

SURAT TUGAS
PENGABDIAN MASYARAKAT SKEMA REGULER
PERIODE I TAHUN ANGGARAN 2026
NOMOR : 0204/Int-KLPPM/UNTAR/IV/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Hetty Karunia Tunjungsari, S.E., M.Si.
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
NIDN/NIDK : 0316017903

Memberikan tugas kepada:

1. Nama Ketua : AGHASTYA WIYOSO, Dr. S.Sn.M.Sn.
NIDN/NIDK : 0301066804
Fakultas/Program Studi : Fakultas Seni Rupa dan Desain / DESAIN INTERIOR
2. Nama Anggota Mahasiswa
 - a. NIM dan Nama Mahasiswa : 615250049 / RUBY VIOLETTA TAN
 - b. NIM dan Nama Mahasiswa : 615250038 / BONAVENTURA NATHANIEL WILLIAM SIANTURI

Untuk melaksanakan seluruh kegiatan Pengabdian Masyarakat (PKM) meliputi:

1. Melaksanakan Pengabdian Masyarakat sesuai dengan proposal yang disetujui dengan:
 - a. Judul Kegiatan PKM : Tata Atur Furnitur Kamar Tidur Siswa SMA
 - b. Dana yang disetujui : Rp. 8,000,000,- (delapan juta), diberikan dalam 2 (dua) tahap masing-masing 50%.
2. Membuat laporan monitoring dan evaluasi atas kegiatan Pengabdian Masyarakat.
3. Membuat luaran wajib berupa **Jurnal Nasional Terakreditasi, Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dan Produk/prototype** dari kegiatan pengabdian masyarakat
4. Membuat laporan akhir dari kegiatan PKM.

Demikian surat tugas ini dibuat dengan sebenarnya untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.

Jakarta, 24 April 2026

Kepala LPPM



Dr. Hetty Karunia Tunjungsari, S.E., M.Si.

**LAPORAN AKHIR
PENGABDIAN MASYARAKAT YANG DIAJUKAN
KE LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT**



TATA ATUR FURNITURE RUANG TIDUR REMAJA

Disusun oleh:

Ketua Tim

[Aghastya Wiyoso, Dr, M.Sn. /10603005]

Nama Mahasiswa:

[Bonaventura Nathaniel W. S /615250038]

[Ruby Violetta Tan /615250049]

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
FAKULTAS SENI RUPA & DESAIN
UNIVERSITAS TARUMANAGARA
JAKARTA
2026**

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN AKHIR PENGABDIAN MASYARAKAT
Periode I Tahun 2026

1. Judul PKM : Tata Atur Furniture Kamar Tidur Siswa
2. Nama Mitra PKM : SMA Kristoforus 1
3. Dosen Pelaksana
 - A. Nama dan Gelar : Aghastya Wiyoso, Dr., M.Sn
 - B. NIDN/NIK : 0301066804/10603005
 - C. Jabatan/Gol. : Lektor 300
 - D. Program Studi : Desain Interior
 - E. Fakultas : Seni Rupa & Desain
 - F. Bidang Keahlian : Perancangan Interior Publik, Sejarah Desain
 - H. Nomor HP/Tlp/Email : 081314661441/ aghastyaa@fsrd.untar.ac.id
4. Mahasiswa yang Terlibat
 - A. Jumlah Anggota : dua (2) orang
(Mahasiswa)
 - B. Nama & NIM Mahasiswa 1 : Bonaventura Nathaniel W. S & 615250038
 - C. Nama & NIM Mahasiswa 2 : Ruby Violetta Tan & 615250049
 - D. Nama & NIM Mahasiswa 3 :
 - E. Nama & NIM Mahasiswa 4 :
5. Lokasi Kegiatan Mitra : SMA Kristoforus 1
 - A. Wilayah Mitra : Grogol Petamburan
 - B. Kabupaten/Kota : Jakarta Barat
 - C. Provinsi : DKI Jakarta
6. Metode Pelaksanaan : Luring
7. Luaran yang dihasilkan : Artikel Ilmiah, Poster, Prototipe
8. Jangka Waktu Pelaksanaan : Januari-Juni 2026
9. Biaya yang disetujui LPPM : Rp. 8.000.000,-

Jakarta, 20 September 2026

Menyetujui,
Kepala LPPM

Dr. Hetty Karunia Tunjungsari, S.E., M.Si.
NIDN/NIDK : 0316017903/10103030

Ketua Pelaksana

Nama Jelas dan gelar
NIDN/NIDK

JUDUL Ditulis dengan Font TNR 14pt (Max 20 Kata: Bahasa Indonesia)

Abstrak TNR, 10 pt 1 spasi

Bagi remaja SMA, kamar tidur merepresentasikan ruang privat paling fundamental yang menjadi pusat kendali atas segala aktivitas harian mereka. Nilai strategis keberadaan kamar tidur sebagai ruang personal remaja, membutuhkan pertimbangan matang dalam perencanaan dan pelaksanaannya; hal yang kerap terabaikan oleh penggunanya sendiri. Belum signifikannya kesadaran literasi desain dikalangan remaja mendorong dilakukannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini. Program pengabdian ini disusun untuk memberikan pemahaman mendalam mengenai bagaimana tata atur furnitur mampu memengaruhi kenyamanan serta efektivitas ruang secara substansial. Melalui pendekatan yang menggabungkan teori dan praktik, peserta diajak menyelami elemen dasar desain interior serta relevansinya terhadap pola hidup penghuni. Kegiatan ini terbagi dalam dua fase utama: paparan teoretis dan praktik interaktif. Pada tahap awal, metode deskriptif digunakan untuk menelaah korelasi antara desain interior, kesehatan mental, dan kualitas hidup. Siswa diberikan pemahaman mengenai pemrograman sederhana untuk menentukan unit furniture sesuai kebutuhan berdasarkan jenis aktivitas yang harus diakomodasi, kemudian dasar-dasar tata letak furniture mengikuti kaidah kenyamanan spasial sesuai prinsip antropometri dan proksemika yang krusial dalam menentukan alur gerak serta proporsi furnitur yang ergonomis. Selanjutnya, peserta terlibat dalam sesi workshop dengan pendekatan afektif dan psikomotor untuk menyusun layout board. Bekerja dalam kelompok kecil, mereka bertugas melakukan analisis profil pengguna dan menerjemahkannya ke dalam konsep visual yang konkret. Dengan memanfaatkan set stiker furniture dan perabotan, siswa secara aktif bereksperimen dalam menata ulang ruang guna melatih kepekaan estetik serta kemampuan analisis spasial. Luaran dari rangkaian kegiatan ini adalah rancangan tata letak yang mampu menyelaraskan antara karakter personal pemilik kamar dengan tuntutan fungsionalitas ruang yang tetap optimal.

