

ANALISIS DESAIN MODULAR PADA SOFA UNTUK MEMENUHI KEBUTUHAN KUCING DAN PEMILIK

Ganendra Haidar Amanullah¹, Brian Kurniawan Jaya², Guguh Sujatmiko³
Program Studi Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Surabaya
e-mail: s180121032@student.ubaya.ac.id, briankurniawan@staff.ubaya.ac.id,
guguhsujatmiko@staff.ubaya.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis desain sofa yang dapat memenuhi kebutuhan kucing dan pemiliknya, mengatasi kerusakan sofa akibat cakaran, bulu yang sulit dibersihkan, dan keterbatasan ruang. Metode penelitian yang digunakan adalah wawancara mendalam dengan pemilik kucing yang memiliki sofa, observasi aktivitas kucing dengan sofa. Teknik penggalan data meliputi analisis kebutuhan kucing, preferensi pemilik, dan fitur sofa yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sofa modular dapat dirancang dengan material yang tahan cakaran, mudah dibersihkan, serta dilengkapi modul penyimpanan untuk mainan dan area bermain kucing. Desain ini memungkinkan pemilik menyesuaikan komponen-komponen sofa sesuai kebutuhan.

Kata kunci: Sofa, modular, kucing, furnitur

ABSTRACT

This study aims to analyze sofa designs that can meet the needs of cats and their owners, overcome sofa damage due to scratches, difficult-to-clean fur, and limited space. The research method used is in-depth interviews with cat owners who have sofas, observation of cat activities with sofas. Data mining techniques include analysis of cat needs, owner preferences, and relevant sofa features. The results of the study show that modular sofas can be designed with scratch-resistant materials, easy to clean, and equipped with storage modules for toys and cat play areas. This design allows owners to adjust the components of the sofa according to their needs.

Keywords: Sofa, modular, cat, furniture

PENDAHULUAN

Pemilik kucing sering kali berusaha menciptakan hubungan yang erat dengan kucing peliharaannya, salah satunya dengan menyediakan berbagai perlengkapan, seperti mainan, aksesoris, hingga furnitur khusus untuk kucing. Hal ini dilakukan karena kucing merupakan hewan peliharaan yang membutuhkan stimulasi fisik dan mental untuk menjaga kesehatannya. Furnitur-furnitur ini hanya berfungsi untuk memenuhi kebutuhan kucing saja, dan kurang berfungsi untuk pemilik. Misalnya, pohon kucing (*cat tree*) memungkinkan kucing memanjat dan mengasah kukunya, sementara tempat tidur khusus memberikan ruang istirahat yang nyaman, namun untuk pemilik furnitur ini bisa jadi dapat memakan tempat pada area rumah. Salah satu furnitur yang sering digunakan oleh kucing adalah sofa. Karena sofa menawarkan kenyamanan bagi kucing, dengan material yang empuk dan ruang yang cukup untuk berbagai aktivitas kucing, seperti bermain, tidur, dan mencakar untuk menajamkan kukunya, serta sofa juga dapat menjadi area interaksi antara pemilik dan kucing, karena hal tersebut sofa menjadi furnitur yang nyaman dan aman bagi kucing. Bagi pemilik sendiri, sofa menjadi tempat untuk bersantai, serta menikmati waktu santai di ruang keluarga (Alexandra, 2017; Zakiyah, 2020).

