

**PERANCANGAN DESAIN *DOG GROOMING TABLE*  
*MULTIFUNCTION PADA DOG HOUSE***

Skripsi Penciptaan Seni untuk Tugas Akhir S-1

Program Studi Desain Produk

HALAMAN DEPAN



Disusun oleh:

Ailsa Bitha Nalaarni 1810100027

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2023**

**PERANCANGAN DESAIN *DOG GROOMING TABLE*  
*MULTIFUNCTION PADA DOG HOUSE***

Skripsi Penciptaan Seni untuk Tugas Akhir S-1

Program Studi Desain Produk

HALAMAN JUDUL



Disusun oleh:

Ailsa Bitha Nalaarni 1810100027

Tugas Akhir ini Diajukan kepada  
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Desain Produk

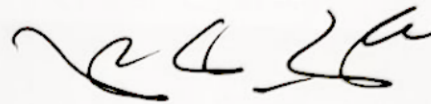
2023

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul :

**PERANCANGAN DESAIN *DOG GROOMING TABLE MULTIFUNCTION* PADA *DOG HOUSE*** Diajukan oleh Ailsa Bitha Nalaarni, NIM 1810100027 Program Studi S-1 Desain Produk, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (kode prodi: 90231), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 Januari 2023

### Pembimbing I/Anggota



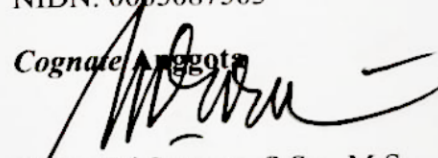
Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.  
NIP. 196505221992031003  
NIDN. 0022056503

### Pembimbing II/Anggota



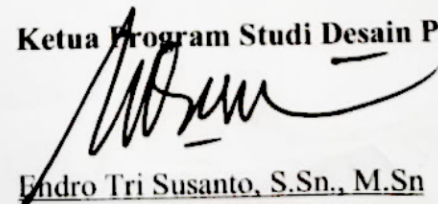
Nor Jayadi, S.Sn., M.A.  
NIP. 197507272000032001  
NIDN. 0005087503

### Cogname Anggota



Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn  
NIP. 196409211994031001  
NIDN. 0021096402

### Ketua Program Studi Desain Produk



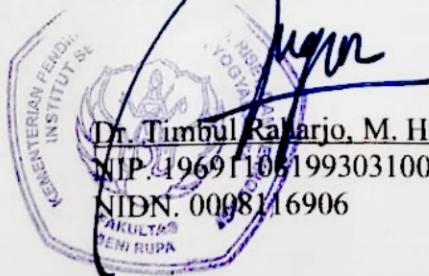
Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn  
NIP. 196409211994031001  
NIDN. 0021096402

### Ketua Jurusan/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.  
NIP. 197703152002121005  
NIDN. 0015037702

Mengetahui,  
**Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**



Dr. Timbul Raharjo, M. Hum  
NIP. 196911061993031001  
NIDN. 0008116906

## KATA PENGANTAR

Puji serta syukur dipanjatkan kepada kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, Sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **PERANCANGAN DESAIN *DOG GROOMING TABLE MULTIFUNCTION PADA DOG HOUSE*** sebagai syarat mendapatkan gelar Sarjana Sarjana Desain dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan tepat waktu. Perancangan diharapkan dapat memberikan inspirasi dan membantu memenuhi kebutuhan saat melakukan perawatan *grooming* kering pada anjing peliharaan.

Industri furniture dibidang perawatan anjing peliharaan di rumah tidak banyak mendapat atensi. Perawatan pada anjing biasanya hanya dilakukan dengan sederhana dan seadanya tanpa menggunakan peralatan atau tempat khusus, seperti dilakukan di teras atau di atas lantai. Pemilik hewan peliharaan mengalami kesulitan dalam hal efisiensi dan berakhir membuat ruangan kotor berantakan. Penulis berharap rancangan yang dibuat dapat menjadi solusi dan memberikan manfaat baru agar konsumen dapat memaksimalkan kinerja dalam merawat hewan kesayangan mereka.

Pada Laporan Tugas Akhir ini memuat pembahasan mengenai proses perancangan dan pembuatan produk *dog grooming table* multifungsi untuk anjing peliharaan. Penulis menyadari akan kekurangan terhadap laporan dan perancangan ini, sehingga penulis terbuka untuk menerima kritik atau saran sebagai ruang untuk berkembang dan mengevaluasi diri guna membuat perancangan selanjutnya. Diharapkan perancangan ini dapat bermanfaat perancang, pembaca, masyarakat, juga pihak-pihak yang membutuhkan. Terima kasih.

