

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN KANDANG KUCING *KNOCK DOWN* UNTUK DIBAWA
BEPERGIAN MENGGUNAKAN MOBIL PRIBADI**



Disusun Oleh:

Karina Amanda Putri

NIM. 62210208

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
2025**

PERNYATAAN PENYERAHAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Karina Amanda Putri
NIM/NIP/NIDN : 62210208
Program Studi : Desain Produk
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Kandang Kucing *Knock Down* Untuk
Dibawa Bepergian Menggunakan Mobil Pribadi

dengan ini menyatakan:

- a. bahwa karya yang saya serahkan ini merupakan revisi terakhir yang telah disetujui pembimbing/promotor/reviewer.
- b. bahwa karya saya dengan judul di atas adalah asli dan belum pernah diajukan oleh siapa pun untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Kristen Duta Wacana maupun di universitas/institusi lain.
- c. bahwa karya saya dengan judul di atas sepenuhnya adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bebas dari plagiasi. Karya atau pendapat pihak lain yang digunakan sebagai rujukan dalam naskah ini telah dikutip sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah yang berlaku.
- d. bahwa saya bersedia bertanggung jawab dan menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku berupa pencabutan gelar akademik jika di kemudian hari didapati bahwa saya melakukan tindakan plagiasi dalam karya saya ini.
- e. bahwa Universitas Kristen Duta Wacana tidak dapat diberi sanksi atau tuntutan hukum atas pelanggaran hak kekayaan intelektual atau jika terjadi pelanggaran lain dalam karya saya ini. Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran dalam karya saya ini akan menjadi tanggung jawab saya pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Kristen Duta Wacana.
- f. menyerahkan hak bebas royalti noneksklusif kepada Universitas Kristen Duta Wacana, untuk menyimpan, melestarikan, mengalihkan dalam media/format lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), dan mengunggahnya di Repositori UKDW tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan pemilik hak cipta atas karya saya di atas, untuk kepentingan akademis dan pengembangan ilmu pengetahuan.
- g. bahwa saya bertanggung jawab menyampaikan secara tertulis kepada Universitas Kristen Duta Wacana jika di kemudian hari terdapat perubahan hak cipta atas karya saya ini.

h. bahwa meskipun telah dilakukan pelestarian sebaik-baiknya, Universitas Kristen Duta Wacana tidak bertanggung jawab atas kehilangan atau kerusakan karya atau metadata selama disimpan di Repositori UKDW.

i. mengajukan agar karya saya ini: *(pilih salah satu)*

- ☒ Dapat diakses tanpa embargo.
- ☐ Dapat diakses setelah 2 tahun.*
- ☐ Embargo permanen.*

Embargo: penutupan sementara akses karya ilmiah.

*Halaman judul, abstrak, dan daftar pustaka tetap wajib dibuka.

Alasan embargo *(bisa lebih dari satu)*:

- ☐ dalam proses pengajuan paten.
- ☐ akan dipresentasikan sebagai makalah dalam seminar nasional/internasional.**
- ☐ akan diterbitkan dalam jurnal nasional/internasional.**
- ☐ telah dipresentasikan sebagai makalah dalam seminar nasional/internasional ... dan diterbitkan dalam prosiding pada bulan ... tahun ... dengan DOI/URL ... ***
- ☐ telah diterbitkan dalam jurnal ... dengan DOI/URL artikel ... atau vol./no. ... ***
- ☐ berisi topik sensitif, data perusahaan/pribadi atau informasi yang membahayakan keamanan nasional.
- ☐ berisi materi yang mengandung hak cipta atau hak kekayaan intelektual pihak lain.
- ☐ terikat perjanjian kerahasiaan dengan perusahaan/organisasi lain di luar Universitas Kristen Duta Wacana selama periode tertentu.
- ☐ Lainnya (mohon dijelaskan)

**Setelah diterbitkan, mohon informasikan keterangan publikasinya ke repository@staff.ukdw.ac.id.

***Tuliskan informasi kegiatan atau publikasinya dengan lengkap.

Yogyakarta, 13 Oktober 2025

Mengetahui,



Marcellino Aditya, S.Ds., M.Sc.
NIDN/NIDK 0510079102

Yang menyatakan,



Karina Amanda Putri
NIM 62210208

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas akhir dengan judul :

PERANCANGAN KANDANG KUCING *KNOCK DOWN* UNTUK DIBAWA BEPERGIAN MENGGUNAKAN MOBIL PRIBADI

telah diajukan dan dipertahankan oleh :

KARINA AMANDA PUTRI

62210208

dalam Ujian Tugas Akhir Program Studi Desain Produk

Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas Kristen Duta Wacana

dan dinyatakan DITERIMA untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar

Sarjana Desain

pada tanggal 1 - Oktober - 2025

Nama Dosen

Tanda Tangan

1. Marcellino Aditya M. S.Ds., M.Sc.

(Dosen Pembimbing 1)

2. Centaury Harjani, S.Ds., M.Sn.

(Dosen Pembimbing 2)

3. Drs. Purwanto, S.T., M.T.

(Dosen Penguji 1)

4. Winta Adhitia Guspara, S.T., M.Sn.

(Dosen Penguji 2)

Yogyakarta, 9 Oktober 2025

Disahkan oleh :

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

Ketua Program Studi Desain Produk



Dr. H. Irmawati Damanik, S.T.,

M. A (UD).

Winta Tridhatu Satwikasanti, S.Ds.,

M.Sc., Ph.D.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa sesungguhnya Tugas Akhir dengan judul :

PERANCANGAN KANDANG KUCING *KNOCK DOWN* UNTUK DIBAWA BEPERGIAN MENGGUNAKAN MOBIL PRIBADI

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagai syarat untuk menjadi Sarjana

Pada Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain,

Universitas Kristen Duta Wacana

adalah bukan hasil tiruan atau duplikasi dari karya pihak lain di Perguruan

Tinggi dan instansi manapun

kecuali bagian yang sumber informasinya sudah dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika kemudian hari didapati bahwa hasil Tugas Akhir ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari karya pihak lain, maka saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar saya.

