



SURAT KETERANGAN
MELAKUKAN KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
No. 092/C.02.01/LPPM/II/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Iwan Juwana, S.T., M.EM., Ph.D.
Jabatan : Kepala
Unit Kerja : LPPM-Itenas
JL. P.K.H. Mustafa No.23 Bandung

Menerangkan bahwa,

No.	Nama	NPP/NRP	Jabatan
1	M. Djalu Djatmiko, Drs., M.Ds.	930809	Tenaga Ahli
2	Alma Putri Azizah	32-2017-015	Tenaga Ahli
3	Muhammad Rizal Ramadhan	32-2017-034	Tenaga Ahli
4	Muhammad Farras Alifmulyano	32-2017-040	Tenaga Ahli

Telah melakukan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat sebagai berikut:

Judul Penelitian : Pelatihan Pembuatan Rumah Kucing Berbahan Kardus Bekas
Tempat : Webinar/Zoom Meeting
Waktu : 09 Januari 2021
Sumber Dana : Mandiri

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, 10 Februari 2021

Lembaga Penelitian dan Pengabdian
kepada Masyarakat (LPPM) Itenas
Kepala,

Iwan Juwana, S.T., M.EM., Ph.D.
NPP. 20010601

L A P O R A N
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT



JUDUL:
PELATIHAN PEMBUATAN RUMAH KUCING BERBAHAN KARDUS BEKAS

PENGUSUL:
M. Djalu Djatmiko, Drs., M.Ds.

PENYUSUN :
Alma Putri Azizah 322017015
Mohammad Rizal Ramadhan 322017034
Muhammad Farras Alifmulyano 322017040

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL BANDUNG
2021

HALAMAN PENGESAHAN
PROGRAM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Judul Pengabdian : PELATIHAN PEMBUATAN RUMAH KUCING
BERBAHAN KARDUS BEKAS

Ketua Pengusul :

Nama : M. Djalu Djatmiko, Drs., M. Ds.

NIDN : 0411106102

Program Studi : Desain Produk

Nomor Handphone : 08562124527

Alamat Surel : djaluds@itenas.ac.id

Anggota Pengusul 1 :

Nama : Alma Putri Azizah

NIM : 322017015

Anggota Pengusul 2 :

Nama Lengkap : Mohammad Rizal Ramadhan

NIM : 322017034

Anggota Pengusul 3 :

Nama Lengkap : Muhammad Farras Alifmulyano

NIM : 322017040

Lokasi Kegiatan : *Zoom Meeting Online*

Wilayah Mitra : Komunitas Pecinta Kucing di Bandung

Luaran yang Dihasilkan : Bagi pecinta kucing, dapat mengasah kreativitas melalui pemanfaatan kardus bekas menjadi rumah kucing dan memberikan ruang teduh dan nyaman bagi kucing liar atau kucing peliharaan untuk beristirahat.

Waktu Pelaksanaan : 16 Januari 2021

Biaya Pengabdian Masyarakat : -

Biaya Tahun Berjalan : -

Bandung, 25 Januari 2021

Mengetahui,

Dekan

Fakultas Desain dan Arsitektur

Ketua Program Pengabdian,


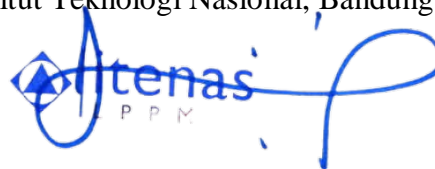


(Dr. Andry, M. Ds)
NPP 930809



(M.Djalu Djatmiko, Drs., M. Ds.)
NPP 930809

Disahkan Oleh
Ketua Lembaga
Penelitian dan Pemberdayaan Masyarakat
Institut Teknologi Nasional, Bandung



Iwan Juana, ST., M.EM., Ph.D.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	2
ABSTRAK	5
BAB I	6
PENDAHULUAN.....	6
BAB II.....	7
SOLUSI DAN TARGET LUARAN	7
BAB III	8
METODOLOGI PELAKSANAAN	8
BAB IV.....	14
LAMPIRAN DOKUMENTASI	15

ABSTRAK

Pelatihan ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan para pecinta kucing dalam mengasah kreativitas dengan cara membuat rumah kucing dari bahan sederhana yang mudah didapatkan. Serta memberi kucing sebuah tempat tinggal dan bermain yang nyaman sehingga kucing menjadi lebih bahagia.