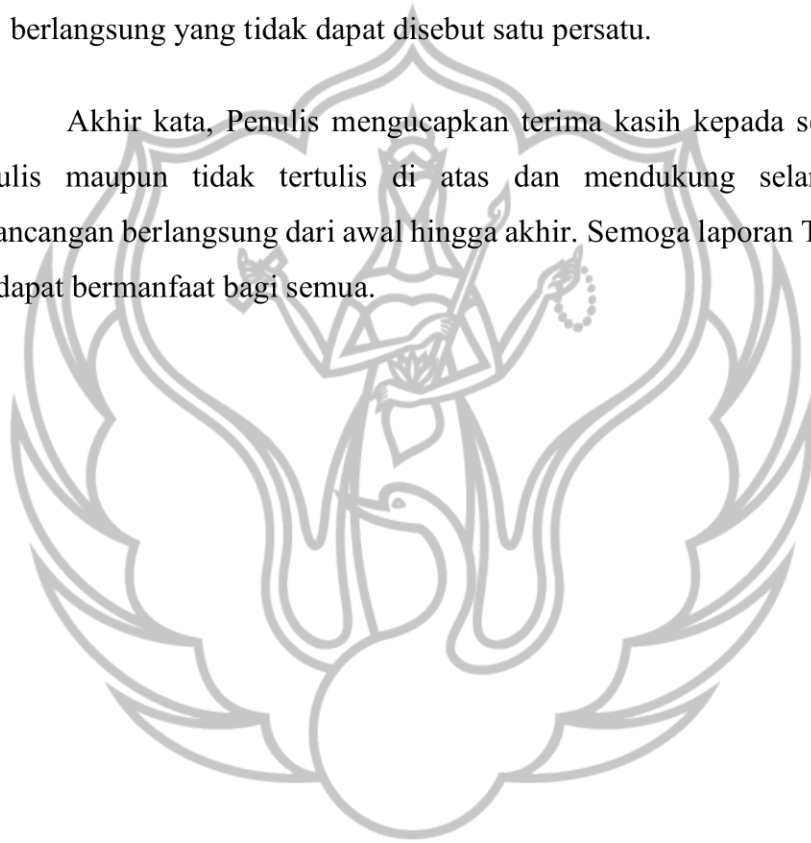
## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan laporan perancangan ini tidak terlepas atas dukungan dari berbagai pihak-pihak yang membantu hingga dapat selesai. Penulis banyak menerima bimbingan, semangat dan bantuan kepada semua pihak. Pada kesempatan ini Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dengan segala rahmat serta karunia-Nya Kepada Allah SWT yang telah memberikan kekuatan dan kemudahan bagi penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kepada kedua Orang Tua tercinta yang senantiasa selalu mendoakan, menemani dan memberikan dukungan terbaik. Serta kepada Adik Azkal yang turut serta menghibur dalam proses penyusunan.
3. Kepada dosen pembimbing I Bapak Drs. Baskoro Banindro, M.Sn. yang telah memberikan pandangan kritis dan wawasan baru dalam bimbingan yang terbaik untuk kelancaran Tugas Akhir penulis.
4. Kepada dosen pembimbing II Bapak Nor Jayadi S.Sn., MA. yang telah sabar membimbing penulis, membantu memberikan saran, ide dan menuntun penulis dari awal hingga akhir menyusun Tugas Akhir ini.
5. Kepada Bapak Endro Tri Susanto, S. Sn., M. Sn., selaku Kaprodi Desain Produk yang memberikan memotivasi dan masukan agar dapat menyelesaikan Tugas Akhir.
6. Kepada Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, bapak Dr.Timbul Harjo, M.Hum.
7. Kepada para Dosen Desain Produk, alm. Ibu Dra. Pandansari Kusumo, M.Sn., Dr. Rahmawan Dwi Prasetya, S. Sn., M.Si , Ibu RA Sekartaji Suminto,. S. Sn., M.Sn., mas Anugrah, mas Dede, dosen-dosen dan staff yang selama ini banyak berperan memberikan pengalaman serta pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.
8. Kepada Pak Bayu selaku tukang las yang telah membantu mengerjakan produk hingga selesai.

9. Kepada Pak Harno selaku pengrajin mebel yang telah sabar membantu mewujudkan perancangan meja set perancangan ini.
10. Kepada teman-teman despro 2018 dan teman seperjuangan TA yang senantiasa membantu dan suka duka yang diberikan memberikan warna selama perjalanan kuliah hingga menyelesaikan Tugas Akhir ini.
11. Kepada sahabat dan kawan seperjuangan Maria, Erika, Bunga, Santika yang telah menjadi tempat keluh kesah dan selalu menyemangati.
12. Pihak-pihak yang sangat berpengaruh dalam proses perancangan berlangsung yang tidak dapat disebut satu persatu.

Akhir kata, Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua yang tertulis maupun tidak tertulis di atas dan mendukung selama proses perancangan berlangsung dari awal hingga akhir. Semoga laporan Tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua.



