

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Furnitur

Furnitur berkontribusi sebagai pemenuhan fungsi dan visual dalam sebuah ruang interior (Ching 319). Visual dalam sebuah furniture yang dimaksud adalah pengaruh bentuk, garis, warna, tekstur, dan skala masing – masing benda maupun pengaturan spasialnya. Pemilihan perabot yang baik dan aman adalah perabot yang awet, tidak mudah mengelupas, tidak mudah terbakar, mudah dibersihkan, tidak beracun atau menimbulkan reaksi kimia yang berbahaya (Ching 242).

Furnitur terbagi menjadi fasilitas wadah, kerja, dan istirahat. Fasilitas-fasilitas tersebut diwujudkan menjadi berbagai jenis furnitur, yaitu meja, kursi, dan rak penyimpanan.

2.1.1. Fasilitas Kerja

Fasilitas bidang kerja merupakan sarana bagi manusia untuk beraktivitas dengan menaruh benda tertentu di atasnya. Fasilitas jenis ini berkaitan dengan mata indera mata dan tangan. Fasilitas kerja yang sering digunakan pada perancangan *cat-friendly furniture* adalah fasilitas kerja yang terletak di ruang keluarga dan ruang tamu.

A. Meja

Meja adalah salah satu jenis furnitur yang memiliki fungsi sebagai tempat meletakkan benda, sebagai aksesoris ruang, dan juga menambah estetika ruang. Pada rumah tinggal, meja tidak hanya diletakkan pada ruang tamu dan ruang keluarga. Ruang tidur juga diletakkan meja, biasanya meja rias, nakas, dan lain-lain. Elemen meja terbagi menjadi 3 bagian , yaitu: (Aryanto 7)



Gambar 2.1. Bagian – bagian Meja

Sumber: Aryanto (2012, p.7)

a. Kepala atau *top table*

Bagian ini berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan benda. Material yang digunakan biasanya material yang kokoh, kuat, dan tahan gores.

b. Badan Meja

Badan meja merupakan bagian paling besar dari meja, biasanya digunakan untuk *storage* atau tempat penyimpanan. Tidak semua meja memiliki bagian ini, sehingga hanya memiliki *top table* dan kaki meja.

c. Kaki meja

Bagian ini merupakan penopang *top table* atau badan meja (jika ada). Pada umumnya jumlah kaki meja ada 4 buah, namun semakin majunya konstruksi furnitur, kaki meja bisa kurang atau lebih. Material yang digunakan biasanya besi, kayu, atau campuran *stainless steel*.

Meja dikategorikan menjadi 5 kategori besar, berikut 5 kategori tersebut. (Aryanto 8-11)

a. *Coffee Table*

Meja kategori ini biasanya digunakan sambil duduk santai menikmati secangkir kopi. Meja ini selain untuk bersantai, juga digunakan untuk menjamu tamu yang datang. *Coffee table* dapat diletakkan di 3 tempat, yaitu di teras, ruang tamu, dan ruang keluarga.



Gambar 2.2. *Coffee Table*

Sumber: <http://architectaria.com/memilih-jenis-meja-yang-sesuai-untuk-ruang-tamu-anda.html>

b. *End Table*

Sesuai dengan namanya *end table* diletakkan di sudut – sudut ruang, sehingga tidak membuang *space* yang ada. Fungsi dari meja ini dapat sebagai aksesoris dalam ruang, namun meja ini bersifat optional (tidak harus ada).



Gambar 2.3. *End Table*

Sumber: <http://architectaria.com/memilih-jenis-meja-yang-sesuai-untuk-ruang-tamu-anda.html>

c. *Working Table*

Memiliki fungsi untuk melakukan aktivitas bekerja di dalam rumah. Biasanya dilengkapi dengan laci untuk menyimpan alat – alat yang digunakan untuk bekerja. Bentuk dan desain cenderung *simple*, namun efektif.