Yogyakarta, 8 Oktober 2025



Karina Amanda Putri

62210208

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Hasil penulisan ini merupakan bentuk tanggung jawab sebagai mahasiswa dalam panggilannya untuk berpartisipasi langsung meninjau permasalahan, menganalisis dan membuahkan hasil yang dilaporkan dalam bentuk karya tulis ilmiah. Pada laporan ini, penulis hendak menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penelitian ini, khususnya kepada:

1. Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus, atas anugerah, kekuatan, dan penyertaan-Nya selama penulis melakukan proses penyusunan karya ini dari awal hingga selesai
2. Terima kasih yang teramat besar kepada orang tua dan kakak penulis, atas dukungan, doa, motivasi dan kasih sayang yang tidak pernah berhenti yang akhirnya menjadi dorongan untuk menyelesaikan karya ini.
3. Bapak Marcellino Aditya, S.Ds., M.Sc. selaku dosen pembimbing 1. Terima kasih atas bimbingan, arahan, masukan, hingga penyempurnaan produk yang sangat berharga dalam karya ini.
4. Ibu Centaury Harjani, S.Ds., M.Sn, selaku dosen pembimbing 2. Terima kasih atas dukungan, bimbingan, dan masukan selama proses penelitian ini berlangsung.
5. Bapak Purwanto, S.T., M.T, selaku dosen penguji 1 dan Bapak Winta Adhitia Guspara, S.T., M.Sn., selaku dosen penguji 2. Terima kasih telah memberi penilaian, evaluasi, serta saran yang sangat membangun dan berharga bagi proses penelitian ini.
6. Aryas Las, selaku pengrajin las besi yang telah bersedia membantu dan bekerja sama dalam proses pembuatan produk dan menjadi bagian penting dalam proses ini.
7. Seluruh responden dan narasumber yang bersedia untuk melakukan wawancara dan mengisi kuesioner yang saya bagikan
8. Jeremy Aziel, yang telah menjadi *support system* terbaik selama proses perkuliahan sampai penyusunan karya ini dari awal hingga akhir.

9. *Connect Group* 13 yang telah mendukung, memberi semangat dan juga doa untuk setiap proses yang dilewati.
10. Teman-teman Desain Produk 2021 terutama Jenni, Cia, Isma dan Dyani yang telah memberikan kesan indah, kebersamaan, dan juga pertemanan yang sangat berarti bagi kehidupan.
11. Cinta, Rayi, Shelly, Rena, dan teman terdekat lainnya yang telah mendukung, menghibur dan memberi semangat untuk menyelesaikan proses tugas akhir ini.

Yogyakarta, 3 September 2025

Karina Amanda Putri



ABSTRAK

PERANCANGAN KANDANG KUCING *KNOCK DOWN* UNTUK DIBAWA BEPERGIAN MENGGUNAKAN MOBIL PRIBADI

Manusia yang memiliki kedekatan dengan hewan peliharaannya akan melakukan apa saja supaya tetap dengan hewan peliharaannya. Salah satunya adalah bepergian dalam jarak yang jauh bersama hewan peliharaan supaya tetap bersama. Fenomena tersebut menjadi permasalahan ketika kandang yang digunakan untuk bepergian kurang maksimal dalam segi fitur sehingga menimbulkan permasalahan baru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui fitur apa saja yang masih perlu dikembangkan dalam kandang kucing *knock down* sehingga ketika dibawa bepergian dapat optimal dan mempermudah penggunaannya serta memberikan kenyamanan bagi kucing itu sendiri.

Data dikumpulkan melalui wawancara dengan narasumber dan kuesioner yang disebar kepada pemilik kucing. Penelitian ini menggunakan metode desain SCAMPER dan *Empathy Map* yang bertujuan untuk memahami lebih dalam apa saja kebutuhan dan keinginan pengguna terhadap kandang kucing *knock down* saat ini. Produk yang dihasilkan merupakan kandang kucing *knock down* yang dapat dilepas pasang sesuai kebutuhan pengguna. Perancangan produk mempertimbangkan penggunaan material besi untuk mendapatkan kekuatan dan jangka panjang, serta dikombinasikan dengan kain sebagai penutup kandang untuk memberikan kenyamanan bagi kucing maupun pengguna ketika di dalam mobil. Diharapkan melalui perancangan produk ini, pengguna dapat menikmati perjalanan (baik dekat maupun jauh) bersama kucing peliharaan dan kucing juga merasakan kenyamanan berada di dalam kandang walaupun sedang bepergian jauh.

Kata kunci: efektivitas, kandang, kucing, bepergian, *knock down*, kenyamanan, kombinasi, fungsi

ABSTRACT

DESIGN OF A KNOCK-DOWN CAT CAGE FOR TRAVELING BY PRIVATE CAR

People who are close to their pets will do anything to stay with them. One way is to travel long distances with their pets so they can stay together. This phenomenon becomes a problem when the cage used for traveling is not optimal in terms of features, thus creating new problems. This study aims to identify the features that still need to be developed in knock-down cat cages so that when they are taken on trips, they can be optimal and make it easier for users and provide comfort for the cats themselves.

Data was collected through interviews with informants and questionnaires distributed to cat owners. This study used the SCAMPER and Empathy Map design methods, which aim to gain a deeper understanding of the needs and desires of users regarding knock-down cat cages. The resulting product is a knock-down cat cage that can be assembled and disassembled according to the user's needs. The product design considers the use of iron to ensure strength and durability, combined with fabric as a cage cover to provide comfort for both cats and users when in the car. It is hoped that through this product design, users can enjoy traveling (both short and long distances) with their pet cats, and cats can also feel comfortable in the cage even when traveling long distances.

