



# Perancangan *pet furniture* dengan sistem *knockdown* untuk rumah tinggal

Alyssa Lorenza Soetedjo,<sup>1\*</sup> Yusita Kusumarini,<sup>2</sup> William Vijadhammo Lumintan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra, Surabaya, Indonesia

## Abstract

*Having a pet is a hobby for some people to relieve stress or boredom, because their behavior is considered fun and attractive. Interaction between humans and pets occurred in many areas in the house, caused positive psychological effects for their owners. However, the observation showed that not many owners pay attention to the facilities between humans and their pets. This caused a lack of place for interaction and a place to do activities in a relaxed and comfortable atmosphere. The design purpose is to help owners and pets do their activity together, and have a close relationship between each other. The design method is design thinking with the stages of understand, define, point of view, idea, prototype, test, and implement. The concept of this design is "merge", which means combining or joining. The final products are 3 sets of alternative designs and 1 set of realized pet furniture, consist of storage cabinets, chairs, tables, and sidetable. The knockdown system is applied to this design so that the packaging and the product assembling is more practical and simpler. Activities they can do together, for example, when relaxing, watching TV, reading, or eating-drinking, they still can interact while using this product.*

**Key words:** *pet furniture, pet, knockdown, furniture design*

## Abstrak

Memiliki hewan peliharaan adalah sebuah hobi bagi sebagian kalangan untuk menghilangkan rasa stress atau jenuh, karena secara fisik maupun perilakunya dianggap lucu dan menarik. Interaksi antar manusia dengan hewan peliharaan banyak terjadi di area rumah, sehingga menimbulkan efek psikologis yang positif bagi pemiliknya. Namun demikian, melalui observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa belum banyak pemilik yang memperhatikan fasilitas antara manusia dengan hewan peliharaannya. Hal itu menyebabkan kurangnya wadah untuk berinteraksi dan tempat untuk melakukan aktivitas dengan suasana yang lebih santai dan nyaman. Tujuan dari perancangan ini adalah membantu pemilik dan hewan peliharaan untuk memenuhi kebutuhan aktivitasnya secara bersama-sama, sehingga menumbuhkan hubungan yang lebih erat antara satu sama lain. Metode perancangan yang digunakan yaitu *design thinking* dengan tahap *understand, define, point of view, ideate, prototype, test, dan implement*. Konsep desain dari perancangan ini yaitu "merge", yang berarti menggabungkan atau bergabung. Produk yang dihasilkan adalah 3 set alternatif desain dan 1 set *pet furniture* terealisasi, yang terdiri dari lemari penyimpanan, kursi, meja, dan nakas. Sistem *knockdown* diaplikasikan pada perancangan ini agar pengemasan serta perakitan produk lebih praktis dan sederhana. Aktivitas bersama yang dapat dilakukan contohnya pada saat sedang bersantai, menonton tv, membaca, maupun makan-minum juga tetap bisa sambil berinteraksi menggunakan produk ini.

**Kata kunci:** *pet furniture, hewan peliharaan, knockdown, desain produk furniture*

## 1. Pendahuluan

Kehidupan yang cenderung melakukan hal yang sama setiap harinya, membuat manusia bisa merasakan stress dan jenuh. Manusia tidak dapat hidup sendiri dan membutuhkan interaksi terhadap satu sama lain untuk menghilangkan kejenuhan tersebut. Salah satu cara yang dilakukan oleh manusia adalah dengan memelihara hewan peliharaan. Merrie

Ivana (2020) mengatakan bahwa, fisik dan tingkah laku hewan pada umumnya dianggap lucu dan menarik oleh pemiliknya, maka dari itu hewan peliharaan berpotensi membuat pemilik merasa senang yang akhirnya mengurangi kadar stress dan kejenuhan dari rutinitas sehari-hari. Dalam penelitiannya, McConnell et al. (2011) menyatakan bahwa memelihara hewan peliharaan memberi manfaat untuk psikologis, yaitu pemilik hewan

\* Corresponding author Tel : +62-899-697-0733 ; e-mail : [alyssalorenzas@gmail.com](mailto:alyssalorenzas@gmail.com)

peliharaan lebih menikmati hidup, sejahtera, sehat, dan memiliki kepuasan terhadap cinta kasih yang lebih tinggi dibandingkan orang yang tidak mempunyai hewan peliharaan.