Direncanakan pelatihan ini akan diikuti oleh lima belas orang pecinta kucing, dan empat orang pengarah pembuatan rumah kucing yang akan dilaksanakan pada hari Jum'at, 15 Januari 2021. Melihat kondisi pandemi seperti sekarang, pelatihan ini akan dilaksanakan dengan cara video conference melalui zoom meeting.

Target dari program yang dilakukan adalah agar para pecinta kucing dapat mengasah, menggali, dan mengembangkan, kreativitas melalui pembuatan rumah kucing berbahan sederhana.

Kata Kunci : Kreativitas, Rumah Kucing, Kardus

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi

Kucing adalah salah satu hewan karnivora yang dapat dengan mudah ditemui berkeliaran disekitaran rumah, pinggir jalan, taman atau tempat lainnya. Ada beberapa orang memelihara kucing karena diyakini dapat mengurangi stress, selain itu juga kucing tidak memerlukan perawatan yang banyak sehingga tidak terlalu merepotkan pemilik. Dengan ukuran tubuhnya yang tergolong kecil, kucing dapat ditempatkan dibagian rumah mana saja. Namun, kucing tetap memerlukan ruangan atau daerah khusus untuk beristirahat atau daerah teritori pribainya/privasi..

Seringkali kucing disebut sebagai hewan “pemalas”, karena kegiatannya hanya sebatas makan, istirahat, dan bermain. Para penggemar dan pemelihara kucing biasa bermain dengan kucing dapat mengurangi rasa stress bagi kedua belah pihak, karena kucing juga dapat merasakan stress jika tidak bermain. Maka dari itu rumah untuk kucing akan dilengkapi dengan bagian rumah yang dapat menjadi fasilitas/area bermain.

Harga rumah kucing berbahan teralis/stick logam [yang diproduksi sebuah industry] dengan area bermain terbilang cukup mahal berkisar Rp 200.000,- sampai Rp 400.000,-, oleh karena itu dengan membuat rumah kucing sendiri berbahan kardus (bekas packaging makanan kering semisal Indomie) dapat jauh lebih menghemat. Kardus adalah salah satu material yang mudah didapat dengan harga murah, bahkan terkadang tidak perlu membayar atau membeli material tersebut. Material kardus yang sudah tidak terpakai dapat diolah kembali menjadi barang yang berguna, seperti rumah kucing. Walaupun kardus memiliki umur pemakaian kurang lebih 6 bulan, itu tidak menjadi sebuah masalah karena dapat diganti dengan rumah kucing dari kardus yang baru sehingga kucing tidak merasa terganggu, dan pemilik dapat merubah atau membuat dengan model dan desain yang baru. Dengan cara ini juga pecinta kucing dapat mengasah, menggali, dan juga mengembangkan kreativitas.

1.2 Permasalahan

Permasalahan yang akan diatasi dalam program ini, yaitu:

- Area bermain dan istirahat kucing yang minim/terbatas di rumah penggemar kucing domestic/kampung, yang biasanya dari golongan strata ekonomi menengah ke bawah.
- Kesulitan merawat ruang dan furniture dari dampak pemeliharaan kucing.
- Kurangnya kemampuan mengasah, menggali, dan mengembangkan kreativitas selama masa pandemic para penggemar kucing.

BAB II

SOLUSI DAN TARGET LUARAN

2.1 Solusi

Solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, yaitu :

- Pemberian pengetahuan hal apa saja yang diperlukan oleh kucing agar kucing tidak merasa stress;
- Pemberian keterampilan pengembangan kreativitas kepada para pecinta kucing;
- Untuk menggali dan mengembangkan kreativitas, serta mengisi waktu luang pada masa pandemi diadakan sebuah perancangan atau pembuatan rumah kucing.