**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Penulis menyatakan bahwa Tugas Akhir Perancangan dengan judul **PERANCANGAN DESAIN *DOG GROOMING TABLE MULTIFUNCTION PADA DOG HOUSE*** adalah sebuah karya tulis yang didasarkan pada penelitian yang telah dilakukan penulis dengan cara pengutipan yang sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Dengan ini penulis menyatakan persetujuan perancangan ini untuk dipublikasikan sebagai karya ilmiah.



Yogyakarta, Januari 2023

  
Ailsa Bitha Nalaarni

1810100027

**PERANCANGAN DESAIN *DOG GROOMING TABLE*  
*MULTIFUNCTION* PADA *DOG HOUSE***

**Ailsa Bitha Nalaarni**

**ABSTRAK**

Tidak dapat dipungkiri anjing merupakan salah satu hewan peliharaan yang umum dimiliki oleh masyarakat. Perawatan anjing tidak hanya menjaga kesehatannya namun perlu merawat kesehatan fisik dengan dimandikan dan *grooming* agar rambut sehat dan tidak terkena kutu. Terutama setelah masa pandemi *COVID-19* dimana banyak pemilik anjing peliharaan memilih untuk melakukan kegiatan *grooming* di rumah sendiri. Saat ini produk yang hadir di masyarakat belum masih sederhana dan belum mengoptimalkan kegiatan. Untuk merancang produk, perancang melakukan berbagai metode berupa kualitatif dan kuantitatif yakni melakukan wawancara, observasi, studi eksisting serta menggunakan *design thinking* untuk mendesain produk. Tujuan dari perancangan ini untuk merancang furnitur sebagai sarana meja *grooming* kering yang dapat membantu para pemelihara untuk merawat anjing di rumah. Perancangan ini menghasilkan produk berupa meja *grooming* multifungsi yang dapat digunakan untuk di rumah. Memiliki fitur tambahan seperti terdapat dog house untuk kandang dan laci penyimpanan perabotan.

**Kata Kunci :** Anjing, *grooming* kering, perawatan, furniture, multifungsi.



## MULTIFUNCTIONAL DOG *GROOMING* TABLE DESIGN IN DOG HOUSE

**Ailsa Bitha Nalaarni**

### ***ABSTRACT***

*In the community, dogs are undeniably the most popular DOGs. It is important to not only maintain the health of your dog but also make sure that its health is maintained physically by bathing and grooming to keep its hair healthy and flea free. Especially after the COVID-19 pandemic where many dog owners choose to do grooming activities at home. The products available today are inelaborate and don't have any optimized activities. Researchers often use qualitative and quantitative methods to design products, including interviewing, observing, reviewing existing research, and applying design thinking. The aim of this study is to design furniture that can be used as dry grooming tables to help dog owners provide care for their animals at home. The result of this research is a multifunction grooming table that can be used at home. It comes with several additional features including a dog house for temporary shelter and furniture storage drawers.*

**Keywords:** *Dogs, dry grooming, dog care , furniture, multifunction.*

## DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH ..	vii
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRACT</i> .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan dan Manfaat.....	5
1. Tujuan.....	5
2. Manfaat.....	5
<b>BAB II TINJAUAN PERANCANGAN .....</b>	<b>7</b>
A. Tinjauan Perancangan .....	7
1. Deskripsi Produk .....	7
2. Definisi Produk.....	7
3. Gagasan Awal.....	8
B. Perancangan Terdahulu .....	8
C. Landasan Teori .....	13
1. Perancangan Produk .....	13
2. <i>Dog House</i> .....	15
3. Anjing.....	17
4. Jenis-jenis Anjing .....	17
5. Karakteristik Anjing .....	22

6. Aktivitas <i>Dog Grooming</i> .....	26
7. Gaya.....	31
8. Tema .....	34
9. <i>Furniture</i> .....	35
10. Sistem .....	37
11. Ergonomi .....	40
12. <i>Durability</i> .....	46
13. Material Produk .....	46
14. Teknik <i>Finishing</i> .....	50
15. Estetika .....	51
16. <i>Packaging</i> .....	52
<b>BAB III METODE PERANCANGAN.....</b>	<b>54</b>
A. Metode Perancangan .....	54
1. <i>Empathize</i> .....	55
2. <i>Define</i> .....	55
3. <i>Ideate</i> .....	56
4. <i>Prototype</i> .....	57
5. <i>Test</i> .....	58
B. Tahap Perancangan.....	59
C. Metode Pengumpulan Data .....	60
1. Data yang Dibutuhkan.....	60
2. Metode Pengumpulan Data .....	60
3. Instrumen Pengumpulan Data .....	61
D. Analisis Data .....	62
1. Wawancara .....	62
2. Kuesioner.....	69
<b>BAB IV PROSES KREATIF .....</b>	<b>79</b>
A. <i>Design Problem Statement</i> .....	79
B. <i>Brief Design</i> .....	79
1. <i>Open Brief</i> .....	79
2. <i>Closed Brief</i> .....	80
3. <i>Analysis Design Brief</i> .....	80

