

6. KONSEP DAN TRANSFORMASI DESAIN

6.1. Konsep Perancangan

Dari permasalahan dan kebutuhan yang ada, konsep yang digunakan pada perancangan *Cat-friendly furniture* ini adalah “FUGE” yang merupakan singkatan dari “*Fun Geometrics*”. Bentuk dari furnitur ini menggunakan bentukan geometris yang digabung dengan bentuk lengkung dan atau hilang tajam. Dengan penambahan lengkung dan hilang tajam, furnitur jadi memiliki kesan dinamis.

a. Bentuk

Bentuk *Cat-friendly furniture* ini menggunakan bentukan geometris yang digabungkan dengan bentuk lengkung serta hilang tajam. Hal ini dikarenakan bentuk geometris cenderung kaku dan membosankan, sehingga penambahan lengkung ini dapat memberi kesan lebih dinamis serta mempermudah pengguna dalam membersihkan furnitur dan aman bagi kucing karena kucing tidak akan terjepit ataupun tertusuk ujung yang tajam.



Gambar 6.1. Konsep Bentuk

b. Warna

Cat-friendly furniture ini menggunakan warna alami dari kayu dan atau warna – warna netral, seperti abu – abu, putih, dan coklat. Warna – warna tersebut dipilih karena dari analisa tipologi ruang dan furnitur, dominan ruang - ruang yang ada menggunakan warna netral dan alami dari kayu solid dan juga mudah beradaptasi dengan ruang.



Gambar 6.2. Konsep Warna

c. Material dan Finishing

Material yang digunakan pada *Cat-friendly furniture* ini adalah kayu solid (nyatoh, mahoni, dan merbau) dan fabrikasi (multipleks). Ketebalan kayu solid dan fabrikasi yang digunakan kurang lebih antara 1,5cm, 2cm, 3cm, dan 5cm. Kemudian menggunakan finishing veneer dan *water base*. Pemilihan finishing menggunakan veneer dan *water base* karena kedua finishing tersebut merupakan bahan yang paling aman untuk kucing. Pada bagian *scatcher* menggunakan material kain sisal. Kain sisal mengandung serat kayu yang cocok untuk mengasah kuku kucing.



Gambar 6.3. Karpetsisal

Sumber: id.aliexpress.com

d. Konstruksi

Terdapat beberapa bagian atau komponen dari *Cat-friendly furniture* yang dapat dilepas - pasang dan ada beberapa bagian yang tetap. Bagian – bagian yang dapat dilepas – pasang untuk mempermudah pengguna saat mengganti bagian yang rusak tersebut. Pada bagian yang tetap menggunakan join kayu dan teknik *bending*, sedangkan pada bagian yang dapat dilepas – pasang menggunakan felcro.

e. Gaya Desain

Gaya desain yang diterapkan pada furniture ini adalah gaya desain *Scandinavian*. Hal ini karena gaya *Scandinavian* memenuhi kebutuhan dan solusi dari masalah yang ada. Bentuk yang simpel dan mengutamakan fungsi dari furniture serta warna yang netral merupakan beberapa karakteristik dari gaya *Scandinavian*.

6.2. Varian Desain

Adanya variasi desain pada *cat – friendly furniture* memiliki tujuan menarik minat masyarakat untuk membeli produk yang ada, selain itu masyarakat juga tidak cepat bosan dengan desain yang sudah ada.

Varian desain yang ditawarkan adalah berbagai macam warna dari kayu atau veneer, kain *scratcher*, dan kain pada *cushion*. Warna kayu atau veneer ada 3 warna, yaitu *dark brown* (cokelat tua), *medium brown* (cokelat medium), *light brown* (cokelat muda), dan *white* (putih).



Gambar 6.4. Varian Warna Kayu atau Veneer

Kain yang digunakan untuk *scratcher* adalah kain atau anyaman sisal, warna kain atau anyaman sisal yang ditawarkan, yaitu *artic blue*, *light grey*, *natural beige*, dan *dark brown-grey*. Warna yang ada cenderung agak pucat karena material sisal merupakan serat kayu alami, sehingga variasi warna cenderung natural.



Gambar 6.5. Varian Warna Kain *Scratcher*

Pada *cushion* menggunakan kain Oscar. Varian warna Oscar yang ditawarkan, yaitu *light yellow*, *light grey*, *grey*, dan *navy*. Warna yang ditawarkan cenderung warna netral, sehingga mudah digabungkan dengan warna dari *scratcher* dan kayu atau veneer.



