



# Perancangan *pet furniture* ramah anak untuk meningkatkan interaksi antara anak dan hewan peliharaan

Jeanny Octavia,<sup>1\*</sup> Yusita Kusumarini<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra, Surabaya, Indonesia

## Abstract

*Living organisms basically live together, no exception for humans and animals. Therefore, the welfare of humans and animals need to be considered. One of many ways is to domesticate and tame it, turning some animals into pets, so we can interact with each other. Interaction can be done by anyone, even by children in their early childhood, as at this age, children learn to understand the surrounding environment, including the pets in their homes. The purpose of this design is to provide innovation of facilities to support the interaction of children and pets in the form of child-friendly pet furniture. These pet furnitures not only provide sleeping facilities for pets, but also provide entertaining facilities for pets and children so they will be able to interact. The method to create the design is by using design thinking. The method is divided into 5 stages, namely emphasize, define, ideate, prototype, and test. The final result of the design are 3 products of design ideas, which are made differently based on the types of pets and children's activities. Each product design ideas have the same design limitations, including dog breed, the age of the child, and the placement of the product.*

**Key words:** *interaction, pets, children, pet furniture*

## Abstrak

Makhluk hidup pada dasarnya hidup bersama, tak terkecuali bagi manusia dan hewan. Oleh karena itu, kesejahteraan manusia dan hewan perlu diperhatikan. Salah satu caranya yaitu menjadikannya sebagai hewan peliharaan dan melakukan interaksi bersama. Interaksi dapat dilakukan oleh siapa saja bahkan oleh anak-anak usia dini, karena pada usia inilah, anak-anak belajar mengenal lingkungan sekitar, termasuk hewan peliharaan yang ada dirumahnya. Tujuan dari perancangan ini adalah memberikan inovasi desain fasilitas pendukung interaksi anak-anak dan hewan peliharaan berupa *pet furniture* ramah anak. *Pet Furniture* ini tidak hanya menyediakan fasilitas tidur untuk hewan peliharaan, tetapi juga menyediakan fasilitas bermain untuk hewan peliharaan dan anak-anak sebagai sarana berinteraksi bersama. Metode yang digunakan yaitu design *thinking* dan terbagi menjadi 5 tahapan, yaitu *emphasize, define, ideate, prototype, dan test*. Hasil akhir dari perancangan ini yaitu berupa 3 ide desain produk yang dibuat berbeda berdasarkan jenis aktivitasnya, baik jenis aktivitas bermain anak-anak, maupun hewan peliharaan. Setiap ide desain produk memiliki batasan desain yang sama, baik dari jenis anjing, usia anak, dan penempatan produknya.

**Kata kunci:** *interaksi, hewan peliharaan, anak-anak, pet furniture*

## 1. Pendahuluan

Indonesia merupakan negara yang terdiri atas beribu-ribu pulau. Kondisi ini menjadikan Indonesia tidak hanya kaya akan alamnya, tetapi juga keanekaragaman hewan yang dimilikinya, dimana makhluk hidup tersebut akan selalu hidup berdampingan. Oleh karena itu, kesejahteraan antar makhluk hidup perlu diperhatikan, termasuk kesejahteraan antara hewan dan manusia. Terrence McGlynn (2010) mengatakan bahwa hewan

merupakan makhluk berperilaku sosial, sehingga salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kesejahteraan antara hewan dan manusia adalah dengan berinteraksi. Melalui interaksi, ikatan emosional antara hewan dan manusia dapat terjalin. Namun, respon interaksi dari hewan hanya dapat ditunjukkan melalui gerakan tubuh dan suara geraman.

Saat ini, sudah mulai banyak manusia yang menjalin interaksi dengan hewan. Salah satunya dengan menjadikannya sebagai hewan peliharaan.