Kata kunci: 5-6 kata kunci

1. PENDAHULUAN (Minimal 3 halaman dan 1,5 spasi)

Selaras dengan upaya pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (TPB) atau Sustainable Development Goals (SDGs) butir 4, yaitu Pendidikan Berkualitas, ditegaskan bahwa lingkup kegiatan belajar tidak terbatas pada proses yang berlangsung di kelas, namun juga mencakup penciptaan atmosfer belajar yang suportif dan inklusif, termasuk ruang individu peserta didik, sebagai bagian dari keberlanjutan proses pendidikan bagi peserta didik (Unesco, 2026). Faktanya, pengaturan kamar siswa sekolah yang kerap tidak tergarap baik bukan saja menampilkan citra buruk maupun tidak representatif, lebih jauh potensial mencetus stress, dan hambatan bagi kenyamanan maupun konsentrasi bagi siswa dalam melakukan proses pembelajaran mandiri dan aktualisasi diri di ruang personalnya. Rangkaian kegiatan apapun

termasuk kegiatan belajar, berawal dari ruang kecil milik individu, yang ketertiban, keselarasan dan daya dukung optimal bagi penggunaannya menentukan proses belajar kolektif yang lebih kompleks dan berimplikasi luas pada kesejahteraan diri, keluarga, masyarakat luas, pada masa kini dan masa depan yang menjanjikan (Sustco, 2026)



Gambar 1. SDG 4, Pendidikan Berkualitas (Sumber: <https://shorturl.at/Z3XPp>)

Mengikuti tren tahun 2026, fungsi kamar tidur telah bergeser menjadi sebuah "Digital Sanctuary". Bagi generasi Z, kamar tidur harus tetap ideal sebagai tempat istirahat bagi akomodasi tipikal mereka sebagai generasi "rebahan" dan pendukung bagi beragam kegiatan personal maupun sosial (Widianoro, 2026), namun juga keseluruhan aktivitas mereka, termasuk yang berbasis digital. Penataan kamar tidur yang baik dapat menjaga kesehatan fisik dan mental siswa sekolah di tengah tingginya penggunaan perangkat digital dalam ruang.

Sebagaimana disebutkan dalam sebuah penelitian (Razani, B., Yuli, N.G., 2021), sifat individual kamar tidur remaja terikat dengan kategori *Personal Space* sebagaimana ditegaskan oleh Robert Gifford pada sumber tadi akan pentingnya batas-batas ruang yang melingkupi kategori ruang ini, sehingga terkuatkan nilai privasi dari ruang. Bertambah dekatnya lingkaran atau *circle* ruang dengan keberadaan remaja pemilik kamar tidur, semakin kuat pula nilai privasi pada lingkaran ruang tadi. Dalam hal ini berlaku kekhususan ruang yang sepenuhnya dikendalikan oleh individu pemilik *personal space*, dimana dan kemana pun ia bergerak, serta dalam kondisi aktivitas apaun yang ia lakukan : berjalan, berdiri, duduk hingga berbaring. Kamar tidur kerap menjadi ruang yang menjadi penanda otoritas penggunaannya dalam mengekspresikan keunikan personalitas mereka (Online, 2019).

Analisis yang bernuansakan psikologis seperti yang telah disampaikan di atas, memang menjadi krusial, mengingat tingginya kepentingan privasi kamar tidur remaja, dalam berbagai aktivitas dimana pemilik menghabiskan waktu cukup banyak di dalamnya. Tata letak furniture dan perabotan di kamar tidur yang didukung oleh kondisi pencahayaan, sirkulasi udara, hingga pembentukan citra ruang berdasarkan bentuk furniture dan perabotan, berikut komposisi warnanya turut menentukan respon psikologis dan mood pengguna sekaligus pemilik di dalam ruang. Masih dalam ranah psikologis, pola perilaku (Pramono, S.T., Astuti, D.W., 2024) tidak kalah penting sebagai hal yang terpengaruh oleh tata letak furniture dan perabotan dalam ruang, yang menentukan secara potensial bagaimana gubahan ruang turut membentuk pola sikap, gerak dan persepsi dalam unit huni paling kecil ini.

Disamping aspek psikologis, kenyamanan fisik juga menjadi hal penting lain yang terpengaruh oleh tata letak interior, tercakupi di dalamnya pemenuhan standar dimensi ruang, furnitre dan perabotan yang berkorelasi dengan aktivitas pengguna ruang tersebut. Hal tersebut berkaitan dengan jumlah unit yang digunakan, konfigurasi penataan perabot sesuai dengan standar dimensi dan sirkulasinya secara keseluruhan yang menentukan tidak hanya efisiensi ruang, lebih jauh tingkat kenyamanan fisik yang dapat diraih. (Sofiyakharin, S., Mutiari, D., 2025).

Dirasakan saat ini urgensi dan signifikansi mengenai literasi desain bagi siswa SMA untuk raihan sebuah kesadaran, bahwa bahwa keindahan visual harus selaras dengan aspek fungsional dan kenyamanan psikologis, dalam penataan ruang pribadi siswa, khususnya kamar tidur. Ditambah krusialnya fase remaja dalam pembentukan identitas, kamar sering kali menjadi area tumpuan di mana siswa memiliki otoritas penuh didalamnya untuk mengekspresikan dan mengaktualisasikan dirinya.

Melihat sisi penting dan mendesak tersebut, tim PKM Desain Interior, FSRD Untar menginisiasi program kegiatan dengan sasaran siswa SMA Kristoforus 1, untuk pengenalan literasi desain, melalui pengarahan dan pelatihan praktis. Melalui pengarahan dan pelatihan, siswa dapat menyadari jika desain interior merupakan titik temu antara estetika, keahlian teknis, dan pemahaman aspek fisiologis dan psikologis dalam penataan furniture dan perabotan di lingkup ruang personal mereka, yaitu kamar tidur.

Berbekal kompetensi di bidang Sains dan Teknologi Interior, Tim PKM Desain Interior FSRD Untar memfokuskan kegiatan ini pada permasalahan minimnya literasi desain (lihat tabel 1). Melalui pendekatan edukasi desain serta pemanfaatan teknologi tepat guna, metode simulasi

tata ruang digunakan untuk memperluas cakrawala peserta dalam memaksimalkan potensi ruang interior mereka. (Interior, 2026)

Tabel 1. Tema PKM Unggulan Prodi Desain Interior 2026-2030

DESAIN INTERIOR					
Tema PKM Unggulan: “Interior Design for Community Empowerment and Sustainable Living” (Desain Interior untuk Pemberdayaan Komunitas dan Kehidupan Berkelanjutan					
No	Kompetensi / Keahlian / Keilmuan	Isu Strategis	Konsep Pemikiran	Pemecahan Masalah	Topik PKM
1.	Desain Interior & UMKM	Rendahnya kualitas ruang usaha kecil	Desain sebagai alat pemberdayaan ekonomi	Pendampingan penataan interior UMKM	Penataan kios; sign system, efisiensi layout, compact design.
2.	Desain Interior Berkelanjutan	Kurangnya penerapan sustainable design di komunitas	Implementasi sustainable interior pada fasilitas publik	Revitalisasi ruang komunitas berbasis material ramah lingkungan, hemat energi dan berkelanjutan.	Green Design, Sustainable Design; hunian urban compact; holis c interior design, design berbasis konsep berkelanjutan di balai warga, hunian, sekolah komunitas, dll.
3.	Desain Inklusif	Kurangnya aksesibilitas kelompok rentan	Universal design untuk ruang inklusif	Pendampingan desain ramah lansia dan disabilitas	Ruang publik inklusif; fasilitas sosial aksesibel, ruang baca ramah anak;
4	Sains Interior & Teknologi	Rendahnya literasi desain dan teknologi	Edukasi desain dan teknologi tepat guna	Pelatihan software desain dan simulasi tata ruang	Pelatihan desain digital; simulasi pencahayaan; optimisasi ruang interior.
5	Manusia dan Ruang	Hunian tidak sehat dan tidak ergonomis	Interior sehat untuk peningkatan kualitas hidup	Evaluasi dan rekomendasi desain rumah sehat	Rumah tinggal sehat; ruang aktivitas dan fasilitas yang ergonomis