Keywords: *effectiveness, cage, cat, traveling, knock-down, comfort, combination, functions*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.3.1 Tujuan	3
1.3.2 Manfaat	3
1.4 Ruang Lingkup	3
1.5 Metode.....	4
1.5.1 Metode Penelitian	4
1.5.2 Metode Desain	5
BAB II KAJIAN LITERATUR	6
2.1 Karakteristik Kucing	6
2.1.1 Sifat Kucing	6
2.1.2 Perilaku Kucing	7
2.1.3 Jenis Kucing.....	8
2.1.4 Jenis Kucing di Indonesia	10
2.2 Kesehatan Kucing.....	10

2.2.1 Berat Badan Kucing.....	10
2.2.2 <i>Stress</i> Pada Kucing	11
2.3 Konsep Kesejahteraan Hewan.....	12
2.3.4 Kesejahteraan Kucing.....	13
2.4 Pemilik Kucing Dan Kucing Peliharaan.....	14
2.4.1 <i>Cat Owner</i>	14
2.4.2 <i>Pet Attachment</i>	15
2.4.3 Hubungan Kucing Dengan Pemilik Wanita.....	16
2.4.4 Kesehatan Pemilik Kucing.....	16
2.5 Kucing dan Perjalanan.....	18
2.5.1 Persiapan Membawa Kucing Bepergian.....	19
2.5.2 Masalah Yang Berpotensi Timbul	21
2.5.3 Persiapan Selama Berada di Perjalanan.....	21
2.5.4 Perlakuan Saat Kucing Tiba	22
2.6 Kandang Kucing.....	22
2.6.1 Jenis Kandang Kucing	23
2.6.2 Ukuran Kandang Kucing	25
2.6.3 Fasilitas Standar Pada Kandang Kucing.....	25
2.7 <i>Portable</i>	27
2.7.1 <i>Knock Down</i>	28
2.7.2 Kandang Dengan Konsep <i>Knock Down</i>	28
2.8 Kain	29
2.9 Mobil	31
2.10 Antropometri	34
BAB III STUDI LAPANGAN	35
3.1 Data Lapangan.....	35
3.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	41
3.2.1 Hasil Wawancara Dengan Dokter Hewan selaku Ahli.....	41
3.2.2 Hasil Wawancara Dengan Pemilik Kucing	43
3.2.3 Analisa Wawancara Dengan Narasumber	49
3.2.4 Hasil Kuesioner.....	52
3.2.5 Analisa Hasil Kuesioner	68

3.3 Arah Rekomendasi Desain	72
BAB IV USULAN PERANCANGAN PRODUK.....	74
4.1 <i>Problem Statement</i>	74
4.2 <i>Design Brief</i>	74
4.3 Atribut Desain	74
4.4. <i>Image Board</i>	76
4.4.1 <i>Mood Board</i>	76
4.4.2 <i>Usage Board</i>	76
4.4.3 <i>Styling Board</i>	77
4.4.4 <i>Lifestyle Board</i>	78
4.5 Iterasi	78
4.5.1 <i>SCAMPER</i>	78
4.5.2 Alternatif Sketsa	79
4.5.3 <i>Freeze Design</i>	82
4.5.4 Pembuatan Model	83
4.6 Spesifikasi Produk.....	84
4.7 Prototipe	85
4.7.1 Proses Produksi.....	85
4.7.2 <i>Detail Engineering Design (DED)</i>	85
4.7.3 Detail produk	86
4.8 Hasil Evaluasi Produk	88
4.9 Produk Setelah Evaluasi	91
4.10 <i>Brand Identity</i>	93
BAB V PENUTUP	95
5.1 Kesimpulan.....	95
5.2 Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	97
DATA NARASUMBER.....	101
LAMPIRAN.....	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Empathy Map</i>	4
Gambar 1.2 <i>SCAMPER</i>	5
Gambar 2.1 Kucing <i>British Shorthair</i>	9
Gambar 2.2 Kucing <i>Scottish Fold</i>	9
Gambar 2.3 Kucing Siberia	9
Gambar 2.4 Kandang <i>Outdoor</i>	23
Gambar 2.5 Kandang <i>Indoor</i>	24
Gambar 2.6 Kandang <i>Portable</i>	24
Gambar 2.7 Kandang <i>Portable (Pet Cargo)</i>	25
Gambar 2.8 Tempat Tidur Kucing	26
Gambar 2.9 Tempat Makan dan Minum Kucing	26
Gambar 2.10 Mainan Kucing	27
Gambar 2.11 <i>Litter Box</i> Kucing	27
Gambar 2.12 Kandang <i>Knock Down</i>	29
Gambar 2.13 Kandang <i>Knock Down</i>	29
Gambar 2.14 <i>Pet Friendly Fabrics</i>	30
Gambar 2.15 Kijang Innova Reborn	32
Gambar 2.16 Grand New Avanza	33
Gambar 2.17 Antropometri No. D29	34
Gambar 3.1 Keranjang Kucing	36
Gambar 3.2 <i>Pet Cargo</i>	37
Gambar 3.3 Kandang Kucing Besi	37
Gambar 3.4 Tas Kucing Astronot	38
Gambar 3.5 Tas Kucing	38
Gambar 3.6 Tempat Tidur Kucing	39

Gambar 3.7 <i>Harness</i>	39
Gambar 3.8 <i>Portable Cat Feeder</i>	40
Gambar 3.9 <i>Litter Box</i>	40
Gambar 3.10 A: Diagram Lama Perjalanan. B: Diagram Waktu Istirahat, C: Diagram Jenis Mobil, D: Diagram Banyak Orang.....	44
Gambar 3.11 A: Diagram Banyak Kucing Yang Dibawa, B: Diagram Jenis Kandang, C: Diagram Peletakan Kandang.....	45
Gambar 3.12 Kandang Di Bagasi.....	46
Gambar 3.13 Kandang Di Kursi Penumpang.....	47
Gambar 3.14 Kucing Tidak Dikandang	47
Gambar 3.15 Diagram Persiapan Bepergian Dengan Kucing.....	48
Gambar 3.16 Kucing Dilengkapi Mainan dan <i>Underpad</i>	49
Gambar 3.17 A: Diagram Jenis Kelamin, B: Diagram Usia	52
Gambar 3.18 A: Diagram Domisili, B: Diagram Keseharian	53
Gambar 3.19 Alasan Memelihara Kucing.....	54
Gambar 3.20 A: Diagram Jumlah Kucing, B: Diagram Ras Kucing Peliharaan ...	55
Gambar 3.21 A: Diagram Lama Memelihara, B: Diagram Cara Memelihara Kucing	56
Gambar 3.22 A: Diagram Ruangan Khusus untuk Kucing, B: Diagram Pemberian Makan Kucing, C: Diagram Menitipkan Kucing ke <i>Pet Hotel</i>	57
Gambar 3.23 A: Diagram Cara Membawa Kucing Bepergian, B: Diagram Perasaan Terhadap Kucing, C: Diagram Membawa Kucing Bepergian.....	58
Gambar 3.24 A: Diagram Membawa Kucing Bepergian 2, B: Diagram Membawa Kucing Bepergian ± 10 km, C: Diagram Durasi Membawa Kucing Bepergian ± 10 km.....	59
Gambar 3.25 Diagram Cara Membawa Kucing Bepergian	60
Gambar 3.26 Pengalaman Positif Membawa Kucing Bepergian.....	61