Bagi para pecinta hewan, hewan peliharaan mereka dapat dianggap sebagai teman atau keluarga sendiri. Salah satu contohnya adalah kedekatan antara manusia dengan hewan anjing. Perilaku dari anjing yang dapat diajak bermain dan tinggal bersama membuat manusia dan anjing memiliki hubungan yang erat. Selain itu, anjing juga mempunyai karakter yang setia, penurut, dan bisa memberikan interaksi timbal balik saat beraktivitas bersama.

Pada saat ini, mayoritas hewan peliharaan yaitu anjing dipelihara di dalam rumah dan dapat berada di ruang keluarga, kamar tidur, maupun ruang makan. Beberapa pecinta anjing bahkan tidak bisa memelihara hewan tersebut karena tidak mempunyai fasilitas yang nyaman untuk mewedahi aktivitas manusia dengan peliharaannya. Masalah lain yang dapat terjadi yaitu *furniture* yang berada di dalam rumah akan mudah rusak karena material yang dipakai tidak sesuai dengan karakteristik hewan anjing. Maka dari itu, dibutuhkan fasilitas yang mendukung seperti *pet furniture* untuk menunjang kebutuhan manusia dan hewan peliharaannya.

Pentingnya perancangan *pet furniture* yang baik untuk menyelesaikan masalah tersebut pernah dilakukan oleh beberapa penelitian perancangan sebelumnya, baik yang berkaitan dengan interaksi anak dengan hewan (Octavia & Kusumarini, 2022), aplikasi aksesoris dengan teknik makrame (Prianto & Sari, 2021), desain yang interaktif (Ai, 2022), maupun aplikasi metode perancangan QFD dalam pemecahan solusinya (Xu & Xia, 2023). Ada juga penelitian perancangan *pet furniture* yang fokus pada penggunaan material kayu palet (John et al., 2016), material *waferboard* (Sutanto et al., 2017), dan produk *toys* dengan ukuran *small* sampai *medium* (Santoso et al., 2019). Dari beberapa penelitian tersebut, belum ditemukan penelitian *pet furniture* yang menggunakan sistem *knockdown* tanpa bantuan sekrup dan mengandalkan sambungan dari antar kayunya.

Perancangan dengan sistem *knockdown* dapat memudahkan penggunaannya, yaitu memudahkan jika ingin dipindah ke tempat lain dan dapat mengganti satu bagian saja jika terdapat salah satu bagian yang rusak. Dalam penelitian ini, set *pet furniture* terdiri dari fasilitas duduk, penyimpanan, dan bidang kerja. *Furniture* ini dapat diletakkan di ruang keluarga, ruang makan, dan kamar tidur disesuaikan dengan kebutuhan dari manusia dan anjing saat ingin berinteraksi atau melakukan aktivitasnya bersama. Metode yang akan digunakan adalah *design thinking*,

yang dipopulerkan oleh David Kelley dan Tim Brown.

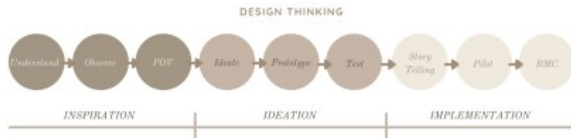
## 2. Metode

*Pet furniture* adalah *furniture* yang dapat difungsikan dan mewedahi manusia dengan hewan peliharaannya untuk melakukan aktivitas bersama dalam satu ruangan. Fungsi dari *pet furniture* adalah: (1) Mewedahi aktivitas manusia yang memiliki anjing dan kucing peliharaan di dalam hunian tinggal; (2) Memudahkan manusia dalam mengurus anjing dan kucing peliharaan; (3) Meningkatkan kesehatan manusia; (4) Menjadi daya tarik tersendiri bagi pencinta hewan peliharaan khususnya anjing dan kucing; (5) Sebagai sarana interaksi antara manusia dengan anjing dan kucing peliharaan (John, Kusumarini, & Rizqy, 2016).

