

## PENGARUH INTERIOR RUMAH TINGGAL TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SELAMA PANDEMI COVID-19

Fivanda<sup>1</sup>, Adi Ismanto<sup>2</sup>, Hafidh Indrawan<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Desain Interior, Universitas Tarumanagara  
Email: fivanda@fsrd.untar.ac.id

<sup>2</sup>Program Studi Desain Interior, Universitas Tarumanagara  
Email: adii@fsrd.untar.ac.id

<sup>3</sup>Program Studi Desain Interior, Universitas Tarumanagara  
Email: hafidhi@fsrd.untar.ac.id

Masuk: 11-02-2022, revisi: 30-04-2022, diterima untuk diterbitkan: 30-04-2022

### ABSTRACT

*The Covid-19 pandemic that has plagued the entire world including Indonesia since the beginning of 2020 has presented its own challenges for the world of general education in carrying out learning activities. This study aims to determine and provide parameters for interior layout design in a study area or study room that can support students' bold learning activities at home. This study uses descriptive analysis methods and quantitative methods through the Post Occupancy Evaluation questionnaire. The number of samples determined was 20 respondents with research subjects aged 18-23 years majoring in design who carried out learning in their respective homes. The parameters in this study are how the role of the interior and the influence of the atmosphere of the room on the learning process can increase student creativity. The conclusion of this study is that the function and design of the study room did not change significantly from an offline learning system to a bold one. But the process of change that affects the activities and behavior of students as users. Interior design that has lighting, ventilation and furniture arrangement will provide good behavior. The existing furniture in the student study area and room can be used with supporting learning furniture that has attractive primary colors and can increase concentration and enthusiasm for learning. 'Tawa Cabinet' furniture as one of the design solutions in increasing student learning creativity.*

**Keywords:** Study, online, furniture, interior, creativity

### ABSTRAK

Pandemi Covid-19 yang telah mewabah seluruh dunia termasuk Indonesia sejak awal tahun 2020 telah memberikan tantangan sendiri bagi dunia pendidikan secara umum dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memberikan parameter desain tata ruang dalam pada area belajar atau ruang belajar yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran daring mahasiswa di rumah tinggal. Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif dan metode kuantitatif melalui kuesioner Evaluasi *Post Occupancy Evaluation*. Jumlah sampel yang ditentukan adalah 20 responden dengan subjek penelitian mahasiswa usia 18-23 tahun jurusan desain yang melakukan pembelajaran daring di rumah tinggal masing-masing. Parameter dalam penelitian ini yaitu bagaimana peran interior dan pengaruh suasana ruang terhadap proses belajar yang dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa fungsi dan desain dari ruang belajar tidak mengalami perubahan yang signifikan dari sistem pembelajaran luring menjadi daring. Tetapi proses perubahan yang mempengaruhi aktivitas dan perilaku mahasiswa sebagai pengguna. Desain interior yang memiliki pencahayaan, penghawaan dan penataan furnitur akan memberikan perilaku yang baik. Furnitur yang telah ada dalam area dan ruang belajar mahasiswa dapat tetap digunakan dengan penunjang furnitur belajar yang memiliki warna primer yang menarik dan dapat meningkatkan konsentrasi serta semangat dalam belajar. Furnitur 'Tawa Cabinet' sebagai salah satu solusi desain dalam meningkatkan kreativitas belajar mahasiswa.

**Kata Kunci:** Belajar, daring, furnitur, interior, kreativitas

### 1. PENDAHULUAN

Pada perkembangannya rumah tinggal telah menjadi tempat belajar, bekerja dan istirahat bagi seluruh anggota di dalam rumah tinggal tersebut. Rumah bukan hanya sekedar untuk menghindarkan diri dari hujan dan panas tetapi melainkan rumah harus mampu memberikan

ketenangan, kesenangan bahkan kenyamanan bagi penghuninya. Rumah tinggal merupakan sarana yang penting bagi manusia, perencanaan arsitektur dan interiornya harus disesuaikan dengan aktivitas dan kebutuhan penghuninya (Karlem, 2007). Pada rumah tinggal dihuni untuk anggota keluarga yang umumnya terdiri dari ayah, ibu dan anak. Sejak awal pandemic dimulai pembelajaran dilakukan secara daring. Mahasiswa sebagai salah satu pengguna dan penghuni rumah tinggal tentunya berada dalam rumah tinggal lebih dari 10 jam per hari. Waktu yang digunakan hampir 10-12 jam paling lama berada area belajar dan ruang kamar tidur. Pembelajaran daring membutuhkan konsentrasi dan suasana hati yang seimbang mengingat semua dilakukan sendiri dan tidak berinteraksi langsung dengan mahasiswa lain.

