

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PENGEMBANGAN KONDOMINIUM KUCING MULTIFUNGSI BAGI  
MAHASISWA PEMELIHARA KUCING DI HUNIAN SEMPIT  
(INDEKOS)**



**Disusun oleh  
Carmen  
62180059**

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
YOGYAKARTA  
2023**

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI**  
**SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Carmen  
NIM : 62180059  
Program studi : Desain Produk  
Fakultas : Arsitektur dan Desain  
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“PENGEMBANGAN KONDOMINIUM KUCING MULTIFUNGSI BAGI MAHASISWA PEMELIHARA KUCING DI HUNIAN SEMPIT (INDEKOS)”**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta  
Pada Tanggal : 26 Januari 2023

Yang menyatakan



(Carmen)

NIM.62180059

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul  
**PENGEMBANGAN KONDOMINIUM KUCING MULTIFUNGSI BAGI  
MAHASISWA PEMELIHARA KUCING DI HUNIAN SEMPIT  
(INDEKOS)**

telah diajukan dan dipertahankan oleh


Nama : Carmen

NIM : 62180059

dalam ujian Tugas Akhir Program Studi Desain Produk,  
Fakultas Arsitektur dan Desain,  
Universitas Kristen Duta Wacana

dan dinyatakan DITERIMA untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar

Sarjana Desain pada tanggal 09 JANUARI 2023

Nama Dosen		Tanda Tangan
1. Marcellino Aditya M., S.Ds., M.Sc., (Dosen Pembimbing I)	1.	
2. Drs. Purwanto, S.T., M.T. (Dosen Pembimbing II)	2.	
3. R. Tosan Tri Putro, S.Sn., M.Sn. (Dosen Penguji I)	3.	
4. Christmastuti Nur, S.Ds., M.Ds. (Dosen Penguji II)	4.	

Yogyakarta, 27 JANUARI 2023

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain,



(Dr.-Ing. Ir. Winarna, M.A.)

Ketua Program Studi Desain Produk,



(Kristian Oentoro, S.Ds., M.Ds.)

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa sesungguhnya Tugas Akhir dengan judul

**PENGEMBANGAN KONDOMINIUM KUCING MULTIFUNGSI BAGI  
MAHASISWA PEMELIHARA KUCING DI HUNIAN SEMPIT  
(INDEKOS)**

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian syarat untuk menjadi Sarjana pada Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana adalah bukan hasil tiruan atau duplikasi dari karya pihak lain di Perguruan Tinggi atau Instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya sudah dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika kemudian hari ditemukan bahwa hasil Tugas Akhir ini adalah hasil plagiasi dan tiruan dari karya pihak lain, maka saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar saya.

Yogyakarta, 27 Januari 2023



Carmen

62180059

**DUTA WACANA**

## PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul Pengembangan Kondominium Kucing Multifungsi Bagi Mahasiswa Pemelihara Kucing di Hunian Sempit (Indekos). Penulisan ini adalah bentuk tanggung jawab sebagai mahasiswa dalam panggilannya untuk berpartisipasi secara langsung meninjau permasalahan, menganalisis dan membuahakan hasil rancangan produk yang dilaporkan dalam bentuk karya tulis ilmiah. Tidak bisa dipungkiri bahwa banyak sekali kendala, hambatan dan tantangan yang penulis lalui demi menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir yang berbobot dan menarik.

Proses penyusunan dan penulisan laporan tugas akhir ini tidak terlepas dari bimbingan dan dukungan moral, spiritual dan materi dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis hendak menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Marcellino Aditya Mahendra, S.Ds., M.Sc. selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan arahan, kritik dan dorongan moral .
2. Bapak Drs. Purwanto, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan panduan dan koreksi.
3. Bapak R. Tosan Tri Putro, S.Sn., M.Sn. selaku dosen penguji 1 yang telah bersedia memberikan saran dan evaluasi kepada penulis.
4. Ibu Christmastuti Nur, S.Ds., M.Ds selaku dosen penguji 2 yang telah bersedia memberikan kritik dan saran kepada penulis.
5. Bapak/Ibu Dosen dan karyawan Program Studi Desain Produk yang telah memberikan saran dan bantuan kepada saya.
6. Keluarga besar yang selalu mendukung penulis dalam memenuhi kebutuhan dana, waktu dan tenaga.
7. Yosia Yamaguchi Kristiono yang selalu memberikan penulis semangat dalam menyelesaikan penulisan ini dan selalu menjadi pasangan yang bijak saat berdiskusi bersama.

8. Japchae yang selalu menjadi *mental support system* penulis selama 3 tahun terakhir dan memberikan penulis semangat untuk lulus agar kelak dapat membahagiakannya..
9. Teman-teman terkasih penulis yang juga berjuang bersama, Gabrielle Maya H., Meliyani Irnawati, Florence. I. Ratu. T. C. B., Chintya Veronica, Vincentia Wemy H., dan Meilinia T. Hany.
10. Pihak lainnya yang turut membantu penulis selama proses menyelesaikan penulisan ini yang tidak bisa disebutkan satu-persatu namanya.

Yogyakarta, 27 Januari 2022



Carmen



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iii
<b>PRAKATA</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>ABSTRACT</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvi
<b>DAFTAR ISTILAH</b> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Tujuan dan Manfaat .....	2
1.4. Ruang Lingkup.....	3
1.5. Metode Desain .....	3
1.6. Kerangka Berpikir.....	5
<b>BAB II KAJIAN LITERATUR</b>	
2.1. Kondominium Kucing.....	6
2.2. Kucing .....	8
2.2.1. Perilaku Kucing .....	12
2.2.2. Kebutuhan Kucing.....	14
2.3. <i>Coronavirus</i>	
2.3.1. Dampak <i>Covid</i> Terhadap Kesehatan Mental Mahasiswa..	16
2.3.2. Dampak <i>Covid-19</i> Terhadap Kucing Peliharaan .....	17
2.3.3. Pengaruh Kucing Terhadap Manusia di Masa Pandemi....	18
2.4. Indekos .....	20
2.5. Mahasiswa.....	22
2.6. Data Antropometri Mahasiswa .....	24

### **BAB III STUDI LAPANGAN**

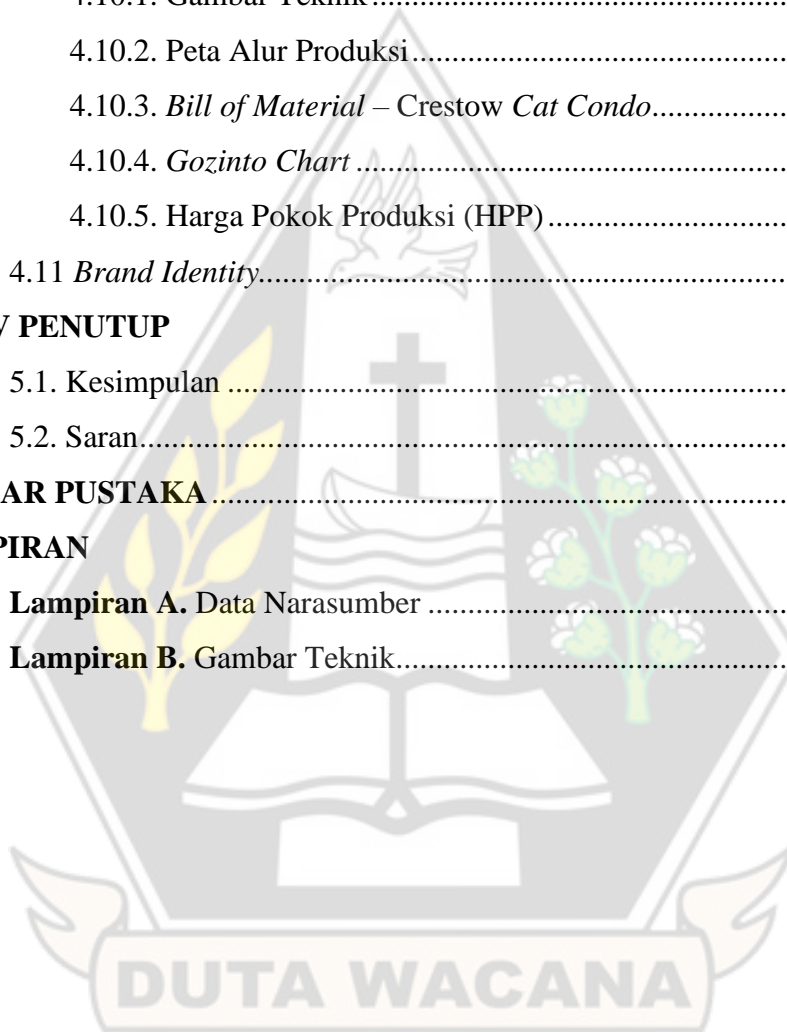
3.1. <i>Talk show</i> Bersama Informan .....	26
3.2. Data Lapangan .....	27
3.3. Pembahasan Hasil Penelitian	
3.3.1. Hasil Kuesioner .....	47
3.3.2. Pembahasan Kuesioner .....	53
3.3.3. Hasil Wawancara Dengan 3 Narasumber .....	56
3.3.4. Hasil Wawancara Dengan Dokter Hewan Giant Pet Gallery .....	61
3.4. Analisis Material .....	63
3.5. Arah Rekomendasi Desain .....	65