Gambar 6.6. Varian Warna Kain *Cushion*

Konsumen dapat memilih sendiri warna – warna yang akan digunakan pada bagian tertentu yang sudah desainer tentukan. Desainer sendiri sudah memberikan beberapa pilihan alternatif furnitur. Berikut beberapa alternatif tersebut.

a. DB Toyger

Pada alternatif 1 ini diberi nama DB Toyger yang terinspirasi dari kucing jenis toyger. Kucing jenis toyger memiliki warna bulu cokat tua dan cokelat muda, sedangkan DB adalah singkatan dari *Dark Brown*. Penambahan DB dikarenakan pada alternatif ini warna yang dominan adalah *dark brown*.



Gambar 6.7. Kucing Jenis Toyger

Sumber: <http://dinoanimals.pl/zwierzeta/kot-toyger-kieszonkowy-tygrys/>

Sesuai dengan warna dari kucing jenis toyger, warna pada alternatif 1 ini menggunakan kombinasi *dark brown*, *light brown*, kain Oscar *light yellow*, dan kain *scratcher* warna *natural beige*. Pada alternatif ini, konsumen dapat mengganti warna *scratcher* dan kain *cushion*.



Gambar 6.8. Varian Warna DB Toyger

b. MB Manx

Pada alternatif 2 ini diberi nama MB Manx yang terinspirasi dari kucing jenis Manx. Warna yang digunakan terinspirasi dengan warna bulu kucing jenis manx yang berwarna oranye dan putih. Sedangkan MB merupakan singkatan dari *Medium Brown*. Penambahan MB dikarenakan pada alternatif ini warna yang dominan adalah *medium brown*.



Gambar 6.9. Orange and White Manx

Sumber: http://www.vetstreet.com/cats/manx#1_ugw20zmq

Sesuai dengan warna dari *Orange and White Manx*, warna pada alternatif 2 ini menggunakan kombinasi *medium brown*, *white*, kain Oscar *light grey*, dan kain *scratcher* warna *light grey*. Pada alternatif ini, konsumen dapat mengganti warna *scratcher* dan kain *cushion*.



Gambar 6.10. Varian Warna MB Manx

c. LB Ashera

Pada alternatif ke 3 ini diberi nama LB Ashera yang terinspirasi dari kucing jenis ashera. Kucing jenis ashera memiliki warna bulu coklat muda (agak kekuningan) dan coklat tua, sedangkan LB adalah singkatan dari *Light Brown*. Penambahan LB dikarenakan pada alternatif ini warna yang dominan adalah *light brown*.



Gambar 6.11. Kucing Jenis Ashera

Sumber: <https://www.insureyourpaws.co.uk/blog/top-5-expensive-cat-breeds/>

Sesuai dengan warna dari kucing jenis ashera, warna pada alternatif 3 ini menggunakan kombinasi *light brown*, *dark brown*, kain Oscar navy, dan kain *scratcher* warna *dark – brown grey*. Pada alternatif ini, konsumen dapat mengganti warna *scratcher* dan kain *cushion*.



Gambar 6.12. Varian Warna LB Ashera

6.3. *Branding Cat – Friendly Furniture*

Cat – Friendly Furniture masih terasa asing ditelinga masyarakat, sehingga membutuhkan sebuah identitas untuk mewakili *Cat – Friendly Furniture* di pasar industry furnitur. Salah satu cara untuk memberikan identitas adalah dengan cara pemberian sebuah *brand* khusus. *Brand* yang diberikan untuk membuat identitas pada *Cat – Friendly Furniture* adalah sebuah logo.

Menurut UU no 15 tahun 2001 tentang *brand* pasal satu ayat satu adalah tanda yang berupa gambar, nama, kata, huruf-huruf, angka-angka, susunan warna, atau kombinasi dari unsur-unsur tersebut yang memiliki daya pembeda dan digunakan dalam kegiatan perdagangan dan jasa.