Mahasiswa jurusan desain merupakan mahasiswa yang membutuhkan kreativitas dalam menghasilkan ide dan gambar. Kreativitas sudah dipupuk sejak usia dini tetapi bagaimana kreativitas tersebut dapat berkembang dan meningkat pada saat pembelajaran di tingkat perkuliahan. Munculnya kreativitas dan bagaimanakah peran aspek interior dalam tempat mahasiswa melakukan aktivitasnya sehari-hari dirumah tinggal. Kreativitas dari pembelajaran tentunya harus dilengkapi dengan fasilitas ruang dan interior yang mendukung kegiatan tersebut. Menurut jurnal ilmiah Sari (2005) dari Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra bahwa potensi kreativitas sudah dimiliki sejak dini oleh seorang anak. Kreativitas memiliki potensi lain dan berbeda tergantung kondisi lingkungannya. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memberikan parameter desain dan elemen interior untuk menunjang kegiatan pembelajaran daring mahasiswa di rumah tinggal terutama di area atau ruang belajar. Pembahasan terkait dengan pengembangan kreativitas, strategi pembelajaran daring bagi mahasiswa desain dalam menghasilkan fleksibilitas dan orisinalitas karya desain. Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif dan metode kuantitatif. Jumlah sampel yang ditentukan adalah 20 responden dengan subjek penelitian mahasiswa jurusan desain yang melakukan pembelajaran daring di rumah tinggal masing-masing. Mahasiswa yang menempati suatu ruang tertentu dengan variabel desain ruang belajar dan privasi. Di dalam ruang belajar mahasiswa terjadi interaksi antara elemen interior dengan aktivitas kreativitas dan perilaku yang mempengaruhi suasana hati penghuni di dalamnya. Elemen interior, furnitur dan *artwork* harus ditata dengan prinsip interior.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian menggunakan metode analisis sistemik melalui Evaluasi Pasca Penggunaan (*Post Occupancy Evaluation*). Evaluasi pasca penggunaan atau dikenal sebagai *Post Occupancy Evaluation (POE)* didefinisikan oleh Zimring dan Reizenstein (dalam Zimring, 2013) sebagai pengujian efektivitas sebuah lingkungan buatan bagi kebutuhan manusia. Oleh karena itu evaluasi pasca penggunaan ini mengandalkan kebutuhan atau program pengguna sebagai kriteria atau tolok ukur keberhasilan suatu penataan lingkungan buatan melalui persepsi pengguna dalam hal ini adalah pengguna ruang belajar dalam rumah tinggal. Pengguna dalam belajar membutuhkan kriteria furnitur dan konsep interior yang memberikan efek kreativitas yang baik.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Identifikasi Objek penelitian

Objek penelitian adalah ruang belajar pada rumah tinggal, dengan sasaran pengguna mahasiswa jurusan desain usia 18-23 Tahun. Ruangan yang diteliti adalah milik tim peneliti yang merupakan anggota mahasiswa jurusan desain yang berlokasi di Jakarta dan Tangerang, dengan melakukan kegiatan belajar berkisar 10-12 jam sehari pada ruang atau area belajar masing-masing.

### Objek Penelitian 1:

Rumah tinggal yang berlokasi di pusat perkotaan wilayah Kebon Jeruk, Jakarta Barat merupakan hunian cluster perumahan. Lokasi ruang belajar terletak pada lantai 2 dengan posisi meja belajar menghadap ke arah Selatan. Ruang belajar seluas 2.5 x 3 m terletak dekat dengan tangga naik turun akses ke lantai 1. Kegiatan ruang belajar ini kebanyakan digunakan untuk menggambar secara manual maupun digital dengan laptop. Pada saat tertentu membutuhkan ide sehingga diselingi dengan membaca buku.