\* Corresponding author Tel : +62-895-2847-9450 ; e-mail : octaviajeanny@gmail.com

Bahkan, memelihara hewan sudah menjadi salah satu kegemaran bagi masyarakat Indonesia. Hal ini terbukti berdasarkan hasil survey *Pet Care Market* di Indonesia pada tahun 2018 yang menyatakan bahwa jumlah pemilik hewan peliharaan mencapai 67%. 37% dari total keseluruhan merupakan pemilik kucing peliharaan, sedangkan 16% diantaranya merupakan pemilik anjing peliharaan. Kepemilikan hewan peliharaan di Indonesia telah menjadi suatu tren yang berkembang seiring dengan bertambahnya tingkat urbanisasi di Indonesia.

Interaksi antara manusia dan hewan peliharaan tidak hanya dapat dilakukan oleh orang dewasa saja. Namun, anak-anak usia dini pun juga dapat melakukan interaksi. Pada usia dini, anak-anak mulai belajar sosial dan belajar mengenal lingkungan di sekitarnya, termasuk hewan-hewan yang berada di sekitar mereka. Khadijah (2016:98) mengatakan bahwa banyak manfaat yang akan didapatkan melalui interaksi antara anak dan hewan peliharaan, yaitu anak menjadi lebih mudah berempati dengan orang lain, anak secara tidak langsung belajar bahasa nonverbal dari hewan peliharaan, dan juga membantu anak autis untuk dapat bersosialisasi.

Dalam menciptakan interaksi yang baik antara hewan peliharaan dan manusia (khususnya anak-anak), diperlukan suatu fasilitas pendukung yang dapat menjadi peran penting dalam menciptakan kenyamanan antara anak-anak dan hewan peliharaan tersebut. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perancangan ini bertujuan mengembangkan suatu fasilitas pendukung berupa *pet furniture* ramah anak. *Pet furniture* ini berfungsi untuk mewadahi aktivitas anak-anak dan hewan peliharaan agar dapat bermain dan berinteraksi bersama, sehingga hubungan antara keduanya dapat terjalin semakin erat.

## 2. Metode

*Furniture* merupakan kata dari Bahasa Inggris yang berarti furnitur atau mebel. Furnitur memiliki definisi suatu benda yang digunakan untuk melengkapi kebutuhan manusia dan dapat dipindah. Berdasarkan penempatannya, furnitur dibagi menjadi 2 kategori, yaitu: *indoor furniture*, dan *outdoor furniture*. *Indoor furniture* merupakan furnitur yang digunakan pada bagian dalam ruangan. Sedangkan *outdoor furniture* merupakan furnitur yang digunakan pada bagian luar ruangan, dimana cuaca dan kondisi lingkungan dapat mempengaruhi kualitas furnitur itu sendiri, sehingga perlu diperhatikan dari segi material dan pelapisan material.

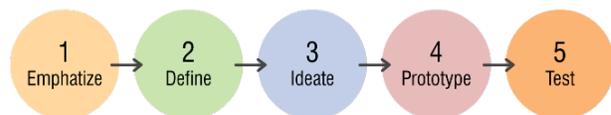
*Pet furniture* merupakan furnitur yang dapat digunakan oleh manusia dan hewan peliharaan secara bersama untuk tujuan tertentu. Namun, istilah *pet furniture* ini masih belum terlalu dikenal oleh kalangan masyarakat.

Jenis hewan peliharaan yang akan dibahas di sini adalah hewan anjing. Anjing merupakan hewan mamalia yang memiliki kelebihan pada indra penglihatan, penciuman dan pendengaran. Anjing memiliki karakteristik yang agresif, penurut, senang untuk bermain, serta juga memiliki rasa khawatir. Berdasarkan ukurannya, anjing dibagi menjadi 6 kategori yaitu *xsmall* (sangat kecil), *small* (kecil), *medium* (sedang), *large* (besar), *xlarge* (sangat besar), dan *xxlarge* (raksasa). Terdapat 2 jenis pelatihan sekaligus permainan untuk anjing, yaitu pelatihan ketangkasan dan kecerdasan. Contoh pelatihan ketangkasan yaitu terowongan, loncatan "O", *weave poles*, dan ayunan keseimbangan. Contoh pelatihan kecerdasan yaitu *puzzle* atau bola anjing.