2. METODE PELAKSANAAN TNR,11pt 1 spasi (500-700 kata)

Secara umum, rangkaian kegiatan ini terbagi ke dalam tiga tahapan utama, yakni persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi beberapa langkah strategis, antara lain:

- Penyusunan dan pengajuan proposal melalui sistem LINTAR oleh Ketua Tim PKM FSRD.
- Koordinasi internal antara tim dosen dan mahasiswa pendukung.
- Sinkronisasi program dengan pihak Kepala Sekolah selaku mitra.
- Pengadaan serta penyiapan instrumen dan material yang diperlukan.

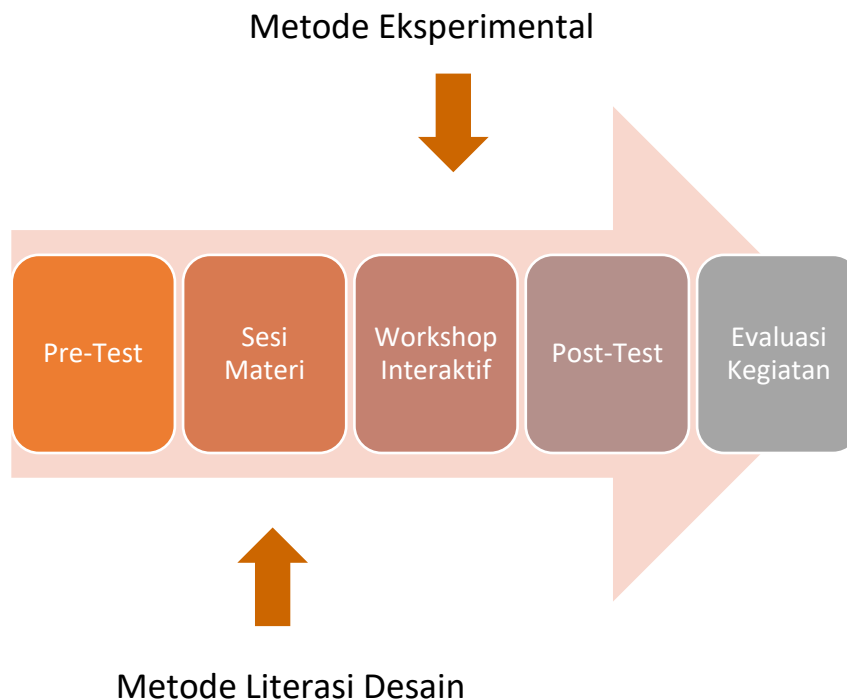
Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mengadaptasi pendekatan yang dilakukan oleh Casban dkk. (2024), yang menitikberatkan pada metode audiensi dan tahap penerapan. Dalam studi tersebut, audiensi berfungsi sebagai sarana identifikasi masalah pada kelompok sasaran. Sejalan dengan hal tersebut, kegiatan ini menggunakan audiensi untuk mendiseminasikan tujuan program kepada peserta. Urgensi kegiatan ini berpijak pada upaya peningkatan literasi siswa SMA. Fenomena rendahnya tingkat literasi di Indonesia, sebagaimana disampaikan oleh Mendikdasmen (Yulianti, 2025), dipicu oleh lima faktor fundamental: (1) Keterbatasan daya serap siswa terhadap esensi bacaan; (2) Defisit pemahaman dalam struktur berbahasa; (3) Degradasi etika dalam berkomunikasi; (4) Lemahnya persepsi terhadap bahasa sebagai instrumen pemersatu bangsa; (5) Minimnya keyakinan terhadap peran bahasa sebagai fondasi pembangun peradaban.

Pelaksanaan kegiatan ini mengintegrasikan dua pendekatan utama, yaitu:

1. Metode Literasi Desain: Tahap ini difokuskan pada diseminasi materi mengenai korelasi antara desain interior dengan kualitas hidup serta kesehatan mental penghuninya. Peserta diberikan pemahaman mendalam mengenai elemen-elemen desain—seperti titik, garis, warna, pola, dan tekstur—serta implementasinya dalam penataan ruang dan furnitur. Selain itu, dilakukan pembahasan komprehensif mengenai aspek kenyamanan fisiologis dan psikologis yang berkaitan erat dengan konfigurasi furniture di dalam ruang tidur pribadi siswa.
2. Metode Eksperimental: Pada tahap ini, peserta terlibat aktif dalam simulasi penyusunan konfigurasi unit furniture dan perabotan menggunakan media stiker yang telah disiapkan oleh tim pengabdian. Eksperimentasi ini bertujuan untuk mengasah sensitivitas peserta terhadap nilai fungsional-praktis serta estetika ruang. Penataan tersebut diarahkan agar selaras dengan kebutuhan fungsional (needs), preferensi personal, serta karakteristik unik masing-masing individu.

Dalam rangka mengevaluasi efektivitas dan keberhasilan program, digunakan instrumen evaluasi berupa Pre-Test dan Post-Test yang dirancang untuk mengidentifikasi signifikansi perubahan pemahaman siswa mengenai peran skema warna pada ruang tidur remaja. Selain itu, pada akhir sesi, peserta diminta mengisi formulir evaluasi untuk menghimpun penilaian subjektif terhadap kualitas pelaksanaan kegiatan. Guna efisiensi dan kemudahan akses, seluruh instrumen evaluasi (Pre-Test, Post-Test, dan Formulir Evaluasi) didistribusikan secara digital melalui tautan Google Form yang dapat diakses melalui pemindaian QR Code.