### Gambar 1

*Ruang Belajar Objek Penelitian 1*



*Sumber Gambar.* Tim Peneliti, 2021

Pengguna membutuhkan perubahan tata letak dan elemen interior seperti penambahan lemari kabinet pada untuk penempatan buku atau kertas sehingga memaksimalkan penggunaan ruang kerja. Membutuhkan kabinet multifungsi sehingga dapat menjadikan ruangan lebih terkonsep dan nyaman dari segi estetika. Pengguna menghabiskan waktu 10 jam pada saat kuliah daring dan membutuhkan waktu 2-3 jam sehari dalam mengerjakan tugas. Sehingga membutuhkan sesuatu yang sifatnya interaktif dalam furnitur maupun tata letak layoutnya.

### Objek Penelitian 2:

Rumah yang berlokasi di Perumahan Duta Garden, Tangerang dengan arah bangunan menghadap ke arah Utara. Untuk area kerja menghadap ke arah Timur. Ruang belajar ini terletak didalam ruangan kamar tidur untuk 2 orang pengguna. Kegiatan ruang belajar ini kebanyakan digunakan untuk menggambar secara digital dengan laptop dan komputer. Memiliki pencahayaan alami dengan letak jendela menghadap ke ruangan makan. Pencahayaan alami ini tertutup oleh ambalan untuk meletakkan buku dan kertas. Menggunakan pencahayaan buatan 2 lampu LED Bulb 10.5 watt *cool-daylight*.

### Gambar 2

*Area Belajar Objek Penelitian 2*



*Sumber Gambar.* Tim Peneliti, 2021

Ruangan cukup cerah tetapi terasa padat membutuhkan penambahan rak buku, elemen estetis, *artwork* agar pengguna tidak mudah merasa bosan dan mendapatkan ide pada saat pengerjaan

tugas-tugas gambar. Waktu 2-3 jam sehari untuk mengerjakan tugas. Pengembangan ide kreatif sangat membutuhkan sesuatu yang sifatnya interaktif dalam furnitur maupun tata letak layoutnya.

### Objek Penelitian 3:

Hunian yang berada pada apartemen yang berlokasi di wilayah Pantai Indah Kapuk, Jakarta Utara. Area kerja ini terdapat pada lantai 32 dari bangunan apartemen seluas 26 m<sup>2</sup>. Meja belajar menghadap ke arah Selatan sehingga cahaya alami yang masuk sangat optimal. Pada sebelah kanan area kerja terdapat tv dan lemari. Terdapat juga jendela besar sehingga cahaya alami yang masuk itu optimal untuk bekerja.

### Gambar 3

Area Kerja Objek Penelitian 3



Sumber Gambar. Tim peneliti, 2021

Biasanya dalam sehari menghabiskan waktu sekitar 1 – 2 jam untuk mengerjakan tugas. Area belajar cukup sempit tapi memiliki ukuran minimal sesuai standar ergonomi ruang belajar pada unit hunian yang sudah ditetapkan. Keseluruhan suasana yang dihasilkan dari ruangan bernuansa berwarna putih pada dinding, lantai vinyl parket berwarna coklat muda. Plafon yang di finishing cat berwarna putih. Ruangan cukup cerah tetapi terasa padat membutuhkan penambahan rak buku, elemen estetis, *artwork* agar pengguna tidak mudah merasa bosan dan mendapatkan ide pada saat pengerjaan tugas-tugas gambar. Dalam proses mendapatkan ide dan pengembangan ide kreatif responden membutuhkan produk *artwork* atau furnitur pada sisi depan meja belajar yang sifatnya interaktif.

### Analisis Pengguna, Aktivitas dan Fasilitas Kebutuhan (Botti-Salitsky, 2017)

Hasil analisis 3 objek penelitian ruang belajar berdasarkan data pengguna, aktivitas dan fasilitas kebutuhan dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1.