Anak usia dini merupakan anak yang berumur antara 0-6 tahun. Berdasarkan usianya, jenis permainan anak dibagi 2 kategori, yaitu usia 0-3 tahun dan 3-6 tahun. Pada usia 0-3 tahun, Anak biasanya bermain sendiri dan bereksperimen dengan sentuhan, penglihatan, dan suara. Pada usia 3-6 tahun, anak biasanya bermain dalam kelompok, karena kesadaran sosial mulai terbentuk. Jenis permainan anak ada 5 macam, diantaranya permainan fisik berlari dan melompat, Permainan kreatif mengubah bentuk, bermain sendiri dengan tenang dalam suatu ruang, permainan sosial, permainan sensorik menggunakan indra.

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu *design thinking* yang dipopulerkan oleh David Kelley dan Tim Brown. *Design thinking* pada perancangan ini digunakan menyelesaikan masalah dalam bentuk desain berdasarkan kebutuhan pengguna, yaitu hewan peliharaan dan anak-anak.

*Design thinking* terdiri atas 5 tahapan sebagai berikut: *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Gambar 1). Tahap *emphatize* dilakukan dengan cara mengumpulkan kajian literatur yang berhubungan dengan pemahaman tentang *pet furniture*, anjing, jenis permainan dan pelatihan anjing, pemahaman tentang



Gambar 1. Tahapan *design thinking*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

anak usia dini beserta jenis permainan yang sesuai untuk anak usia dini. Kemudian dilanjutkan dengan mencari data tipologi sejenis mengenai *pet furniture* yang pernah dirancang sebelumnya. Setelah itu, melakukan pendekatan dan eksplorasi terhadap objek pemilik hewan peliharaan dengan tujuan menganalisis rumusan masalah yang mendukung perancangan. Hal ini dapat dilakukan dengan observasi lapangan dan wawancara. Selanjutnya tahap *define*, dilakukan dengan mewawancarai beberapa pemilik anjing peliharaan secara acak, Pertanyaan wawancara lebih berfokus pada aktivitas anjing peliharaan dan penggunaan *pet furniture*. Hasil wawancara ini selanjutnya akan dianalisis lebih lanjut, sehingga dapat disimpulkan masalah-masalah yang terjadi dan akan diberikan solusi secara garis besar (Tabel 1).

Setelah mengetahui data-data masalah yang ada, selanjutnya membuat batasan desain agar ide desain perancangan nantinya tidak terlalu luas, tetapi fokus pada poin-poin yang akan ditentukan. Batasan desain yang akan dibahas meliputi jenis anjing, usia anak, jenis fasilitas pada *pet furniture*, serta penempatan *pet furniture* itu sendiri. Untuk jenis anjing yang dipilih adalah berukuran *large* hingga *xlarge* dengan tinggi maksimal 60 cm, serta memiliki karakter ramah anak

(suka dengan anak) dan cocok untuk teman bermain. Contohnya *Labrador retriever*, *Golden retriever*, *Beagle*, *Collie*, *Labradoodle*, dan sebagainya. Usia anak yang dibatasi yaitu 1-3 tahun, namun tetap dalam pengawasan orang tua. Untuk jenis fasilitas yang perlu diadakan pada *pet furniture* adalah fasilitas bermain untuk anjing dan anak-anak. *Pet furniture* ramah anak ini akan diaplikasikan pada area dalam ruang (*indoor*) dan area luar ruangan (*outdoor*) yang terdapat naungan, sehingga kualitas produk dapat tetap terjaga dari panas dan basah atau lembab berlebihan.

Tahap selanjutnya adalah *ideate*. Tahapan ini dilakukan dengan menguraikan solusi menjadi ide desain dalam bentuk konsep dan sketsa. Kemudian tahap *prototype*, yang dilakukan dengan cara mengimplementasikan desain dalam bentuk maket studi untuk uji coba. Setelah itu melakukan realisasi produk. Tahap akhir dari metode *design thinking* adalah *test*. Pada tahapan ini, pengguna anak-anak dan hewan peliharaan menggunakan produk dan pemilik hewan peliharaan memberikan penilaian dalam bentuk kritik dan saran.