### **BAB IV PERANCANGAN PRODUK**

4.1. Problem Statement .....	66
4.2. Design Brief .....	67
4.3. Atribut Produk .....	67
4.4. Image Board	
4.4.1. <i>Mood Board</i> .....	69
4.4.2. <i>Usage Board</i> .....	69
4.4.3. <i>Styling Board</i> .....	70
4.4.4. <i>Lifestyle Board</i> .....	71
4.5. Iterasi	
4.5.1. SCAMPER .....	71
4.5.2. Sketsa Terpilih .....	76
4.6. Studi Model	
4.6.1. Studi Model Skala 1:4 .....	77
4.6.2. Studi Model Skala 1:2 .....	79
4.7. <i>Freeze Design</i> .....	81
4.8. Spesifikasi Produk .....	82
4.9. Prototipe dan Uji Coba	
4.9.1. Prototipe 1 .....	93
4.9.2. Hasil Uji Coba Prototipe 1 .....	96



4.9.3. Prototipe 2.....	98
4.9.4. Hasil Uji Coba Prototipe 2.....	99
4.9.5. Produk Akhir .....	101
4.9.6. Hasil Uji Coba Produk Akhir .....	102
4.10. <i>Detailed Engineering Design</i> (DED)	
4.10.1. Gambar Teknik.....	103
4.10.2. Peta Alur Produksi.....	103
4.10.3. <i>Bill of Material</i> – Crestow Cat Condo.....	107
4.10.4. <i>Gozinto Chart</i> .....	108
4.10.5. Harga Pokok Produksi (HPP).....	109
4.11 <i>Brand Identity</i> .....	111
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1. Kesimpulan .....	114
5.2. Saran.....	115
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	116
<b>LAMPIRAN</b>	
<b>Lampiran A.</b> Data Narasumber .....	121
<b>Lampiran B.</b> Gambar Teknik.....	122



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.1.</b> Kerangka Berpikir .....	5
<b>Gambar 2.1.</b> Kondominium Kucing .....	6
<b>Gambar 2.2.</b> American Shorthair.....	8
<b>Gambar 2.3.</b> Bahasa Ekor Kucing .....	12
<b>Gambar 2.4.</b> <i>Coronavirus</i> .....	16
<b>Gambar 2.5.</b> Indekos Sagan dan Indekos Blimbingsari.....	20
<b>Gambar 2.6.</b> Tata Letak Indekos .....	21
<b>Gambar 2.7.</b> Waktu yang Dihabiskan Rata-Rata Mahasiswa.....	22
<b>Gambar 2.8.</b> Dimensi Panjang Rentang Tangan ke Depan .....	24
<b>Gambar 2.9.</b> Dimensi Tinggi Genggaman Tangan ke Atas dalam Posisi Berdiri.....	24
<b>Gambar 2.10.</b> Batas Tertinggi Dimensi Antropometri Kondominium Kucing .....	25
<b>Gambar 3.1.</b> <i>Talk show</i> .....	27
<b>Gambar 3.2.</b> <i>Cat Tree Small Brown</i> .....	32
<b>Gambar 3.3.</b> <i>Cat Tree Small Grey</i> .....	33
<b>Gambar 3.4.</b> <i>Cat Tree Medium with Grass</i> .....	33
<b>Gambar 3.5.</b> <i>Cat Tree – Rumah Kucing Kaspira</i> .....	34
<b>Gambar 3.6.</b> <i>PAWS Road 59” Modern Cat Tree tower</i> .....	35
<b>Gambar 3.7.</b> <i>Modern Cat Tower With Litter Box Enclosure and Two Food Bowls</i> .....	35
<b>Gambar 3.8.</b> <i>Wooden Cat Litter Box Cabinet with Cat Tree</i> .....	36
<b>Gambar 3.9.</b> <i>Cat Tree with Litter Box</i> .....	36
<b>Gambar 3.10.</b> Rumah Kandang Kucing Kode RK 73 - OLX.....	37
<b>Gambar 3.11.</b> <i>Cat Toilet Clear Cat 20</i> .....	37
<b>Gambar 3.12.</b> <i>Litter Box dengan 2 Buah Penyaring</i> .....	38

<b>Gambar 3.13.</b> <i>Simple Litter Box</i> .....	38
<b>Gambar 3.14.</b> <i>Litter Box</i> dengan tutup – <i>Crown Shop</i> Tokopedia .....	39
<b>Gambar 3.15.</b> <i>Spacious Litter Box</i> – Arthacat .....	39
<b>Gambar 3.16.</b> <i>Cat Litter Box</i> .....	40
<b>Gambar 3.17.</b> <i>Adult Maxi Litter Box Purple</i> .....	40
<b>Gambar 3.18.</b> <i>Paws n Tail</i> Mainan Kucing Stik dengan Bulu Biru .....	41
<b>Gambar 3.19.</b> Mainan Kucing <i>Kitten</i> Tongkat Stik Toys - Tokopedia .....	42
<b>Gambar 3.20.</b> Mainan Kucing Arthacat <i>Cat Toy Finger Teaser Maus</i> .....	42
<b>Gambar 3.21.</b> Reciklaza <i>Mainan umpan</i> –Arthacat – <i>Grey Bug</i> - Tokopedia.....	43
<b>Gambar 3.22.</b> <i>Cat Toy Double Fish Blue</i> .....	44
<b>Gambar 3.23.</b> <i>Cat Toy Rainbow Roll</i> .....	44
<b>Gambar 3.24.</b> <i>Paws n Tail</i> Mainan Kucing Stik Bentuk Tulang Ikan.....	45
<b>Gambar 3.25.</b> Mainan Kucing <i>Cat Wand Feather Teaser with Natural Feather</i> .....	45
<b>Gambar 3.26.</b> Diagram Umur Responden .....	47
<b>Gambar 3.27.</b> Diagram Jenis Kelamin Responden.....	47
<b>Gambar 3.28.</b> Diagram Ukuran Kamar Indekos Responden.....	48
<b>Gambar 3.29.</b> Diagram Lama Waktu Beraktivitas Pemilik di Luar Ruangan.....	48
<b>Gambar 3.30.</b> Diagram Skala Dampak Memelihara Kucing Terhadap Stres.....	49
<b>Gambar 3.31.</b> Diagram Jumlah Kucing yang Dimiliki.....	49
<b>Gambar 3.32.</b> Diagram Kebutuhan Kucing.....	50
<b>Gambar 3.33.</b> Diagram Masalah yang Dihadapi Selama Memelihara Kucing .....	50
<b>Gambar 3.34.</b> Diagram Pertimbangan Pemilik Terhadap Pemilihan Kondominium Kucing.....	51