Tabel Analisis Pengguna, Aktivitas, dan Fasilitas Kebutuhan 3 Objek Penelitian

No	Pengguna	Aktivitas Pengguna	Kebutuhan Furniture
----	----------	--------------------	---------------------

		& Elemen Estetis
<b>1. Pengguna 1</b>	- Kuliah daring (teori dan praktik gambar) - Menggambar desain ruang secara manual dan digital - Menulis dan membaca - Mencari ide dan menyelesaikan tugas gambar	Meja Kursi Kerja Lemari Buku <i>Artwork</i> : kabinet interaktif, tanaman, lukisan **Mebutuhkan elemen estetis dan furniture yang interaktif untuk menambah daya kreatif
<b>2. Pengguna 2</b>	- Bekerja daring (magang) - Kuliah daring - Membaca - Mengerjakan tugas gambar dan penulisan laporan	Meja Kursi Kerja Lemari Buku <i>Artwork</i> : Lampu meja **Mebutuhkan furnitur yang lebih memadai dan interaktif untuk menambah daya kreatif dan konsentrasi
<b>3. Pengguna 2</b>	- Bekerja daring (magang) - Kuliah daring - Membaca - Mengerjakan tugas gambar dan penulisan laporan	Meja Kursi Kerja Lemari Buku <i>Artwork</i> : tanaman **Mebutuhkan furnitur yang lebih memadai dan interaktif untuk menambah daya kreatif dan berwarna.

### Kuesioner Evaluasi Pengaruh Interior Rumah Tinggal Terhadap Kreativitas Belajar Pada Masa Pandemi Covid-19

Sekitar 17 kuesioner dibagikan kepada responden yang bekerja di ruang kerjanya masing-masing pada saat pandemi untuk mendapatkan tanggapan terhadap kondisi rumah tinggal terhadap kreativitas belajar pada masa pandemi Covid-19. Pengisian dilakukan secara daring dan menginformasikan kondisi ruang tinggal serta pengaruhnya terhadap kreativitas belajar (tabel 2).

#### Tabel 2

*Hasil Kuesioner Evaluasi Pengaruh Interior Rumah Tinggal Terhadap Kreativitas Belajar pada Masa Pandemi Covid-19*

No	Pertanyaan	Jawaban	Persentase
1.	Usia Responden	18-19	18%
		20-21	76%
		22-23	0%
		>23	6%
2.	Jenis Kelamin	Laki-laki	41%
		Perempuan	59%
3.	Jurusan	Desain Interior	47%
		Desain Komunikasi Visual	53%
4.	Pada masa pandemi Covid-19, berapa jam yang anda habiskan untuk belajar (perkuliahan, tugas, dan diskusi secara daring) di rumah sehari-hari?	< 10 jam	53%
		=10 jam	6%
		> 10 jam	41%
5.	Kebutuhan furnitur apa yang anda butuhkan saat belajar di rumah?	Meja Belajar	94%
		Kursi	94%
		Lemari	12%
		Rak Buku	35%
		Laci	18%
		Lain-lain	6%
6.	Apa warna favorit anda untuk kenyamanan belajar di rumah?	Muda/Terang/Putih/Pastel	60%
		Hangat	30%
		Natural/Alam	30%
		Tua/Gelap	5%
		Primer (Merah/Kuning/Biru)	10%
7.	Alasan mengapa anda memilih warna tersebut!	Bersih/Terang	90%
		Netral	90%
		Tenang	90%
		Nyaman	90%
		Lain-lain	10%
8.	Apakah menurut anda warna dapat mempengaruhi konsentrasi dan kreativitas?	Ya	100%
		Tidak	0%
9.	Alasannya? (dapat memilih lebih dari 1 jawaban)	Konsentrasi/fokus	35%
		Mood	60%
		Inspirasi	60%
		Lain-lain (Nyaman/tidak bosan)	10%
10.	Apakah anda memiliki <i>artwork</i> favorit yang dapat meningkatkan konsentrasi/kreativitas berkarya?	Ya	18%
		Tidak	82%
11.	Apakah tata letak ruangan anda saat ini di rumah sudah nyaman? (Sebutkan alasannya)	Ya	24%
		Tidak	76%
12.	Menurut anda seperti apa kriteria ruang belajar yang ideal pada rumah tinggal? (dapat memilih lebih dari 1 jawaban)	Terang	70%
		Luas	18%
		Tenang	50%
		Fasilitas (Furniture/AC)	40%
		View Jendela/Cahaya Alami	40%
		Ergonomis	25%
13.	Apakah anda lebih memilih ruang belajar yang terpisah dari kamar tidur?	Ya	41%
		Tidak	59%
14.	Bagaimana ruang belajar ideal dan meningkatkan kreativitas yang anda inginkan?	Terang	100%
		Luas	75%
		Tenang	25%
		<i>Artwork</i> , furnitur (Lemari)	90%
		Fasilitas (AC)	90%
		View Jendela/Cahaya Alami	60%
		Ergonomis	90%