2.2 Target Luaran

- Bagi Pecinta Kucing :
Dapat mengasah, menggali, dan mengembangkan kreativitas pada para pecinta kucing dalam memanfaatkan kardus barang bekas serta berketrampilan merancang dan membuat rumah kucing sederhana, serta lebih mengakrabkan diri kepada kucing kesayangan yang dibuatkan tempat beristirahat dan bermain. Merawat perabot rumah furnitur menjadi tidak kotor karena terhindar dari dipakai tempat tidur kucing akibat noda bulu-bulu yang rontok, kotor dan aroma bau yang tak diinginkan. Menghemat biaya penyediaan pembelian rumah/kandang kucing.
- Bagi Kucing :
Mengurangi stress karena terdapat area bermain, dan mendapat kenyamanan saat beristirahat karena memiliki daerah/teritori pribadi/privasi.
- Bagi lingkungan :
Turut mengurangi limbah kardus bekas sehingga mengurangi sampah rumah tangga.

BAB III

METODOLOGI PELAKSANAAN

Sasaran dari program ini adalah para pecinta kucing yang berjumlah lima belas orang. Adapun untuk melaksanakan program tersebut diperlukan sebuah kerangka pemecahan masalah seperti berikut:

1. Tim yang terdiri dari dosen dan mahasiswa memiliki kompetensi masing-masing sesuai dengan permasalahan yang ada.
2. Persiapan pelaksanaan program antara lain:
 - Percobaan memperlakukan material kardus;
 - Memperhatikan bagaimana tingkah laku dan keseharian kucing;
 - Membuat materi dan tata cara pembuatan rumah kucing dari kardus;
 - Persiapan alat dan bahan yang diperlukan untuk membuat rumah kucing dari kardus.
3. Pelaksanaan seminar kecil cara membuat rumah kucing dan area bermain menggunakan material kardus secara *online*. Kegiatan ini akan dilaksanakan melalui *video conference* dengan *zoom meeting*.
4. Evaluasi terhadap program yang telah dilaksanakan dengan para pecinta kucing untuk mengetahui ketercapaian program tersebut.

Faktor lainnya yang dapat mendukung sangat menentukan keberhasilan dari program yang akan dilaksanakan adalah kompetensi dari tim dosen dan mahasiswa dengan latar belakang jenjang pendidikan serta pengalaman yang memadai.

3.1 Rencana jadwal

Waktu pelaksanaan	16 Januari 2020
Tempat	Daring dengan zoom meeting
Jenis Workshop	Tutorial pembuatan rumah kucing dari bahan kardus bekas
Tema/ judul kegiatan	Workshop pembuatan rumah kucing berbahan kardus bekas untuk komunitas pecinta kucing
Peserta	Komunitas Pecinta Kucing

Uraian Kegiatan	Diselenggarakan workshop daring dengan menggunakan zoom meeting yang slot nya dibatasi maksimal 20 orang. Pada workshop ini peserta sudah memiliki kardus bekas masing-masing, kemudian peserta akan diberikan tutorial <i>step-by-step</i> yang dipimpin oleh mahasiswa sebagai instruktur kepada masyarakat yang mengikuti zoom meet tersebut.
------------------------	--