Gambar 2.4. *Working Table*

Sumber: <http://architectaria.com/>

2.1.2. Fasilitas Duduk

Fasilitas duduk merupakan sarana bagi manusia untuk melakukan aktivitas duduk. Fasilitas jenis ini memiliki tingkat kesulitan yang paling tinggi dibandingkan jenis furniture lainnya. Hal tersebut dikarenakan furniture jenis ini harus memperhatikan dengan baik ergonominya, jika tidak nyaman atau salah dimensi dapat berakibat buruk untuk penggunaannya. Fasilitas duduk yang sering digunakan pada perancangan *cat-friendly furniture* adalah fasilitas duduk yang terletak di ruang keluarga dan ruang tamu..

A. Kursi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kursi adalah tempat untuk duduk yang memiliki kaki dan sandaran. Fungsi utama dari kursi tentunya adalah tempat atau fasilitas untuk duduk. Umumnya, kursi memiliki 4 bagian utama yaitu kaki, dudukan, sandaran dan sepatu. (Aryanto 107)



Gambar 2.5. Bagian – bagian Kursi

Sumber: Aryanto (2012, p.107)

a. Kaki

Merupakan bagian dasar dari sebuah kursi. Umumnya kaki kursi berjumlah 4, tetapi tidak jarang pula yang jumlah kakinya kurang dari 4 dengan adanya konstruksi khusus.

b. Dudukan

Elemen terpenting dari sebuah desain kursi. Biasanya harus didesain senyaman mungkin. Dudukan kursi biasanya diberi alas tambahan seperti busa atau bantalan.

c. Sandaran

Bagian ini memberi kenyamanan pada kursi. Umumnya ada 2 jenis sandaran, yaitu sandaran punggung dan sandaran tangan (armrest). Biasanya dilengkapi bantalan adapula yang tidak.

d. Sepatu

Terletak di bawah kaki kursi. Fungsinya adalah untuk menjaga lantai agar tidak tergores saat kursi dipindahkan. Ada 2 bahan yang dapat digunakan sebagai sepatu kursi, yaitu karet dan roda.

Berdasarkan jumlah dudukan kursi dapat dibagi menjadi 2 jenis, yaitu kursi tunggal (*single chair*) dan kursi majemuk (*multi-seater chair*). Pengaplikasian pada ruang disesuaikan dengan kebutuhan aktivitas pengguna. (Aryanto 108-109)

a. Kursi Tunggal (*Single Chair*)

Kursi dibuat untuk diduduki satu orang, sehingga hanya memiliki satu dudukan saja. *Single chair* ini dapat diletakkan dimana saja sebagai kebutuhan tempat duduk di setiap ruang di dalam rumah.



Gambar 2.6. *Single Chair*

Sumber: <https://www.pastemagazine.com/>

b. Kursi Majemuk (*Multi – Seater Chair*)

Jenis kursi ini memiliki beberapa dudukan dalam satu unit, sehingga dapat diduduki lebih dari satu orang.. Salah satu inovasi dari kursi majemuk ini adalah penggunaan busa dan *upholstery* yang melapisi hampir seluruh bagian kursi, disebut sofa. Biasanya, kursi majemuk ini diletakkan di ruang tamu atau ruang keluarga atau di ruang – ruang yang digunakan untuk berkumpul dan bercengkrama bersama.



Gambar 2.7. *Multi - Seater Chair*

Sumber: <http://www.habitat.co.uk/wilmot-green-wool-mix-2-seater-sofa-with-multi-coloured-buttons-91334>

2.1.3. Fasilitas Wadah

Fasilitas wadah atau juga simpan merupakan sarana bagi manusia dapat menaruh atau menyimpan benda tertentu di dalamnya. Fasilitas jenis ini berkaitan dengan mata indera mata dan tangan. Fasilitas wadah atau simpan yang sering digunakan pada perancangan *cat-friendly furniture* adalah fasilitas kerja yang terletak di ruang keluarga dan ruang tamu.