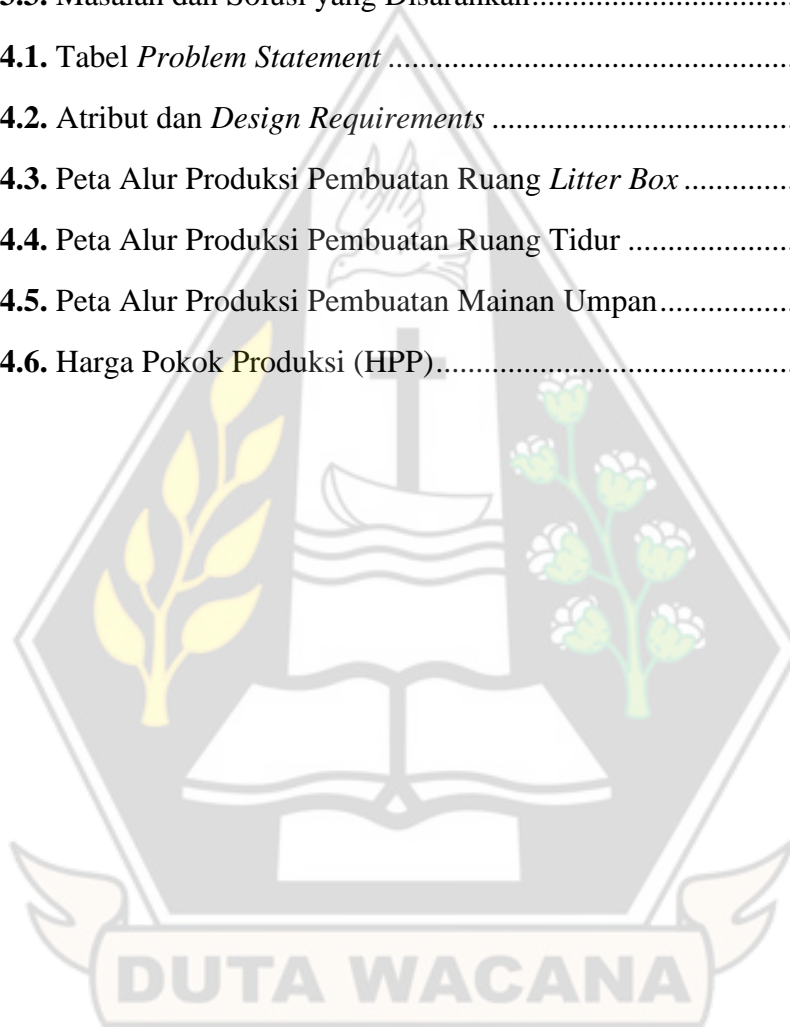
<b>Gambar 3.35.</b> Diagram Fitur yang Diharapkan Responden untuk Kondominium Kucing.....	52
<b>Gambar 3.36.</b> Diagram Warna Kondominium Kucing.....	53
<b>Gambar 3.37.</b> Penyimpanan <i>Carrier</i> Kucing Dibawah Meja Belajar – Narasumber 1 .....	57
<b>Gambar 3.38.</b> Peletakkan <i>Litter Box</i> Dekat Lemari Baju – Narasumber 1 ..	57
<b>Gambar 3.39.</b> <i>Litter Box</i> dengan Pasir yang Berceceran Disekitarnya Narasumber 1 .....	58
<b>Gambar 3.40.</b> Penyimpanan Wadah Makanan dan Perlengkapan Kucing Lainnya – Narasumber 1 .....	58
<b>Gambar 3.41.</b> <i>Litter Box</i> yang Diberi Penutup Samping – Narasumber 2 ...	59
<b>Gambar 3.42.</b> Kebutuhan Kucing Milik Narasumber 2 .....	59
<b>Gambar 3.43.</b> Masalah yang Dihadapi User, <i>Litter</i> Berceceran.....	60
<b>Gambar 3.44.</b> Denah Indekos Narasumber 3.....	60
<b>Gambar 3.45.</b> MDF.....	63
<b>Gambar 3.46.</b> Triplek.....	63
<b>Gambar 3.47.</b> Multiplek .....	64
<b>Gambar 3.48.</b> <i>Blokboard</i> .....	64
<b>Gambar 4.1.</b> <i>Mood Board</i> .....	69
<b>Gambar 4.2.</b> <i>Usage Board</i> .....	70
<b>Gambar 4.3.</b> <i>Styling Board</i> .....	70
<b>Gambar 4.4.</b> <i>Lifestyle Board</i> .....	71
<b>Gambar 4.5.</b> SCAMPER Ruang/Tempat Tidur Kucing .....	72
<b>Gambar 4.6.</b> SCAMPER <i>Litter Box</i> .....	73
<b>Gambar 4.7.</b> SCAMPER Tiang Penggaruk .....	74
<b>Gambar 4.8.</b> SCAMPER Mainan Kucing.....	75
<b>Gambar 4.9.</b> Sketsa SCAMPER Terpilih .....	76
<b>Gambar 4.10.</b> Tampak Depan dan Belakang Kondominium Kucing.....	76
<b>Gambar 4.11.</b> Studi Model 1 .....	77

<b>Gambar 4.12.</b> Studi Model 2 .....	77
<b>Gambar 4.13.</b> Studi Model 3 .....	78
<b>Gambar 4.14.</b> Studi Model 4 .....	78
<b>Gambar 4.15.</b> Studi Model 5 .....	78
<b>Gambar 4.16.</b> Ruang Tidur Iterasi 1 dan 2 .....	79
<b>Gambar 4.17.</b> Studi Model 5 Lengkap .....	79
<b>Gambar 4.18.</b> Studi Model 6 .....	80
<b>Gambar 4.19.</b> Studi Model 7 .....	80
<b>Gambar 4.20.</b> Hasil 3D <i>Modelling Prototype</i> Kondominium Kucing.....	81
<b>Gambar 4.21.</b> Hasil 3D <i>Modelling Prototype</i> Mainan Umpan.....	81
<b>Gambar 4.22.</b> Proses Pemotongan Laser .....	84
<b>Gambar 4.23.</b> Proses Pengamplasan Bagian Kondominium Kucing .....	84
<b>Gambar 4.24.</b> Uji Coba Perangkaian .....	85
<b>Gambar 4.25.</b> Pembuatan Pola Karpet.....	85
<b>Gambar 4.26.</b> Proses Pengeleman Karpet .....	86
<b>Gambar 4.27.</b> Pembuatan Pola Penutup dan Kantong Samping.....	86
<b>Gambar 4.28.</b> Kantong Samping yang Sudah Merekat pada Karpet Cakar dan Kain Penutup yang Sudah Ditempel ke Bagian Belakang Ruang Tidur .....	87
<b>Gambar 4.29.</b> Melubangi Tongkat.....	87
<b>Gambar 4.30.</b> Memotong Tali dan Memasang Stopper Pada Kedua Sisi Ring .....	87
<b>Gambar 4.31.</b> Proses Memasang Ring Pengait pada Tali Elastis .....	88
<b>Gambar 4.32.</b> Proses Pembuatan Pola dan Memotong Kain Boneka Umpan .....	88
<b>Gambar 4.33.</b> Pemasangan Ring Pengait .....	89
<b>Gambar 4.34.</b> Menyambungkan Bagian Belakang, Kanan dan Kiri Komponen <i>Litter Box</i> .....	89
<b>Gambar 4.35.</b> Menyambungkan Bagian yang Sudah Dirangkai dengan Bagian Alas <i>Litter Box</i> .....	90