Tabel 1. Kesimpulan masalah dan solusi hasil wawancara

Masalah	Solusi
1 <i>Pet furniture</i> yang umum dijumpai dan digunakan adalah untuk anjing berukuran kecil hingga medium, meskipun juga ada beberapa yang berukuran besar.	Merancang <i>pet furniture</i> yang dapat digunakan oleh anjing berukuran besar dengan jenis dan kategori tertentu serta memiliki keunggulan dalam hal fungsi, sehingga pemilik mau menggunakannya.
2 <i>Pet furniture</i> yang banyak dijumpai biasanya berupa tempat tidur anjing.	Merancang <i>pet furniture</i> yang juga dapat digunakan sebagai area bermain atau berlatih.
3 <i>Pet furniture</i> umumnya lebih berfokus pada aktivitas anjing peliharaan. Padahal <i>pet furniture</i> juga dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan hubungan antara anjing dan pemiliknya.	Merancang <i>pet furniture</i> yang dapat digunakan bersama antara anjing dan pemiliknya, sehingga dapat beraktivitas dan berinteraksi bersama.
4 Beberapa anjing peliharaan pernah mengalami obesitas, karena kurang bergerak atau berolahraga.	Merancang <i>pet furniture</i> yang dapat meningkatkan gerak tubuh anjing sehingga tetap sehat, seperti fasilitas bermain dan pelatihan.
5 Fasilitas permainan dan pelatihan anjing umumnya berupa bola lempar tangkap, karena praktis dalam penggunaannya, tetapi anjing juga dapat bosan	Merancang fasilitas bermain dan pelatihan dalam bentuk lain, seperti terowongan, <i>weave poles</i> , dan sebagainya.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil akhir desain akan difokuskan pada area residential yaitu tempat tinggal, dimana tempat tinggal merupakan area utama dalam melakukan interaksi dan aktivitas bersama dengan hewan peliharaan berdasarkan hasil wawancara.

#### Konsep Desain

Konsep dari perancangan ini adalah “*Interactive*” yang memiliki arti melakukan suatu hubungan secara aktif (Gambar 2). *Pet furniture* merupakan suatu mebel yang digunakan oleh hewan peliharaan dan manusia secara bersama. Sehingga dengan adanya konsep ini diharapkan hubungan antara hewan peliharaan dan manusia terutama anak-anak dapat terjalin dengan baik dan aktif saat melakukan interaksi melalui *pet furniture* dan memberi reaksi timbal balik yang positif.

Konsep ini diaplikasikan pada *pet furniture* dalam beberapa aspek, yaitu aplikasi bentuk, warna, material, *finishing*, dan konstruksi. Aplikasi konsep pada bentuk diwujudkan dalam berbagai jenis bentuk yang digunakan yaitu geometris, seperti segiempat, segienam, dan lingkaran. Namun, pada ujung-ujung bagian furnitur akan dibuat lengkung untuk menghindari sudut-sudut tajam yang dapat membahayakan anak-anak maupun hewan peliharaan.