A. Rak Penyimpanan

Salah satu bentuk tempat penyimpanan untuk rumah tinggal adalah rak penyimpanan. Kata rak berasal dari bahasa Belanda “*racken*”, yang berarti “meraih”. Bila dikaitkan dengan penyimpanan, kata tersebut mengandung arti “tempat untuk meletakkan barang yang dapat diraih dengan mudah”. Dalam pengertian yang lebih luas, rak dapat diartikan sebagai bagian terbuka dalam sebuah lemari penyimpanan. Jadi dapat disimpulkan, semua material yang dapat digunakan untuk menyimpan meskipun hanya berupa *shelf* (papan/ambalan) dapat diartikan sebagai rak. (Akmal 11)

Seiring dengan berkembangnya jaman, bentuk dan desain dari rak penyimpanan terus berkembang mengikuti tren yang ada. Dalam segi bentuk, rak penyimpanan terbagi menjadi 4 jenis, yaitu kotak, modular, melengkung, dan abstrak. Sementara, berdasarkan cara pemasangannya, rak penyimpanan terbagi menjadi 3 jenis: (Swasti 31-35)

a. Berdiri di atas lantai

Rak penyimpanan ini dapat berdiri sendiri atau disandarkan ke dinding. Kelebihan dari rak penyimpanan berdiri ini adalah mudah dipindah – pindah (fleksibel) dan mudah dipadukan dengan model jenis lain.



Gambar 2.8. Rak Jenis Berdiri di Atas Lantai

Sumber: Akmal (2011, p.11)

b. Menempel di dinding

Rak penyimpanan jenis ini dilekatkan ke dinding.



Gambar 2.9. Rak Jenis Menempel di Dinding

Sumber: Akmal (2011, p.10)

2.2. Model Furnitur

Secara umum, furnitur mempunyai fungsi yang sama, selain pelengkap atau elemen pengisi ruang, furnitur mempunyai peran penting lainnya karena dalam hal ini furnitur dianggap sebagai benda fungsional yang dapat digunakan sesuai dengan fungsinya masing – masing. Berikut pengelompokan model furnitur secara umum:

a. *Knockdown Furniture*

Sebuah konstruksi pada produk mebel yang dalam pembuatannya menggunakan sistem lepasan atau bongkar pasang. Dengan kata lain, *knockdown* adalah furnitur yang bisa dibongkar pasang (dibongkar lalu dirakit kembali). Kekuatan pada *knockdown furniture* sebagian besar berasal daribaut atau sekrup yang digunakan untuk merekatkan komponen – komponen antar bagian, karena dalam konstruksi ini tidak menggunakan lem sama sekali pada sambungan antar komponen.

b. *Furniture Multifungsi*

Dapat diartikan dengan satu furnitur dengan beragam fungsi yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan rumah tangga, baik dalam rumah tangga secara harafiah maupun rumah tangga perusahaan. Furnitur jenis ini dapat menghemat penggunaan ruang. Karena lahan yang ada semakin minim, dengan menggunakan furnitur jenis ini, furnitur dapat lebih diringkas dan tidak membuang banyak ruang (Akmal 5).

c. *Loose Furniture*

Jenis furniture ini yang paling umum, furnitur memiliki banyak jenis bentuk dan dapat dipindah – pindah dengan mudah.

d. *Built in Furniture*

Jenis furnitur ini dibuat khusus dalam area tertentu sehingga ukurannya tepat dan tidak dapat dipindah-pindahkan. Furnitur jenis ini banyak digunakan agar dapat menggunakan area dengan maksimal, dan dapat dibuat sesuai keinginan kita.

2.3. Material dan Konstruksi Furnitur

Material merupakan salah satu elemen yang penting saat pembuatan dari sebuah furnitur karena mempengaruhi kenyamanan hingga estetika. Pada perancangan furnitur ini, material yang digunakan adalah kayu dan besi. Penggunaan kedua material tersebut karena karakter yang dimiliki oleh kayu dan besi dirasa cocok dengan kebutuhan furnitur.