Berdasarkan hasil kuesioner dan wawancara dengan responden yang belajar di rumah saat kondisi pandemi Covid-19 dapat ditarik kesimpulan bahwa warna dapat mempengaruhi kreativitas belajar, tetapi bukan didapatkan dari warna yang mendominasi ruangan (warna ruang lebih diharapkan netral). Sebagian besar responden tidak memiliki *artwork* (82%) yang dianggap oleh sebagian lainnya (18%) bahwa *artwork* dan furnitur yang memiliki ciri khas dan multifungsi dapat memberikan dorongan kreativitas saat belajar, selain itu, kebutuhan furnitur juga dianggap

penting untuk pelengkap aktivitas belajar, sehingga dibutuhkan furnitur yang dapat memicu tindakan kreatif serta fleksibilitas yang mampu mempengaruhi kreativitas belajar tersebut. Kreativitas bagi mahasiswa jurusan desain meliputi individu dalam mengungkapkan pikiran, proses kelancaran, kondisi lingkungan yang memberikan tindakan kreatif untuk menghasilkan karya yang baru dan original (menurut Rhodes dalam Sugihartono et al., 2007) yang dikenal dengan sebutan *Four P's creativity*. Keseluruhan kebutuhan ini saling keterkaitan dan membutuhkan pemikiran yang kreatif dalam memenuhinya (Sugihartono et al., 2007). Berdasarkan observasi dan hasil analisis pada 20 responden (3 responden objek penelitian langsung pada lokasi ruang belajar dan 17 responden melalui kuesioner). Furnitur '*Tawa Cabinet*' merupakan salah satu hasil dari keseluruhan evaluasi. Dalam area atau ruang belajar membutuhkan sesuatu yang menarik dan produk *artwork* furnitur dengan warna primer dan cerah akan menjadi pelengkap dalam desain ruang belajar mahasiswa.

### Konsep Desain '*Tawa Cabinet*'

#### Gambar 4

#### *Mood Board Concept – Ruang Belajar Mahasiswa*



Sumber Gambar. Tim Peneliti, 2021

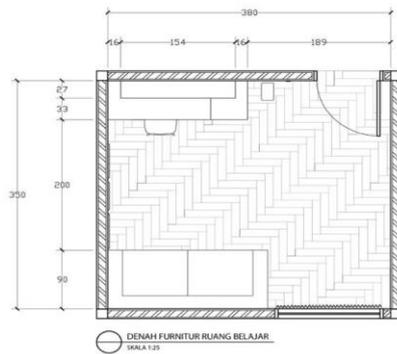
Perpaduan konsep desain menyatukan seni dan kreativitas. Penggunaan warna natural pada keseluruhan ruangan dengan aksen warna berbeda pada sebuah furnitur. Furnitur yang dipilih untuk dikembangkan dan diletakkan pada ruang belajar yaitu rak buku yang interaktif dan menarik. Perpaduan warna natural selaras dengan warna pastel maupun warna primer seperti merah, biru dan kuning sepadan dengan warna putih (Noel, 2013). Dapat memberikan efek konsentrasi dan menambah semangat saat sedang kuliah daring dan mengerjakan tugas. Produk furnitur ini sekaligus berfungsi sebagai lemari penyimpanan buku dan peralatan pada ruangan atau area belajar mahasiswa.

### Hasil Desain '*Tawa Cabinet*'

Hasil desain merupakan lanjutan dari konsep acuan rancangan desain interior ruang belajar. Kebutuhan furnitur standar yang diperlukan apabila ruangan berbentuk persegi dengan luas area belajar hanya memerlukan 2-3m<sup>2</sup>. Dengan penataan meja, kursi dan rak penyimpanan yang teratur dan terorganisir dengan baik (Karlem, 2007). Walaupun pada implementasi kehidupan sehari-hari ruang belajar tidak terpisahkan dari ruang tempat tidur. Apabila area belajar bergabung dengan area tempat tidur tidak menjadi masalah yang penting peletakkan meja belajar memiliki cukup pencahayaan alami dan buatan (Fivanda & Ismanto, 2021). Sirkulasi udara yang sejuk dan penataan layout furnitur yang memadai membuat mahasiswa merasa nyaman saat mengerjakan tugas dan konsentrasi mengikuti kuliah daring.