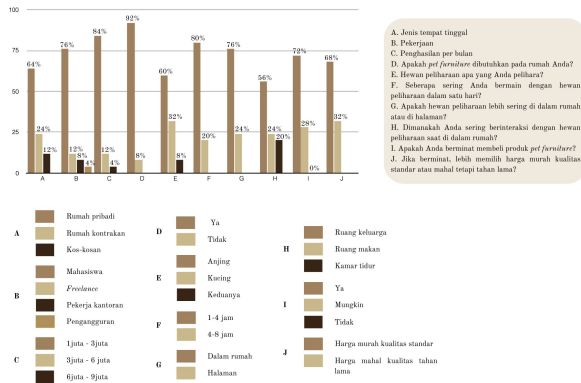
Dalam penelitian ini, hewan yang akan dibahas adalah hewan anjing. Anjing merupakan hewan yang biasa dipelihara untuk menjaga rumah, berburu, dan bisa juga menjadi media terapi. Anjing juga hewan peliharaan yang paling mudah menyesuaikan diri dan dapat menjadi teman sejati manusia. Berdasarkan ukurannya, anjing dibagi menjadi 6 kategori yaitu sangat kecil (*xsmall*) dan kecil (*small*) dengan berat 1-10 kg, sedang (*medium*) dengan berat 10-25 kg, besar (*large*) dengan berat 25-50 kg, dan sangat besar (*xlarge*) maupun raksasa (*xxlarge*) yang beratnya bisa mencapai diatas 50 kg.

Sistem *knockdown* adalah konstruksi yang dapat dibongkar dan dirakit kembali. Kekuatan sistem ini berasal dari baut atau sambungan yang digunakan untuk merekatkan komponen-komponen antar bagian. Kelebihan dari sistem ini yaitu, dapat memudahkan manusia saat ingin memindahkan *furniture* ke tempat lain, pemasangannya yang tanpa alat perkakas, dan dapat menghemat tempat saat ingin disimpan.

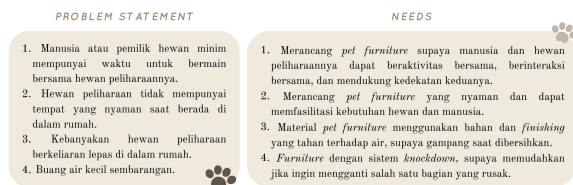
Material yang digunakan untuk *pet furniture* ini adalah kayu karet, kayu jati, dan kain *polyester* sebagai material pendukung. Kayu karet merupakan kayu tropis yang memenuhi syarat ekolabeling, karena komoditinya yang *renewable*, dengan kegunaan yang cukup luas (Juniaty & Usman, 2013). Kayu ini tergolong kayu kelas kuat II setara dengan kayu hutan alam seperti kayu ramin, perupuk, akasia, mahoni, dan sungkai (Sulastiningsih et al., 2000). Kayu karet memiliki warna putih kekuningan dengan tekstur seperti kayu ramin. Kayu ini disukai dalam pembuatan *furniture* karena mudah saat diwarnai (Boerhendhy et al., 2003). Bukan hanya itu, kayu karet juga dapat digunakan untuk konstruksi *knockdown*.



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



Gambar 2. Data Survei  
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3. *Problem Statement* dan *Needs*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Kayu jati merupakan kayu yang paling diminati karena kualitas dan nilai jualnya yang tinggi. Kayu ini memiliki keawetan yang tinggi dan juga sangat kuat. Maka dari itu, kayu ini banyak dipakai untuk konstruksi ataupun *furniture*.