Kayu merupakan material yang digunakan untuk membuat furnitur sejak lama. Sekarang material – material yang digunakan berbagai macam dan kadang dikombinasikan untuk melengkapi kekurangan satu sama lain. Kayu yang paling sering digunakan adalah kayu jati, namun karena mulai sulit dicari, harga dari kayu jati meningkat dan dirasa cukup mahal. Alternatif penggunaan kayu hasil olahan seperti MDF, tripleks, dan lain – lain sudah banyak digunakan untuk membuat sebuah furniture. Kayu – kayu hasil olahan tersebut biasanya difinishing dengan PVC ataupun HPL dan *water base finishing*. Beberapa kelebihan dari kayu adalah kuat, tahan lama, dan memiliki kesan natural atau alam.

Material besi dan *stainless steel* sekarang juga cukup populer dan banyak digunakan mulai dari peralatan makan hingga furniture. Kelebihan dari stainless steel ini adalah anti karat, sehingga tahan lama dan dapat memberikan kesan elegan. Kemudian material besi terbagi menjadi dua macam yaitu besi tempa (karena dilakukan proses penempaan untuk membentuk besi) dan besi cor (besi cair kemudian dicetak). Besi memiliki kelebihan kuat, mudah ditemukan, dan tidak butuh banyak perawatan (hanya finishing anti karat). (Aryanto 13-18)

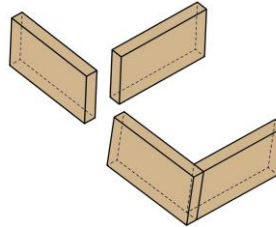
Material – material tersebut kemudian digabungkan dengan menggunakan konstruksi tertentu untuk menjadi sebuah satu kesatuan furnitur. Kayu dan besi memiliki berbagai macam konstruksi mulai dari yang mudah hingga rumit yang penggunaannya disesuaikan dengan kebutuhan fungsi furnitur tersebut.

2.3.1. Joint Material Kayu

Berikut berbagai jenis konstruksi atau join furnitur yang umum digunakan. (Lensifie)

a. *Butt joints*

Teknik menyambung kayu membentuk siku yang paling mudah dilakukan. Sambungan untuk mengikat sambungan ini diperlukan bantuan paku, sekrup, atau lem. Kekurangannya sambungan ini agak kasar penampilannya.

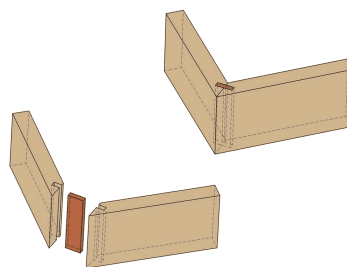


Gambar 2.10. *Butt Joint*

Sumber: <http://www.craftsmanspace.com/>

b. *Mitred Butt Joints*

Hampir sama dengan jenis sambungan Butt Joints, namun ujung siku sambungan dipotong membentuk sudut 45 derajat, sehingga ketika kedua papan dipadukan, kedua ujung siku akan bertemu dan membentuk sudut tepat 90 derajat. Kelebihan sistem ini dibanding dengan basic joinery (penyambungan kayu standar) lainnya adalah sambungan akan terlihat lebih rapi. Kelemahannya adalah cara ini lebih sulit, di mana sudut potong harus tepat dan presisi, karena bila tidak, sambungan akan bergeser dan sudutnya tidak tepat 90 derajat.