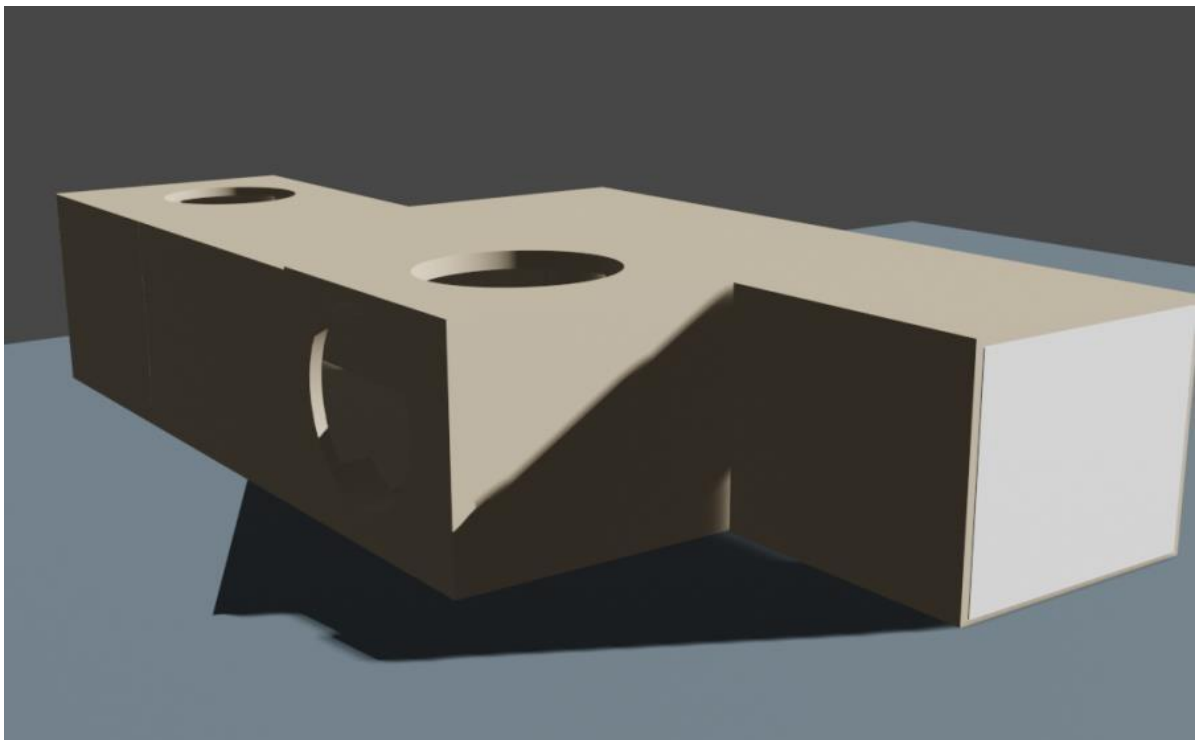
3.2 Proses produksi

Dalam memilih model rumah kucing yang memenuhi kriteria yaitu:

- Bahan mudah didapatkan peserta
- Tidak menyulitkan peserta
- Dapat diletakkan dimanapun
- Space saving

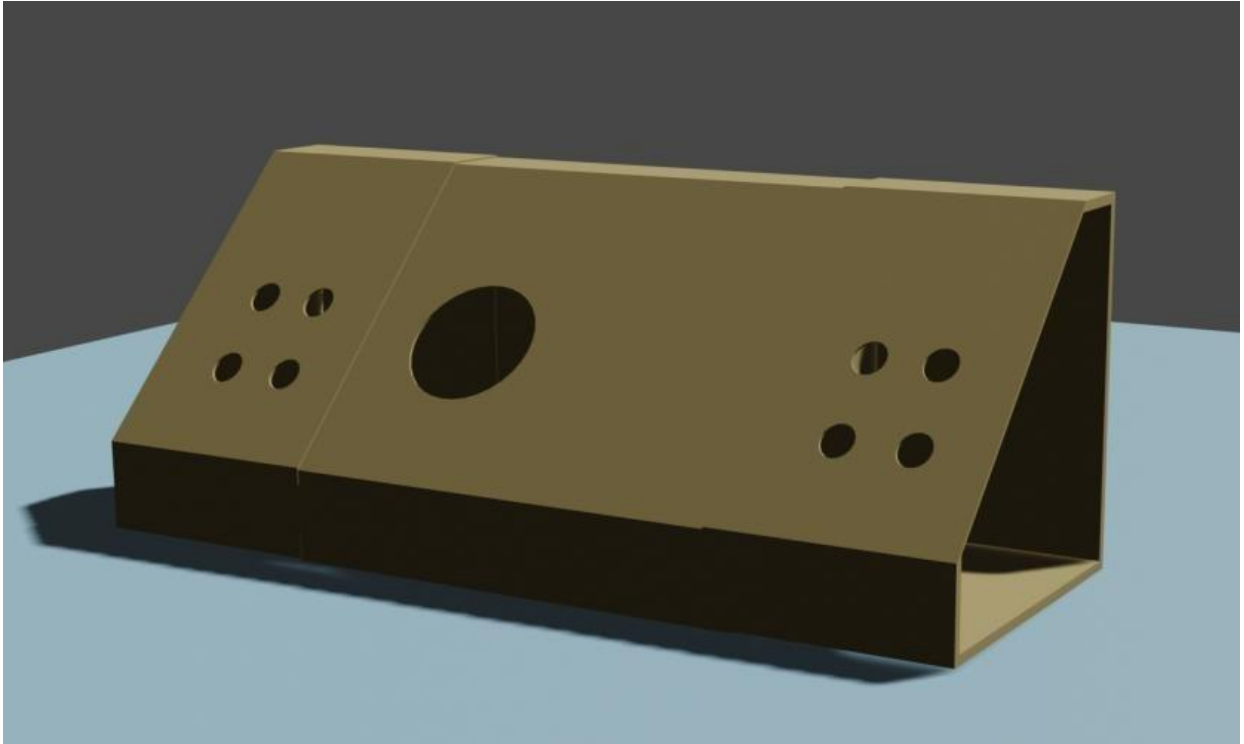
Kelompok penulis mengajukan beberapa alternatif sebagai berikut:

1.



Studi 1 : bentuk ini dibuat mengikuti gerak kucing jika jalan dan keluar dari suatu bidang, karena kucing hewan yang sangat suka berdesakan alternative ini kurang cocok untuk kucing karena bidang nya nya yang terlalu lebar dan tinggi membuat kucing merasa kurang nyaman.

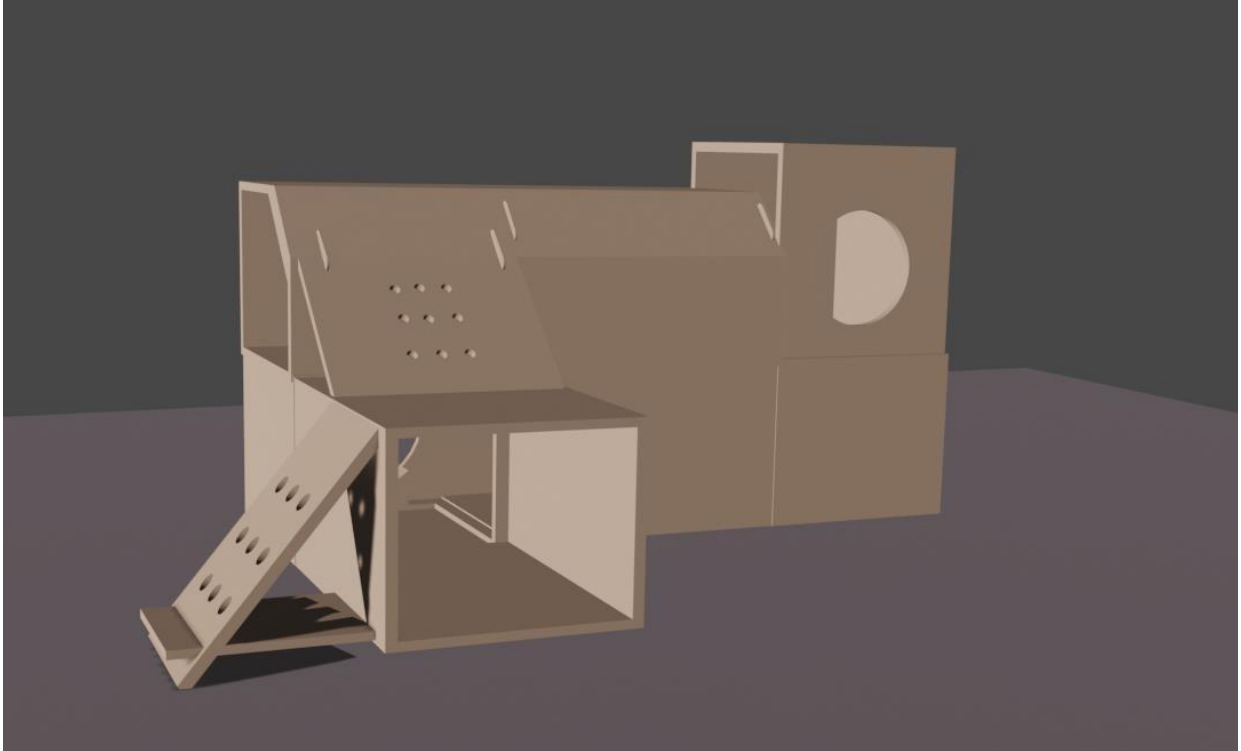
2.