<b>Gambar 4.36.</b> Penyambungan Bagian Depan Ruang <i>Litter Box</i> .....	90
<b>Gambar 4.37.</b> Bagian Penutup Ruang <i>Litter Box</i> dan Celah Tutup yang Menjepit Bagian Depan Ruang <i>Litter Box</i> .....	91
<b>Gambar 4.38.</b> Menyambungkan Bagian Belakang, Kanan dan Kiri Komponen Ruang Tidur.....	91
<b>Gambar 4.39.</b> Menaruh Ruang Tidur Diatas Ruang <i>Litter Box</i> dan Menyelipkan Bagian kaki Pada Bagian Depan dan Belakang Ruang <i>Litter Box</i> .....	92
<b>Gambar 4.40.</b> Pemasangan Penutup Ruang Tidur dan Kantong Samping ....	92
<b>Gambar 4.41.</b> Prototipe dengan Kain tertutup dan Terbuka.....	93
<b>Gambar 4.42.</b> Sisi Kiri dan Kanan Prototipe .....	94
<b>Gambar 4.43.</b> Bagian Belakang Prototipe .....	94
<b>Gambar 4.44.</b> Prototipe Mainan Umpan.....	95
<b>Gambar 4.45.</b> Detail Boneka Mainan Umpan dan <i>Stopper</i> untuk Pengaturan Tali .....	95
<b>Gambar 4.46.</b> Uji Coba Prototipe 1 .....	97
<b>Gambar 4.47.</b> Uji Coba Prototipe 1 dengan Kucing.....	98
<b>Gambar 4.48.</b> Prototipe 2.....	99
<b>Gambar 4.49.</b> Uji Coba Prototipe 2 .....	100
<b>Gambar 4.50.</b> Uji Coba Prototipe 2 dengan Kucing.....	101
<b>Gambar 4.51.</b> Produk Akhir Crestow .....	101
<b>Gambar 4.52.</b> Uji Coba Produk Akhir.....	102
<b>Gambar 4.53.</b> <i>Bill of Material</i> Crestow <i>Cat Condo</i> .....	107
<b>Gambar 4.54.</b> <i>Gozinto Chart</i> (Alur Perakitan) .....	108
<b>Gambar 4.55.</b> <i>Brand Identity</i> .....	111
<b>Gambar 4.56.</b> Penempatan Logo Pada Produk .....	112
<b>Gambar 4.57.</b> Penempatan Logo Dalam Beberapa Media Promosi.....	112

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1.</b> Data Antropometri Mahasiswa Usia 18-26 Tahun.....	25
<b>Tabel 3.1.</b> Analisa Produk Sejenis.....	32
<b>Tabel 3.2.</b> Tabel Analisis Material .....	63
<b>Tabel 3.3.</b> Masalah dan Solusi yang Disarankan.....	65
<b>Tabel 4.1.</b> Tabel <i>Problem Statement</i> .....	66
<b>Tabel 4.2.</b> Atribut dan <i>Design Requirements</i> .....	67
<b>Tabel 4.3.</b> Peta Alur Produksi Pembuatan Ruang <i>Litter Box</i> .....	103
<b>Tabel 4.4.</b> Peta Alur Produksi Pembuatan Ruang Tidur .....	105
<b>Tabel 4.5.</b> Peta Alur Produksi Pembuatan Mainan Umpan.....	106
<b>Tabel 4.6.</b> Harga Pokok Produksi (HPP).....	109



## DAFTAR ISTILAH

Istilah	Arti
<i>All-In-One</i>	Mengombinasikan dua atau lebih bagian atau fungsi dalam satu produk.
<i>Baking Soda</i>	Sodium karbonat yang digunakan untuk memasak dan membersihkan.
Bidang Miring ( <i>inclined plane</i> )	Sebuah bidang yang melandai yang digunakan untuk mempermudah kegiatan.
<i>Catnip</i>	Tanaman yang termasuk dalam keluarga mint yang memberikan kucing sensasi euforia apabila dimakan.
<i>Cat Treats</i>	Camilan kucing yang diberikan kepada kucing sebagai makanan selingan.
<i>Climbing</i>	Perilaku kucing yang memanjat tempat-tempat tinggi seperti lemari.
<i>Collar</i>	Kalung hewan sebagai aksesoris dan penanda bahwa hewan tersebut memiliki pemilik.
<i>Cone</i>	Alat proteksi medis yang dipakaikan kepada hewan dan berbentuk seperti kerucut yang terpotong.
Dimensi Antropometri	Pengukuran tubuh manusia berdasarkan ukuran, berat, volume dan lain-lain dari karakteristik khusus dari tubuh seperti ruang gerak.
Disfungsi organ	Gangguan dari sistem organ yang progresif dan berpotensi berasal dari 2 organ atau lebih.
Gangguan Kecemasan	Perasaan gugup atau gelisah yang terjadi karena adanya kondisi tertentu yang berlebihan dan tanpa alasan yang jelas.
<i>Grooming</i>	Kegiatan kucing menjilati bulunya untuk membersihkan kotoran dan bulu yang kusut.
<i>Grooming Kit</i>	Set perawatan yang dapat membantu kegiatan bersih-bersih sesuatu atau seseorang lebih efisien.
<i>Hairball</i>	Gumpalan bulu kucing yang berbentuk seperti bola kecil yang terkumpul di dalam perut kucing sebagai hasil dari <i>grooming</i> .
Hormon Kortisol	Hormon steroid yang membantu meregulasi respon imun kucing seperti metabolisme, tekanan darah, kadar gula dan inflamasi.
<i>Hyper</i>	Sikap yang terlalu bersemangat yang tidak biasa.
Indekos	Tinggal di rumah orang lain dengan atau tanpa makan (dengan membayar setiap bulan) atau bisa juga disebut memondok.
Karpet Penggaruk	Produk yang dibuat dalam bentuk karpet yang umumnya berbahan sisal dan digunakan oleh kucing untuk mencakar.



<i>Kneading</i>	Perilaku yang ditunjukkan kucing dengan cara mendorong dan menarik kakinya melawan sebuah permukaan sebagai cara menunjukkan kesenangannya.
<i>Laser Cutting</i>	Proses pemotongan bahan dan material tertentu dengan bantuan sinar laser
<i>Litter</i>	Material yang dapat menyerap cairan yang biasa digunakan sebagai pasir pengganti tanah di toilet kucing.
<i>Litter Box</i>	Kotak yang berisi material yang dapat menyerap cairan yang disebut juga sebagai toilet kucing.
Mainan Umpan	Mainan kucing yang dibuat seperti tongkat pancingan, dengan boneka berbentuk tikus atau ikan sebagai umpan tiruan untuk mengasah insting berburu kucing.
<i>Maine Coon</i>	Kucing ras yang berasal dari Maine, Amerika Utara, yang identik dengan tubuhnya yang lebih besar dari kucing pada umumnya.
Melamin	Bahan kristal tanpa warna yang dapat larut dalam air dan digunakan sebagai bahan pelapis.
Multiplek	Papan yang memiliki beberapa bagian yang dijadikan satu menghasilkan papan yang tebal.
Pandemi	Wabah yang berjangkit serempak dimana-mana.
<i>Particle Board</i>	Material yang terbuat dari lembaran papan yang dipadatkan dengan serpihan kayu dan resin, dan seringkali dilapisi dengan veneer.
Pembawa Hewan Peliharaan	Kandang, peti atau kotak kecil portabel yang digunakan untuk membawa hewan dari satu tempat ke tempat lainnya.
Persentil	Nilai dalam skala seratus yang menunjukkan distribusi sama atau lebih dari nilai itu.
<i>Rubbing</i>	Perilaku kucing yang menggosokkan badannya atau menyundulkan kepalanya ke anggota tubuh manusia atau benda disekitarnya.
<i>Stopper</i>	Kancing tambahan yang dapat diatur posisinya.
<i>Talk Show</i>	Pertunjukan obrolan antara pembawa acara dan informan seperti tanya jawab
Tiang Penggaruk	Produk yang umumnya terbuat dari sepotong kayu dan dilapisi dengan tali sisal atau karpet sebagai media kucing untuk mencakar.
Sisal	Tanaman penghasil serat alam yang dikenal dengan keunggulannya sebagai serat yang kuat dan tahan terhadap garam.
Sistem Bongkar-pasang	Kumpulan bagian yang perlu di susun untuk menjadi sebuah produk.
<i>Spraying</i>	Perilaku kucing menyembrotkan cairan urinnya di area tertentu untuk menandai area tersebut sebagai miliknya.

Sterilisasi	Proses yang dilakukan oleh dokter hewan untuk membuat kucing mandul.
Tata Letak	Rencana atau desain atau susunan dari sesuatu yang ditata.
<i>Virtual</i>	Berada di, atau disimulasikan pada komputer atau jaringan komputer.



## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN KONDOMINIUM KUCING MULTIFUNGSI BAGI MAHASISWA PEMELIHARA KUCING DI HUNIAN SEMPIT (INDEKOS)

Kebijakan karantina mandiri yang sempat diberlakukan meningkatkan stres, jenuh, depresi dan kecemasan mahasiswa yang terjebak di kota rantau saat berkuliah. Kehadiran hewan peliharaan dapat menjadi sumber pendukung emosional bagi mahasiswa selama di kota rantau. Kucing merupakan hewan yang paling banyak dipilih sebagai peliharaan oleh mahasiswa karena mudah untuk diurus dan dapat membersihkan dirinya sendiri. Kebutuhan kucing yang beragam dapat membuat indekos terasa lebih sempit dan kotor. Aroma tidak sedap dari *litter box*, pasir *litter* yang berantakan di lantai, perilaku kucing yang suka memanjat dan mencakar merupakan masalah yang paling umum dihadapi saat memelihara kucing. Situasi pasca-karantina saat ini juga membawa dampak yang kurang baik bagi kucing-kucing yang tiba-tiba ditinggal sendiri di indekos dalam waktu yang lama. Kucing-kucing yang dipelihara selama masa pandemi hampir tidak pernah ditinggal oleh pemiliknya, sehingga besar kemungkinan bagi kucing untuk mengalami gangguan kecemasan karena tidak terbiasa dengan situasi yang ada dan/atau dipicu oleh masa lalu kucing yang kurang baik. Tujuan dari perancangan kondominium kucing multifungsi adalah untuk memberikan kucing area tersendiri yang dapat disusun secara vertikal sehingga dapat menghemat ruang indekos. Ruangan khusus untuk *litter box* yang membantu mencegah bau berlebihan keluar dan pasir *litter* berceceran di lantai kamar, ruang tidur yang berbentuk balok, karpet garukan dan mainan umpan dapat menjadi tempat penyalur dari perilaku-perilaku naluriah kucing yang dapat berakibatkan rusaknya barang-barang pemilik. Metode yang digunakan dalam perancangan adalah SCAMPER dan iterasi pada model dan prototipe berdasarkan hasil uji coba dengan narasumber. Produk yang dihasilkan adalah kondominium kucing dengan sistem modular dan dapat dibongkar pasang agar mudah untuk dibawa atau disimpan oleh pemiliknya, memiliki fitur-fitur seperti ruang *litter box*, karpet garukan yang dapat dilepas pasang, ruang tidur dan mainan umpan dan menggunakan kain sebagai penutup di bagian depan yang berbahan kain.

Kata kunci : bongkar pasang, *covid-19*, gangguan kecemasan perpisahan, kondominium kucing, kucing, mahasiswa

## ABSTRACT

### MULTIFUNCTIONAL CAT CONDO DEVELOPMENT FOR COLLEGE STUDENTS WHO HAVE CAT(S) IN SMALL SPACES (BOARDING HOUSE)

*Self-quarantine policy that were in place raised college students' stress level, fed up, depression and anxiety while trapped in their region city while studying online. Animals existence can be their source of emotional support while trapped. Cats are the most popular pet among students because they don't need lots of maintenance and able to clean themselves. Diverse needs of cats can make boarding house look cramped and dirty. Odour from the litter box, messy litters on the floor and cat's behaviour like climbing and scratching are the most common problems for people to experience when having pet cat. Post quarantine situation these days also bring unfavorable impact for cats that are suddenly left alone for along time in the boarding house. Cats that raised during quarantine almost never been left alone, so they're most likely to experience separation anxiety because they're not familiar with the current situation and/or triggered by their past history like abandoned and tortured. The purpose of developing multifunctional cat condo are to make a separate area for cats that can be stacked vertically so it can also save more space in the boarding house. Litter box enclosure can make less unwanted odour to fill up the room and prevent the scattered litter in the floor. block-shaped bedroom, scratching post and cat teaser can be a channel for cat's instinctive behaviour that can result in damage to their owner's belongings. Method used in designing is SCAMPER dan iteration on models and prototypes based on test results with informants. The resulting product is cat condo with modular and knock-down system so it'll easier for owners to carry and store the product when it's not needed, have features like litter box enclosure, detachable scratching mat, bedroom, and cat teaser and also use a cloth as the bedroom cover.*

*Key Notes : cats, cat condo, college students, covid-19, knock-down, separation anxiety*

DUTA WACANA

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pandemi *coronavirus* membawa perubahan pada dunia, salah satunya adalah dunia pendidikan yang sempat bergerak secara *virtual* melalui pembelajaran jarak jauh (PJJ). Kebijakan belajar dari rumah yang dapat diberlakukan kembali kapan saja, bisa membuat mahasiswa menghabiskan banyak waktu di dalam indekos karena adanya pembatasan jarak dimana-mana. Gangguan pada proses pembelajaran selama pandemi meningkatkan kecemasan mahasiswa, terutama bagi yang tidak memiliki dukungan sosial yang memadai (Plakhotnik dkk, 2021). Mahasiswa yang mempunyai tingkat kesehatan mental yang rendah lebih mudah stres dengan aktivitas akademik dan mengalami penurunan kepercayaan diri dan kepuasan pada tugas kuliah (Capone dkk, 2020). Batasan kehidupan sosial selama pandemi juga membuat mahasiswa merasa cemas, kesepian dan depresi (Essadek dan Rabeyron, 2020).

Kehadiran hewan peliharaan sebagai sumber dukungan emosional selama pandemi dapat menurunkan tingkat hormon kortisol dan darah tinggi (NIH, 2018). Kucing merupakan hewan yang paling banyak dipelihara oleh masyarakat di Indonesia (Rakuten Insight, 2021). Selain mudah untuk dipelihara karena tidak membutuhkan banyak perhatian dan dapat membersihkan diri sendiri (Bonham, 2005), tubuh kucing yang jauh lebih kecil dibandingkan anjing membuat kucing tidak membutuhkan banyak ruang tinggal. Hal ini membuat kucing banyak sekali dipilih oleh mahasiswa sebagai teman tinggal di indekos selama berkuliah.

Permasalahan-permasalahan yang muncul selama memelihara kucing di ruang sempit adalah kebutuhannya yang cukup memakan tempat seperti *litter box*, kandang, pembawa hewan peliharaan dan wadah makan dan minum. Keberadaan kucing juga dapat menyebabkan rusaknya furnitur indekos akibat dicakar atau digigit oleh kucing, barang-barang yang sering berjatuh dan berantakan, *litter box* yang bau dan pasir *litter* yang berceceran di lantai. Kebutuhan kucing yang cukup banyak, terutama bagi kucing *indoor* dapat membuat kamar indekos terlihat

lebih kecil, sempit, dan sesak. Ruang gerak mahasiswa juga akan lebih terbatas dan cukup merepotkan mahasiswa apabila suatu saat nanti harus pindah indekos. Biaya yang dibutuhkan untuk membeli segala keperluan tersebut juga tidak sedikit dan memiliki ukuran yang cukup besar.

Situasi pasca-karantina saat ini juga membawa dampak yang kurang baik bagi kucing-kucing peliharaan terutama yang dipelihara di indekos. Kebiasaan selalu bersama selama masa karantina mandiri membuat kucing mengalami gangguan kecemasan saat ditinggal oleh pemiliknya untuk beraktivitas di luar kamar. Salah satu cara untuk membantu kucing mengatasi gangguan kecemasan adalah dengan menyediakan tempat yang “aman” bagi kucing untuk beristirahat. Adanya produk furnitur kucing yang *all-in-one* dapat memudahkan pemilik dalam memenuhi kebutuhan kucing sehingga lebih menghemat tempat dan memudahkan pemilik baru dalam memenuhi kebutuhan kucingnya. Tempat tidur yang dapat dijadikan ruang tertutup juga dapat membantu memberikan kucing rasa aman saat berada di dalamnya ketika sedang ditinggal oleh pemiliknya.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

- Bagaimana cara mahasiswa tetap memiliki ruang gerak yang cukup di indekos dengan barang-barang kebutuhan kucing yang banyak?
- Bagaimana cara mengatasi pasir *litter* yang sering berceceran dan *litter box* yang sering bau?
- Bagaimana cara mencegah kucing mengganggu barang-barang pemilik seperti mencakar furnitur dan menjatuhkan barang?
- Bagaimana cara membantu kucing dalam mengatasi gangguan kecemasan perpisahan saat sedang ditinggal oleh pemiliknya beraktivitas di luar kamar?

## **1.3. Tujuan dan Manfaat**

Tugas akhir ini dilakukan dengan tujuan untuk mendesain produk yang mengakomodasi interaksi antara kucing, lingkungan indekos dan pemilik (mahasiswa).

Hasil tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan kenyamanan kucing dan pemilik yang tinggal di indekos seperti bebas dari rasa ketidaknyaman dan bebas dari rasa sakit dan cedera.