C. <i>Mood Board</i> .....	82
D. Kajian Material dan Gaya.....	83
1. Material .....	83
2. Gaya.....	84
3. Tema .....	84
E. Sketsa Desain.....	85
F. Desain Terpilih .....	91
1. Chia Set of Two.....	91
2. Berry Set of Three .....	92
G. <i>Branding</i> .....	94
1. Nama Produk .....	94
2. Deskripsi <i>Brand</i> .....	95
3. <i>Tagline</i> .....	95
4. Desain Logo .....	96
5. Katalog Produk.....	97
6. <i>Packaging</i> .....	103
7. Poster .....	104
H. Biaya Produksi.....	105
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>108</b>
A. Kesimpulan.....	108
B. Saran.....	109
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>110</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>114</b>

## DAFTAR GAMBAR

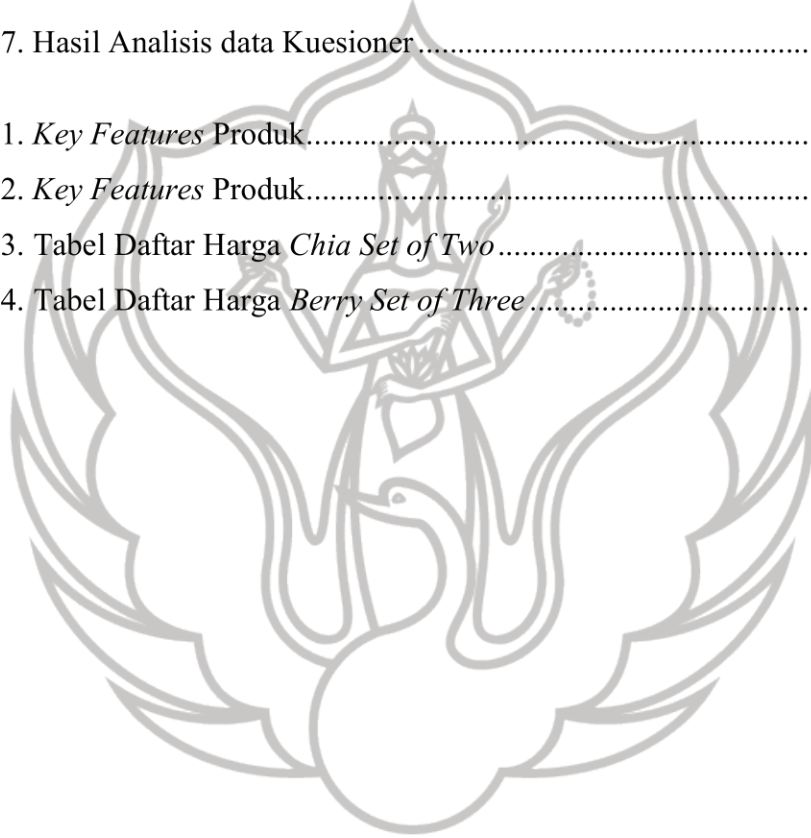
Gambar 2.1. Meja <i>Grooming</i> Lipat.....	8
Gambar 2.2. Meja Salon <i>Grooming</i> Hidrolik .....	9
Gambar 2.3. Meja <i>Grooming</i> TBL-090 .....	10
Gambar 2.4. Rak Salon <i>Trolley</i> .....	11
Gambar 2.5. Kandang Anjing Kuat .....	11
Gambar 2.6. <i>Dog House Red Stripe</i> .....	12
Gambar 2.7. <i>Pet House Beech</i> .....	13
Gambar 2.8. Rumah Anjing <i>Outdoor</i> .....	16
Gambar 2.9. <i>Scandinavian Dog House</i> .....	16
Gambar 2.10. WAFF <i>Dog House Design</i> .....	16
Gambar 2.11. Evolusi Anjing .....	17
Gambar 2.12. Anjing Malamute .....	18
Gambar 2.13. Anjing Siberian Husky.....	19
Gambar 2.14. Anjing <i>Golden Retriever</i> .....	19
Gambar 2.15. Anjing <i>Miniature Poodle</i> .....	20
Gambar 2.16. Anjing Pomerian .....	21
Gambar 2.17. Anjing Shih Tzu .....	21
Gambar 2.18. Anjing Corgi Welsh .....	22
Gambar 2.19. Pengeringan Menggunakan <i>Blower</i> .....	27
Gambar 2.20. Pengeringan Metode <i>Hair Dryers</i> .....	28
Gambar 2.21. Pencukuran Menggunakan Alat Cukur .....	28
Gambar 2.22. Merapihkan Bulu pada Telapak Kaki Anjing dengan Gunting.....	29
Gambar 2.23. Menggunting Kuku Anjing pada Batas di Gambar.....	30
Gambar 2.24. Gaya Interior dan <i>Furniture</i> Scandinavian .....	31
Gambar 2.25. Ilustrasi Interior Scandinavia .....	32
Gambar 2.26. Ilustrasi Interior Scandinavia .....	32
Gambar 2.27. Ilustrasi Pola Motif Scandinavian .....	33
Gambar 2.28. Ilustrasi Pola Motif Scandinavian .....	33
Gambar 2.29. Ilustrasi Perpaduan Gaya Geometris Organik.....	34
Gambar 2.30. <i>Furniture</i> Perpaduan Gaya Geometris Organik .....	35
Gambar 2.31. Meja Multifungsi Kanou Dekoruma .....	38