Penulis menggunakan metode *design thinking* yang dipopulerkan oleh David Kelley dan Tim Brown untuk menyelesaikan masalah dan memenuhi kebutuhan penggunaannya yaitu, manusia dan hewan peliharaan anjing. Metode *design thinking* yang digunakan terdiri dari 9 tahapan yaitu: *Understand*, *Observe*, *Point of View*, *Ideate*, *Prototype*, *Test*, *Story Telling*, *Pilot*, dan *Business Model Canvas*

### 3. Hasil dan pembahasan

Perancangan dimulai dengan melakukan proses *understand*. Tahap ini dilakukan dengan mencari dan mempelajari studi literatur sejenis yang berhubungan

dengan *pet furniture* dan sistem *knockdown*; Tahap berikutnya adalah *Observe*. Pada tahap ini dilakukan eksplorasi dengan cara observasi atau survei kepada pemilik hewan peliharaan. Survei yang dilakukan menggunakan metode *simple random sampling*, dengan fokus kepada pemilik hewan peliharaan seperti anjing dan kucing. Berdasarkan hasil survei terhadap 25 responden, data yang diperoleh diperlihatkan pada Gambar 2.

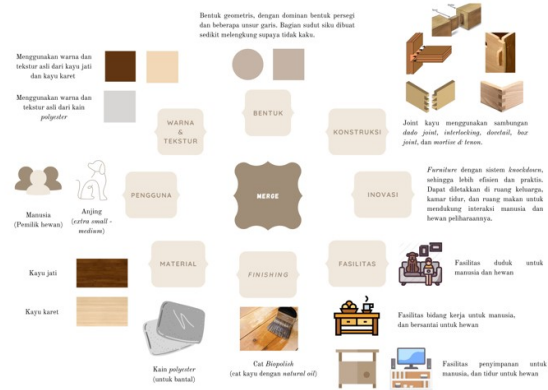
Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa, 80% (20 orang) hanya bermain 1-4 jam dengan peliharaannya, 92% (23 orang) membutuhkan *pet furniture* untuk di rumah mereka, dan 68% (17 orang) memilih harga murah dengan kualitas standar. Data tersebut akan dijadikan sebagai acuan untuk merealisasikan *pet furniture* pada rumah tinggal agar manusia dan hewan peliharaannya dapat menambah kebersamaan dalam melakukan aktivitasnya. Batasan perancangan yaitu *furniture* ini untuk jenis anjing yang berkategorikan *toys*, dengan ukuran *extra small* sampai *medium*. Selanjutnya adalah tahap *Point of View*. Pada tahap ini dilakukan penjabaran data awal berupa *framework*, dan menentukan *problem statement* dari hasil analisa tersebut seperti yang disajikan pada Gambar 3. Berikutnya tahap *Ideate*. Tahap ini memberikan solusi dengan membuat konsep, alternatif desain, dan pengolahan bentuk. *Prototype* atau tahap pembuatan *3D modeling* dan maket sebagai gambaran *furniture* yang dirancang. Setelah *furniture* sesuai dengan yang diinginkan, desain akan direalisasikan dalam bentuk 1:1. Tahap berikutnya adalah *Test*, Dimana produk akan diuji coba untuk mendapatkan masukan dan mengetahui apakah sudah menjawab kebutuhan. Dilanjutkan dengan tahap *Story Telling*. Pada tahap ini produk akan dipresentasikan kepada masyarakat melalui media massa, dengan menjelaskan produk, masalah, dan solusi yang diberikan. Tahap ke-8 adalah *Pilot*. Pada tahap ini direncanakan perancangan serupa, tetapi memasukkan kebaruan yang belum pernah dilakukan dengan penyesuaian tertentu. Dan tahap terakhir, *Business Model Canvas*. Pada tahap ini proses merancang sebuah bisnis dilakukan. BMC (*Business Model Canvas*) berisi cara memasarkan produk, menentukan target pasar, dan pihak-pihak yang akan diajak bekerjasama.