Keller juga menyatakan bahwa fungsi brand bagi konsumen adalah:
(Keller : 34)

- 1) Media untuk mengidentifikasi asal keberadaan produk
- 2) Bentuk pertanggung jawaban oleh produsen bagi konsumen
- 3) Mengurangi risiko
- 4) Meminimalisasi biaya dalam proses pengambilan keputusan pembelian
- 5) Bentuk komitmen oleh produsen pembuat produk kepada pengguna melalui produk yang dihasilkan
- 6) Alat simbol pembeda
- 7) Tanda kualitas

Brand yang digunakan adalah *Friendly Furniture for Cats* dengan logo “CATIERE” yang merupakan singkatan dari *Cat – Friendly Furniture*. “CAT” dari *Cat*, kemudian “IE” diambil dari kata *Friendly*, dan yang terakhir “RE” diambil dari kata *Furniture*. Penggunaan *Friendly Furniture for Cats* sebagai *brand* untuk memudahkan masyarakat memahami konsep dan fungsi dari furnitur, sedangkan singkatan “CATIERE” dibuat untuk mempermudah masyarakat mengingat furnitur ini.



Gambar 6.13. Logo, *Brand*, dan *Tagline Cat – Friendly Furniture*

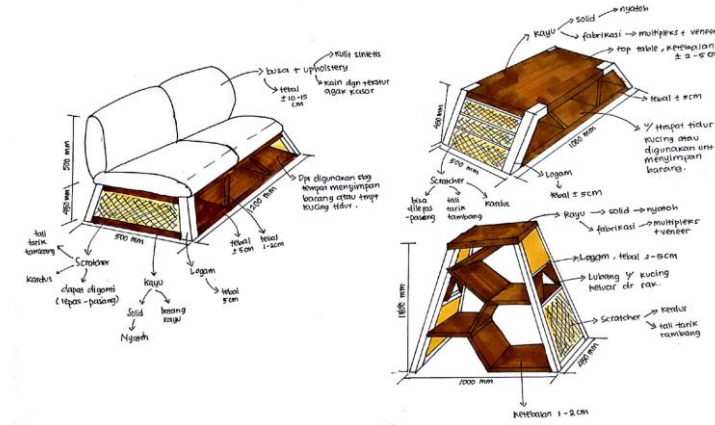
Pengaplikasian “CATIERE” pada logo menggunakan jenis *font* yang berbentuk lengkung dan tidak memiliki sudut yang tajam. *Font* tersebut melambangkan bentuk dari furnitur yang tidak memiliki sudut yang tajam, sehingga aman untuk digunakan manusia dan kucing. *Frame* pada logo yang berbentuk geometris juga melambangkan konsep dari *Cat – Friendly Furniture* yang menggunakan bentuk geometris. Pada bagian bawah logo terdapat *brand* dari *Cat – Friendly Furniture* untuk mempermudah masyarakat memahami dengan mudah fungsi dari produk. “*Furniture for you. Flat for Cats*” pada bagian paling bawah logo merupakan *tagline* dari furnitur ini yang memiliki arti furnitur ini dapat menjadi sebuah tempat tinggal bagi kucing.

6.4. Transformasi Desain

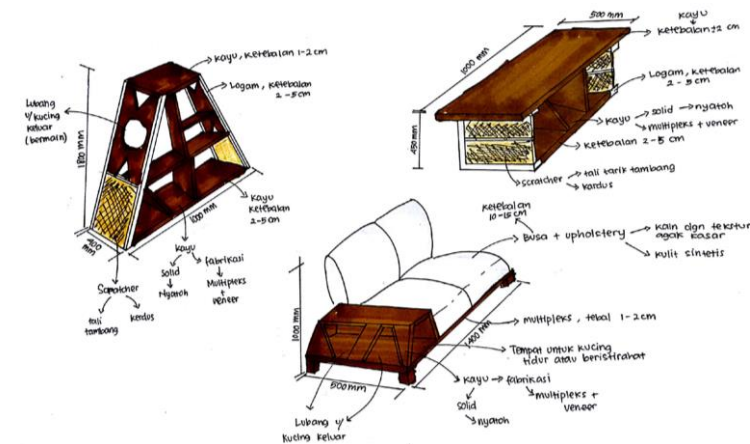
6.4.1. Alternatif Awal

Pada alternatif awal ini terdiri dari *coffee table*, *multiple seater*, dan rak penyimpanan. Bentuk dari alternatif ini adalah geometris dan memiliki sudut – sudut yang cukup tajam. Fungsi yang terdapat pada ke 3 furnitur, yaitu istirahat, bermain, dan *scratcher*. Material yang digunakan adalah kayu solid dan besi sebagai penyangga. Pada alternatif awal ini cenderung mengutamakan fungsi dan