Gambar 2.32. Meja Multifungsi Y ver Dekoruma .....	38
Gambar 2.33. <i>The Foodlab Collection</i> by Studio Rygalik.....	39
Gambar 2.34. <i>Moveable Tea Cart Design</i> .....	39
Gambar 2.35. Posisi Tangan Memegang Sisir .....	41
Gambar 2.36. Posisi Tangan saat Menggantung .....	42
Gambar 2.37. Posisi Tangan saat Mengeringkan Anjing.....	42
Gambar 2.38. Posisi Tangan Saat <i>Styling</i> .....	42
Gambar 2.39. Desain Stasiun Kerja dan Sikap Kerja Berdiri .....	43
Gambar 2.40. Ilustrasi Cara Pengukuran Tubuh Anjing.....	44
Gambar 2.41. Ukuran Anjing beserta Dimensi pada <i>Crate</i> .....	45
Gambar 2.42. Ukuran Anjing dalam Kategori Kecil hingga Sangat Besar .....	45
Gambar 2.43. Ukuran Anjing beserta Dimensi pada <i>Crate</i> .....	47
Gambar 2.44. Ukuran Anjing beserta Dimensi pada <i>Crate</i> .....	48
Gambar 2.45. Ukuran Anjing beserta Dimensi pada <i>Crate</i> .....	48
Gambar 2.46. Ukuran Anjing beserta Dimensi pada <i>Crate</i> .....	49
Gambar 2.47. Ukuran Anjing beserta Dimensi pada <i>Crate</i> .....	49
Gambar 2.48. Ilustrasi <i>Packaging</i> Meja dan Kursi .....	52
Gambar 2.49. Ilustrasi <i>Packaging Cabinet</i> .....	53
Gambar 3.1. <i>Frame Work Desain Thinking</i> .....	54
Gambar 3.2. <i>Empathise Design Thinking</i> .....	55
Gambar 3.3. <i>Define Design Thinking</i> .....	56
Gambar 3.4. <i>Ideate Design Thinking</i> .....	57
Gambar 3.5. <i>Prototype Design Thinking</i> .....	58
Gambar 3.6. <i>Test Design Thinking</i> .....	58
Gambar 3.7. Grafik Tahap Perancangan Produk .....	59
Gambar 3.8. Grafik Tahap Perancangan Produk .....	69
Gambar 3.9. Grafik Tahap Perancangan Produk .....	71
Gambar 3.10. Grafik Tahap Perancangan Produk .....	72
Gambar 3.11. Grafik Tahap Perancangan Produk .....	73
Gambar 3.12. Grafik Tahap Perancangan Produk .....	74
Gambar 3.13. Grafik Tahap Perancangan Produk .....	74
Gambar 3.14. Grafik Tahap Perancangan Produk .....	75

Gambar 3.15. Grafik Tahap Perancangan Produk .....	76
Gambar 3.16. Grafik Tahap Perancangan Produk .....	76
Gambar 3.17. Grafik Tahap Perancangan Produk .....	77
Gambar 4.1. <i>Moodboard</i> Desain.....	82
Gambar 4.2. Desain Alternatif 1 .....	85
Gambar 4.3. Desain Alternatif 2 .....	86
Gambar 4.4. Desain Alternatif 3 .....	87
Gambar 4.5. Desain Alternatif 4 .....	88
Gambar 4.6. Desain Alternatif 5 .....	89
Gambar 4.7. Desain Alternative 6.....	90
Gambar 4.8. <i>Render Chia Set of Two</i> .....	92
Gambar 4.9. <i>Render Chia Set of Two</i> .....	92
Gambar 4.10. <i>Render Berry Set Of Three</i> .....	93
Gambar 4.11. <i>Render Berry Set of Three</i> Tampak Belakang.....	93
Gambar 4.12. Logo <i>Brand</i> GUGUKKU .....	95
Gambar 4.13. Logo <i>Brand</i> GUGUKKU .....	96
Gambar 4.14. <i>Cover</i> Brosur Katalog Produk.....	97
Gambar 4.15. Konten Brosur Katalog Produk.....	98
Gambar 4.16. Konten Brosur Katalog Produk ke 2 .....	99
Gambar 4.17. <i>Back</i> Brosur Katalog Produk.....	100
Gambar 4.18. <i>Back</i> Konten Brosur Katalog Produk ke 2 .....	101
Gambar 4.19. <i>Back Cover</i> Brosur Katalog Produk.....	102
Gambar 4.20. <i>Packaging</i> Produk <i>Furniture</i> .....	103
Gambar 4.21. Poster Produk <i>Furniture</i> .....	104