Gambar 1. Diagram Alir Tahapan Kegiatan PKM



Prosedur Pelaksanaan Kegiatan Rangkaian operasional kegiatan pengabdian masyarakat ini disusun secara sistematis melalui lima tahapan struktural sebagaimana tampil pada diagram alir di atas (gambar 1), dengan rincian materi pertahapnya dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengukuran Awal (Pre-Test). Pada tahap inisiasi pertemuan antara Tim PKM FSRD dan siswa sasaran, didistribusikan tautan yang mengarah pada formulir pre-test. Instrumen ini difungsikan sebagai diagnostik awal untuk memetakan kepakaran dasar peserta terkait elemen desain serta signifikansi implementasinya dalam konfigurasi furnitur dan elemen interior. Proses pengerjaan dilakukan secara digital melalui pemindaian kode batang (barcode) menggunakan perangkat telekomunikasi seluler masing-masing peserta, dengan stimulus soal yang diproyeksikan pada layar utama.
2. Sesi Materi (*Lecture Session*). Sesi ini diformulasikan dalam bentuk presentasi ringkas berdurasi 10 hingga 15 menit, yang berfokus pada diseminasi komprehensif mengenai elemen desain dan penerapannya pada penataan furniture dan perabotan dalam interior. Materi didesain untuk menjembatani urgensi praktis dengan fondasi literasi yang cukup, guna tersampainya kerangka teoritis yang krusial bagi peserta sebelum mengikuti workshop interaktif. Kebutuhan sarana prasarana pada tahap ini mencakup perangkat laptop serta materi presentasi dari Tim PKM, didukung oleh fasilitas layar proyektor milik mitra institusi pendidikan.
3. *Workshop Interaktif (Interactive Workshop)* Pada fase eksperimental ini, peserta didistribusi ke dalam kelompok-kelompok kecil beranggotakan empat hingga lima individu. Setiap kelompok diberikan simulasi kasus berupa profil psikografis remaja yang bervariasi. Profil tersebut berfungsi sebagai variabel penentu bagi kelompok untuk mengidentifikasi kebutuhan spesifik, preferensi personal, serta implikasinya terhadap pemilihan dan penempatan furnitur pada papan tata letak (layout board). Proses ini memanfaatkan media stiker furnitur dan aksesoris yang disiapkan oleh Tim PKM. Tim pengabdian berperan sebagai fasilitator dalam diskusi dan penyusunan papan moodboard, serta melakukan penilaian akhir untuk menentukan kelompok dengan performa penataan ruang terbaik.
4. Pengukuran Akhir (*Post-Test*) Evaluasi pasca-pemaparan materi dilakukan melalui post-test, yang bertujuan untuk mengukur efektivitas intervensi edukasi dengan menggunakan instrumen soal yang identik dengan pre-test. Komparasi hasil antara kedua tes tersebut diharapkan merepresentasikan adanya peningkatan signifikansi pemahaman, yang mengindikasikan atensi dan daya serap peserta terhadap materi yang disajikan. Metodologi pengerjaan konsisten dengan tahap awal, yakni memanfaatkan perangkat seluler masing-masing.
5. Evaluasi Tahap akhir kegiatan mencakup evaluasi menyeluruh yang dilaksanakan oleh Tim PKM FSRD melalui dua mekanisme: (1) pengumpulan data subjektif melalui Formulir Kesan dan Pesan yang diisi oleh peserta, dan (2) penyelenggaraan rapat koordinasi internal untuk mengidentifikasi hambatan operasional serta menyusun rekomendasi strategi perbaikan bagi implementasi kegiatan di masa mendatang.

3. HASIL PEMBAHASAN DAN LUARAN YANG DI CAPAI

3.1 Tahap Persiapan

Tim abdimas desain interior melakukan persiapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, yang meliputi beberapa pekerjaan, diantaranya :

a. Penyusunan dan pengajuan proposal

Beberapa dosen dan kelompok mahasiswa melakukan diskusi mengenai beberapa skema kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berpeluang untuk dilaksanakan, mempertimbangkan mitra lama dan baru yang sudah dijajaki. Diantara kelompok sasaran yang memiliki prospek bagus dan mewakili mitra strategis adalah siswa dengan sekolah sebagai salah satu pemangku kepentingan dalam menyumbang peserta didik (mahasiswa) Untar. Dipilih SMA Kristoforus I, berlokasi di kawasan Grogol Petamburan, Jakarta Barat sebagai mitra untuk

kegiatan abdimas periode 1 tahun 2026. Tim kemudian segera dibentuk , melibatkan dua orang mahasiswa, melakukan pengamatan awal terhadap kelompok sasaran, dalam hal ini siswa-siswi SMA Kristoforus I untuk dapat diidentifikasi jenis kegiatan berikut metode paling tepat, disesuaikan dengan kebutuhan aktual siswa dalam lingkungan ruang personalnya, sebagai gen Z di era digital, di tengah isu SDGs relevan yang melingkupinya.

Setelah melalui diskusi internal, tim menetapkan tema kegiatan berkaitan dengan organisasi furniture dan perabotan siswa SMA, sebagai bentuk ekspresi keunikan jati diri, rasa memiliki dan tanggung jawab, serta pencapaian kenyamanan spasial. Dirumuskan tema kegiatan sebagai “Tata Atur Furniture Kamar Tidur Siswa” berupa kegiatan *workshop*, didahului oleh penyampaian materi dan pengarahan ringkas, diskusi kelompok, dan praktik simulatif menata furniture dan perabotan pada denah ruang tidur yang sudah disediakan. Hasil pengamatan awal, diskusi dengan dosen maupun mahasiswa serta studi kepustakaan terkait, dituangkan ke dalam proposal kegiatan yang diusulkan ke LPPM melalui Lintar.

b. Koordinasi internal antara tim dosen dan mahasiswa pendukung.

Setelah persetujuan oleh LPPM, dosen berkoordinasi secara internal dengan anggota mahasiswa untuk membahas, menyepakati perencanaan serta jadwal kegiatan. Dalam koordinasi dibahas uraian kegiatan, hingga aspek teknis kegiatan secara praktis untuk raihan target kegiatan yang berlangsung setengah hari, disesuaikan dengan prakiraan jumlah, potensi, keterbatasan peserta kegiatan.

c. Sinkronisasi program dengan pihak Kepala Sekolah selaku Mitra

Tim abdimas melakukan audiensi dengan pihak SMA Kristoforus, dalam hal ini Kepala Sekolah, untuk pengenalan tim, penyampaian tujuan kedatangan dan penetapan prakiraan jadwal serta peserta workshop (Lihat gambar no.2 dan 3). Dalam pertemuan juga dibahas prospek kemitraan ke depannya, melibatkan program studi di bawah Fakultas Seni Rupa & Desain, Universitas Tarumanagara.

d. Pengadaan serta penyiapan instrumen dan material yang diperlukan.

Tim abdimas mempersiapkan materi kegiatan berikut perangkat dan material pendukung. Materi kegiatan mencakup soal-soal pre test dan post test; kemudian materi literasi desain (PPT) bagi siswa mengenai kebutuhan furniture sesuai aktivitas siswa, pemenuhan kenyamanan spasial (dari sisi antropometri dan ergonomi terkait), peran ekspresi diri dalam tata atur furniture; demikian juga untuk kegiatan workshop interaktif, yang menghadirkan materi eksperimental didukung perangkat *lay out board* dan lembaran stiker bergambar furniture. *Lay out board* atau papan tata atur sebagai perangkat yang disimulasikan peserta workshop interaktif, terdiri dari lembaran gambar denah dari ruang tidur siswa sebagai studi kasus, berukuran 3meter x 4 meter, dicetak berwarna di atas art paper dengan skala 1 : 15, yang kemudian ditempelkan pada lembaran corrugated board 3 mm ukuran A3 (lihat gambar 4 dan 5).