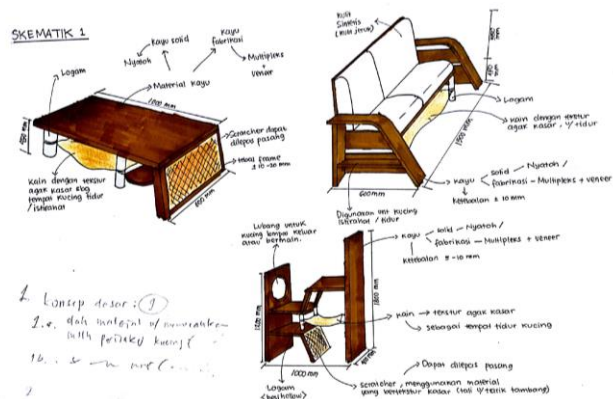
dirasa kurang aman untuk digunakan kucing karena kucing dapat tergores atau terjepit, selain itu desain dari alternatif – alternatif ini terasa pasif dan membosankan.



Gambar 6.14. Sketsa Alternatif 1



Gambar 6.15. Sketsa Alternatif 2

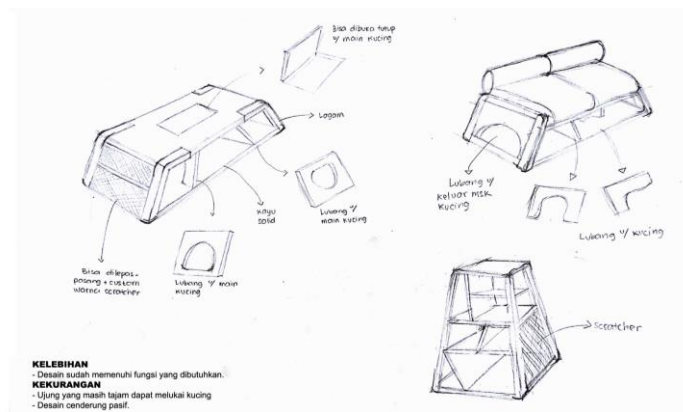


Gambar 6.16. Sketsa Alternatif 3

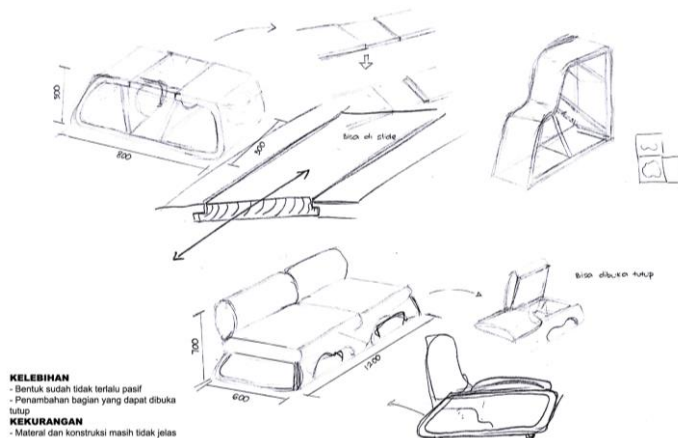
6.4.2. Pengembangan Alternatif

Pada pengembangan alternatif ini bentuk dari alternatif – alternatif desain menggunakan bentuk geometris, lengkung, dan hilang tajam agar aman untuk kucing dan mempermudah pengguna untuk membersihkan furnitur. Fungsi bermain, istirahat, sembunyi, dan *scratcher* juga sudah ditambahkan pada furnitur. Selain itu, adanya penambahan *hardware* atau adanya pintu sehingga dapat mempermudah manusia saat menyimpan benda atau mengeluarkan kucing dari furnitur. Furnitur juga dilengkapi dengan lubang yang digunakan sebagai tempat kucing lewat (bermain).