Meskipun sofa menjadi area favorit bagi kucing, pemilik sering kali menghadapi tantangan dalam merawat furnitur ini. Seiring dengan aktivitas yang dilakukan kucing di atas sofa, timbul kekhawatiran mengenai kerusakan yang disebabkan oleh perilaku alami kucing, terutama mencakar. Cakaran kucing dapat merusak kain sofa, meninggalkan goresan, dan menyebabkan kerusakan yang signifikan pada material sofa. Selain itu, bulu kucing yang rontok dan menempel di sofa juga menjadi masalah tersendiri. Pemilik kucing sering merasa kesulitan membersihkan bulu menempel, terutama pada bahan sofa yang sulit dibersihkan (Briese, 2023). Fenomena ini menjadi masalah yang perlu diatasi, terutama bagi pemilik yang ingin menjaga kebersihan dan keawetan furnitur mereka, sekaligus memenuhi kebutuhan kucing dalam lingkungan rumah yang terbatas.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis desain sofa yang bagaimana sehingga dapat mengatasi masalah yang dihadapi oleh pemilik kucing, serta untuk menilai relevansi dan efektivitas dalam konteks kenyamanan kucing dan fungsionalitas bagi pemilik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menganalisis apakah konsep desain sofa yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan kucing dan pemiliknya. Untuk mencapai tujuan ini, data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, studi produk eksisting dan studi material. Wawancara dilakukan dengan pemilik kucing untuk menggali pengalaman mereka dalam menggunakan sofa dan bagaimana mereka mengatasi masalah yang timbul, seperti kerusakan akibat cakaran kucing dan masalah bulu yang rontok. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan praktis pemilik kucing terkait dengan furnitur yang digunakan di rumah. Berikut merupakan narasumber yang memelihara kucing dan memiliki sofa.



Gambar 1. Pemilik Kucing
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Observasi dilakukan untuk melihat interaksi antara kucing dan sofa di lingkungan rumah pemilik. Fokus utama dari observasi adalah untuk memahami perilaku kucing, seperti mencakar, bermain, dan tidur, serta untuk mengidentifikasi potensi kerusakan atau ketidaknyamanan yang timbul akibat perilaku alami kucing.

Berikut merupakan observasi yang dilakukan pada rumah pemilik, dan hasil yang ditimbulkan perilaku kucing terhadap sofa pemilik.



Gambar 2. Perilaku Kucing Terhadap Sofa Pemilik
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Studi Produk Eksisting

Studi produk eksisting juga dilakukan untuk menganalisis variasi desain sofa yang sudah ada di pasaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kelebihan dan kekurangan desain furnitur yang ada. Dengan mempelajari produk yang ada, penelitian ini dapat mengidentifikasi apakah ada kebutuhan yang belum terpenuhi oleh desain sofa konvensional.

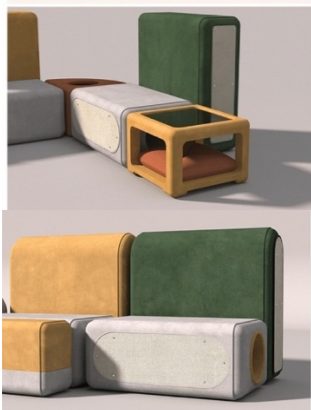
Studi produk eksisting sofa konvensional.

No.	Dokumentasi	Keterangan
1.	 Gambar 3. Sofa Hemlingby (Sumber: Ikea, 2024)	Nama: Hemlingby
		List material: <i>Particleboard, Fibreboard, Kayu lapis, Kayu veneer dilaminasi, busa.</i>
2.	 Gambar 4. Sofa Adeline 2S (Sumber: Vivere, 2024)	Nama: Adeline Sofa 2S
		List material: <i>Triplek, webbing strap, multi density foam, dacron filler.</i>

3.	 Gambar 5. Sofa Nykil (Sumber: Ikea, 2024)	Nama: NYKIL
		List material: Kain poliester, busa poliuretana, kain polipropilena.
4.	 Gambar 6. Sofa Charlotte 2S (Sumber: Vivere, 2024)	Nama: Charlotte Sofa 2S
		List material: Triplek, <i>multi density foam</i> , <i>dacron filler</i> .

Studi produk eksisting furnitur kucing.

No.	Gambar	Keterangan
1.	 Gambar 7. Petlibro Infinity (Sumber: Kickstarter, 2024)	Nama: <i>Petlibro Infinity DIY</i>
		Penjelasan: Desain Modular – Fleksibel seperti furnitur IKEA, bisa disusun sesuai kebutuhan kucing dan pemilik. Desain Adjustable – Ketinggian dapat diatur dengan menambah/mengurangi kolom vertikal. Aksesori Variatif – Dilengkapi bantal, mainan, dan tabung untuk stimulasi kucing. Ramah Kucing – Memenuhi kebutuhan alami kucing untuk bermain dan eksplorasi. Hemat Ruang – Desain sederhana namun fungsional, menggantikan barang rumah tangga seperti kardus.
		List material: Multipleks, aluminium pole, tali sisal, foam, kain suede
2.	 Gambar 8. Float (Sumber: Yanko+Design, 2024)	Nama: <i>Float</i>
		Penjelasan: Desain Flatpack – Mudah dirakit dan praktis. Desain Modular – Fleksibel seperti furnitur IKEA, bisa disusun sesuai kebutuhan kucing dan pemilik. Desain Adjustable – Dapat disesuaikan dengan kebutuhan kucing dan pemilik. Desain Vertikal – Mengoptimalkan ruang tanpa memakan banyak tempat.