Di atas permukaan *lay out board*, peserta workshop melakukan simulasi tata atur furniture yang dibutuhkan subjek pengguna ruang, memanfaatkan lembar stiker berwarna atau *cut out sticker*, dimana setiap gambar pada lembar stiker mewakili tampak atas (top view) dari 1 unit furniture atau aksesoris kelengkapan ruang yang keseluruhannya berjumlah 23 buah. Keseluruhan unit furniture dan kelengkapan ruang tadi adalah : tempat tidur (single bed besar), lemari pakaian, nakas, kursi kerja, kursi multi fungsi, kursi sofa, meja belajar tengah, meja belajar sudut, rak buku,

rak multifungsi, rak-rak lepas individual, spot-spot karpet beraneka ukuran dan bentuk (persegi, oval dan lingkaran), pot-pot tanaman hias dan standing lamp (lihat gambar 4). Keseluruhan 23 unit furniture dan aksesoris kelengkapan ruang ini menjadi pilihan bagi peserta workshop untuk diseleksi sesuai kebutuhan pengguna dan di tempelkan pada denah yang telah disediakan pada lembar *corrugated board*. Disamping materi utama yang akan digunakan selama kegiatan, tim juga menyiapkan poster kegiatan sebagai media pajang bagi mitra sekolah.



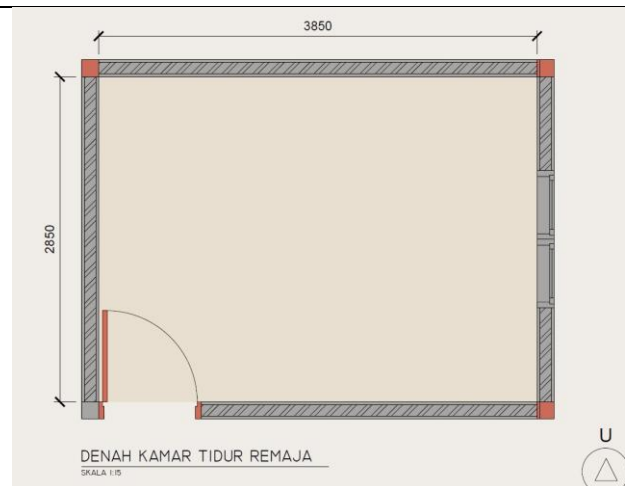
Gambar 2 : pertemuan dengan Kepala Sekolah SMA Kristoforus I (Sumber : dokumentasi tim abdimas)



Gambar 3 : bangunan sekolah SMA Kristoforus I



Gambar 4 : penyiapan lembar stiker mewakili unit furniture dan aksesoris kelengkapan ruang. (Sumber : arsip tim Abdimas, 2026)



Gambar 5 : penyiapan denah ruang untuk disimulasikan tata letak furniture-nya oleh kelompok sasaran kegiatan abdimas. (Sumber : arsip tim Abdimas, 2026)

3.2 Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan abdimas ini melibatkan dua tim abdimas, yang terintegrasi dan terpadu dalam penyelenggaraannya, sejak fase persiapan dan pelaksanaan. Setiap tim, termasuk yang tercakup dalam kegiatan abdimas “Tata Atur Furnitur Ruang Tidur Siswa”, mengajukan dan melaporkan kegiatannya secara terpisah, sesuai independensi dan kekhasan kegiatan abdimasnya. Namun secara kolaboratif, tim memiliki kelompok sasaran, tema besar dan klaster bidang keahlian yang sama dengan satu tim lainnya, yang mengambil judul : “Ekspresi Diri Remaja melalui Desain Kamar”; dengan fokus kegiatan workshop pada penggarapan *moodboard* yang merepresentasikan keunikan personalitas siswa.

a. Pembukaan dan Pengarahan Kegiatan

Kegiatan Abdimas dilaksanakan pada tanggal 18 Juni 2024, di aula gedung utama SMA Kristoforus I, lantai 2. Kegiatan dihadiri oleh Kepala Sekolah dan staf, kemudian siswa SMA sebanyak 35 orang dan keseluruhan tim abdimas dari Universitas Tarumanagara. Sambutan dari Kepala Sekolah dan perkenalan tim abdimas Prodi Desain Interior mengawali rangkaian kegiatan abdimas ini, dilaksanakan tepat waktu sesuai jadwal yang telah ditetapkan sebelumnya; pk. 09.00 (lihat gambar no. 6).

b. Pemetaan Kemampuan Awal Peserta

Selama 10 menit, yaitu pk. 09.05 hingga 09.15, para siswa melaksanakan Pre-Test. Kegiatan diawali dengan sesi perkenalan dan pengondisian antara tim Abdimas dari Program Studi Desain Interior bersama para siswa yang menjadi peserta (lihat gambar no. 7). Pada momen pembuka ini, tim mendistribusikan tautan ke formulir evaluasi awal (*pre-test*). Sebagaimana dijelaskan pada bagian Metode sebelumnya, pre test ini diterapkan pada kegiatan awal sebagai langkah diagnostik untuk mengukur sejauh mana pemahaman para siswa mengenai konsep-konsep dasar desain interior. Selain itu, instrumen ini juga bertujuan untuk menilai sejauh mana siswa memahami pentingnya penerapan ilmu dasar tersebut dalam menata serta mengonfigurasi furnitur dan aksesori sebagai bagian tak terpisahkan dari elemen interior. Peserta memulai tes dengan memindai kode batang (*QR code*) menggunakan telepon seluler masing-masing untuk mengakses lembar jawaban dan memilih jawaban yang paling tepat dari setiap pertanyaan. Prosedur tersebut berhasil dilalui peserta tanpa kendala teknis dan setiap jawaban atas pertanyaan seluruh peserta dapat terakses ke media penyimpanan digital (*drive*) tim.

c. Penyampaian Materi (*Lecture Session*).

Selesai sesi pre test, peserta kegiatan dikondisikan untuk mengikuti penyampaian materi oleh ketua tim abdimas, dalam bentuk presentasi ringkas berdurasi 15 menit, yang menitikberatkan konten komprehensif mengenai latar belakang urgensi dan signifikansi penataan furniture dan aksesori interior dalam kamar tidur siswa; berkaitan juga dengan kondisi buruk dari ruang personal siswa yang kerap terjadi dan perlu dihindari, serta tantangan bagi siswa untuk menjadikan ruangnya sebagai *digital sanctuary* yang kondusif bagi pengembangan ruang sebagai manifestasi ekspresi pribadi, fungsi relaksasi sekaligus menunjang produktifitas mereka (lihat gambar no. 8). Materi didesain untuk menjembatani urgensi praktis dengan fondasi literasi

yang cukup mencakup dasar pengetahuan antropometri dan ergonomi, guna tersampainya kerangka teoritis yang krusial bagi peserta sebelum mengikuti workshop interaktif. Kebutuhan sarana prasarana pada tahap ini didukung oleh perangkat laptop, materi presentasi dari Tim abdimas, ditunjang oleh fasilitas proyektor dan layar milik mitra kegiatan. Bagian akhir dari sesi ini, yang berlangsung sejak pk. 10.15 hingga 10.30 (sebagai sesi kedua setelah kegiatan tim abdimas sebelumnya), diisi pengarahannya bagi peserta untuk bersiap memasuki sesi selanjutnya, yaitu *workshop*.

d. Pelaksanaan *Workshop*.