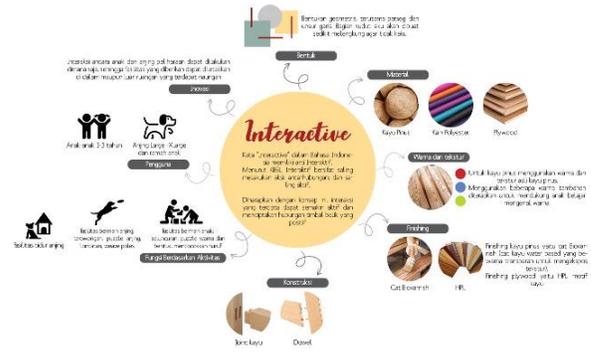
Aplikasi konsep pada warna diwujudkan dalam penerapan warna-warna natural menjadi warna yang dominan pada *pet furniture* ini. Sedangkan untuk jenis permainan yang digunakan anak-anak menggunakan warna-warna cerah, seperti merah, oranye, kuning, hijau dan biru. Konsep di atas juga diaplikasikan pada material. Material utama yang digunakan adalah gabungan kayu pinus dan *plywood*, dimana kayu pinus merupakan kayu *solid* sehingga digunakan untuk rangka utama, sedangkan untuk penutup sampingan menggunakan *plywood*. Busa dan kain polyester digunakan sebagai material untuk fasilitas tidur anjing. Sedangkan aplikasi konsep terhadap *finishing* material diwujudkan dalam pemilihan *finishing* meng-ekspos tekstur kayu yang indah. Untuk material kayu pinus, *finishing* yang digunakan adalah cat *biovarnish*. Untuk material *plywood*, *finishing* yang digunakan ada *kertasive* motif kayu mengikuti warna dari kayu pinus. Keunggulan *kertasive* dibandingkan HPL adalah materialnya lebih lunak, sehingga tidak akan membahayakan jika suatu saat terkelupas. Sedangkan, HPL sangat membahayakan jika terkelupas, karena sifatnya yang lebih kaku dan ujungnya yang tajam. Semua aplikasi *finishing* juga ditujukan untuk memudahkan dalam hal pembersihan. Terakhir, aplikasi pada konstruksi. Konstruksi utama menggunakan teknik join kayu. Tujuannya adalah mengurangi resiko bahaya jika menggunakan sekrup atau paku yang tidak terpasang dengan benar dan teliti.

**Ide Desain**

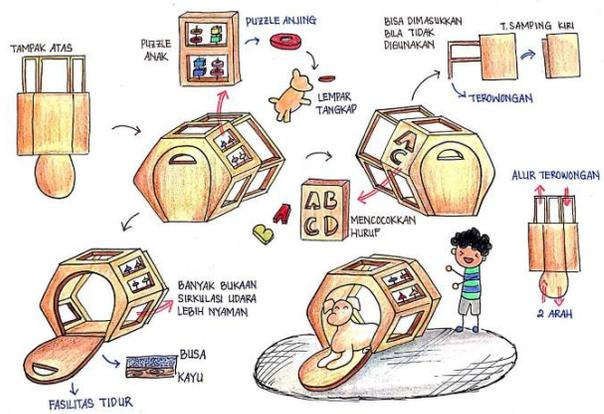
Desain skematik yang dibuat terdiri atas 3 ide desain produk, dimana masing-masing ide desain memiliki jenis aktivitas yang berbeda. Ide desain produk 1 mewadahi aktivitas anjing berupa fasilitas tidur, bermain terowongan, bermain *puzzle* anjing dan mewadahi aktivitas anak berupa fasilitas bermain *puzzle* warna dan bentuk, bermain mencocokkan huruf. Ide desain produk 2 memberikan wadah bagi aktivitas anjing berupa fasilitas tidur, bermain *weave poles*, bermain *puzzle* anjing, dan mewadahi aktivitas anak berupa fasilitas bermain *puzzle* warna dan bentuk, bermain mencocokkan huruf. Ide desain produk 3 mewadahi aktivitas anjing berupa fasilitas tidur, bermain lompatan, dan mewadahi aktivitas anak berupa fasilitas bermain papan seluncur, bermain mencocokkan huruf. Untuk setiap ide desain produk akan dibuat 2 alternatif bentuk. Kemudian melakukan analisis kelebihan dan kekurangan setiap alternatif untuk dilakukan tahap pengembangan ide desain.

Hasil analisis ide desain produk 1 alternatif 1 memiliki kelebihan dalam segi bentuk, dan banyaknya bukaan, sehingga sirkulasi udara lebih baik. Namun,