**DAFTAR TABEL**

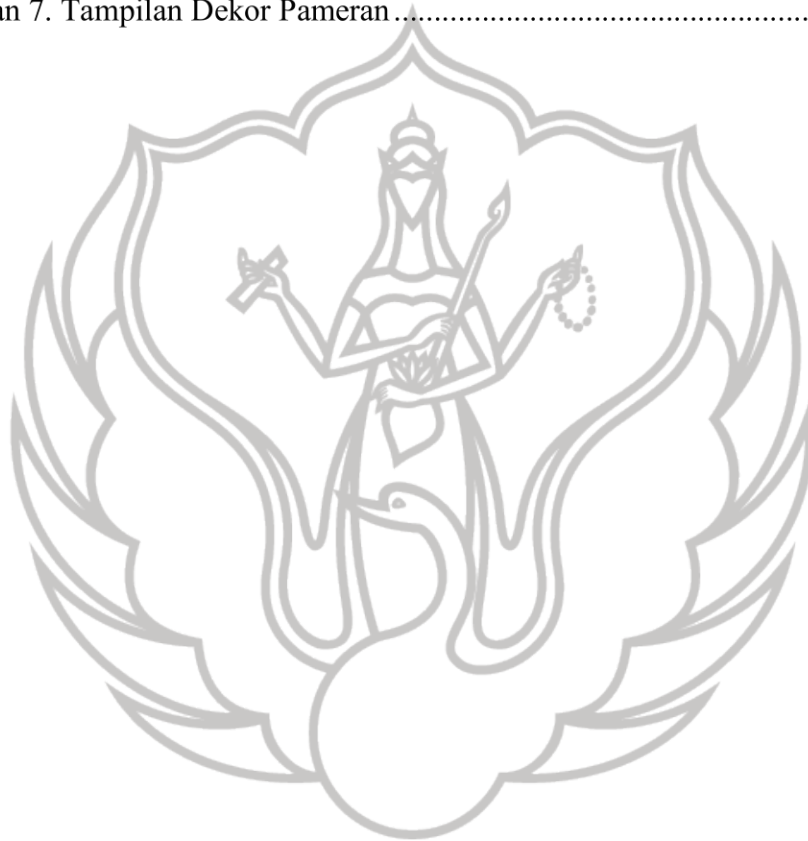
Tabel 3.1. Hasil Wawancara Narasumber 1 .....	63
Tabel 3.2. Hasil Wawancara Narasumber 2 .....	64
Tabel 3.3. Hasil Wawancara Narasumber 3 .....	65
Tabel 3.4. Hasil Wawancara Narasumber 4 .....	66
Tabel 3.5. Hasil Analisis Wawancara .....	67
Tabel 3.6. Hasil Analisis Domisili .....	70
Tabel 3.7. Hasil Analisis data Kuesioner .....	77
Tabel 4.1. <i>Key Features</i> Produk .....	80
Tabel 4.2. <i>Key Features</i> Produk .....	91
Tabel 4.3. Tabel Daftar Harga <i>Chia Set of Two</i> .....	105
Tabel 4.4. Tabel Daftar Harga <i>Berry Set of Three</i> .....	106





**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Lembar Konsep Desain Produk.....	114
Lampiran 2. Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing I.....	131
Lampiran 3. Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing II .....	132
Lampiran 4. Lembar Surat Persetujuan Pendaftaran Sidang Tugas Akhir .....	134
Lampiran 5. Foto Produk .....	135
Lampiran 6. Foto Produk .....	137
Lampiran 7. Tampilan Dekor Pameran.....	137



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Hewan peliharaan telah menjadi bagian dari keluarga secara umum di Indonesia. Beberapa alasan memelihara hewan ialah untuk teman atau penjaga rumah. Salah satu hewan yang diminati oleh masyarakat ialah anjing (Rahardjo, 2020). Anjing merupakan hewan mamalia yang mengalami evolusi dari serigala sekitar 10.000 - 30.000 tahun yang lalu. Sejak berada di zaman nomaden, manusia telah menjinakkan keturunan serigala ini sebagai hewan peliharaan.

Anjing mudah beradaptasi untuk menyesuaikan diri dengan kebutuhan manusia. Anjing memahami konsep hierarki sosial serta mengakui manusia sebagai pemimpin kelompok. Anjing sebagai makhluk sosial, berkomunikasi dengan menyesuaikan gonggongannya pada manusia. Peningkatan munculnya ragam jenis ras anjing terjadi selama periode abad pertengahan dan renaissance yang menciptakan ratusan jenis yang berbeda.