Sesuai penyampaian materi, peserta diklasifikasi ke dalam enam kelompok kegiatan beranggotakan lima hingga enam orang siswa. Setiap kelompok diberikan simulasi kasus berupa penetapan profil psikografis remaja yang bervariasi. Profil tersebut berperan penentu variabel bagi kelompok untuk menetapkan kebutuhan khas, kecenderungan pribadi, serta pengaruhnya terhadap pemilihan dan penempatan furnitur pada papan tata letak (*layout board*). Profil wajib yang perlu dipertimbangkan adalah aspek gender, tipikal karakter introvert atau ekstrovert dari subjek kasus, kegemaran dan pola rutinitas keseharian siswa. Proses ini memanfaatkan media papan denah kosong dan stiker furnitur serta aksesoris yang disiapkan oleh Tim PKM. Tim abdimas berperan sebagai fasilitator dalam diskusi dan penyusunan layout pada papan denah. 23 buah unit gambar sebagai *cut out* stiker disiapkan dalam potongan-potongan satuan, yang memudahkan peserta mengubah, memastikan posisi yang paling tepat dari unit furniture dan aksesoris interior ke dalam denah kosong, sebelum stiker ditempel permanen pada lembar denah (lihat gambar no.9) Untukantisipasi pembukaan dan penempelan ulang stiker yang sudah ditempel permanen, tim abdimas menyiapkan bahan stiker *vinyl* dan permukaan denah yang terlaminsi, menghindari robekan atau kerusakan. Keputusan simulatif di atas denah kosong dilakukan berdasarkan kesepakatan atas diskusi kelompok yang dilakukan oleh seluruh anggota. Sesi *workshop* berlangsung dari pk.10.30 hingga pk. 11.25. Di akhir sesi, ketua dan anggota tim abdimas melakukan kurasi untuk menentukan kelompok dengan performa penataan ruang terbaik.

e. Pengukuran Akhir (*Post-Test*).

Setelah menyelesaikan kegiatan *workshop*, dilakukan evaluasi pasca-kegiatan dilakukan melalui post-test, ditujukan untuk mengukur tingkat keberhasilan pembekalan pengetahuan dan kegiatan praktik eksperimental melalui instrumen soal yang sama dengan pre-test. Perangkat dukung yang diterapkan sama juga dengan kegiatan pre test, yaitu kode batang untuk dipindai, perangkat seluler dan media penyimpanan (*drive*) tim. Komparasi hasil antara kedua tes tersebut (lihat lampiran) menggambarkan adanya peningkatan berarti dari pemahaman, yang menandai perhatian, intensi dan penangkapan peserta kegiatan terhadap materi yang tersampaikan. Kegiatan pengukuran akhir berlangsung pk. 11.25-11.35, berlangsung tertib dan lancar tanpa kendala teknis.

f. Pengumuman hasil kurasi, penyerahan hadiah, penutupan dan foto bersama.

Selesai pelaksanaan post test, tim abdimas mengumumkan kelompok pemenang sesuai hasil kurasi. Kelompok pemenang mewakili kegiatan tim abdimas 1 dan tim abdimas 2 diberikan hadiah sesuai dengan capaiannya tersebut, dan menandai akhir dari rangkaian kegiatan abdimas yang secara formal dilakukan dalam sesi acara penutupan, berlangsung pk.11.35-12.00. Acara penutupan dan foto bersama menghadirkan seluruh tim abdimas Program Studi Desain Interior,

Universitas Tarumanagara, peserta kegiatan, Kepala Sekolah dan staf pengajar SMA Kristoforus I (lihat gambar 10 dan 11).



Gambar 6 : sesi pembukaan. Sumber : dokumentasi tim abdimas, 2026.



Gambar 7 : pemetaan kemampuan awal peserta. Sumber : dokumentasi tim abdimas, 2026.



Gambar 8 : sesi pemaparan materi. Sumber : dokumentasi tim abdimas, 2026.



Gambar 9 : sesi workshop. Sumber : dokumentasi tim abdimas, 2026



Gambar 10 : pemberian hadiah kepada kelompok dengan karya terbaik. Sumber : dokumentasi tim abdimas, 2026.



Gambar 11 : foto bersama Kepala Sekolah, staf guru, peserta, dan seluruh tim abdimas. Sumber : dokumentasi tim abdimas, 2026.

LUARAN KEGIATAN (**wajib menghasilkan ketiga luaran berikut**)

Luaran		
1	Artikel Publikasi di Jurnal Terindeks SINTA/Prosiding Internasional/Artikel Publikasi di Jurnal Nasional lainnya. Artikel berjudul :	Minimal LoA dan Draft Artikel
2	Hak Kekayaan Intelektual (HKI) – Poster, berjudul :	Sertifikat HKI
3	Produk/ <i>prototype</i>	Laporan

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan abdimas berjudul Tata Atur Furniture Kamar Tidur Siswa SMA, dilakukan dengan dasar metodologis dan pendekatan spesifik sebagai respon atas sejumlah isu dan permasalahan remaja sebagaimana disampaikan pada bagian Pendahuluan, dikaitkan dengan ruang personalnya. Kelompok sasaran kegiatan, yaitu siswa SMA, membutuhkan stimulus kegiatan yang tepat dan menantang, sesuai klaster mereka sebagai generasi z. Intervensi literasi desain dan kegiatan eksperimental dalam workshop dilakukan berdasarkan kaidah saintifik baku namun praktis, menggabungkan pendekatan psikomotorik dan kognisi yang berimbang, memadukan perangkat digital dan alat bantu manual. Tendensi generasi z untuk mengapresiasi perangkat fisik sebagai media non digital mendorong kegiatan abdimas kali ini dengan pendekatan tadi. Beberapa butir capaian yang diperoleh dari kegiatan abdimas ini, dijabarkan dalam beberapa butir simpulan bahasan di bawah ini.

- Siswa menyerap maksimal materi literasi desain yang disampaikan secara teoritis, terindikasi dari fokus, ketertiban dan intensitas keterlibatan siswa dalam pelaksanaan pre test maupun post test, dengan eskalasi capaian nilai yang signifikan. Keakraban siswa

dengan gawai pribadinya, berikut terapan metode evaluasi digital, ditambah ketiadaan masalah teknis yang dihadapi selama kegiatan, turut memberikan kenyamanan siswa selama sesi kegiatan berlangsung.