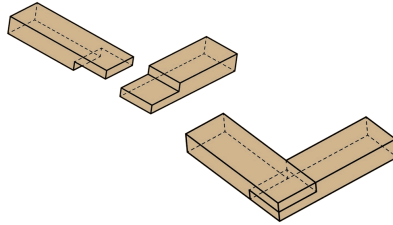
Gambar 2.11. *Mitred Butt Joint*

Sumber: <http://www.craftsmanspace.com/>

c. *Half lap joints*

Sambungan ini termasuk sambungan sudut, namun yang digunakan adalah sebagian ketebalan papan. Cara membuat sambungan ini adalah dengan

memotong ketebalan papan masing-masing menjadi setengahnya, kemudian papan menjadi satu. Setelah itu papan dapat dipaku atau dilem.

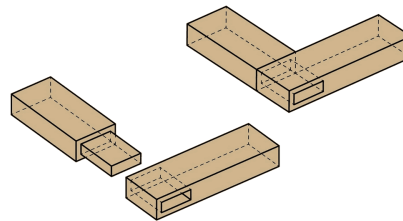


Gambar 2.12. *Half Lap Joint*

Sumber: <http://www.craftsmanspace.com/>

d. *Mortise & Tenon Joints*

Sistem penyambungan kayu dengan membuat lubang (Mortise) pada salah satu kayu yang hendak disambung, dan membuat lidah Tenon untuk dimasukkan pada lobang Mortise tersebut. Sistem ini dapat dibuat bervariasi tergantung model dan konstruksi model barang yang akan dibuat. Mortise-Tenon merupakan teknik konstruksi sangat tua yang telah berdiri ujian waktu dan masih digunakan saat ini.

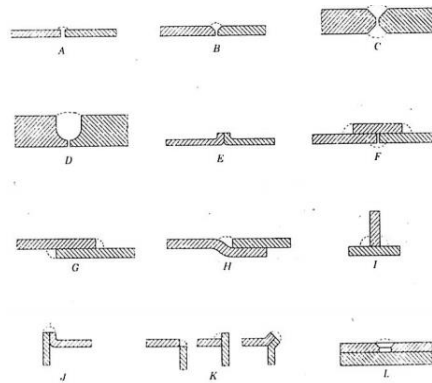


Gambar 2.13. *Mortise & Tenon Joint*

Sumber: <http://www.craftsmanspace.com/>

2.3.2. Joint Las

Sambungan las mempunyai beberapa jenis sambungan diantaranya bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Jenis sambungan las. A. Sambungan tumpul, B. Sambungan tumpul dengan alur V tunggal, C. Sambungan tumpul dengan alur U ganda (untuk pelat tebal), D. Sambungan tumpul dengan alur U (untuk coran tebal), E. Sambungan tekuk (untuk logam tipis), F. Sambungan tumpul dengan pita lapis, G. Sambungan tumpang (dengan las sudut tunggal atau ganda), H. Sambungan tumpul tekuk (tunggal atau ganda), I. Sambutan tumpul T, J. Sambungan sisi (untuk pelat tipis), K. Sambungan sudut (pelat tipis), L. Sambungan sumbat.

Gambar 2.14. Macam – macam Las

Sumber: <http://ft.unsada.ac.id/wp-content/uploads/2008/04/bab3-pp.pdf>

Las dibagi menjadi 3 bila dibagi dengan cara yang digunakan. (Daryus 49-66)

a. Pengelasan Tempa

Pengelasan yang dilakukan dengan cara memanaskan logam yang kemudian ditempa (tekan) sehingga terjadi penyambungan. Sebelum disambung, kedua ujung dibentuk terlebih dahulu, sehingga bila disambungkan keduanya akan bersambung ditengah-tengah terlebih dahulu.

b. Pengelasan dengan Gas

Proses pengelasan dimana digunakan campuran gas sebagai sumber panas. Nyala gas yang banyak digunakan adalah gas alam, asetilen dan hidrogen yang dicampur dengan oksigen.

c. Las Resistansi Listrik

Pada proses ini digunakan arus listrik yang cukup besar yang dialirkan ke logam yang disambung sehingga menimbulkan panas kemudian sambungan ditekan dan menyatu. Arus listrik yang digunakan akan dirobah tegangannya menjadi 4 sampai 12 volt sesuai kebutuhan.