#### 1.4. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

- Narasumber yang diteliti difokuskan pada mahasiswa berusia 18 – 29 tahun yang bertempat tinggal di indekos berukuran 3 x 3 m dengan jangkauan harga Rp 750.000 – Rp 1.200.000 dan memiliki kucing peliharaan yang tinggal bersama.
- Kucing yang diamati tidak dibatasi oleh jenis ras dan berusia mulai dari 8 bulan hingga 3 tahun.
- Penelitian dilakukan di Kabupaten Sleman dan Kota Yogyakarta.
- Produk yang didesain berupa produk kebutuhan kucing yang meliputi tempat menaruh *litter box*, tempat tidur, tiang penggaruk, dan mainan umpan yang memiliki ukuran tidak lebih dari 80 x 80 cm dan menggunakan sistem bongkar-pasang agar dapat memudahkan pemilik apabila ingin membawa produk.

#### 1.5. Metode Desain

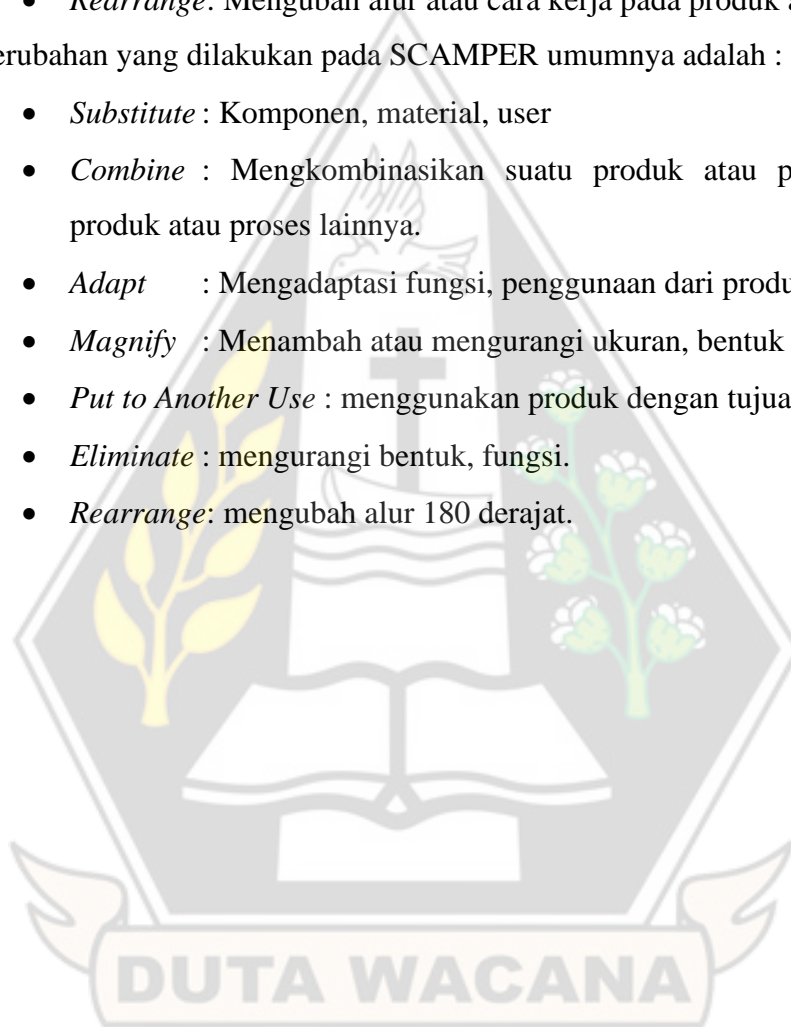
Metode desain yang digunakan pada tugas akhir adalah SCAMPER, dengan tujuan untuk mengeksplorasi lebih banyak kemungkinan yang cocok untuk produk. SCAMPER adalah akronim dari *Substitute*, *Combine*, *Adapt*, *Modify/Magnify*, *Put to another use*, *Eliminate* dan *Reverse*. Teknik SCAMPER digunakan untuk menghasilkan ide asli dari suatu rancangan. pengertian dari masing-masing akronim pada SCAMPER menurut Serrat (2017) adalah :

- *Substitute* : Mengganti bagian dari produk atau proses dengan bagian lain.
- *Combine* : menggabungkan 2 atau lebih bagian dari produk untuk membuat bentuk yang baru atau menghasilkan proses baru.
- *Adapt* : Mengadaptasi bagian pada produk atau proses.

- *Magnify* : Mengganti bagian pada produk atau proses dengan bagian yang tidak biasa.
- *Put to Another Use* : Memikirkan bagaimana cara mengubah fungsi suatu produk.
- *Eliminate* : Mengurangi bagian pada produk atau proses.
- *Rearrange*: Mengubah alur atau cara kerja pada produk atau proses.

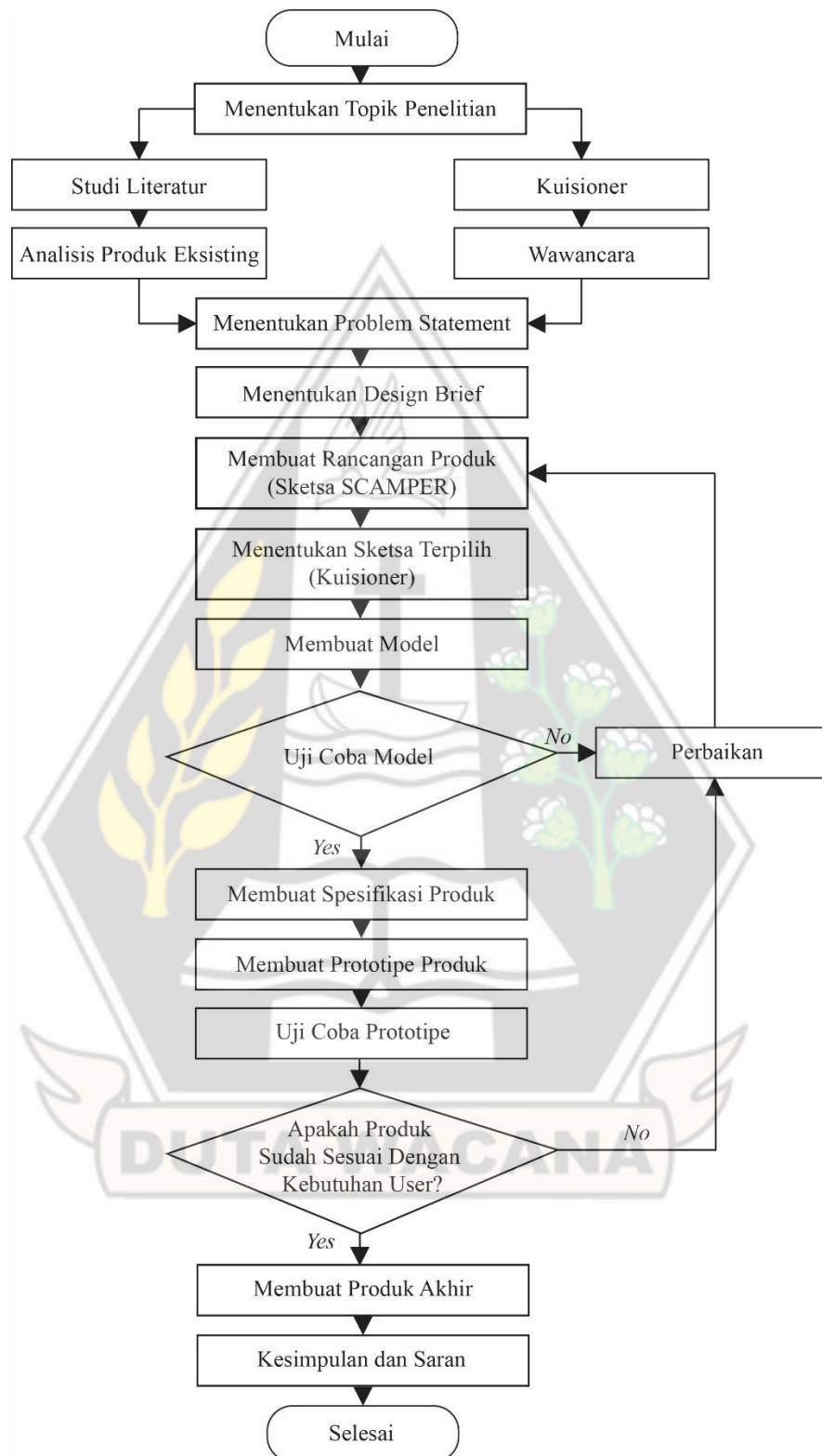
Perubahan yang dilakukan pada SCAMPER umumnya adalah :

- *Substitute* : Komponen, material, user
- *Combine* : Mengkombinasikan suatu produk atau proses dengan produk atau proses lainnya.
- *Adapt* : Mengadaptasi fungsi, penggunaan dari produk lain.
- *Magnify* : Menambah atau mengurangi ukuran, bentuk dan atribut.
- *Put to Another Use* : menggunakan produk dengan tujuan yang lain.
- *Eliminate* : mengurangi bentuk, fungsi.
- *Rearrange*: mengubah alur 180 derajat.