- Kekuatan kolektif kelompok sebaya (*peer group*) dalam kegiatan workshop tampil sebagaimana teramati dalam kegiatan berlangsung. Siswa terlibat dalam diskusi diantara sesama anggota kelompok, intens dalam fase analisis terhadap kebutuhan furniture sesuai latar belakang psikografis subjek kasus, sebelum melakukan pencocokan furniture dalam posisi spesifik pada denah kosong yang diberikan. Capaian signifikan dari sesi workshop terindikasi dari mayoritas tampilan tata letak furnitur dan aksesoris interior yang memenuhi kriteria fungsi dan kepatutan konfigurasi dengan eksekusi yang cukup rapih. Intensitas siswa dalam kegiatan workshop ini berkorelasi secara tidak langsung pada perolehan hasil post tes mereka yang tereskalasi signifikan.

Dapat disampaikan sebagai saran disini, jika kegiatan semacam ini dilakukan dengan variasi maupun pengayaan materi workshop-nya, mempertimbangkan penerapan aplikasi *mobile* untuk melengkapi perangkat manual yang sudah ada, untuk peningkatan daya tarik dan penambahan kelengkapan materi pendukung workshop

DAFTAR PUSTAKA

- Casban, C., Gani, N. A., Marfuah, U., Hapsari, A. S., & Sobariah, S. (2024). Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat untuk Meningkatkan Kualitas Proses Produksi dan Pemasaran Jamur Tiram pada Kelompok Tani Tiram Mandiri di Parungkuda. *Warta LPM Vol. 27 No. 2 (Juli)*, 341-350. <https://doi.org/10.23917/warta.v27i2.3144>
- Interior, P. D. (2026, Maret). Tema PKM Unggulan: "Interior Design for Community Empowerment and Sustainable Living (Desain Interior untuk Pemberdayaan Komunitas dan Kehidupan dan Kehidupan Berkelanjutan. *Tema PKM Unggulan Untar*. Jakarta, DKI Jakarta, Indonesia: LPPM Untar.
- Online, I. (2019, April 24). *Wujudkan Kamar Anak yang Dapat Tingkatkan Kreativitas dan Imajinasi*. Retrieved from informa.co.id: <https://informa.co.id/inspirations/wujudkan-kamar-anak-yang-dapat-tingkatkan-kreativitas-dan-imajinasi> <https://informa.co.id/inspirations/wujudkan-kamar-anak-yang-dapat-tingkatkan-kreativitas-dan-imajinasi>
- Pramono, S., Astuti, D., W. (2024). Pengaruh Tingkat Kenyamanan Visual Interior terhadap perilaku Pengguna Ruang Kamar Kost. Dalam *SIAR VI 2024 : Seminar Ilmiah Arsitektur*. (pp.160-170). ISSN: 1411-8912. <http://siar.ums.ac.id/> <https://proceedings.ums.ac.id/siar/issue/view/72>
- Sofisyakharin, S., Mutiara, D. (2024). Strategi Efisiensi Penataan Ruang Hunian di Asrama UIN SMH Banten terhadap Kenyamanan Penghuni. Dalam *SIAR VI 2024 : Seminar Ilmiah Arsitektur*. (pp.265-272). ISSN: 1411-8912. <http://siar.ums.ac.id/> <https://proceedings.ums.ac.id/siar/issue/view/72>
- Razani, B., & Yuli, N. G. (2021). Pengaruh Tata Ruang Kamar terhadap Psikologis Remaja. *Seminar Karya & Pameran Arsitektur Indonesia 2021: Sustainable Architecture & Building Performance* (pp. 324-341). Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia. <http://hdl.handle.net/123456789/43479>

- Sustco. (2026, Mar 17). *What is Education for Sustainable Development?* Retrieved from Sustco.csciformazione.eu: <https://sustco.csciformazione.eu/what-is-education-of-sustainable-development/> <https://sustco.csciformazione.eu/what-is-education-of-sustainable-development/>
- Unesco. (2026, Maret 13). *SDG 4 - Education 2023*. Retrieved from unesco.org: <https://www.unesco.org/sdg4education2030/en> <https://www.unesco.org/sdg4education2030/en>
- Widiantoro, R. (2026, Feb 08). *7 Inspirasi Desain Kamar Tidur 2026 yang Lebih Nyaman, Personal, dan Bikin Betah*. Retrieved from momsmoney.kontan.co.id: <https://momsmoney.kontan.co.id/news/7-inspirasi-desain-kamar-tidur-2026-yang-lebih-nyaman-personal-dan-bikin-betah> <https://momsmoney.kontan.co.id/news/7-inspirasi-desain-kamar-tidur-2026-yang-lebih-nyaman-personal-dan-bikin-betah>
- Yulianti, C. (2025, Juni 24). *Literasi RI Masih Rendah, Mendikdasmen Ungkap 5 Alasan Utama*. Retrieved from detik.com/edu: <https://www.detik.com/edu/sekolah/d-7979637/literasi-ri-masih-rendah-mendikdasmen-ungkap-5-alasan-utamanya> <https://www.detik.com/edu/sekolah/d-7979637/literasi-ri-masih-rendah-mendikdasmen-ungkap-5-alasan-utamanya>

LAMPIRAN

Lampiran materi kegiatan (ppt)



Latar Belakang & Urgensi

Kondisi yang dihindari



Latar Belakang & Urgensi

Aesthetic Digital Sanctuary – Your Bedroom



Mendukung SDG 4: Pendidikan Berkualitas

Kualitas pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kurikulum formal, tetapi juga lingkungan belajar yang **inklusif, aman, dan efektif**.

- Penataan ruang yang baik **mencegah stres akademik**.
- Desain interior mendukung **kesejahteraan mental**.
- Literasi desain membangun **kemandirian siswa**.



Tujuan Kegiatan

Kedisiplinan,
ketertiban &
Rasa Memiliki

Tata Atur Furniture
Refleksi
Citra Diri

Tata Atur Furniture
menuju
**Kenyamanan
Spasial**

Dasar-Dasar Literasi Desain

Menata Program Aktivitas & Kebutuhan Fasilitas

Aktivitas	Fasilitas
Istirahat, tidur	Tempat tidur
Ganti pakaian, berias, menyimpan pakaian	Lemari pakaian, Meja Rias
Belajar/ studi	Meja belajar, rak buku
Hobby – mengerjakan aktivitas hobby, menyimpan benda pakai, model, peralatan khusus,	Rak display/penyimpanan, kursi baca
Sosial	Kursi sofa, puff, seating mat, spot carpet
Membersihkan ruang	Rak Peralatan

Dasar-Dasar Literasi Desain

Menata Program Aktivitas & Kebutuhan Fasilitas



Dasar-Dasar Literasi Desain

Menata Program Aktivitas & Kebutuhan Fasilitas



Dasar-Dasar Literasi Desain

Menata Program Aktivitas & Kebutuhan Fasilitas



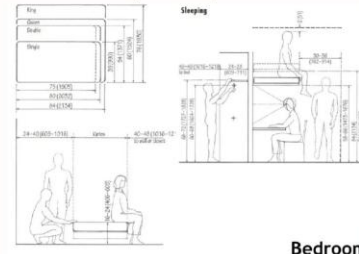
Dasar-Dasar Literasi Desain

Kenyamanan Spasial



Dasar-Dasar Literasi Desain

Kenyamanan Spasial



Dasar-Dasar Literasi Desain



Kenyamanan Spasial :
Posisi tempat tidur
terhadap bukaan
pintu dan jendela

Progresi pemahaman siswa terhadap Tata Atur Furniture dalam konteks Keraturan, Kenyamanan Spasial dan citra diri.