		5. Zona Bermain & Istirahat – Menyediakan area aktif dan relaksasi untuk kucing. List material: Multipleks, foam, kain vienna,
3.	 Gambar 9. Mocats (Sumber: Yanko+Design, 2024)	Nama: <i>Mocats</i> Penjelasan: 1. Desain Modular – Dapat disusun ulang sesuai kebutuhan dan ruang di rumah. 2. Simulasi Dunia Luar – Memberikan pengalaman eksplorasi layaknya alam bebas untuk kucing indoor. 3. Struktur Bervariasi – Termasuk elemen seperti gedung, apartemen, dan atap untuk stimulasi kucing. 4. Ramah Ruangan – Konfigurasi fleksibel untuk berbagai ukuran rumah. 5. Interaktif & Menghibur – Dirancang untuk memenuhi naluri bermain dan jelajah kucing. List material: Triplek, dowel balsa
4.	 Gambar 10. Cat Couch (Sumber: Yanko+Design, 2024)	Nama: <i>Cat Couch</i> Penjelasan: 1. Sofa Multifungsi – Dirancang untuk kenyamanan manusia dan kucing sekaligus. 2. Struktur Lipat Modular – Mudah disesuaikan dan praktis untuk berbagai kebutuhan. 3. Bahan Mudah Dibersihkan – Kain bantal dapat dilepas dan dicuci. 4. Fitur Ramah Kucing – Dilengkapi bantalan cakar dan tutup kayu pelindung. 5. Desain Higienis – Kanvas tahan bulu kucing, menjaga kebersihan furnitur. Material utama: Multipleks, foam, microfibre, kain vienna
5.	 Gambar 11. Me;ow (Sumber: Yanko+Design, 2024)	Nama: <i>Me;ow</i> Penjelasan: 1. Sistem Modular – Fleksibel dengan berbagai modul yang bisa disusun sesuai kebutuhan. 2. Multi-Fungsi – Gabungan furnitur untuk manusia (bantalan duduk, sandaran tangan) dan kucing (papan cakar, terowongan). 3. Desain Interaktif – Silinder berfungsi sebagai sandaran tangan manusia sekaligus terowongan bermain kucing. 4. Solusi Hemat Ruang – Meja samping dengan tempat tidur kucing terintegrasi di bawahnya.

		5. Nyaman untuk Kedua Pihak – Memenuhi kebutuhan istirahat dan aktivitas kucing tanpa mengorbankan kenyamanan pemilik.
		Material utama: Multipleks
6.	 Gambar 12. Kyali Cat Climber (Sumber: Yanko+Design, 2024)	Nama: <i>Kyali Cat Climber</i> Penjelasan: 1. Desain Modular – Menyediakan ruang bermain & istirahat untuk kucing dalam bentuk yang compact. 2. Hemat Ruang – Struktur vertikal mengoptimalkan area tanpa mengganggu tata ruang. 3. Fleksibel – Konfigurasi bisa diubah (dilebarkan untuk eksplorasi atau dipersempit untuk penyimpanan). 4. Estetika Interior – Dirancang agar selaras dengan dekorasi rumah modern. 5. Fungsional Ganda – Memenuhi kebutuhan aktifitas kucing sekaligus menjaga kerapihan visual ruangan.
		Material utama: Multipleks, kain suede, foam

Studi Material

Studi material dilakukan untuk menganalisis jenis material yang paling sesuai digunakan. Studi material dilakukan pada produk eksisting. Penelitian ini mengutamakan material yang tahan terhadap cakaran, mudah dibersihkan, serta nyaman bagi kucing maupun pemilik dan kuat.