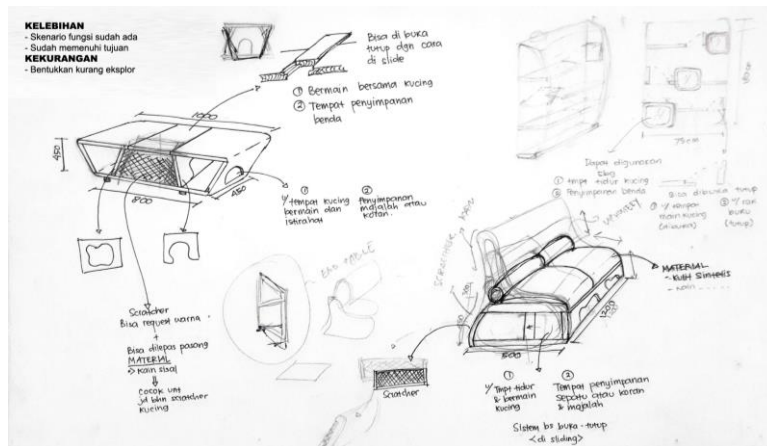
Kekurangan dari alternatif – alternatif desain ini adalah konstruksi dan bentuk dari alternatif ini masih kurang eksplorasi, kurangnya pengolahan material kayu, sehingga cenderung monoton dan kurang menarik.



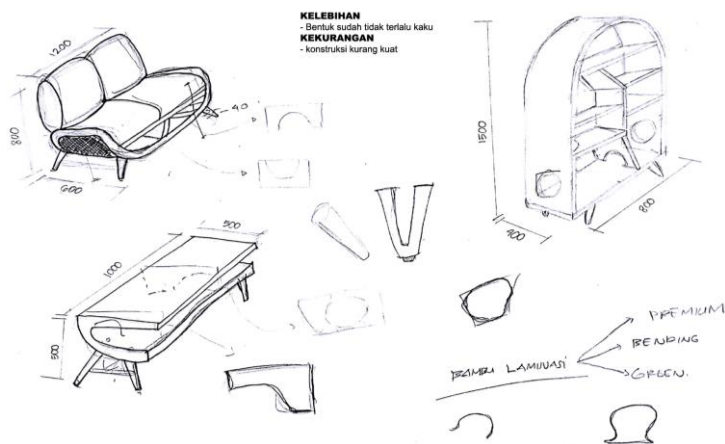
Gambar 6.17. Sketsa Alternatif Pengembangan 1



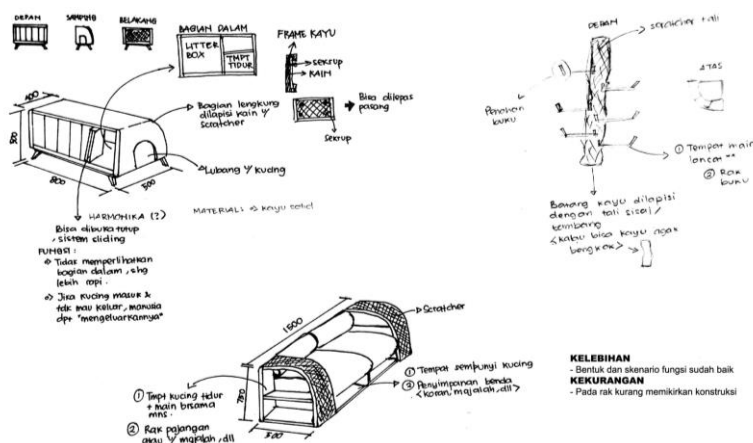
Gambar 6.18. Sketsa Alternatif Pengembangan 2



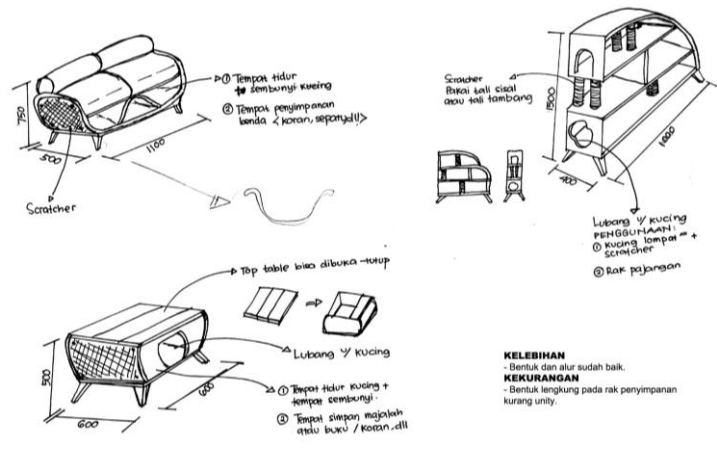
Gambar 6.19. Sketsa Alternatif Pengembangan 3



Gambar 6.20. Sketsa Alternatif Pengembangan 4



Gambar 6.21. Sketsa Alternatif Pengembangan 5



Gambar 6.22. Sketsa Alternatif Pengembangan 6