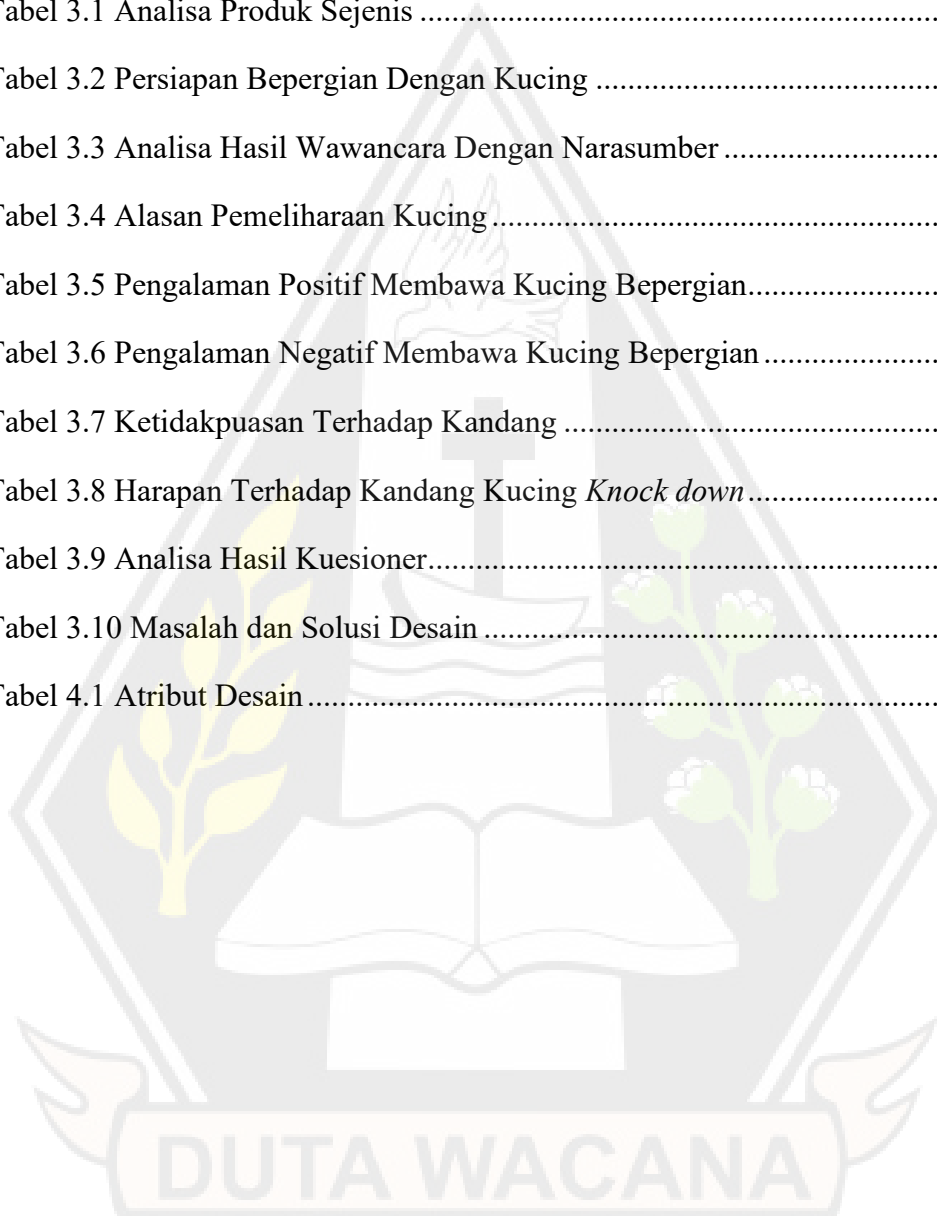
Gambar 3.27 Pengalaman Negatif Membawa Kucing Bepergian	62
Gambar 3.28 A: Diagram Perilaku Kucing, B: Diagram Kenyamanan Kucing, C: Diagram Ergonomis Kandang.....	63
Gambar 3.29 Diagram Kepemilikan Kandang, B: Diagram Jenis Kandang, C: Diagram Ukuran Kandang Kucing.....	64
Gambar 3.30 A: Diagram Kepentingan <i>Handle</i> Kandang, B: Diagram Kepuasan Terhadap Kandang	65
Gambar 3.31 Ketidakpuasan Terhadap Kandang.....	65
Gambar 3.32 Diagram Penilaian Kandang.....	66
Gambar 3.33 Harapan Pengguna Terhadap Kandang Kucing <i>Knock down</i>	67
Gambar 4.1 <i>Mood Board</i>	76
Gambar 4.2 <i>Usage Board</i>	77
Gambar 4.3 <i>Styling Board</i>	77
Gambar 4.4 <i>Lifestyle Board</i>	78
Gambar 4.5 Sketsa 1	80
Gambar 4.6 Sketsa 2	81
Gambar 4.7 Sketsa 3	82
Gambar 4.8 <i>Freeze Design</i>	83
Gambar 4.9 Pembuatan Model.....	84
Gambar 4.10 Pembuatan Prototipe	85
Gambar 4.11 Kandang Utama.....	86
Gambar 4.12 Kain Penutup	87
Gambar 4.13 Pintu Kandang.....	87
Gambar 4.14 Pengunci Atas.....	87
Gambar 4.15 <i>Handle</i>	88
Gambar 4.16 Gantungan	88
Gambar 4.17 Bagian Gantungan Sendok Pasir.....	89

Gambar 4.18 Bagian Pegangan	90
Gambar 4.19 Produk Diletakan pada Honda Freed	91
Gambar 4.20 Produk Diletakan pada Kijang Innova	91
Gambar 4.21 Perubahan Peletakan Gantungan	92
Gambar 4.22 Pemberian Kain Pada <i>Handle</i>	92
Gambar 4.23 Logo NekoFold	93