Studi 2 : bentuk setengah segitiga ini lumayan asing jika dilihat, akan tetapi bentuk ini cocok untuk kucing dengan sifat yang suka berdesakan, rebahan. Diberi lubang-lubang guna manusia bermain dengan kucing dengan cara bermain .

Cara bermain : manusia memasukan jari nya ke lubang – lubang tersebut, kucing didalam akan mencakar dengan konteks bermain .

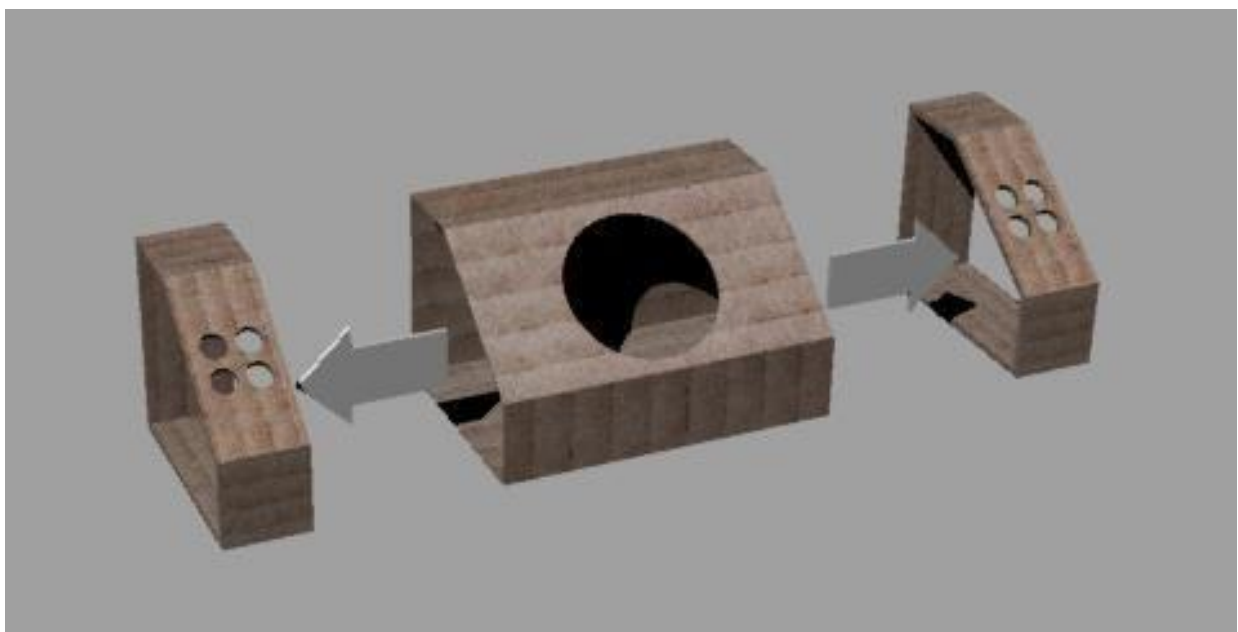
3.