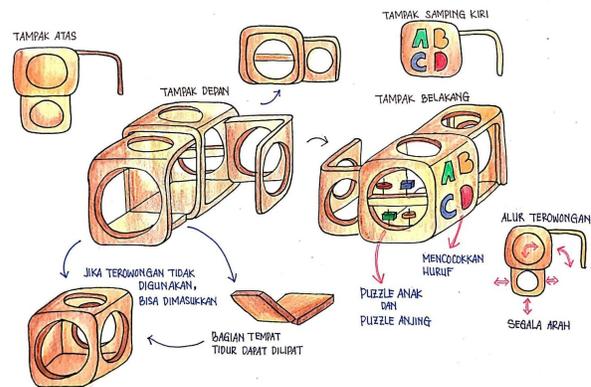
Alur terowongan kurang menarik karena hanya 1 jalur keluar masuk, sedangkan alternatif 2 memiliki lebih banyak jalur keluar masuk. Selain itu, jenis bentuk *puzzle* dan huruf yang ada juga lebih sedikit jika dibandingkan dengan alternatif 2, karena hanya terdapat pada setengah bagian dari satu sisi utuh (Gambar 3 dan 4).



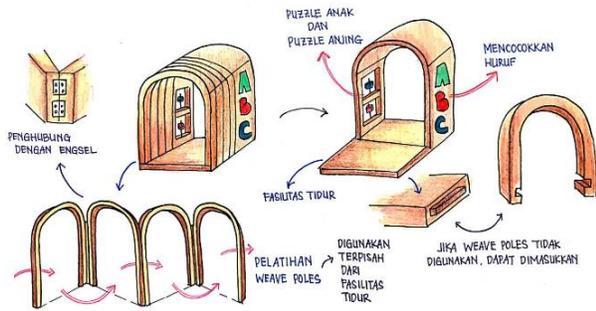
Gambar 2. Konsep desain perancangan



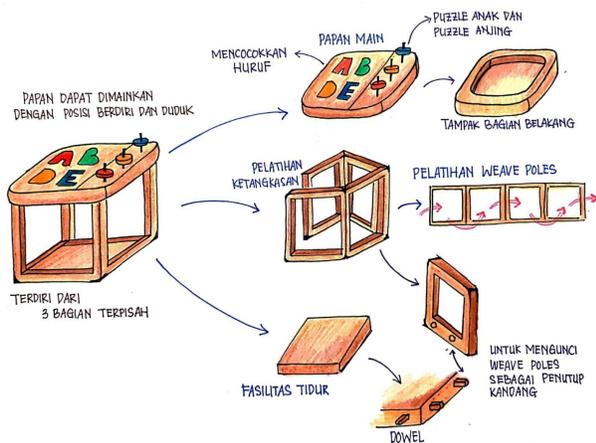
Gambar 3. Sketsa ide desain produk 1 alternatif 1



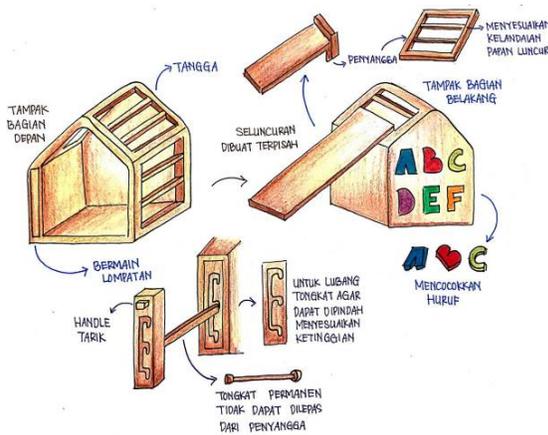
Gambar 4. Sketsa ide desain produk 1 alternatif 2



Gambar 5. Sketsa ide desain produk 2 alternatif 1

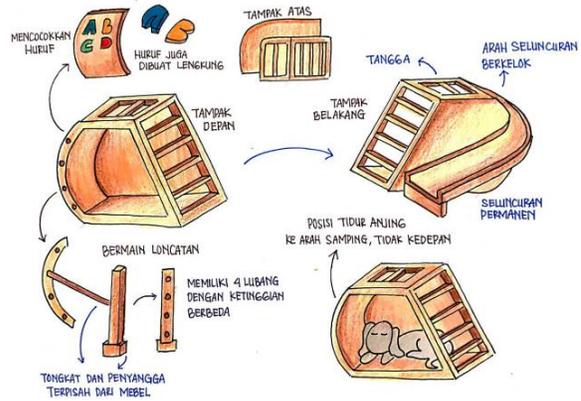


Gambar 6. Sketsa ide desain produk 2 alternatif 2



Gambar 7. Sketsa ide desain produk 3 alternatif 1

Hasil analisis ide desain produk 2 alternatif 1 memiliki kelebihan dalam segi permainan *weave poles* karena dapat dibuat menjadi lebih panjang (bisa lebih dari 4 lompatan atau 4 celah) dengan menyesuaikan lebar *pet furniture* (Gambar 5). Namun, memiliki kekurangan pada sirkulasi udara, banyak dibanding alternatif 1. Selain itu, alternatif 2