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Berat Badan Kucing	11
Tabel 2.2 Konsep Kesejahteraan Hewan	12
Tabel 2.3 Jenis Mobil	31
Tabel 3.1 Analisa Produk Sejenis	36
Tabel 3.2 Persiapan Bepergian Dengan Kucing	47
Tabel 3.3 Analisa Hasil Wawancara Dengan Narasumber	50
Tabel 3.4 Alasan Pemeliharaan Kucing	54
Tabel 3.5 Pengalaman Positif Membawa Kucing Bepergian.....	61
Tabel 3.6 Pengalaman Negatif Membawa Kucing Bepergian	62
Tabel 3.7 Ketidakpuasan Terhadap Kandang	66
Tabel 3.8 Harapan Terhadap Kandang Kucing <i>Knock down</i>	67
Tabel 3.9 Analisa Hasil Kuesioner.....	69
Tabel 3.10 Masalah dan Solusi Desain	72
Tabel 4.1 Atribut Desain	75



DAFTAR ISTILAH

Bagasi	Ruang penyimpanan yang umumnya terletak di bagian belakang mobil dan berfungsi untuk membawa barang bawaan seperti koper, tas dan peralatan lainnya sehingga penumpang bisa duduk dengan nyaman di dalam kabin
<i>Cat Owner</i>	Seseorang yang memiliki, merawat, dan bertanggung jawab atas kesejahteraan kucing peliharaannya
<i>Creamy Treats</i>	<i>Snack</i> berbentuk krim cair untuk kucing, yang dibuat dari bahan-bahan berkualitas tinggi dan biasanya digunakan sebagai pengganti sementara makanan kucing
<i>Harness</i>	Rompi pengaman yang dikenakan pada tubuh kucing, dilengkapi dengan tali, dan berbahan kain untuk memungkinkan kucing diajak berjalan-jalan atau bepergian
Kandang	Wadah sementara atau permanen yang digunakan untuk menampung, melindungi, dan mengamankan kucing dan biasa untuk tidur, istirahat, atau berlindung
<i>Knock down</i>	Metode perakitan yang memungkinkan benda untuk dipasang dan dilepas kembali dengan mudah, biasanya menggunakan baut atau sekrup
<i>Litter box</i>	Kotak yang diisi pasir atau material penyerap lainnya sebagai tempat kucing buang air kecil dan besar
<i>MPV</i>	Kendaraan Multi Guna, yang dirancang khusus untuk mengangkut banyak penumpang sekaligus barang dengan kabin yang luas dan fleksibel
<i>Pet Attachment</i>	Ikatan emosional antara manusia dan hewan peliharaan yang melibatkan interaksi serta hubungan yang kuat
<i>Pet Cargo</i>	Tas khusus yang dirancang untuk membawa hewan peliharaan, biasanya terbuat dari plastik kokoh dan kain

<i>Portable</i>	Suatu benda yang mudah dibawa atau dipindahkan dari satu tempat ke tempat lain
<i>Rest Area</i>	Fasilitas di sepanjang jalur tol atau jalan raya yang menyediakan ruang bagi pengendara dan penumpang untuk beristirahat
<i>SCAMPER</i>	Metode kreatif yang menggunakan akronim dari tujuh pertanyaan untuk memicu ide inovatif dalam memecahkan masalah atau meningkatkan fungsi produk
<i>Tray</i>	Wadah yang dirancang khusus untuk menampung pasir kucing, sehingga kotoran tidak tercecer di sembarang tempat dan memudahkan pemilik untuk membersihkannya.
<i>Underpad</i>	Perlak satu kali pakai yang digunakan sebagai alas penyerap cairan dan berfungsi untuk mencegah kebocoran di atas alas



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kucing merupakan hewan yang lincah dan memiliki paras yang lucu. Memiliki proporsi badan yang tidak terlalu besar menjadikan kucing sebagai salah satu peliharaan favorit banyak orang. Berdasarkan Rekuten Insight (2021), sebanyak 47% orang Indonesia memilih memelihara kucing dibanding anjing dengan persentase 10%. Kucing menjadi hewan peliharaan terbanyak di Indonesia disusul oleh ikan, burung, dan anjing (*Euromonitor Internasional*, 2022). Orang-orang memiliki berbagai macam alasan mengapa mereka memelihara kucing. Tingkah kucing yang menggemaskan, parasnya yang lucu, kepribadiannya yang menghibur, bahkan kucing dapat menghilangkan *stress* maupun penyakit lainnya, seperti mengurangi tekanan darah dan bahaya serangan jantung. Ukuran fisik kucing yang kecil tidak memerlukan ruangan yang besar sehingga kucing dapat dipelihara di lokasi yang sempit (Effendi, & Setiawati, 2017).

Seiring berkembangnya waktu jumlah populasi orang yang memelihara kucing semakin banyak, timbullah masalah-masalah yang berkaitan dengan hal tersebut, salah satunya adalah kendala membawa kucing bepergian jauh. Sedikitnya fasilitas *pet hotel* yang memadai yang ada di negeri ini menjadikan salah satu alasan para pemilik hewan peliharaan lebih memilih untuk membawa hewan peliharaan mereka. Di sisi lain, membawa hewan peliharaan kucing ketika bepergian jauh dalam waktu lama dapat membuat kucing *stress* karena terlalu lama di dalam kandang dan kucing tidak mempunyai banyak pengalaman bepergian (Kucera, 2021). Kucing juga tidak bisa dibiarkan berkeliaran bebas di dalam mobil karena akan mengganggu aktivitas menyetir.

Kandang yang dibawa bepergian harus memiliki fitur yang memadai untuk dapat membawa tempat tidur kucing dan mencangkup tempat makan, minum, mainan dan juga *litter box*. Menurut Kucera (2021), peletakan kandang paling aman bagi kucing adalah di bagian bagasi mobil sehingga kandang kucing juga harus memiliki ukuran yang dapat masuk ke dalam bagasi mobil.

Desain produk kandang kucing yang sudah ada saat ini masih belum memiliki perkembangan pesat untuk dapat dibawa bepergian. Kandang yang selama ini ditemukan memiliki ukuran yang terbatas, membuat kebutuhan kucing kurang terpenuhi. Kebutuhan utama kucing harus terpenuhi selama perjalanan, seperti tidur, makan, minum, bermain dan buang air (Royal Canin, 2024). Kebutuhan kucing yang banyak namun ukuran kandang yang terbatas mengharuskan pemilik kucing harus memodifikasi kandang supaya dapat sebagai rumah kucing untuk sementara. Kandang kucing yang digunakan harus benar-benar memberikan kenyamanan bagi kucing dan memudahkan pengguna dalam hal mobilitas.