## 1.6. Kerangka Berpikir



Gambar 1.1. Kerangka Berpikir  
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2022)

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

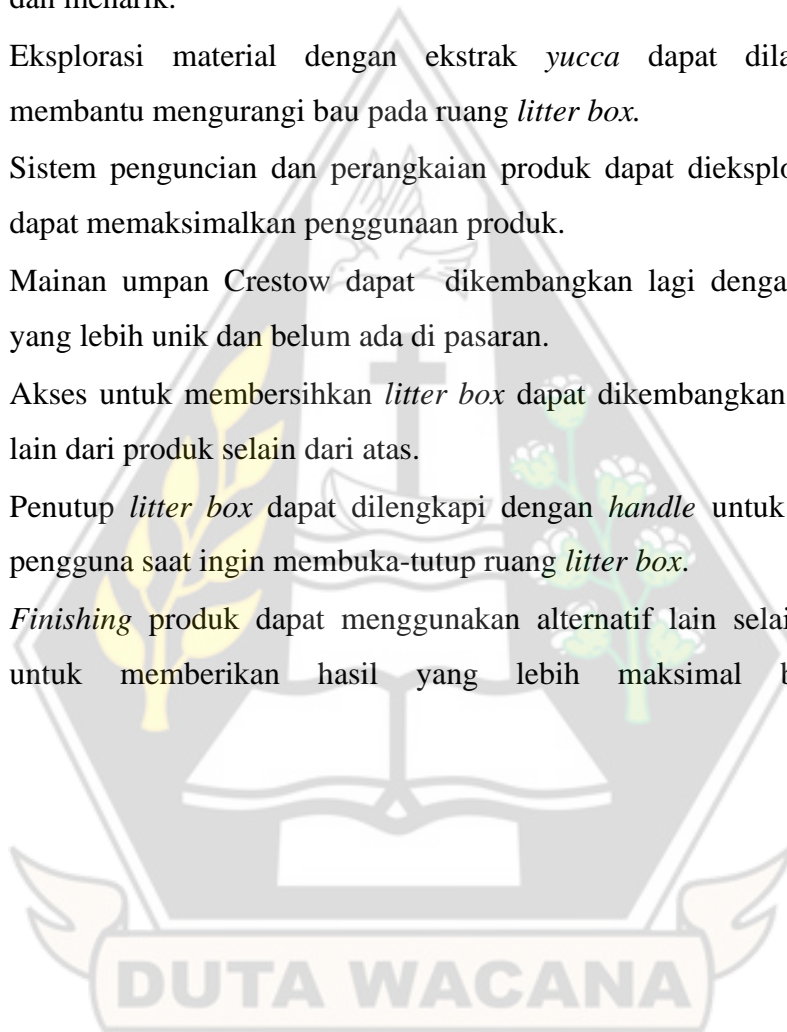
Hasil penelitian dan perancangan produk yang dilakukan menunjukkan bahwa mahasiswa yang tinggal di indekos dan memiliki kucing sering menghadapi masalah seperti perilaku kucing yang tidak sesuai dengan yang diharapkan oleh pemilik dan kebutuhan kucing yang menyebabkan kamar menjadi kotor dan berbau tidak sedap dan memakan banyak ruang di kamar. Masa pasca-karantina juga menyebabkan cukup banyak kasus gangguan kecemasan pada kucing karena hampir semua hewan peliharaan tidak pernah ditinggal sendirian dalam waktu yang lama oleh pemiliknya. Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, produk yang dirancang disimpulkan sebagai berikut :

1. Crestow adalah kondominium kucing yang didesain secara vertikal agar tidak memakan banyak ruang saat ditempatkan di indekos yang rata-rata berukuran 3 x 3 m dan memiliki fitur bongkar-pasang untuk memudahkan pemilik saat ingin menyimpan/membawa produk.
2. Ruangan *litter box* pada bagian bawah produk didesain setengah tertutup dan memiliki alas untuk mencegah aroma tidak sedap yang berlebihan dari dalam *litter box* dan mencegah pasir *litter* berceceran di lantai kamar.
3. Karpet penggaruk pada bagian samping kondominium dan ruang tidur berfungsi sebagai area mencakar sehingga kucing bisa beralih dari mencakar kasur dan furnitur, sementara mainan umpan Crestow disediakan untuk membantu mengalihkan perhatian kucing agar tidak mengganggu barang-barang pemiliknya.
4. Ruang tidur pada tingkat kedua didesain dengan bentuk balok dan diselimuti dengan karpet penggaruk agar kucing dapat merasa hangat, nyaman dan aman saat beristirahat/bersembunyi.

## 5.2. Saran

Beberapa saran yang dapat digunakan untuk mengembangkan produk lebih lagi ke depannya adalah :

- Konsep modular pada produk Crestow dapat dikembangkan lebih baik lagi dengan fitur-fitur yang baru maupun dengan warna-warna yang lebih unik dan menarik.
- Eksplorasi material dengan ekstrak *yucca* dapat dilakukan untuk membantu mengurangi bau pada ruang *litter box*.
- Sistem penguncian dan perangkain produk dapat dieksplorasi lagi agar dapat memaksimalkan penggunaan produk.
- Mainan umpan Crestow dapat dikembangkan lagi dengan desain baru yang lebih unik dan belum ada di pasaran.
- Akses untuk membersihkan *litter box* dapat dikembangkan lagi pada sisi lain dari produk selain dari atas.
- Penutup *litter box* dapat dilengkapi dengan *handle* untuk memudahkan pengguna saat ingin membuka-tutup ruang *litter box*.
- *Finishing* produk dapat menggunakan alternatif lain selain *wood stain* untuk memberikan hasil yang lebih maksimal bagi produk.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad. (2020). Cara Merawat Kucing Agar Tetap Sehat. Diakses dari :  
<https://www.gramedia.com/best-seller/cara-merawat-kucing/>
- American Animal Hospital Association. (n.d.). Is My Cat's Kneading Normal?.  
Diakses dari : <https://www.aaha.org/your-pet/pet-owner-education/askaaha/is-my-cats-kneadingnormal/#:~:text=Kneading%20to%20convey%20comfort%20%E2%80%94%20Happy,create%20a%20soothing%2C%20calm%20mood>
- AVMA. U.S. Pet Ownership Statistics, Diakses pada Desember 25, 2021, dari :  
<https://www.avma.org/resources-tools/reports-statistics/us-pet-ownership-statistics>
- Bonham, M.H. (2005). *Bring Me Home! Cats Make Great Pets*. Hoboken, New Jersey : Wiley Publishing, Inc.
- Brightmann, Ann. (2017). Cat Trees and Condos. Diakses dari :  
<https://animalwellnessmagazine.com/cat-trees-condos/>
- Capone, V., Caso, D., Donizzetti, A. R., dan Procentese, F. (2020). University Student Mental Well-Being During COVID-19 Outbreak : What Are The Relationships Between Information Seeking, Perceived Risk and Personal Resources Related to The Academic Context? Sustainability 12:7039. doi: 10.3390/su12177039
- Coldiron. (2020, Juni 29). Why Do Cats Like to Knock Things Over?. Diakses dari : <https://www.marthastewart.com/7839388/why-do-cats-knock-things-over>
- Essadek, A., dan Rabeyron, T. (2020). Mental Health of French Students During the Covid-19 Pandemic. J. Affect. Disord. 277, 392-393. Doi: 10.1016/j.jad.2020.08.042
- Etolen, Nicole. (2020). Cat Tree VS. Cat Gym: Is There A Difference?. Diakses dari : <https://catvills.com/cat-tree-vs-cat-gym-is-there-a-difference/>