2.4. Ergonomi

Istilah ergonomi berasal dari bahasa Latin yaitu *ergon* (kerja) dan *nomos*

(hukum alam) dan dapat didefinisikan sebagai studi tentang aspek - aspek manusia dalam lingkungan kerjanya yang ditinjau secara anatomi, fisiologi, psikologi, engineering, manajemen dan desain perancangan. Ergonomi berkenaan pula dengan optimasi, efisiensi, kesehatan, keselamatan dan kenyamanan manusia di tempat kerja, di rumah dan tempat rekreasi. (Nurmianto, 2008).

Ergonomi merupakan salah satu dari persyaratan untuk mencapai desain yang *qualified, certified, dan customer need*. Untuk menilai suatu hasil akhir dari produk sebagai kategori nilai desain yang baik biasanya ada tiga unsur yang mendasari, yaitu fungsional, estetika, dan ekonomi. Kriteria pemilihannya adalah *function and purpose, utility and economic, form and style, image and meaning*. Unsur fungsional dan estetika sering disebut *fit-form-function*, sedangkan unsur ekonomi lebih dipengaruhi oleh harga dan kemampuan daya beli masyarakat. (Wardani 63)

Ergonomi adalah ilmu yang menemukan dan mengumpulkan informasi tentang tingkah laku, kemampuan, keterbatasan, dan karakteristik manusia untuk perancangan mesin, peralatan, sistem kerja, dan lingkungan yang produktif, aman, nyaman dan efektif bagi manusia. Ergonomi merupakan suatu cabang ilmu yang sistematis untuk memanfaatkan informasi mengenai sifat manusia, kemampuan manusia dan keterbatasannya untuk merancang suatu sistem kerja yang baik agar tujuan dapat dicapai dengan efektif, aman dan nyaman (Sutalaksana, 1979 dalam Wardani 64). Oleh karena itu, ergonomi merupakan hal yang penting untuk memberikan kenyamanan pada pengguna dari *cat – friendly furniture*, yaitu manusia dan kucing. Rasa nyaman tersebut dapat diterapkan pada kebutuhan material yang aman untuk manusia dan kucing, tekstur yang sesuai fungsi dan kebutuhan, dan lain – lain.

Kebutuhan untuk mendapatkan rasa nyaman tersebut terdapat perbedaan antara manusia dan kucing. Kucing cenderung memiliki indera penciuman, sentuhan, dan pendengaran yang lebih sensitif dibandingkan dengan manusia. Kucing juga masih memiliki sifat liar yang ada sejak lahir. Beberapa hal tersebut perlu dipertimbangkan saat pemilihan material, *finishing* yang aman untuk kedua pihak, bentuk, dan fungsi yang dapat memenuhi kebutuhan dan kenyamanan manusia dan kucing.

2.5. Kucing

2.5.1. Sejarah Singkat

Kucing sudah menjadi hewan peliharaan dari sekitar 4000 tahun yang lalu oleh orang Mesir. Pada saat itu, kucing dianggap berharga layaknya dewa oleh orang Mesir bahkan setelah mati, kucing dimakamkan dan diberi ritual layaknya seorang manusia. Membunuh kucing dianggap sebuah tindakan kriminal oleh orang Mesir. Hal – hal tersebut dikarenakan keahlian kucing dalam menjaga toko makanan dengan menangkap tikus dan hewan pengerat lainnya.