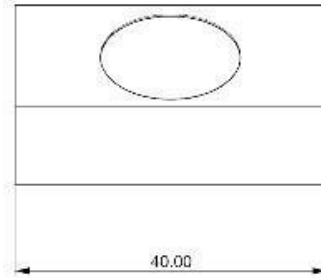
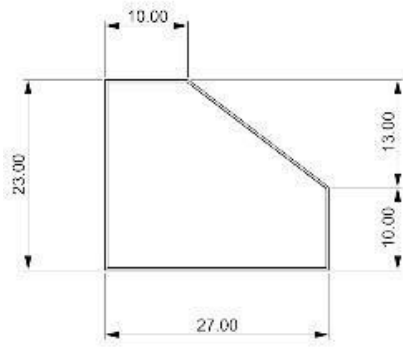
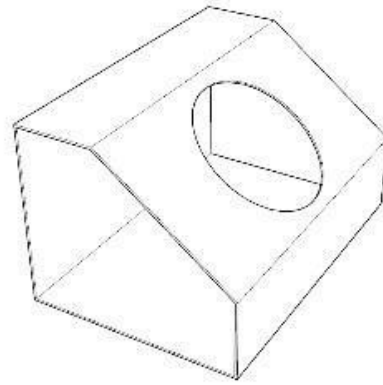
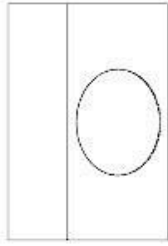


Studi 3 : Bentuk ini bagus untuk kucing bermain akan tetapi area ini bisa dipakai banyak kucing sehingga kucing banyak melakukan dominasi terhadap wilayahnya masing-masing, bentuk ini kurang cocok untuk kucing rumahan/ luar rumah karena tidak sedikit kucing yang menunjukkan dominasi mereka karena 1 kandang

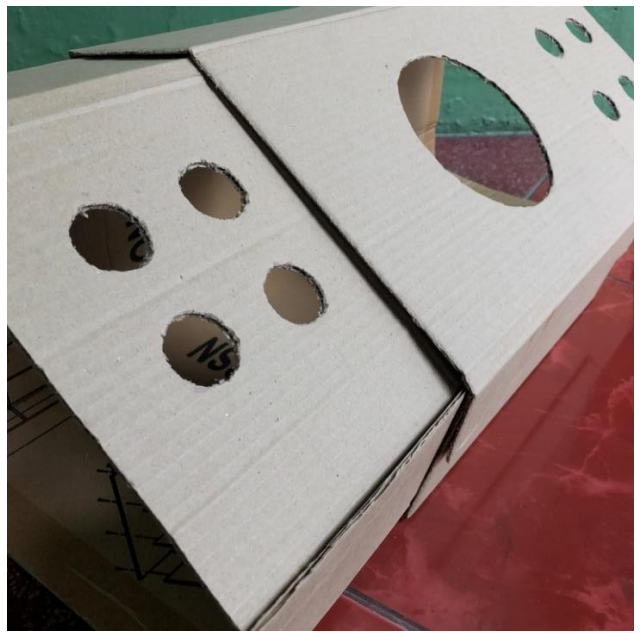
Kesimpulan : **studi model 2** akan cocok untuk kucing rumahan/ luar rumah karena pas dengan tubuh kucing untuk berdesakan, lubang – lubang bermain dengan manusia diambil dari studi 3 karena akan sangat membuat kucing merasa lebih riang.

Pemilihan rumah kucing nomor 2 dipilih untuk memenuhi beberapa kriteria diatas agar penulis sebagai penyelenggara dan peserta dapat melaksanakan kegiatan seefektif mungkin.





3.3 Prototype





BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Kucing tergolong sebagai binatang yang dapat ditemukan dimana saja, berkeliaran di jalan, di tempat makan kaki lima, di pasar, dan lainnya. Tempat penampungan hewan dan dokter hewan tidak dapat menampung banyak kucing, namun banyak sekali orang yang sangat menyukai kucing. Tanpa harus memelihara, terkadang beberapa orang memberi kucing makanan dan tempat tinggal. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan dapat mengembangkan kemampuan para pecinta kucing dalam mengasah kreativitas dengan cara membuat rumah kucing dari bahan sederhana yang mudah didapatkan. Serta memberi kucing sebuah tempat tinggal dan bermain yang nyaman sehingga kucing menjadi lebih bahagia.