Studi material

No.	Dokumentasi	Keterangan
1.	 Gambar 13. Kayu Multipleks (Sumber: Kelas+Kita,2024)	Material: Multipleks Penjelasan: 1. Kuat & Tahan Lama – Terbuat dari lapisan kayu dipres, tidak mudah patah. 2. Dimensi Stabil – Minim penyusutan atau pemuaian dibanding kayu olahan lain. 3. Tahan Air Relatif Baik – Lebih resistan terhadap kelembapan (dengan perawatan optimal). 4. Umur Panjang – Dapat bertahan hingga 50 tahun dalam kondisi kering dan terawat. 5. Serbaguna – Cocok untuk berbagai furnitur karena kekuatan dan kepraktisannya.

2.	 Gambar 14. Kayu Triplek (Sumber: Kelas+Kita,2024)	Material: Triplek Penjelasan: 1. Mudah Dibentuk & Praktis – Fleksibel untuk berbagai desain furnitur/konstruksi. 2. Dimensi Stabil – Tidak mudah menyusut atau berubah bentuk. 3. Tahan Lama – Kualitas tinggi resistan terhadap cuaca ekstrem dan rayap. 4. Pilihan Variatif – Tersedia dalam ketebalan/ukuran presisi sesuai kebutuhan. 5. Struktur Kokoh – Ideal sebagai rangka utama furnitur dengan daya tahan baik. 6. Permukaan Halus – Hasil akhir rapi dan siap untuk finishing dekoratif.
3.	 Gambar 15. Tali Sisal (Sumber: Distributor+Alat+Kapal, 2024)	Material: Tali Sisal Penjelasan: 1. Bahan Alami – Terbuat dari serat tanaman <i>Agave Sisalana</i>. 2. Tahan Lama – Tekstur kasar dan kuat, ideal untuk tempat cakaran kucing. 3. Awet – Tidak mudah rusak meski terpapar sinar matahari. 4. Fungsional untuk Kucing – Memenuhi naluri mencakar tanpa merusak furnitur lain. 5. Estetika Alami – Memberikan sentuhan dekoratif yang organik dan stylish. 6. Higienis – Mudah dibersihkan dan bebas bahan kimia berbahaya.
4.	 Gambar 16. Kain Goni/Burlap (Sumber: Omah+Goni,2024)	Material: Kain Goni/Burlap Penjelasan: 1. Ramah Lingkungan – Terbuat dari serat alami, biodegradable, dan sumber terbarukan. 2. Tahan Lama – Tekstur kasar dan kuat, ideal untuk area rentan gesekan (seperti tempat cakaran kucing). 3. Fleksibel dalam Desain – Mudah diwarnai dan dipadukan dengan bahan lain. 4. Fungsional & Aman – Material alami tanpa bahan kimia, aman untuk hewan peliharaan. 5. Multifungsi – Digunakan untuk interior, kerajinan, hingga produk ramah hewan.
5.	 Gambar 17. Foam Sheet (Sumber: Kasur+Bursa+Royal, 2023)	Material: Foam Sheet Penjelasan: 1. Density rendah (<30 kg/m³) → empuk tapi cepat rusak. 2. Density sedang (30–40 kg/m³) → cukup untuk sofa rumah. 3. Density tinggi (40–60+ kg/m³) → cocok untuk penggunaan komersial atau beban berat. 4. Pemilihan density tergantung kebutuhan dan intensitas penggunaan.