Kucing kemudian berkembang dari Mesir ke Eropa dibawa oleh pedagang Eropa, kemudian berkembang ke Amerika. Kucing rumahan moderen di jaman sekarang agak berbeda dengan kucing Mesir jaman dulu, walaupun mereka berbagi gen yang sama tapi memiliki cabang gen yang berbeda. Nama ilmiah dari kucing Mesir adalah *Felis iybicia*, sedangkan kucing rumahan modern memiliki nama ilmiah *Felis domesticus*. Walaupun begitu, kucing rumahan moderen masih memiliki insting yang sama dengan leluhurnya untuk bertahan hidup. Hal tersebut dapat dijadikan cara untuk meningkatkan hubungan antara kucing peliharaan dan manusia dengan bermain bersama dan memberi perhatian pada kucing. (Humane 1)

2.5.2. Karakteristik dan sifat Kucing

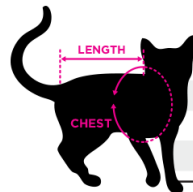
Kucing memiliki bentuk badan dan kemampuan untuk berburu mangsa. Dibandingkan dengan anjing, kucing cenderung lebih kecil dengan tinggi sekitar 30cm sampai pundak, panjang badan sekitar 45cm, dan hingga buntut sekitar 30cm untuk kucing dewasa. Pada dasarnya ada 2 variasi bentuk badan kucing, yaitu ‘Cobby type’ (badan cukup besar) dan ‘The Lithe’ (badan terlihat kurus atau langsing). (Tabor 11)



Gambar 2.15. Contoh Kucing Tipe *Cobby* dan *Lithe*

Sumber: Tabor (2007, p.11)

Pada Gambar 2.16. adalah ukuran badan kucing saat usia kucing sekitar 1 tahun atau lebih (sudah dewasa) yang terbagi menjadi 3 macam ukuran, yaitu *small*, *medium*, dan *large*.



	INCHES/POUNDS			CENTIMETERS/KILOGRAMS		
	SMALL	MEDIUM	LARGE	SMALL	MEDIUM	LARGE
CHEST	11-14 in	14-17 in	17-20 in	28-36 cm	36-43 cm	43-51 cm
LENGTH	10-13 in	13-16 in	13-16 in	26-33 cm	33-41 cm	33-41 cm
APPROX. WEIGHT	4-8 lbs	8-12 lbs	12-16 lbs	2-4 kg	4-6 kg	6-8 kg

Gambar 2.16. Ukuran Badan Kucing Dewasa

Sumber: <https://www.cat-toure.com/pages/size-chart>

Kucing merasakan dan melihat dunia dengan cara yang berbeda dari manusia. Mulai dari indera pendengaran, penciuman, perasa, dan peraba kucing lebih sensitive dibandingkan manusia, sedangkan indera penglihatan kucing memang tidak terlalu berwarna seperti manusia, namun kucing dapat melihat dengan jelas pada malam hari atau di kegelapan.

a. Pendengaran

Kucing peka terhadap suara dengan *pitch* yang tinggi, bahkan suara tersebut diluar batas pendengaran manusia. Suara merupakan salah satu cara kucing untuk bertahan hidup dan berkomunikasi. Kucing sensitif terhadap suara yang keras dan nyaring, sehingga dapat menyebabkan kucing menjadi stress dan tidak nyaman. Oleh karena itu, kucing lebih menyukai suasana yang tenang. (Humane 4)

b. Penciuman

Kucing memiliki 2 indera penciuman, hidung dan salah satunya terletak di langit – langit dalam mulutnya. Bagian itu disebut *vomeronasal organ*. Aroma biasanya digunakan kucing untuk saling berkomunikasi dengan satu sama lain dan sebagai tanda kepemilikan dari sebuah wilayah dan benda. Penandaan biasanya dilakukan kucing dengan menggosokkan badannya ke benda, agar aroma tubuh kucing dapat melekat pada benda tersebut. (Humane 4)

c. *Scratching*

Kebiasaan ini memiliki berbagai macam tujuan, yaitu *stretching*, menandai kepemilikan atau wilayah, berolahraga, dan hiburan. Mengasah kuku kucing