4.2 Saran

Saran dari kami, ada baiknya pelaksanaan ini dilaksanakan secara *offline* agar memudahkan peserta jika kebingungan, dan mengalami masalah. Karena pada saat pelaksanaan PKM, kendala yang dialami adalah beberapa peserta sedikit kebingungan pada saat pembentukan.

DAFTAR PUSTAKA

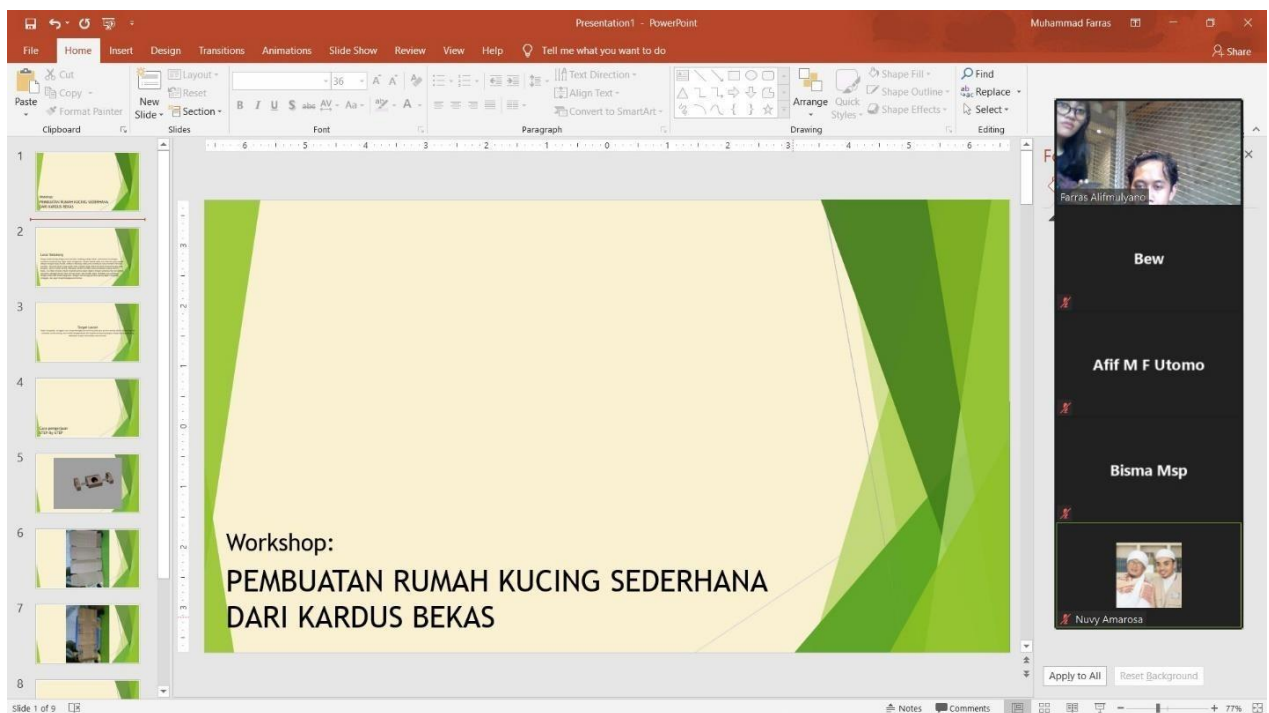
Efendi, Cacang., Budiana, NS. 2014. Complete Guide Book for Your Cat. Indonesia: Agriflo

Efendi, Cacang. 2020. Solusi permasalahan tentang kucing, Jakarta, Penebar Swadaya

LAMPIRAN DOKUMENTASI



gambar 1: peserta workshop



gambar 2: proses presentasi tutorial



gambar 1: peserta workshop



gambar 2: testimoni salah satu peserta