Alasan utama terciptanya ras baru dikarenakan kebutuhan anjing yang dapat beradaptasi untuk tujuan-tujuan, seperti berburu, gembala atau hanya pendamping. Ras anjing-anjing jenis baru tersebut memiliki ciri khas tertentu. Meliputi warna bulu, bentuk tubuh, ukuran, dan tinggi badan. Hal ini dikarenakan juga manusia menjadi lebih selektif dalam ras dan membutuhkan anjing yang dapat tahan pada kondisi khusus.

Kehadiran anjing bersifat universal, anjing hadir dan ada disemua budaya. Anjing pun menempati tempat yang sangat istimewa dalam kehidupan masyarakat modern. Menurut survei yang dilakukan oleh American Animal Hospital Association, 94% pemilik menganggap anjing memiliki ciri kepribadian seperti manusia dan 93% mengatakan bahwa anjing akan mempertaruhkan nyawa mereka untuk pemiliknya (Galibert et al., 2011).

Baik manusia maupun anjing merupakan makhluk sosial, sehingga memiliki hubungan yang mutualisme. Anjing memiliki kecerdasan dimana membaca emosi manusia serta memahami maksud perkataan manusia. Disaat anjing mengurangi kekhawatiran manusia dan membuat mereka merasa lebih aman, Pemiliknya merawat dan memelihara anjing mereka.

Sebagian ras anjing memiliki naluri untuk loyal ketika dijinakkan. Anjing memiliki keunggulan sifatnya yang ramah, patuh, dan periang sehingga menjadi daya tarik masyarakat. Beberapa jenis anjing yang marak dipelihara oleh masyarakat adalah Alaskan Malamute, Siberian Husky, Golden Retrievers, Miniature Poodle, Teacup Poodle, Shih Tzu dan Corgi.

Dilansir melalui data statistik oleh (Hanson, 2022) menunjukkan presentase kepemilikan hewan peliharaan berdasarkan jenisnya pada anjing 74.8% , kucing 50.3%, ikan air tawar 13.5 % , burung 6.7%, binatang kecil 6.4%, reptil 5.3%, ikan air laut 1.9%, kuda 1.9%. Oleh grafik (Bedford, 2020) menyatakan di seluruh dunia sekitar 471 juta anjing dijadikan hewan peliharaan dibandingkan dengan kucing sekitar 370 juta.

Hubungan pemilik dengan anjing menyerupai ikatan orang tua dan anak dalam banyak hal. Masyarakat cenderung memperlakukan anjing mereka seperti anak kecil dan banyak pola perilaku pada anjing, seperti anak-anak. Pemilik biasanya menggunakan istilah tanggung jawab membuat keputusan yang terkait perawatan anjing. Dengan hal ini terdapat hubungan emosional dengan anjing mereka.

Hubungan didasarkan pada kasih sayang dan timbal balik dan ketergantungan anjing pada pemiliknya sebagai anggota keluarga (Westgarth et al., 2019). Anjing telah memiliki banyak peranan menyesuaikan fungsi pekerjaan, misalnya sebagai penarik kereta salju, penuntun orang buta hingga pelacak. Sehingga anjing menjadi pilihan utama karena dapat menjaga dan mudah dilatih. Tidak hanya dipelihara untuk dipekerjakan, namun kini anjing juga dipelihara untuk ajang keindahan seperti diikuti dalam kontes kecantikan anjing. Ketika

memelihara anjing, masyarakat juga harus merawat kesehatan dan kebersihannya.

Perawatan anjing tidak hanya menjaga kesehatannya, terdapat berbagai cara untuk menjaga kesehatan anjing dengan melakukan vaksinasi, memperhatikan pola makan serta rutin menjaga kebersihan anjing. Namun, memelihara hewan dapat mengeluarkan biaya yang tidak sedikit dalam hal makanan, kesehatan, kebersihan hingga keperluan lain. Terlebih perawatan anjing tidak hanya kebugaran tubuh namun juga perlu dimandikan dan *grooming* agar rambut sehat dan tidak terkena kutu. Tidak jarang masyarakat pemilik anjing kerepotan dalam merawat anjing mereka.

Semenjak pandemi Covid-19 melanda dunia. Seluruh negara, khususnya Indonesia membuat banyak batasan dan aturan untuk bepergian. Hal ini memunculkan rasa tidak ketidaknyamanan ketika berkunjung ke layanan *petshop*. Hingga banyak pemilik anjing peliharaan memilih untuk melakukan kegiatan *grooming* di rumah sendiri. Selain merasa lebih aman, anjing tidak stress, dan lebih terjamin produk yang dipakai.

Kegiatan *grooming* sendiri mudah dilakukan. Jenis metode *grooming* terdapat dua cara yaitu *grooming* basah dan *grooming* kering. Metode *grooming* basah ialah proses *grooming* dimana memandikan anjing peliharaan lalu disiramkan air beserta shampo. *Grooming* kering ialah proses perawatan anjing peliharaan yang lalu dikeringkan dengan handuk atau kain kanebo lalu merapikan bulu dengan dipotong, diberi parfum atau vitamin hingga menggunting kuku. (Azizah, 2013). Kegiatan *grooming* di rumah tidak jauh berbeda dengan yang dilakukan di *petshop*.