### Konsep Perancangan

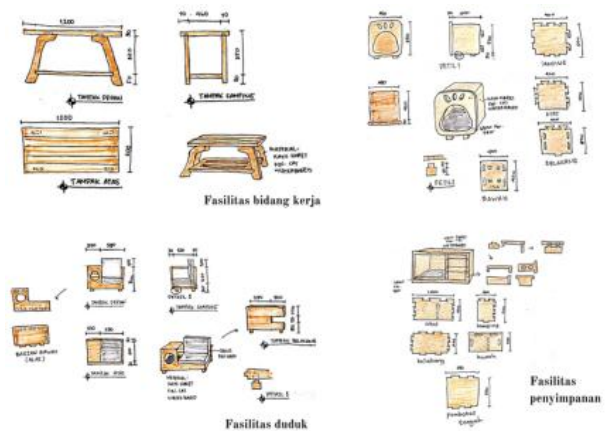
Konsep *Merge* diambil dari kata Bahasa Inggris yang mempunyai arti yaitu menggabungkan atau bergabung. Konsep ini dipakai dengan maksud yaitu menggabungkan fungsi dari *furniture* yang dapat dipakai untuk manusia dan hewan peliharaannya, menggabungkan material yang dipakai, dan juga

konstruksi dari *furniture* yang mengandalkan sambungan dari antar bidang kayu (Gambar 4).

Konsep yang diaplikasikan adalah (1) Aplikasi bentuk. Bentuk yang dipakai adalah geometris, seperti segiempat dan lingkaran. Bagian ujung atau siku *furniture* akan dibuat sedikit melengkung untuk menghindari sudut yang tajam; (2) Aplikasi warna dan tekstur. Mempertahankan warna dan tekstur dari kayu yang dipakai, supaya *furniture* tetap terlihat natural; Aplikasi material dan *finishing*. Material yang digunakan adalah kayu karet dan kayu jati dengan *finishing natural oil* untuk melapisi dan mengekspos tekstur dari kayu. Penggunaan kayu karet karena material tersebut tergolong kelas kuat II tetapi memiliki harga yang lebih terjangkau daripada kayu solid lainnya. Penggunaan kayu jati karena memiliki kualitas dan keawetan yang tahan lama. *Finishing* menggunakan *natural oil* merek BioPolish karena memiliki sifat *food grade*, sehingga aman digunakan untuk manusia dan hewan peliharaan; (3) Aplikasi konstruksi. Konstruksi ini memakai beberapa sambungan yaitu *dovetail*, *dado*, *interlocking*, *box joint*, dan *mortise & tenon*. Penggunaan sambungan ini terinspirasi dari sistem *puzzle*. Dengan tujuan untuk pembeli dapat merakit sendiri *furniture* ini saat berada di rumah, dapat memberikan manfaat kesehatan terutama dalam hal psikologis, dan memberikan kepuasan tersendiri setelah berhasil merakitnya; dan (4) Aplikasi pengguna dan fasilitas. *Pet furniture* dapat digunakan oleh manusia dan hewan anjing, dengan fasilitas berupa fasilitas duduk, penyimpanan, dan bidang kerja.



Gambar 4. Konsep Desain Perancangan  
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 5. Sketsa Set A  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

**Ide Desain**

Desain skematik terdiri dari 3 set desain dengan 2 material yang berbeda. Dari ketiga alternatif tersebut sistem *joint*, fungsi, dan fasilitas yang diberikan sama, tetapi yang membedakan adalah dari segi desain, material, dan harga yang ditawarkan. Penggunaan sistem *knockdown* terinspirasi dari sistem *puzzle*. Dengan tujuan yaitu pembeli dapat merakit sendiri *furniture* saat di rumah, dapat memberikan manfaat kesehatan terutama dalam hal psikologis, dan memberikan kepuasan tersendiri setelah berhasil merakitnya. Sistem ini dapat ditemukan dari *dovetail joint*, *box joint*, dan *interlocking*. Bantuan konstruksi lainnya berupa sambungan *dado*, dan *mortise & tenon*.