sebaiknya dilakukan dengan menyediakan fasilitas untuk mengasah kuku yang memiliki permukaan yang tidak terlalu kasar juga tidak terlalu licin. (Humane 4,8)

d. *Touch*

Kucing memiliki jutaan reseptor sentuhan yang terdapat pada bagian wajah (hidung dan kumis) dan kaki (telapak kaki dan bantalan kaki). Reseptor pada wajah berguna untuk memperkirakan apakah kucing dapat melewati sebuah ruang yang sempit, sedangkan reseptor pada kaki berguna untuk mendeteksi bagaimana keadaan mangsa saat itu (masih hidup atau sudah mati). Fungsi dari indera peraba kucing adalah untuk berburu dan beraktivitas pada saat malam hari. (Humane 4)

e. *Vision*

Kucing dapat melihat dengan jelas, bahkan dalam kegelapan sekalipun. Hal tersebut dikarenakan terjadinya pantulan cahaya dari *tapentum*. Pantulan tersebut menyebabkan kucing dapat melihat dalam gelap dan bola matanya menjadi mengkilap. (Humane 4)

f. *Walking dan Running*

Kucing memiliki cara jalan yang indah dan anggun, hingga sebutan *catwalk* pada peragaan busana terinspirasi dari hewan kucing. Kucing merupakan pelari yang hebat dan cukup cepat karena masih terdapat gen dari nenek moyangnya yang selalu memburu mangsa untuk makanannya. Hal tersebut dibantu dengan reflek kucing yang cepat dan juga bentuk tulang serta otot kucing yang mampu berlari dengan cepat. (Tabor 12)

g. *Climbing dan Leaping*

Pada bagian kaki kucing terdapat pelindung kuku kakinya saat melompat ataupun berlari dengan cepat agar tidak mudah terluka dan patah. Dengan badan bagian belakang yang kuat, kucing mampu melompat cukup tinggi, bahkan memanjat sampai ke atas pohon yang tinggi. Kebiasaan ini digunakan kucing untuk melindungi dirinya bila sudah tidak ada tempat bersembunyi lagi. (Humane 5)

2.6. *Business Plan*

Business Plan adalah deskripsi detail tentang bagaimana bisnis dapat mencapai tujuan atau *goals*. Terdapat beberapa aspek yang harus diperhatikan

dalam *business plan* ini, yaitu produk, marketing, operational cost, dan lain – lain. Hal – hal tersebut harus dipersiapkan dengan matang, agar bisnis dapat berjalan dengan baik. (*An Introduction to Business Plan*) (*entepreneur*)

2.6.1. Branding

Menurut AMA (*American Marketing Association*), *brand* adalah “nama, sebutan, tanda, simbol, atau desain, atau sebuah kombinasi dari semuanya. Berguna untuk mengidentifikasi benda atau barang dan jasa dari penjual satu dengan yang lainnya dalam sebuah persaingan bisnis”. Secara teknis, maka setiap kali seorang pemasar menciptakan nama, logo, atau simbol baru untuk produk baru, ia telah menciptakan sebuah *brand*.

Fungsi dari brand bagi konsumen adalah media untuk mengidentifikasi asal keberadaan produk, bentuk pertanggung jawaban oleh produsen bagi konsumen , mengurangi risiko, meminimalisasi biaya dalam proses pengambilan keputusan pembelian, bentuk komitmen oleh produsen pembuat produk kepada pengguna melalui produk yang dihasilkan, alat simbol pembeda, dan sebagai tanda kualitas.

Menurut MMA, kunci dari membuat sebuah *brand* adalah dengan benar memilih nama, logo, simbol, desain paket, atau karakteristik lain yang mengidentifikasi dan membedakan suatu produk dengan yang lainnya. Elemen – elemen yang digunakan ada berbagai macam dan bentuk, mulai dari tulisan hingga gambar. Pemilihan elemen disesuaikan dengan apa yang mau ditonjolkan dari produk atau jasa tersebut.