- Fabian, Renée. (2023). Separation Anxiety: How to Help Your Dog (or Cat) Stay Calm When You Leave. Diakses dari : <https://www.goodrx.com/pet-health/pets/separation-anxiety-dogs-cats>
- Fazrul, Insan. (2021). 5 Cara Mencari Kos Dengan Mudah dan Cepat. Pasti Tak Akan Salah Pilih. Diakses dari : <https://berita.99.co/cara-mencari-kos-dengan-mudah-dan-cepat/>
- Hajar, S., Made S. & Nilakusmawati. 2012. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keputusan Mahasiswa dalam Memilih Rumah Kost. *E-Jurnal Matematika*, 1 (1): 25-31.
- Hanifah. (2022). 9 Ide Desain Kamar Kost Ukuran 3x3 yang Aesthetic. Juragan Kosan Wajib Tahu!. Diakses dari : <https://berita.99.co/ide-desain-kamar-kost-ukuran-3x3/>
- Hunjan, G. U. & Reddy, J., (2020) Why Companion Animals Are Beneficial During *Covid-19* Pandemic. *Journal of Patient Experience, Volume 7(4)*. 3. Doi : 10.1177/2374373520938904
- Jalli, Artturi. (2021). Neutral Colors: What Are They? Why Use Them?. Diakses dari : <https://bootcamp.uxdesign.cc/neutral-colors-1fc82ea81c71>
- Jeziarski, T. Camerlink, I., Peden, R. S. E., Chou, J. Y., Sztandarski, P., Marchewka, J. (2021). Cat Owner's Perception on Having a Pet Cat During the *Covid-19* Pandemic. *PLoS ONE*. 16(10) : e0257671. Doi : 10.1371/journal.pone.0257671
- Koran Sindo. 5 Aplikasi untuk Bantu Kamu Cari Kos-Kosan. Diakses pada Desember 13, 2022, dari : <https://gensindo.sindonews.com/berita/862/1/5-aplikasi-untuk-bantu-kamu-cari-kos-kosan>
- Kruzer, Adrienne. (2021, Desember 7). What is the Average Lifespan of the Common Cat?. Diakses dari : <https://www.thesprucepets.com/lifespan-of-cats-552035>
- Mainstreet Veterinary (n.d.) Will Your Post-*COVID* Vacation Provoke Anxiety in Your Cat? Diakses dari : <https://mainstvets.com/will-your-postcovid-vacation-provoke-anxiety-in-your-cat/>

- Maulana, Robi (2019, Maret 06). Suka Kucing? Ini Dampaknya Buat Psikologis Kamu. Diakses dari : <https://psikologihore.com/suka-kucing-ini-dampaknya-buat-psikologis-kamu/>
- Mitchell, A. (Director). (2022). *Inside The Mind of a Cat* [Film]. Red Rock Films; Imago Machina Productions; Netflix
- Muzakki, Nawfal. (2022). Dampak Positif Tren Peliharaan Kucing pada Aspek Psikologi dan Ekonomi. Diakses dari : <https://www.kompasiana.com/nawfal33581/63a422875cc804064a6a39b2/dampak-positif-tren-peliharaan-kucing-pada-aspek-psikologi-dan-ekonomi?page=all#section1>
- Netralnews. (2020, Desember 11). Pandemi, Berapa Rata-rata Pengeluaran Mahasiswa dalam Sebulan?. Diakses dari : <https://www.netralnews.com/pandemi-berapa-ratarata-pengeluaran-mahasiswa-dalam-sebulan-terbanyak-untuk-0N5C4j>
- News In Health. (2018, Februari). *The Power of Pets : Health Benefits of Human-Animal Interactions*. Maryland : National Institutes of Health.
- Pawicara, R., Conilie., M. (2020). Analisis Pembelajaran Daring Terhadap Kejenuhan Belajar Mahasiswa Tadris Biologi IAIN Jember di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Biologi, Volume 1 (1)*. 29-38. Doi : 10.35719/alveoli.v1i1.7
- Plakhotnik, M. et al. (2020). The Perceived Impact of Covid-19 on Student Well-Being and the Mediating Role of the University Support: Evidence From France, Germany, Russia and the UK. *Frontiers in Psychology, 12:642689*. Doi : 10.3389/fpsyg.2021.642689i,mm b
- Rakuten Insight. (2021, Februari 27). Pet Ownership in Asia. Diakses dari : <https://insight.rakuten.com/pet-ownership-in-asia/>
- Randall, Jana. (2013). Why Felines Prefer Females. Diakses dari : <https://www.sheknows.com/living/articles/1009625/why-felines-prefer-females/>

- Romdloni, E., Priyatmono, A. F., (2020). Identifikasi Rumah Indekos Berbasis Syariah di Jalan Menco VII (Penekanan Pada Pola Tata Ruang). *Sinektika Jurnal Arsitektur. Volume 17 (1)*. Doi : 10.23917/sinektika.v17i1.10869
- Roth, C. 2021. Common Kitty Behaviors and Tips For Changing Your Cats's Behavior. Diakses dari : <https://www.petsbest.com/blog/catbehaviorproblems/#:~:text=While%20there%20are%20many%20common,%20grooming%20kneading%20and%20climbing.>
- Royal Canin. Jelajahi Ras yang Mengagumkan. Diakses pada Desember 26, 2021, dari : <https://www.royalcanin.com/id/cats/breeds/breed-library?filter=272c34e1-65a8-4a4b-bd3b-acfa78695760>
- Royal Veterinary College. How Long Do Our Cats Live?. Diakses pada Desember 26, 2021, dari: <https://www.rvc.ac.uk/Media/Default/VetCompass/Infograms/150515%20How%20long%20do%20cats%20live%20-%20June2015.pdf>
- Serrat, Olivier. (2017). The Scamper Technique. *Knowledge Solution. 311-314*. Doi : 10.1007/978-981-10-0983-9\_33
- Shojai, Amy. (2022). Why Do Cats Groom and Lick Themselves So Often? . Diakses dari : <https://www.thesprucepets.com/why-cats-groom-themselves-sooften-4126526>
- Siahaan, Matdio. (2020). Dampak Pandemi *Covid-19* Terhadap Dunia Pendidika. *Jurnal Kajian Ilmiah (JKI), Edisi Khusus 1. 1-3*. Doi : 10.31599/jki.v1i1.265
- Suryawan, Bobby. (2015, Oktober 31). Definisi Indekos, Diakses dari : <https://www.scribd.com/doc/288003775/Definisi-Indekos>
- Susan. (2020). How Tall Should My Cat Tree Be and Will My Cat Get Hurt?/ Diakses dari : <https://adventurouscat.com/how-tall-should-my-cat-tree-be/>
- Villers, James de. (2020). EXPLAINER: Why *Covid-19* is Called a Pandemic and Why It's Not Just The Typical Flu. Diakses dari : <https://www.news24.com/news24/analysis/explainer-why-covid-19-is-called-a-pandemic-and-why-its-not-just-the-typical-flu-20200709>

- Vogelsang. (n.d.). Reading Your Cat's Body Language – How a Cat Communicates. Diakses dari : <https://www.petmd.com/cat/behavior/how-cat-communicates>
- Wayfair. (n.d.). Cat Condo & Cat Tree Buying Guide. Diakses dari : <https://bootcamp.uxdesign.cc/neutral-colors-1fc82ea81c71>
- Wibowo, Anne. (2002). Perencanaan dan Perancangan Tata Letak Kamar Tidur Mahasiswi untuk Menyasati Ruang Sempit. Doi : <http://digilib.ubaya.ac.id/pustaka.php/136093>
- Wikipedia (2021, Oktober 21). Cat Tree. Diakses dari : [https://en.wikipedia.org/wiki/Cat\\_tree](https://en.wikipedia.org/wiki/Cat_tree)
- World Health Organization, (n.d.). *Coronavirus Disease (COVID-19)*. Geneva : World Health Organization