6.	 Gambar 18. Kain Velboa (Sumber: Tex+Suppliers, 2024)	Material: Kain Velboa Penjelasan: 1. Nyaman – Tekstur halus menyerupai bulu binatang, cocok untuk produk yang bersentuhan dengan kulit. 2. Bahan Sintetis Berkualitas – Terbuat dari 100% polyester, tahan aus dan luntur. 3. Perawatan Mudah – Dapat dicuci dengan mesin (suhu rendah) tanpa mudah rusak. 4. Multifungsi – Digunakan untuk boneka, bantal, selimut, hingga pelapis furnitur. 5. Hygienis & Awet – Tidak mudah menyerap debu dan tahan terhadap penggunaan jangka panjang.
7.	 Gambar 19. Kain Suede (Sumber: Fabric+Lore, 2024)	Material: Kain Suede Penjelasan: 1. Tekstur Halus – Memberikan kesan elegan pada produk fashion dan aksesoris. 2. Daya Tahan Baik – Tahan lama dengan perawatan yang tepat. 3. Fleksibel – Ringan dan tidak kaku, cocok untuk berbagai desain. 4. Aplikasi Serbaguna – Digunakan untuk pakaian, tas, sepatu, hingga pelapis furnitur.
8.	 Gambar 20. Kain Microfibre (Sumber: Fabric+Lore, 2024)	Material: Kain Microfibre Penjelasan: 1. Daya Serap Tinggi – Mampu menyerap cairan 7–8 kali beratnya sendiri. 2. Lembut & Tidak Abrasif – Aman untuk permukaan sensitif (kaca, elektronik, furnitur) tanpa risiko gores. 3. Efisien Membersihkan – Menangkap debu dan partikel kecil tanpa bahan kimia. 4. Ramah Lingkungan – Cocok untuk penderita alergi dan mengurangi penggunaan pembersih kimia. 5. Tahan Lama – Praktis untuk penggunaan berulang dengan ketahanan tinggi.
9.	 Gambar 21. Kain Vienna (Sumber: Ptsinar, 2025)	Material: Kain Vienna Penjelasan: 1. Tahan Cakaran Kucing – Tekstur rapat dan elastis ideal untuk rumah berhewan peliharaan. 2. Mudah Dibersihkan – Efisien menghilangkan bulu kucing dan noda. 3. Warna Netral – Menyamarkan bulu hewan, menjaga kesan rapi. 4. Harga Terjangkau – Lebih ekonomis dibanding bahan premium (seperti microfiber/linen). 5. Kualitas Optimal – Tawarkan daya tahan baik tanpa biaya tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sintesis Riset

Berdasarkan kajian literatur dan hasil wawancara mendalam dengan pemilik kucing, penelitian ini mengidentifikasi tiga kebutuhan utama dalam perancangan sofa untuk kucing dan pemiliknya. Pertama, material yang tahan terhadap cakaran kucing menjadi hal krusial mengingat perilaku alami kucing yang suka mengasah kukunya. Kedua, kemudahan dalam membersihkan bulu kucing yang rontok merupakan faktor penting bagi pemilik untuk menjaga kebersihan dan higienitas sofa. Ketiga, efisiensi ruang menjadi pertimbangan utama terutama untuk rumah dengan luas terbatas. Studi ini juga menemukan bahwa kucing cenderung memilih sofa sebagai area favorit untuk berbagai aktivitas seperti tidur, bermain, dan berinteraksi dengan pemiliknya. Di sisi lain, pemilik menginginkan furnitur yang tidak hanya nyaman untuk kucing tetapi juga memiliki nilai estetika dan daya tahan tinggi. Desain modular muncul sebagai solusi ideal karena mampu memenuhi kebutuhan kedua belah pihak secara fleksibel.

Aspek Modularitas

Konsep modularitas dalam desain sofa menawarkan berbagai keunggulan yang signifikan. Fleksibilitas menjadi ciri utama desain modular, dimana pemilik dapat dengan mudah menyesuaikan konfigurasi sofa sesuai kebutuhan ruang atau perubahan preferensi. Misalnya, modul penyimpanan khusus dapat ditambahkan untuk menyimpan mainan kucing, sementara modul area cakar terintegrasi dapat dipasang atau dilepas sesuai kebutuhan. Desain ini juga memungkinkan penggabungan fungsi ganda, dimana beberapa komponen dirancang untuk memenuhi kebutuhan kucing sekaligus kenyamanan pemilik. Contohnya, sandaran tangan dapat difungsikan sekaligus sebagai area bermain kucing. Selain itu, struktur modular yang vertikal atau dapat dilipat memberikan solusi hemat ruang yang sangat bermanfaat untuk hunian dengan luas terbatas. Dengan berbagai keunggulan ini, desain modular tidak hanya meningkatkan fungsionalitas produk tetapi juga memperpanjang umur pakainya melalui kemudahan adaptasi dan perawatan.