Gambar 8. Sketsa ide desain produk 3 alternatif 2

juga memiliki kelebihan pada segi konstruksi karena dapat dilepas pasang, sehingga hemat tempat penyimpanan dan juga memiliki kekurangan pada bentuk yang hanya berupa kotak, serta ketinggian letak papan main yang susah dijangkau oleh anak-anak terutama usia 1-3 tahun (Gambar 6). Mengingat ketinggian *pet furniture* disesuaikan dengan batasan ketinggian anjing maksimal yaitu 60 cm.

Hasil analisis ide desain produk 3 alternatif 1 memiliki kelebihan dalam hal papan seluncur yaitu kelandaiannya dapat diatur sesuai keinginan dan tidak dibuat permanen, sehingga ukuran *pet furniture* tidak akan sebesar alternatif 2 yang dibuat permanen (Gambar 7). Sedangkan untuk alternatif 2 memiliki keunggulan dalam hal bentuk karena menggabungkan sisi lengkung dan miring, serta papan luncur yang dibuat berkelok (Gambar 8). Namun, untuk kedua alternatif perlu diperhatikan dalam segi keamanan untuk anak, karena untuk tangga tidak memiliki pegangan, dan pada papan luncur alternatif 1 tidak memiliki pinggiran pembatas yang dapat membahayakan.

### Pengembangan ide desain akhir

Setelah melakukan analisis pada masing-masing alternatif ide produk, maka desain akhir dibuat berdasarkan pertimbangan kelebihan, kekurangan serta kemudahan dalam penggunaannya. Bahkan, bentuk ide desain produk juga dapat berbeda dari gambaran alternatif yang dibuat jika terdapat pertimbangan lain agar lebih nyaman dipakai.

Pada pengembangan ide desain akhir produk 1 memiliki karakter yaitu berbentuk segienam karena lebih menarik, alur terowongan memiliki banyak jalur keluar masuk, furnitur dapat dilipat dan diubah menjadi bentuk sederhana bila fasilitas tidur dan



Gambar 9. Perspektif desain akhir produk 1



Gambar 12. Perspektif desain akhir produk 2



Gambar 10. Perspektif desain produk 1 diletakkan dalam ruangan



Gambar 13. Perspektif desain produk 2 diletakkan dalam ruangan



Gambar 11. Perspektif2 desain produk 1 diletakkan luar ruangan



Gambar 14. Perspektif desain produk 2 diletakkan luar ruangan

terowongan tidak digunakan, jenis permainan anak yaitu dibuat lebih banyak karena terletak di beberapa sisi serta memiliki banyak bukaan untuk mempermudah sirkulasi udara (Gambar 9-11).

Pada pengembangan ide desain akhir produk 2 memiliki karakter berbentuk segiempat, permainan *weave poles* memiliki alur yang lebih panjang yaitu 6 lompatan. Selain itu, furnitur dapat dilipat dan diubah menjadi bentuk sederhana bila fasilitas tidur dan permainan *weave poles* tidak digunakan, area bermain

anak menjadi lebih besar dan terletak di sisi samping *pet furniture* sehingga mudah dijangkau. Beberapa bagian sisi juga dibuat banyak celah untuk mempermudah sirkulasi udara (Gambar 12-14).