Desain set A menggunakan material kayu karet sebagai rangka utama. Produk ini memiliki harga untuk kalangan menengah dengan kualitas standar. Desain meja diberi fasilitas untuk anjing bisa bersantai atau tidur pada bagian bawahnya. Pada bagian dalam nakas dapat menjadi tempat anjing



Gambar 6. Perspektif Set A  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

untuk bersantai dan bermain. Desain lemari dapat sebagai tempat penyimpanan barang, tempat tidur, dan makan-minum untuk anjing. Desain kursi berbentuk sofa yang bagian sampingnya terdapat tempat untuk anjing. Fasilitas ini dapat membuat pemilik dan hewan peliharaannya memiliki waktu untuk berinteraksi dan melakukan aktivitasnya bersama. Ketiga set desain juga dapat diletakkan ditiga ruang yaitu, ruang keluarga, ruang makan, dan kamar tidur (Gambar 5 dan 6).

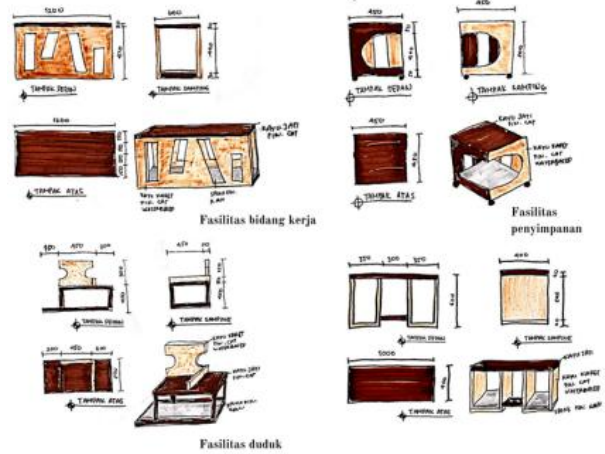
Desain set B menggunakan material kayu karet dan kayu jati. Gabungan kedua material ini membuat visual dari *joint* kayu lebih terlihat dan lebih estetik. Dengan gabungan dua material, produk ini memiliki harga untuk kalangan menengah ke atas. Desain meja diberi fasilitas untuk anjing bisa bersantai atau tidur pada bagian dalamnya. Pada bagian dalam nakas dapat menjadi tempat anjing untuk bersantai dan bermain. Desain lemari dapat sebagai tempat tidur dan makan-minum untuk anjing. Desain kursi yang bagian bawahnya terdapat tempat untuk anjing bisa bersantai dan tidur. Penggunaan dua material ini membuat visual produk lebih berwarna dan sambungan *dovetail* lebih terlihat (Gambar 7 dan 8).

Desain set C menggunakan material kayu jati sebagai rangka utama. Penggunaan kayu jati membuat produk ini memiliki harga untuk kalangan keatas, tetapi memiliki kualitas yang lebih tahan lama. Desain meja diberi fasilitas untuk anjing bisa bersantai atau tidur pada bagian bawahnya. Pada bagian bawah nakas dapat menjadi tempat anjing untuk bersantai dan bermain. Desain lemari dapat sebagai menyimpan barang, tempat tidur, dan makan-minum untuk anjing. Desain kursi yang bagian bawahnya terdapat tempat untuk anjing bisa bersantai dan tidur (Gambar 9 dan 10).

### Pengembangan Desain Akhir

Dari analisis dan hasil survei yang sudah dilakukan, mayoritas responden memilih *pet furniture* yang memiliki harga murah dengan kualitas standar. Maka dari itu, perancangan desain akhir yang akan direalisasikan adalah desain set A dengan material kayu karet. Fasilitas yang diberikan yaitu fasilitas duduk, penyimpanan, dan bidang kerja untuk manusia, fasilitas bermain, tidur, dan makan-minum untuk hewan peliharaan. Proses pembuatan *furniture* ini tidak dibuat sendiri, melainkan dibantu pembuatannya dengan menggunakan jasa tukang kayu dari perusahaan Bali *Best Buy* (Gambar 11 dan 12).

