Kucing.....	23
1. Perilaku kucing.....	23
2. Psikologi Kucing.....	26
3. Cara Merawat Kucing.....	29
3.2. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ESTETIKA PRODUK RANCANGAN.....	32
3.3.DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK SISTEM PRODUK RANCANGAN.....	36
3.5. TEMA DESAIN	40
BAB IV	42
KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	42
4.1 KONSEP DASAR.....	42
4.2 KONSEP UKURAN	43
4.3 KONSEP BENTUK	44
4.4. KONSEP MATERIAL.....	49
4.5. KONSEP WARNA.....	51
4.6 KONSEP MEKANIK.....	52
BAB V.....	55
DESAIN FINAL	55
5.1 DESAIN FINAL.....	55
5.2. KONSEP PAMERAN	57
5.3. RESPON PENGUNJUNG.....	62
BAB VI	63
KESIMPULAN	63
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Kandang Kucing Model Kapsul.....	7
Gambar 2.2 : Kandang Kucing Lipat	8
Gambar 2.3 : Kandang Kucing Kayu	9
Gambar 2.4 : Kandang kucing alumunium	10
Gambar 2.5 : Pet carrier	11
Gambar 2.6 : Cat Tress.....	12
Gambar 2.7 : Tempat Tidur Kucing Moderen	13
Gambar 2.8 : Skema Proses Perancangan	16
Gambar 2.9 : Skema proses produksi.....	17
Gambar 3.1 : Kuesioner	20
Gambar 3.2 : Diagram Fungsi Kandang	21
Gambar 3.3 : Diagram Masalah yang Di timbulkan Kucing	22
Gambar 3.4 : Diagram Penempatan Kandang.....	24
Gambar 3.5 : Diagram Lokasi Favorit Kucing.....	25
Gambar 3.6 : <i>Diagram Jenis Kandang</i>	37
Gambar 3.7 : <i>Alumunium</i>	38
Gambar 3.8 : Kayu Jati Belanda	39
Gambar 3.9 : Kaca.....	40
Gambar 3.10 : Hpl.....	40
Gambar 4.1 : Konsep Ukuran.....	44
Gambar 4.2 : Rangka Boks 1	46
Gambar 4.3 : Rangka Boks 2	46
Gambar 4.4 : Rangka Boks 3	47
Gambar 4.5 : Rangka Boks 4	48
Gambar 4.6 : Rangka Boks 5	49
Gambar 4.7 : Kayu Jati Belanda	50
Gambar 4.8 : Bahan Alumunium	51
Gambar 4.9 : Kaca Bening	51
Gambar 4.10 : Catalog Hpl	52
Gambar 4.11 : Warna	53
Gambar 4.12 : Konsep Mekanik	54
Gambar 4.13 : Baut Penguat	54
Gambar 4.14 : Penempatan Alas.....	55
Gambar 5.1 : Desain Final	56
Gambar 5.2 : Desain Final	57
Gambar 5.3 : Detail Ukuran	57
Gambar 5.4 : <i>Thumbnail</i>	58
Gambar 5.5 : Halaman Depan I.....	59
Gambar 5.6 : Halaman Depan II	60
Gambar 5.7 : Halaman Depan III.....	61

Gambar 5.8 : Produk jadi	60
Gambar 5.9 : Tampak Samping Kanan Kiri.....	60
Gambar 5.10 : Halaman Depan IV.....	61
Gambar 5.11 : Respon Pengunjung.....	62
Gambar 6.1 : Kandang Dihuni 2 Kucing	64
Gambar 6.2 : Kandang Redesain 2 Garuk.....	65



DAFTAR TABLE

Tabel 1. Jenis-Jenis Kandang.....	34
-----------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Gambar 1 : Hasil Sidang	67
Gambar 2 : Kartu Asistensi	68
Gambar 3 : Foto Perancangan Produk	69