Inovasi produk kandang kucing dengan sistem *knock down* akan memudahkan pengguna untuk membawa kucing bepergian dan tetap membuat pengguna merasa nyaman, namun juga tidak mengesampingkan kebutuhan utama dan kenyamanan kucing. Kandang yang dirancang akan ditujukan kepada pemilik kucing yang sering melakukan perjalanan dengan membawa kucing peliharaannya. Kandang kucing dapat disesuaikan sesuai dengan kebutuhan dan ukuran bagasi pengguna, kandang kucing juga dapat dibongkar pasang sehingga dapat meminimalisir tempat penyimpanan. Kandang kucing *knock down* dirancang untuk memenuhi kebutuhan utama sehingga kandang dapat menjadi rumah sementara bagi kucing ketika berada di dalam perjalanan menggunakan kendaraan pribadi roda empat.

1.2 Rumusan Masalah

Melalui latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan pada rumusan masalah berikut:

1. Bagaimana desain kandang yang dapat memudahkan penyimpanan pada bagasi mobil, memberikan kenyamanan dan keamanan bagi pemilik kucing dan juga kucing peliharaan ketika bepergian menggunakan mobil pribadi?

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Melalui latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini diuraikan melalui:

- a. Memberikan solusi membawa kucing peliharaan bepergian menggunakan mobil pribadi dengan adanya produk kandang dengan konsep *knock down*
- b. Memaksimalkan kenyamanan perjalanan bagi pemilik kucing maupun kucing peliharaan

1.3.2 Manfaat

Melalui latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat diuraikan manfaat penelitian sebagai berikut:

- a. Memudahkan pengguna dalam membawa kucing peliharaan untuk bepergian jarak jauh. Meningkatkan kenyamanan pengguna ketika di dalam mobil dan juga meningkatkan kenyamanan serta kebutuhan utama kucing peliharaan ketika dibawa bepergian sehingga mengurangi dampak *stress* pada kucing peliharaan.
- b. Memberikan sebuah solusi desain baru untuk menjawab kebutuhan pengguna ketika membawa hewan peliharaan kucingnya bepergian jauh selain itu juga dapat menciptakan dan mengembangkan inovasi desain sehingga lebih menarik dan memuaskan pengguna ketika menggunakan produk tersebut.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian digunakan untuk mempermudah penelitian dan menghindari adanya pelebaran masalah terhadap topik penelitian sehingga tujuan dari penelitian dapat tercapai. Ruang lingkup dalam penelitian ini dibatasi dengan:

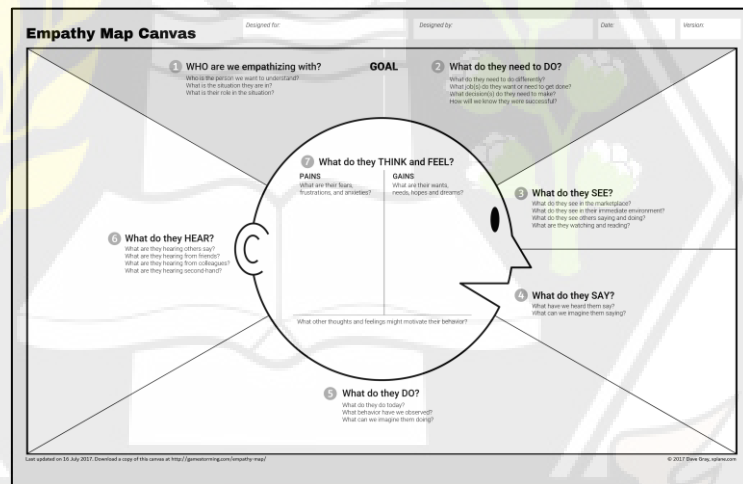
1. Pemilik kucing yang pernah melakukan perjalanan jarak jauh maupun bepergian jauh (1-8 jam) dengan membawa kucing peliharaan

2. Jumlah kucing yang dimiliki dan biasa dibawa bepergian jarak jauh kurang dari lima (5)
3. Jenis mobil yang digunakan adalah MPV (*Multi Purpose Vehicle*)
4. Jenis kucing *persia*, *mixdom*, dan domestik

1.5 Metode

1.5.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *empathy map*. *Empathy Map* merupakan sebuah metode yang digunakan untuk lebih memahami kebutuhan atau keinginan pengguna. *Empathy Map* terdiri dari 6 susunan yang terdiri dari apa yang dilihat, apa yang didengar, apa yang dipikirkan dan dirasakan, apa yang dikatakan dan dilakukan, apa yang diderita, dan apa yang diperoleh atau diinginkan oleh konsumen (Osterwalder & Pigneur, 2017). *Empathy map* dapat membantu pertimbangan untuk mengambil keputusan berdasarkan kebutuhan pengguna kelompok tertentu (Nielsen Norman Group, 2018).

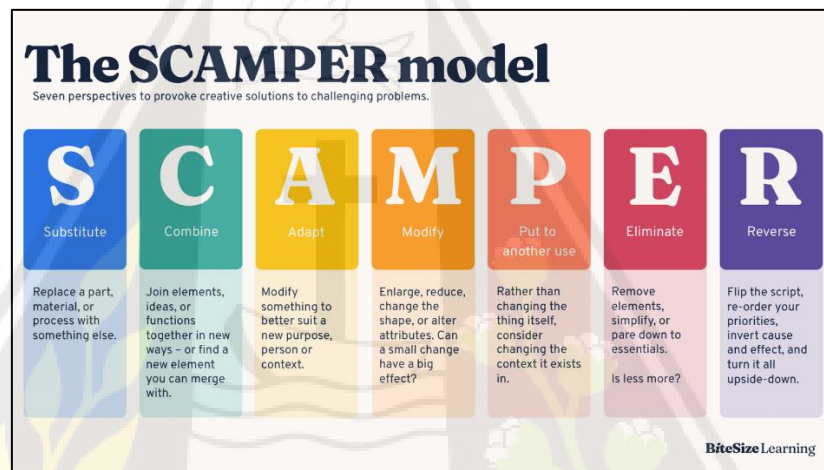


Gambar 1.1 *Empathy Map*

Sumber: <http://gamestorming.com>, 2024

1.5.2 Metode Desain

Metode desain yang digunakan untuk perancangan produk kandang *knock down* adalah metode SCAMPER. Metode SCAMPER memiliki tujuan untuk memicu kreativitas untuk menjawab tantangan (Rino, dkk, 2022). Metode SCAMPER merupakan sebuah singkatan dari *substitutie* atau mengganti, *combine* atau menggabungkan, *adapt* atau mengadaptasi, *modify* atau memodifikasi, *put into another use* atau perubahan ke fungsi lain, *eliminate* atau menghilangkan, dan *reverse* atau diatur ulang.