### Gambar 5

*Denah furnitur ruang belajar mahasiswa*



*Sumber Gambar.* Tim Peneliti, 2021

### Gambar 6

*View 1 – Ruang Belajar Mahasiswa*

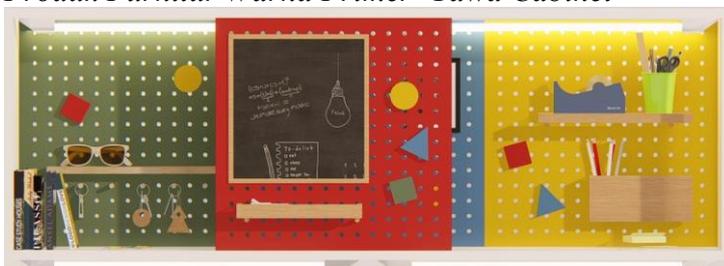


*Sumber Gambar.* Tim Peneliti, 2021

Konsep produk furnitur ‘*Tawa Cabinet*’ merupakan perpaduan konsep desain menyatukan seni dan kreativitas tanpa harus merubah keseluruhan furnitur dan tata layout yang ada sehingga tim peneliti mendapatkan sebuah solusi desain. Terciptanya satu produk furnitur yang dapat digunakan sebagai lemari, ambalan, kabinet buku dan peralatan gambar dapat meningkatkan kreativitas dan semangat dalam belajar.

### Gambar 7

*Produk Furnitur Warna Primer ‘Tawa Cabinet’*



*Sumber Gambar.* Tim Peneliti, 2021

### Gambar 8

*Produk Furnitur Warna Pastel ‘Tawa Cabinet’*

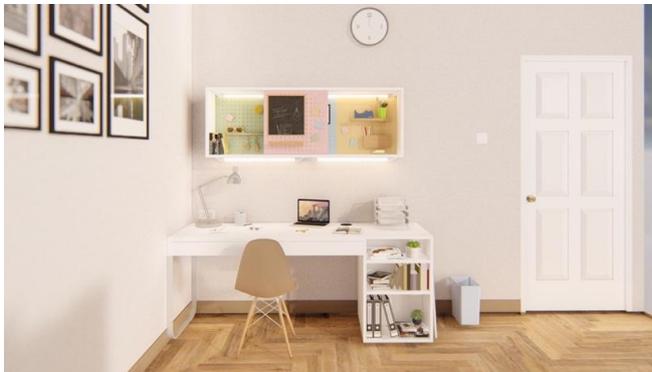


Sumber Gambar. Tim Peneliti, 2021

Tatanan area atau ruang belajar sangat membutuhkan satu produk yang bersifat *eye-catching* dengan bentuk-bentuk segitiga, lingkaran dan kotak sebagai aksesoris pada produk furnitur lemari kabinet. Tatanan area belajar saat ini membutuhkan sesuatu yang bersifat inovatif dan unik. Tetap mempertahankan ide dan bentuk dasar segitiga, lingkaran dan kotak. Dipadukan dengan warna-warna dasar primer seperti merah, biru dan kuning serta hijau yang dapat menambah kreativitas dan semangat. Mengingat masa-masa pengembangan kreativitas waktu di Taman Kanak-Kanak (Sari, 2004). Berukuran 1.5 x 30 cm dapat digunakan sebagai penyimpan kertas, buku dan aksesoris peralatan belajar. Mungkin untuk sebagian orang masih mengingat waktu usia dini seorang anak diberikan pembekalan kreativitas lewat mainan kayu dengan bentuk-bentuk dasar seperti bintang, bunga ataupun buah-buahan (Nelmira, 2017). Tim peneliti disini menggunakan bentuk-bentuk dasar dengan perpaduan warna primer dan pilihan warna lembut (warna pastel) sehingga dapat digunakan oleh laki-laki maupun perempuan.