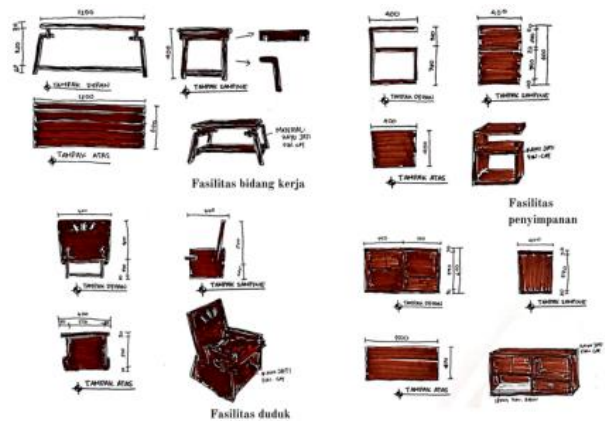
Setelah *furniture* berupa meja, kursi, lemari, dan *side table* ini selesai *difinishing*, *furniture* tersebut kemudian akan dicoba ditata pada salah satu ruang,



Gambar 7. Sketsa Set B  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 8. Perspektif Set B  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 9. Sketsa Set C  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 10. Perspektif Set C  
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 13. Styling Produk  
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 11. Proses Produksi  
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 12. Dokumentasi Produk Set A  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

yaitu ruang tamu. Hal ini untuk uji coba awal sebelum disebarluaskan, dan nantinya untuk mempromosikan produk tersebut (Gambar 13).

Brand dari *pet furniture* ini memiliki arti *pet* yaitu hewan, *t'aime* dalam Bahasa Prancis yang artinya yaitu cinta dan juga dapat dibaca menjadi *time* atau waktu (Gambar 14). Dengan begitu, diharapkan *pet*



Gambar 14. Branding, Logo, dan Tagline  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

*furniture* ini dapat membuat hewan dan pemiliknya mempunyai waktu beraktivitas bersama untuk mencapai keharmonisan. Tagline "*love & care*" menegaskan kalau kita juga peduli untuk membuat pemilik dan hewan peliharaan dapat melakukan interaksi timbal balik, dan membuat keduanya merasa senang. *Pet furniture* akan dipromosikan baik secara online melalui Instagram, maupun bekerjasama dengan beberapa *pet shop*. Produk ini merupakan *self assembling*, maka dalam packagingnya akan diberikan panduan cara pemasangannya (Gambar 15).

### Test dan Review

Setelah *pet furniture* ini selesai diproduksi, dilakukan uji coba untuk menguji kekuatan dan fungsi produk ini. Produk dicoba oleh pria dengan tinggi 172 cm yang memiliki berat badan 65 kg, bagian meja dan lemari diduduki oleh anjing berukuran sedang, kursi dan *side table* diduduki oleh anjing berukuran kecil. Dari hasil uji coba ini didapati bahwa produk dapat berfungsi dengan baik, dan kuat untuk dipakai.

Tahap uji coba lainnya yaitu dengan menunjukkan produk ini kepada beberapa orang untuk mendapat masukan mengenai *pet furniture* dari PET'aime ini. *Feedback* yang didapat yaitu, desain maupun sistem *knockdown* yang digunakan ini *simple*, minimalis,



Gambar 15. Packaging  
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 16. Test Produk  
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 17. Test Produk  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

fungsional, dan juga menguntungkan. Menurut penulis, produk ini dapat lebih ditingkatkan lagi dalam segi desain, kerapian, dan memperbaiki beberapa kekurangan yang belum maksimal seperti pada sandaran kursi bisa ditinggikan lagi supaya lebih nyaman untuk diduduki dalam jangka waktu yang lama.



Gambar 18. Test Produk  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

#### 4. Kesimpulan

Perancangan ini dilakukan untuk menyelesaikan masalah dan memenuhi kebutuhan pemilik dan hewan peliharaannya. *Pet furniture* ini memberikan fasilitas pendukung berupa fasilitas bidang kerja, fasilitas duduk, dan fasilitas penyimpanan. Fasilitas tersebut dapat mendukung kedekatan dan mewadahi aktivitas pemilik dan hewan peliharaannya, seperti saat sedang bersantai, bermain, maupun menonton tv. Material yang digunakan pun aman untuk hewan karena tidak memakai bahan kimia, dan juga mudah dibersihkan atau dilap.