Gambar 1.2 SCAMPER

Sumber: <https://www.bitesizelearning.co.uk/resources/scamper-model-creativity>, 2024

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Perancangan produk ini didasari dengan adanya kebutuhan pengguna untuk membawa kucing bepergian menggunakan mobil. Pemilik kucing memiliki hubungan khusus yang terbentuk antara pemilik dan kucingnya, dengan adanya hal tersebut membuat pemilik kucing selalu ingin membawa kucingnya ke mana pun mereka bepergian atau berada. Namun, karena terbatasnya bentuk, jenis, maupun ukuran kandang yang beredar saat ini, membuat pemilik kucing terkadang kesusahan membawa kucing bepergian terutama mudik.

Melalui proses penelitian dan juga perancangan, dihasilkan sebuah kandang kucing yang dapat dibawa bepergian menggunakan mobil pribadi. Produk ini memiliki keunggulan dari segi bentuk, dimana bentuk merupakan setengah lingkaran dengan bagian alas yang datar sehingga memudahkan peletakan di dalam mobil dan juga memudahkan mobilitas pemilik kucing. Produk memiliki kerangka dari besi supaya produk dapat menahan guncangan ketika produk dibawa bepergian dengan mobil. Selain bentuk kandang yang disesuaikan dengan mobil, kandang juga dilengkapi dengan kain penutup sebagai sarana penutup supaya kucing tidak *stress* dan penutup supaya bulu kucing tidak bertebaran, hal tersebut akan menambahkan kenyamanan bagi kucing maupun pemilik kucing. Dilengkapi dengan kantong yang dapat digunakan untuk meletakkan perlengkapan kucing seperti *snack*, plastik, atau *underpad*. Keunggulan lain dari produk ini juga adalah produk yang dilepas pasang menjadi 1 atau 2 bagian sesuai kebutuhan, apabila kucing yang dibawa sedikit maka hanya perlu 1 kandang, apabila kucing yang dibawa banyak maka akan perlu 2 kandang. Ukuran kandang dibuat menyesuaikan ukuran bagasi mobil MVP yang berada di pasaran.

Kandang ini menjawab kebutuhan pengguna yang dijelaskan pada bab sebelumnya, yaitu, ukuran kandang yang kurang variatif dengan penyelesaian kandang yang dapat dilepas pasang sesuai kebutuhan pemilik kucing. Kandang yang kurang multifungsi dengan penyelesaian kandang dilengkapi dengan kain

penutup yang berfungsi sebagai pelindung dan juga *storage box* kebutuhan kucing ketika bepergian. Desain kandang yang kurang memberikan kenyamanan dengan penyelesaian bentuk kandang setengah lingkaran sehingga tidak membuat pemilik kucing kesusahan memindahkan dan juga kain penutup untuk mengurangi bulu kucing bertebaran serta mengurangi tingkat risiko *stress* pada kucing.

Produk ini diharapkan dapat memberikan solusi bagi pemilik kucing yang akan membawa kucing bepergian jauh (jalan-jalan, pindahan, ke dokter hewan, maupun mudik) menggunakan mobil pribadi. Selain bentuk produk yang dapat sesuai dengan bentuk bagasi mobil MPV, kandang kucing ini juga dapat mencakup kebutuhan-kebutuhan kucing seperti makan, buang air, atau tidur, sehingga pemilik kucing dapat dengan mudah mengorganisir bepergian dengan kucing peliharaan.

5.2 Saran

Pengembangan produk yang dapat dikembangkan adalah pengembangan ukuran yang lebih fleksibel dan dapat digunakan pada banyak jenis mobil, tidak terbatas pada satu jenis mobil saja. Mekanisme *knock down* juga dapat dikembangkan lebih luas sehingga produk bisa sampai ditahap dapat dilipat hingga benar-benar tidak memakan ruang. Dilihat dari segi keamanan, produk dapat dikembangkan dengan pemberian pengunci yang lebih detail maupun pengait untuk meletakkan *seat belt* sehingga menambahkan rasa aman bagi pemilik maupun kandang kucing.

DAFTAR PUSTAKA

- allfelinehospital. (2024, August 2). *All Feline Hospital: Cats & Ferrets*. Diambil kembali dari all feline hospital: <https://www.allfelinehospital.com/traveling-with-your-cat.pml#:~:text=Be%20sure%20that%20you%20have,check%20your%20cat%20into%20cargo>.
- Amelia, S., & Maryatmi, A. S. (2023, Juli). Hubungan Kelekatan Hewan Peliharaan Dan Karakteristik Kepribadian Dengan Coping Stress Pada Mahasiswa Psikologi Angkatan 2019 Universitas Persada Indonesia Y.A.I. *Jurnal Psikologi Kreatif Inovatif*, 3(2), 25-33.
- Aqilah, A. S., Budinuryanto, D. C., & Wijaya, M. (2020). Penerapan Kesejahteraan Hewan oleh Staf pada Kucing yang Dirawat Inap di Klinik Hewan di Kota Bandung. *Medicus Veterinus*, 9(5). Diambil kembali dari <https://ojs.unud.ac.id/index.php/imv/article/view/66466/37146>
- Ardiansyah , M. F., & Rosyani, P. (2023, Juni). Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking. *Muhammad Fadil Ardiansyah* | <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic|Page839> *LOGIC : Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, 1(4), 839-853. Diambil kembali dari <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic/article/view/2193>
- As'ari, Z. Q. (2021). Hubungan Pet Attachment Terhadap Subjective Well-Being Pemilik Hewan Saat Pandemic. *Prosiding Seminar Nasional UNIMUS*, 4, 978-986. Diambil kembali dari <https://prosiding.unimus.ac.id/index.php/semnas/article/view/870>
- Badan Pusat Statistik. (2024, February 29). Perkembangan Jumlah Kendaraan Bermotor Menurut Jenis (Unit), 2021-2022. Indonesia. Dipetik December 27, 2024, dari <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/NTcjMg==/perkembangan-jumlah-kendaraan-bermotor-menurut-jenis--unit-.html>