Pada pengembangan ide desain akhir produk 3 memiliki karakter berbentuk yang sedikit berbeda dari sketsa alternatif sebelumnya yaitu trapesium dengan tujuan tangga yang sedikit miring lebih mudah dinaiki

dibandingkan dalam keadaan lurus 90 derajat. Kemudian pada bagian tangga juga diberi pegangan untuk memudahkan anak-anak naik. Selain itu, permainan papan luncur juga dibuat terpisah dari furnitur dengan tingkat kelandaian yang dapat diatur, dan telah diberi pembatas agar lebih aman. Untuk permainan loncatan mudah dilepas pasang, dan area permainan mencocokkan huruf menjadi lebih besar (Gambar 15-17).



Gambar 15. Perspektif desain akhir produk 3



Gambar 16. Perspektif desain produk 3 diletakkan dalam ruangan



Gambar 17. Perspektif desain produk 3 diletakkan luar ruangan

#### 4. Kesimpulan

*Pet furniture* merupakan suatu fasilitas pendukung interaksi antara manusia dan hewan peliharaan. Pada perancangan ini, desain akhir *pet furniture* telah disesuaikan dengan hasil analisis wawancara beberapa pemilik hewan peliharaan dan kajian literatur mengenai anjing dan anak-anak. Sehingga dapat ditetapkan batasan perancangan yang meliputi jenis anjing, usia anak, penempatan furnitur dan jenis fasilitas yang perlu disediakan berdasarkan aktivitas yang dilakukan, baik oleh anjing peliharaan maupun anak-anak. Batasan desain merupakan salah satu unsur yang penting dalam pertimbangan solusi ide desain dengan tujuan agar dapat fokus menjawab permasalahan tertentu. Untuk aktivitas anjing dibatasi aktivitas tidur, bermain puzzle terowongan, bermain *weave* poles dan bermain loncatan. Sedangkan untuk anak-anak dibatasi fasilitas bermain *puzzle* bentuk dan warna, mencocokkan huruf, serta bermain seluncuran.

Hasil akhir perancangan ini terdiri dari 3 ide desain produk yang memiliki aktivitas berbeda pada tiap ide desainnya. Desain akhir didapatkan berdasarkan pertimbangan dari masing-masing alternatif ide sketsa. Tidak hanya kelebihan dan kekurangan tiap alternatif yang menjadi ide pengembangan desain tersebut. Namun, segi kenyamanan dan keamanan juga perlu diperhatikan karena salah satu penggunaannya merupakan anak-anak.

#### Daftar pustaka

- Ali, Sashkia Dewi. (2017, December 18). *Design Thinking*. Retrieved October 12, 2020 from <https://sis.binus.ac.id/2017/12/18/design-thinking-2/>
- Badan Standarisasi Nasional. (2012). *Standar Keamanan Mainan Anak*. Jakarta.
- Broto, Charles. (2006). *Design For Fun: Playspaces*. Singapore: Page One.
- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2020, Agustus). *What is Design Thinking and Why Is It So Popular?* Interaction Design Foundation. Retrieved October 9, 2020 from <https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-design-thinking-and-why-is-it-so-popular>.
- John, R., Kusumarini, Y., Rizqi, M. T. (2016). *Perancangan Pet Furniture pada Ruang Keluarga*. Jurnal Intra, 4(2), 144-155.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Mulya Sarana.
- McGlynn, Terrence P. (2010). *How Does Social Behavior Evolve?* Nature Education Knowledge 3(10):69.
- Rakuten Insight. (2018, July 13). *Pet Market in Asia*. Retrieved October 12, 2020 from <https://insight.rakuten.com/pet-market-in-asia/>
- Santoso, M. Santosa, A., & Kattu, G. S. (2019). *Perancangan Fasilitas Multifungsi untuk Mendukung Aktivitas Manusia dan Anjing*. Jurnal Intra, 7(2), 418-422.

Sutanto, V. A. H., Kusumarini, Y., K., Rizqi, M. T. (2017). *Perancangan Dog Furniture untuk Rumah Tinggal*. Jurnal Intra, 5(2), 135-143.

Vuckovic, Angela. (2017, November 12). *Essential Dog Training Tools For Behavior, Agility and Intelligence*. Retrieved

September 10, 2020 from <https://petcube.com/blog/dog-training-tools/>

\*\*\*