Batasan desain merupakan sesuatu yang penting supaya pengguna dapat merasa aman dan nyaman. Maka dari itu, *pet furniture* dari PET'aime ini memiliki batasan perancangan yang meliputi jenis dan ukuran anjing. Selain itu, produk ini mempunyai inovasi dalam segi konstruksinya yang menggunakan sistem *knockdown* sehingga pemasangan, pengemasan, maupun pemakaiannya lebih praktis dan sederhana.

Hasil akhir dari perancangan ini terdiri dari 3 set ide desain produk yang memiliki perbedaan pada material dan desainnya. Desain akhir yang terpilih didapat berdasarkan data dari hasil survei yang sudah dilakukan.

#### Daftar pustaka

- Ai, J. (2022, January). Interactive Cat Furniture Design. In *2021 International Conference on Culture, Design and Social Development (CDSO 2021)* (pp. 43-48). Atlantis Press. DOI: <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220109.009>
- Boerhendy, I., Nancy, C., & Gunawan, A. (2003). Prospek dan Potensi Pemanfaatan Kayu Karet Sebagai Substitusi Kayu

- Alam. *Jurnal Ilmu & Teknologi Kayu Tropis*, 1(1), 35-46. DOI: <https://doi.org/10.51850/jitkt.v1i1.328.g300>
- John, Rolivia., Kusumarini, Y., & Rizqi, M. T. (2016). Perancangan *Pet Furniture* Pada Ruang Keluarga. *Jurnal Intra*, 4(2), 144-155. Retrieved from <https://publication.petra.ac.id/index.php/desain-interior/article/view/4624>
- McConnell, A. R., Brown, C. M., Shoda, T. M., Stayton, L. E., & Martin, C. E. (2011). *Friends with benefits: on the positive consequences of pet ownership*. *Journal of Personality and Social Psychology*, 101(6): 1239-1252.
- Octavia, J., & Kusumarini, Y. (2022). Perancangan pet furniture ramah anak untuk meningkatkan interaksi antara anak dan hewan peliharaan. *Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan dan Perancangan Produk)*, 5(2), 59-66. DOI: <https://doi.org/10.24821/productum.v5i2.4554>
- Prianto, V., & Sari, S. (2021). Perancangan pet furniture dengan implementasi Teknik Makrame. *Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan dan Perancangan Produk)*, 4(2), 109-114. DOI: <https://doi.org/10.24821/productum.v4i2.4459>
- Santoso, Monica., Santosa, M., & Kattu, G. S. (2019). Perancangan Fasilitas Multifungsi untuk Mendukung Aktivitas Manusia dan Anjing. *Jurnal Intra*, 7(2), 418-422. Retrieved from <https://publication.petra.ac.id/index.php/desain-interior/article/view/8941>
- Sulastiningsih, dkk. 2000. Peningkatan Kelas Kuat dan Kelas Awet Kayu Karet. Lembaga Penelitian Hasil Hutan, Bogor.
- Sutanto, V. A. H., Kusumarini, Y., & Rizqi, M. T. (2017). Perancangan *Dog Furniture* untuk Rumah Tinggal. *Jurnal Intra*, 5(2), 135-143. Retrieved from <https://publication.petra.ac.id/index.php/desain-interior/article/view/5750>
- Towaha, Juniaty., & Daras, Usman. (2013). Peluang Pemanfaatan Kayu Karet (*Hevea brasiliensis*) Sebagai Kayu Industri. *Warta Penelitian dan Pengembangan Tanaman Industri*, 19(2), 26-31.
- Uktoselja, Merrie Ivana., & Sukada, Budi Adelar. (2020). Ruang Bersama untuk Manusia dan Anjing. *Jurnal STUPA*, 2(1), 317-328.
- Xu, J., & Xia, C. (2023, October). Application of Quality Function Deployment and Theory of Inventive Problem Solving in the Human-pet Shared Furniture Design Process. In *2023 International Conference on Culture-Oriented Science and Technology (CoST)* (pp. 61-66). IEEE. DOI: <https://doi.org/10.1109/CoST60524.2023.00022>

\*\*\*