Biasanya memandikan anjing dapat dilakukan pada kamar mandi ataupun halaman rumah yang kering, menggunakan baskom dan selang untuk *grooming* basah. Sedangkan kegiatan perawatan kering dilakukan di dalam rumah dengan bantuan *hairdryer*, handuk, atau kain untuk bagian tubuh. Setelahnya barulah dilakukan pemotongan bulu pada telapak kaki, daerah telinga dan tubuh anjing kesayangan. Sebagian besar kegiatan

dapat dilakukan di lantai datar atau menggunakan bantuan meja. Produk meja *grooming* yang ada di *market* hanya memenuhi kriteria dari segi kegunaan.

Namun, memiliki kelemahan dalam fungsi penunjang sebagai nilai tambahnya. Produk yang telah ada belum mendapatkan perhatian untuk memenuhi kebutuhan para pemilik anjing peliharaan sebagai *user*. Dalam proses pengeringan biasanya menggunakan *hairdryer* sambil di sisir perlahan pada bulu anjing. Aktivitas ini sebenarnya bisa dilakukan oleh satu orang.

Dikarenakan produk tidak memberikan kompartemen yang memadai dan tingkah laku anjing yang terkadang banyak bergerak, hingga harus dilakukan oleh dua orang pada ruang terbatas. Hal ini membuat *user* harus mengeluarkan tenaga yang lebih banyak. Sehingga pemilik produk merasa tidak efisien dan lelah jika melakukan *grooming* seorang diri. Produsen ataupun desainer pembuat produk yang beredar belum memiliki kesadaran atas aspek penting dalam membuat produk meja *grooming* yang dapat memenuhi kebutuhan *user* di rumah.

Peluang bisnis dalam pasar market *pet care at home* diprediksi masih sangat besar di masa *new normal*. Para pemilik anjing peliharaan sebagai *user*, memerlukan produk yang dapat memenuhi kebutuhannya. Ketika harus melakukan *grooming* pada ruang kerja terbatas yang dilakukan dengan cepat. Perancangan dan pengembangan meja *grooming* yang sesuai di rumah merupakan salah satu cara untuk merealisasikan produk yang estetik, inovatif, dan dapat memenuhi kebutuhan penggunaanya.

## **B. Rumusan Masalah**

Adapun perumusan masalah dalam uraian latar belakang tersebut, perancang merumuskan pokok rumusan masalah berbunyi: Bagaimana rancangan meja *grooming multifunction* untuk anjing peliharaan yang ideal dengan menonjolkan sisi estetika?

### C. Batasan Masalah

Perancangan furniture ditujukan untuk pemilik anjing peliharaan sebagai *user* dan anjing peliharaan sebagai objek. Meja furniture akan dirancang agar dapat menunjang aktivitas kegiatan *grooming* yang digunakan seorang diri dan nyaman untuk anjing.

Rancangan produk mengimplementasikan tampilan desain sederhana namun tetap unik untuk penempatan teras rumah, dalam konstruksi diterapkan sistem multifungsi dan *mobile* sehingga produk berkembang menjadi inovatif dan fungsional. Topik perancangan ini akan dibatasi menjadi perancangan desain *dog grooming table multifunction* pada *dog house*.

### D. Tujuan dan Manfaat

#### 1. Tujuan

Tujuan perancangan furniture ini sebagai berikut :

- a. Mendapatkan rancangan meja *grooming multifunction* yang ideal dengan menonjolkan sisi estetika.

#### 2. Manfaat

Manfaat atas kegiatan perancangan tugas akhir ini sebagai berikut:

- a. Mahasiswa
  - 1) Sebagai syarat memenuhi tugas akhir S1 Program Studi Desain produk.
  - 2) Menambah wawasan lebih dalam tentang desain dan implementasinya pada perancangan dan *development pet product*.
  - 3) Merancang produk inovasi yang dapat meringankan tenaga manusia dalam mengurus anjing peliharaan selama kondisi di rumah.
- b. Institusi
  - 1) Memberikan sarana pemahaman tahapan desain dan proses yang harus diperhatikan dalam merancang *pet product*.

- 2) Hasil rancangan dapat menjadi gambaran mengenai pasar *pet product* di Indonesia atas produk eksisting rancangan kompetitor.

c. Masyarakat

- 1) Menambahkan opsi menghemat waktu, biaya, dan tenaga perawatan untuk anjing peliharaan dengan melakukan *grooming* sendiri.
- 2) Sebagai sarana untuk belajar dan melatih keahlian dalam melakukan *grooming* di rumah.
- 3) Membuka peluang bisnis lapangan baru yaitu jasa *grooming* rumahan.
- 4) Memberikan peluang bisnis untuk produksi meja *grooming*.