- Burgess Pet Care*. (2020, December 3). Dipetik December 2024, dari <https://www.burgesspetcare.com/>:
<https://www.burgesspetcare.com/blog/cat/what-kind-of-cat-owner-are-you/>
- Crowell-Davis, S. L. (2007). Cat Behaviour: Social Organization, Communication And Development. Dalam I. Rochlitz (Penyunt.), *The Welfare of Cats* (hal. 1-3). Cambridge: Springer. Dipetik March 2025
- Diyanti, T., & Oktaviana, A. (2020, Februari). Penampungan Kucing (Cat Shelter) di Banjarbaru. *LANTING*, 9(1), 136-146.
- Effendi, C., & Budiana, N. S. (20154). *Kucing – Complete Guide Book For Your Cat*. (F. A. Nurrohmah, Penyunt.) Jakarta Timur, Indonesia: AgriFlo (Penebar Swadaya Grup).
- Effendi,, C., & Setiawati, d. (2017). *Solusi Permasalahan Kucing*. Penebar Swadaya.
- Erikson, D. H., & Hidayat, A. M. (2024). Analisis Profil Konsumen Menggunakan Empathy Map Pada Startup Prove Fragrance. *COSTING:Journalof Economic, Business and Accounting* , 7(3), 5611-5621. doi:<https://doi.org/10.31539/costing.v7i3.9412>
- Farm Animal Welfare in Great Britain: Past, Present and Future*. (2009). Dipetik June 6, 2024, dari Animal Welfare Committee: <https://www.gov.uk/government/publications/fawc-report-on-farm-animal-welfare-in-great-britain-past-present-and-future>
- Four Paws International*. (2021, October 29). Dipetik December 2024, dari <https://www.four-paws.org/>: <https://www.four-paws.org/our-stories/publications-guides/living-with-a-cat-means-responsibility>
- Happy Cat. (t.thn.). *Kebutuhan Cairan* . Jerman.
- Hartanto, S., & Sugandha, A. C. (2018). Kajian Desain Dining Set Mid Century Dengan Sistem Knock Down Studi Kasus New Elegant, LTD. *Idealog: Ide dan Dialog Indonesia*, 3(1), 11-22.
- Hartuti, R. S., Adam, M., & Murtina, T. (2014). Kajian Kesejahteraan Kucing Yang Dipelihara pada Beberapa Pet Shop di Wilayah Bekasi, Jawa Barat. *MEDIKA VETERINARIA*, 8(1), 37-42.

- Hidayanto, A. F., & Putri, A. P. (2015, April). Desain Sarana Bermain Kucing Bernuansa Alam. *Jurnal Kreatif*, 2(2), 3--13.
- Kucera, T. (2021, 12 07). *The Spruce Pets*. Dipetik 11 30, 2024, dari thesprucepets.com: <https://www.thesprucepets.com/reduce-cat-stress-3384587>
- Magnolia, S., Santosa, A., & Rizqi, T. (2017). Perancangan Produk Portable untuk Make-up Artist. *Intra*, 5(2), 361-367.
- Muhammad Fadil Ardiansyah, P. R. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking. *LOGIC : Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, 839-853.
- Ngitung, R. (2021, March). Karakteristik Perilaku Kucing Domestik. *Sainsmat*, X(1), 78-84. Diambil kembali dari <http://ojs.unm.ac.id/index.php/sainsmat>
- Prinsip-Prinsip Kesejahteraan Hewan (Animal Welfare) di dalam Penelitian Biomedis | SKHB. (2012, June 28). Dipetik June 6, 2024, dari SKHB: <https://skhb.ipb.ac.id/prinsip-prinsip-kesejahteraan-hewan-animal-welfare-di-dalam-penelitian-biomedis/>
- Putri, A. A., Rasyid, A., & Purwandi, A. W. (2019, Maret 1). mart Cat Home Dengan Sistem Kontrol Yang Menggunakan Aplikasi Telegram. *Jurnal JARTEL*, 8(1), 168-176. doi:<https://doi.org/10.33795/jartel.v8i1.165>
- Rino, Astuti, R., & Muchtadi. (2022, Oktober). Pengembangan E-Book Berjenis E-Flip PDF Dengan Belajar Mandiri Terbimbing Berbasis Problem Posing Menggunakan Ide Kreatif Scamper. *Jurnal Riset Rumpun Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (JURRIMIPA)*, 1(2), 119-132. doi:<https://doi.org/10.55606/jurrimipa.v1i2.538>
- Royal Canin. (2024, 06 06). Dipetik 11 28, 2024, dari royalcanin.com: <https://www.royalcanin.com/id/cats/thinking-of-getting-a-cat/how-to-care-for-a-kitten-or-cat>
- Samantha. (t.thn.). *woodgreen*. Dipetik March 2025, dari woodgreen.org.uk: <https://woodgreen.org.uk/pet-advice/cat/how-do-cats-mark-their-territory/#:~:text=They%20do%20this%20by%20leaving,territory%20and%20several%20reasons%20why.>
- Snapchart. (2024). *The Popularity of Cats as Pets in Indonesia*. Snapchart.

- Statbox. (2024). *Top Cat Breeds In Indonesia 2023*. Statbox.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (19 ed.). Alfabeta.
- Suwed, M. A. (2006). *Membiakkan Kucing Hias*. Niaga Swadaya.
- Wedl , M., Bauer , B., Gracey, D., Grabmayer, C., Spielauer, E., Day, J., & Kotrschal, K. (2011). Factors influencing the temporal patterns of dyadic behaviours and. *Behavioural Processes*, 86, 58-67. doi:10.1016/j.beproc.2010.09.001
- whiskas*. (2024). Dipetik December 27, 2024, dari [whiskasindonesia.com](https://www.whiskasindonesia.com/kesehatan-and-perawatan/1-plus-tahun/kesehatan/berat-badan-kucingmu#:~:text=Secara%20umum%2C%20berat%20normal%20untuk,bisa%20mencapai%20sekitar%2011%20kg):
<https://www.whiskasindonesia.com/kesehatan-and-perawatan/1-plus-tahun/kesehatan/berat-badan-kucingmu#:~:text=Secara%20umum%2C%20berat%20normal%20untuk,bisa%20mencapai%20sekitar%2011%20kg>.