Sintesis Observasi

Hasil observasi langsung terhadap interaksi kucing dengan sofa di lingkungan rumah memberikan gambaran nyata tentang permasalahan yang dihadapi. Terlihat jelas bahwa cakaran kucing menyebabkan kerusakan signifikan pada material sofa, terutama di bagian sudut dan permukaan yang mudah dijangkau. Kain sofa konvensional seperti poliester atau beludru terbukti rentan terhadap kerusakan ini sekaligus sulit dibersihkan dari bulu kucing yang menempel. Di sisi lain, observasi juga mengungkap pola perilaku positif dimana kucing lebih sering beraktivitas di bagian sofa tertentu yang memiliki elevasi atau tekstur empuk, seperti sandaran tangan atau bantal duduk. Temuan ini menunjukkan pentingnya mendesain area khusus untuk kucing yang terintegrasi dengan sofa utama, sekaligus memilih material yang sesuai untuk menanggulangi masalah kerusakan dan kebersihan. Data observasi ini menjadi dasar kuat untuk pengembangan solusi desain yang lebih bagus.

Sintesis Studi Produk Eksisting

Analisis mendalam terhadap produk-produk sofa yang sudah ada di pasaran mengungkap beberapa temuan penting. Sofa konvensional pada umumnya belum mempertimbangkan kebutuhan kucing, dengan material yang rentan rusak dan desain yang kaku. Sebaliknya, produk furnitur khusus kucing yang bersifat modular seperti Petlibro Infinity dan Megow menawarkan solusi inovatif dengan material tahan lama dan konfigurasi fleksibel. Namun, produk-produk ini sering kali memiliki harga yang relatif tinggi untuk pasar Indonesia dan terkadang lebih berfokus pada kebutuhan kucing daripada kenyamanan pemilik. Studi ini juga mengidentifikasi kesenjangan desain dimana masih sedikit produk sofa yang berhasil mengintegrasikan secara harmonis antara kenyamanan manusia dan

kebutuhan kucing. Beberapa produk eksisting yang sukses biasanya menggabungkan elemen seperti papan cakar tersembunyi, bantal yang dapat dilepas untuk dibersihkan, atau struktur modular yang memungkinkan berbagai konfigurasi penggunaan.

Sintesis Material

Pemilihan material yang tepat menjadi kunci keberhasilan desain sofa untuk kucing dan pemiliknya. Untuk struktur utama, kayu multipleks atau triplek terbukti memiliki kekuatan dan daya tahan yang baik sekaligus relatif mudah dibentuk. Bagian yang rentan terhadap cakaran kucing sebaiknya menggunakan material khusus seperti tali sisal atau kain goni yang memang dirancang untuk aktivitas mencakar. Untuk permukaan duduk dan sandaran, kain *micro fiber* atau Vienna menjadi pilihan ideal karena sifatnya yang anti-bulu dan mudah dibersihkan. Busa dengan *density* sedang (30-40 kg/m³) direkomendasikan untuk mencapai keseimbangan antara kenyamanan dan daya tahan. Pertimbangan lingkungan juga penting dengan memprioritaskan material alami yang *biodegradable* seperti kayu lapis atau serat goni. Kombinasi material-material ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang tidak hanya fungsional tetapi juga ramah lingkungan dan memiliki estetika yang sesuai dengan interior rumah modern.

SIMPULAN

Penelitian ini secara komprehensif telah mengkaji berbagai aspek penting dalam perancangan sofa modular untuk kucing dan pemiliknya. Temuan utama menunjukkan bahwa solusi optimal harus memadukan tiga elemen kunci yaitu, fungsionalitas modular dengan komponen yang dapat disesuaikan, pemilihan material yang tahan lama dan mudah dirawat, serta desain yang memperhatikan kenyamanan kedua belah pihak. Implementasi rekomendasi desain ini diharapkan dapat mengurangi masalah kerusakan furnitur akibat aktivitas kucing, mempermudah proses pembersihan, sekaligus menciptakan ruang interaksi yang harmonis antara kucing dan pemiliknya. Untuk pengembangan lebih lanjut, penelitian lanjutan dapat difokuskan pada pembuatan prototipe dan pengujian langsung untuk memvalidasi efektivitas konsep yang telah dirumuskan. Dengan demikian, produk akhir nantinya dapat benar-benar memenuhi kebutuhan nyata pengguna sekaligus membawa inovasi dalam industri furnitur ramah hewan peliharaan.