### Gambar 9

Produk Furnitur Warna Pastel 'Tawa Cabinet'



Sumber Gambar. Tim Peneliti, 2021

Usia 18-23 tahun merupakan usia yang produktif dan energik. Ketika semua kegiatan dijadikan daring, mengharuskan mahasiswa belajar dan bekerja dari rumah sehingga membutuhkan sentuhan estetika pada ruang belajarnya. Produk ini dirancang dengan material *MDF finishing cat duco water based* yang memiliki berbagai macam pilihan warna agar mudah dipadukan dengan desain bergaya modern hingga klasik. Produk ini dirancang mudah disusun dan dipasang sesuai panduan yang diberikan. *Artwork* dan elemen estetis terasa penting diletakkan pada ruang belajar mahasiswa. Tidak hanya kabinet furnitur tetapi lampu meja, lukisan, pigura, jam dinding, tanaman sebagai pelengkap tatanan ruang dan furnitur 'Tawa Cabinet'.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Fungsi dan desain dari ruang belajar tidak mengalami perubahan yang signifikan dari sistem pembelajaran luring menjadi daring. Tetapi proses perubahan situasi saat ini yang mempengaruhi

aktivitas dan perilaku mahasiswa sebagai pengguna. Mahasiswa jurusan desain selama 10-12 jam per hari melakukan interaksi dengan lingkungan tempat belajar di rumah tinggalnya membutuhkan sentuhan yang berbeda salah satunya pada sisi interior. Desain interior yang memiliki pencahayaan, penghawaan dan penataan furnitur akan memberikan perilaku yang baik. Furnitur yang telah ada dalam area dan ruang belajar mahasiswa dapat tetap digunakan dengan penunjang furnitur belajar yang memiliki warna primer yang menarik dan dapat meningkatkan konsentrasi serta semangat dalam belajar. Bagi mahasiswa jurusan desain, apabila *mood* dan semangat belajar sudah didapatkan maka, kreativitas dan konsentrasi akan dengan mudah tercapai. Furnitur 'Tawa Cabinet' sebagai salah satu solusi desain dalam meningkatkan kreativitas belajar mahasiswa. Kondisi lingkungan yang mendukung dapat memberikan tindakan kreatif bagi penggunaannya. Karya orisinal dapat tercipta dengan efektif. Saran Penelitian lanjutan dapat dilakukan perpaduan fenomena interior masa pandemi dengan psikologis pengguna yang berkaitan dengan ruang belajar dan bekerja pada rumah tinggal. Dapat digunakan sebagai kajian pembandingan proses desain dan psikologi terhadap interior.

#### **Ucapan Terima Kasih (Acknowledgement)**

Tim Peneliti mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak terkait yang membantu dalam pelaksanaan penelitian ini, diantaranya Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat serta responden dari berbagai profesi yang telah memberikan kontribusi dalam penelitian ini.

#### **REFERENSI**

- Botti-Salistsky, R. M. (2017). *Programming & research 'skills and techniques for interior designers*. Bloomsbury Inc 2<sup>nd</sup>.
- Fivanda, F & Ismanto, A. (2021). Analisis pengaruh konsep Interior ruang kerja di rumah tinggal Pasca Pandemi Covid-19. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora dan Seni*, 5(1), 251-260.
- Karlem, M. (2007). *Dasar-dasar perencanaan ruang*. Erlangga.
- Noel, R. (2013). *Color psychology secrets for interior design*. R. N. Resources 1<sup>st</sup>.
- Nelmira, W. (2017). Strategi mengembangkan kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran tata busana. *Jurnal Pendidikan dan Keluarga*, 9 (2), 27-37.
- Sari, S. M. (2004). Peran warna interior terhadap perkembangan dan pendidikan anak di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Dimensi Interior*, 2(1), 22-36.
- Sari, S. M. (2005). Peran ruang dalam menunjang perkembangan kreativitas anak. *Jurnal Dimensi Interior*, 3(1), 80-94.
- Sugihartono., Fathiyah, K. N., Harahap, F., Setiawati, F. A., & Nurhayati, S. R. (2007). *Psikologi pendidikan*. UNY press.
- Zimring, C. M. (2013). Post-occupancy and implicit theory: An overview. In W. F. E. Preiser (Ed.). *Building evaluation*. Springer.