REFERENSI

- Alexandra. (2017). Perancangan Cat - Friendly Furniture pada Rumah Tinggal. <https://Publication.Petra.Ac.Id/>.
- Briese. (2023, March 30). *Take It From a Cat Lady: This Bouclé Article Couch Is the Answer to Your Cat-Scratch Woes*. <https://www.purewow.com/>.
- Zakiah. (2020). *Makna Kucing Bagi Pecinta Hewan Di Surabaya*. Universitas Airlangga.

A thick pink line starts vertically from the top center, descends to the level of the word 'anggit', and then turns 90 degrees to the right, extending horizontally across the entire width of the page.

anggit

JURNAL DESAIN PRODUK

Volume 2 Nomor 1 2025

Program Studi Desain Produk
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Bali

[Beranda](#) / Dewan Editor

Dewan Editor

Editor in Chief

Ni Luh Desi In Diana Sari, S.Sn., M.Sn. ([Google Scholar](#)) ([SINTA](#))
(Institut Seni Indonesia Denpasar)

Managing Editor

Nyoman Ayu Permata Dewi, S.Tr.Ds., M.Sn. ([Google Scholar](#)) ([SINTA](#))
(Institut Seni Indonesia Denpasar)

Penyunting dan Section Editor

Dr. I Ketut Sida Arsa, S.Sn., M.Si. ([Google Scholar](#)) ([SINTA](#))
(Institut Seni Indonesia Denpasar)

Made Gana Hartadi, S.Ds., M.Sn. ([Google Scholar](#)) ([SINTA](#))
(Institut Seni Indonesia Denpasar)

Copy Editor dan Desain Grafis

I Wayan Dedy Prayatna, S.Tr.Ds., M.Sn. ([Google Scholar](#)) ([SINTA](#))
(Institut Seni Indonesia Denpasar)

Genial Nabilaisyah Firdauzi, S.Ds., M.Ds.
(Institut Seni Indonesia Denpasar)

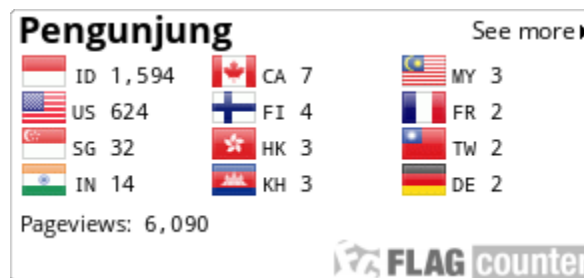
PENYERAHAN NASKAH

TEMPLATE ARTIKEL

ISSN



PENGUNJUNG

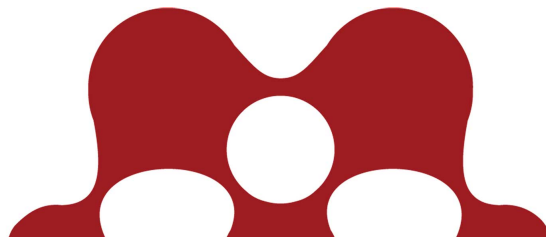


[Lihat Statistik Pengunjung](#)

REKOMENDASI ALAT



zotero





MENDELEY

MENU

[Beranda E-Jurnal Program Studi](#)

[Tentang Jurnal](#)

[Fokus dan Ruang Lingkup](#)

[Dewan Editor](#)

[Mitra Bestari](#)

[Peninjauan Naskah](#)

[Etika Publikasi dan Malpraktik](#)

[Kebijakan Akses Terbuka](#)

[Biaya](#)

[Hak Cipta](#)

[Kebijakan Cek Plagiasi](#)

[Kebijakan Pengarsipan](#)

[Lisensi](#)

[Pernyataan Privasi](#)

[Kontak](#)

Terbitan Terkini



Informasi

[Untuk Pembaca](#)

[Untuk Penulis](#)

[Untuk Pustakawan](#)

Diterbitkan oleh:

Pusat Penerbitan LP2MPP Institut Seni Indonesia Denpasar

Dikelola oleh:

**Program Studi Desain Produk, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia
Denpasar**

Jl. Nusa Indah, Sumerta, Kec. Denpasar Timur, Kota Denpasar, Bali 80235



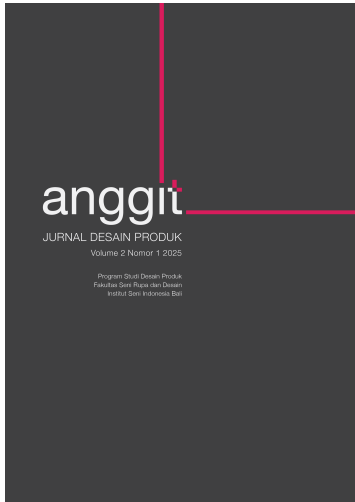
Anggit: Jurnal Desain Produk berlisensi di bawah [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Based on a work at <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/jdp>.

Platform &
workflow by
OJS / PKP

[Beranda](#) / [Arsip](#) / Vol 2 No 1 (2025): Anggit: Jurnal Desain Produk

Vol 2 No 1 (2025): Anggit: Jurnal Desain Produk



DOI: <https://doi.org/10.59997/ajdp.v2i1>

Diterbitkan: 2025-05-25

Articles

Meningkatkan Daya Tarik Masyarakat Pada Kolam Renang: Analisis dan Solusi Permasalahan Fasilitas

Cutta Hanna Azzahra Muhtar, Moch. Faiza Albekti, Riza Ramdani, Tazkiya Khoerunnisa

1-7



Analisis Desain Modular Pada Sofa Untuk Memenuhi Kebutuhan Kucing dan Pemilik

Ganendra Haidar Amanullah, Brian Kurniawan Jaya, Guguh Sujatmiko

8-17



Pengembangan Pot Tanaman dengan Fitur yang Mendukung Indoor Home Farming di Apartemen

Mutia Shafitri, Toufiq Panji Wisesa

18-28



Analisis Penyebab Cedera Pada Alat Gym Upperbody

Saviorello Galvin Lienanda Putra, Brian Kurniawan Jaya, Markus Hartono

29-36



Best Working Condition dan Faktor Untuk Meningkatkan Produktivitas di Kafe

Angelus Jason Tan

37-43



PENYERAHAN NASKAH

TEMPLATE ARTIKEL

ISSN



PENGUNJUNG

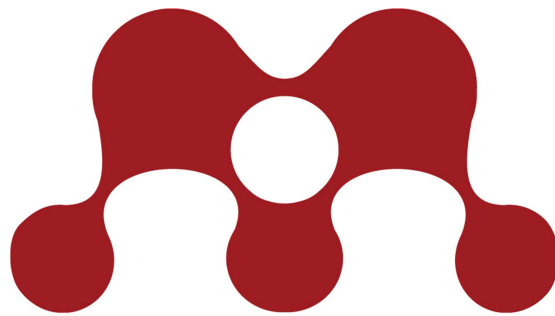


[Lihat Statistik Pengunjung](#)

REKOMENDASI ALAT



zotero



MENDELEY

MENU

[Beranda E-Jurnal Program Studi](#)

[Tentang Jurnal](#)

[Fokus dan Ruang Lingkup](#)

[Dewan Editor](#)

[Mitra Bestari](#)

Peninjauan Naskah

Etika Publikasi dan Malpraktik

Kebijakan Akses Terbuka

Biaya

Hak Cipta

Kebijakan Cek Plagiasi

Kebijakan Pengarsipan

Lisensi

Pernyataan Privasi

Kontak

Terbitan Terkini

ATOM 1.0

RSS 2.0

RSS 1.0

Informasi

[Untuk Pembaca](#)

[Untuk Penulis](#)

[Untuk Pustakawan](#)

Diterbitkan oleh:

Pusat Penerbitan LP2MPP Institut Seni Indonesia Denpasar

Dikelola oleh:

**Program Studi Desain Produk, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia
Denpasar**

Jl. Nusa Indah, Sumerta, Kec. Denpasar Timur, Kota Denpasar, Bali 80235



Anggit: Jurnal Desain Produk berlisensi di bawah [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Based on a work at <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/jdp>.

Platform &
workflow by
OJS / PKP