Alur Kegiatan Pengabdian



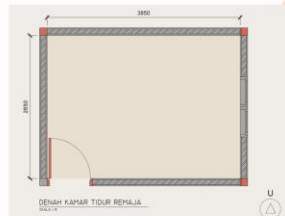
Workshop Lay out Furniture

Siswa dilibatkan dalam kegiatan eksperimental menata furniture dan fasilitas dalam denah kamar tidur secara berkelompok.



Penataan furniture & aksesori interior

- ✓ Analisis kebutuhan furniture berdasarkan profil pengguna ruang
- ✓ Analisis batasan ruang : ukuran pxl, posisi pintu dan jendela.
- ✓ Analisis Efisiensi lay out dan kenyamanan spasial
- ✓ Eksperimen Konfigurasi Stiker



Penataan furniture & aksesori interior

- ✓ Pemilihan gambar stiker furniture/ aksesori interior yang paling tepat berdasarkan kebutuhan pengguna dan ukuran ruang
- ✓ Unit-unit furniture dan aksesori dapat disimulasikan pada denah, dicocokkan bentuk, ukurannya dengan ruang yang tersedia.



Penataan furniture & aksesoris interior

- ✓ Unit furniture/aksesori interior sudah dipotong perunit untuk bisa dipindahkan posisinya, sebelum direkatkan pada lokasi yang paling tepat.
- ✓ Unit-unit furniture dan aksesoris tidak perlu digunakan semua, perhatikan keleluasaan maupun keterbatasan ruang yang ada, perhatikan juga jarak dan sirkulasi yang perlu dialokasikan.



? Tanya Jawab

Terima kasih atas perhatian Anda.
Mari berdiskusi untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik bagi remaja.

Tim PKM FSRD Untar

Email: augustinaw@fsrd.untar.ac.id | aghastyaa@fsrd.untar.ac.id | Jakarta, 2026

Image Sources



https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/6/6e/Sustainable_Development_Goal_4.png/1280px-Sustainable_Development_Goal_4.png?utm_source=commons.wikimedia.org&utm_campaign=index&utm_content=thumbnail
Source: commons.wikimedia.org



<https://designerseducation.com/wp-content/uploads/2023/02/interior-design.png>
Source: designerseducation.com

Lampiran Surat Kerjasama dengan Mitra

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN KERJA SAMA DARI MITRA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Pimpinan : Fransiscus Xaverius Sri Wahyudi, S.Pd.
Jabatan : Kepala Sekola SMA Kristoforus 1
Nama Mitra : SMA Kristoforus 1
Bidang Usaha : Pendidikan
Jumlah Pegawai/Siswa : Total 679 Siswa
Alamat Mitra : Jl. Rahayu No. 10, RT.14/RW.4, Kel. Jelambar, Kecamatan
Grogol Petamburan, Kota Jakarta Barat, DKI Jakarta

Dengan ini menyatakan bersedia untuk bekerjasama dengan Pelaksana Kegiatan PKM

Nama Dosen Pengusul : Dr. Aghastya Wiyoso, M.Sn.
Program Studi/Fakultas : Desain Interior / Fakultas Seni Rupa & Desain
Perguruan Tinggi : Universitas Tarumanagara

Bersama ini kami menyatakan dengan sebenarnya bahwa antara pihak Mitra dan Pelaksana Kegiatan Pengabdian Masyarakat (PKM) tidak terdapat hubungan kekeluargaan maupun hubungan usaha dalam bentuk apa pun.

Demikian Surat Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab, serta tanpa adanya unsur paksaan dari pihak mana pun, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 19 Mei 2026

Yang Menyatakan



(Fransiscus Xaverius Sri Wahyudi, S.Pd.)

Lampiran : Logbook kegiatan

LOGBOOK PKM

Judul PKM : Tata Atur Furniture Kamar Tidur Siswa SMA
 Ketua Pelaksana : Dr. Aghastya Wiyoso, M.Sn
 Anggota : 1. Bonaventura Nathaniel W.S
 2. Ruby Violeta Tan



Hari/Tanggal Wajib diisi	Kegiatan	Pelaksana Ketua/Anggota	Catatan (uraian Kerja)
26 Maret 2026	Pemasukan Proposal Kegiatan melalui Lantar	Ketua	
24 April 2026	Persetujuan Proposal dan Penerbitan Surat Tugas Pelaksana dan Mahasiswa	Ketua dan Anggota	
12-13 Mei 2026	Koordinasi tim internal	Ketua dan Anggota	Mengidentifikasi jenis, jabatan, aspek teknis dari materi kegiatan
20 Mei 2026	Pertemuan dengan Kepala Sekolah SMA Kristoforus I	Ketua dan Anggota	Perkenalan tim abdimas, penyampaian maksud dan tujuan kegiatan, penetapan jadwal bayangan dan peserta kegiatan abdimas
30 Mei 2026	Penyampaian konfirmasi jadwal kegiatan dari Kepala Sekolah	Ketua	Penyampaian konfirmasi melalui pesan WhatsApp
13-17 Juni 2026	Persiapan Kegiatan abdimas	Ketua dan Anggota	Persiapan materi pendukung kegiatan, di rumah dan kampus.
18 Juni 2026	Kegiatan abdimas di SMA Kristoforus I	Ketua dan Anggota, melibatkan mitra dan kelompok sasaran	Pengantar/ sambutan dari pelaksana dan mitra kegiatan, pretest, penyampaian materi, post test, workshop interaktif dan evaluasi kegiatan.
19 Juni-30 Juli	Kegiatan Monitoring dan Evaluasi	Ketua dan Anggota	Penyelesaian Laporan Monev dan luaran yang diminta

Lampiran Poster (Diajukan sebagai HKI)



TIM PELAKSANA : Aghastya Wiyoso, Bonaventura Nathaniel W.S., Ruby Violetta Tan



28 of 10,443



[JBMI] Submission Acknowledgement Inbox x



Lydiawati Soelaiman

to me ▾

Thu, Sep 10, 7:03 PM (6 days ago)



It looks like this message is in English



[Translate to Chinese \(Traditional\)](#)

Dr. Aghastya Wiyoso:

Thank you for submitting the manuscript, "EDUKASI LITERASI DESAIN UNTUK MEMBANGUN KEPEDULIAN TERHADAP KENYAMANAN RUANG PERSONAL DAN AKTUALISASI DIRI REMAJA" to Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia. With the online journal management system that we are using, you will be able to track its progress through the editorial process by logging in to the journal web site:

Submission URL: <https://journal.untar.ac.id/index.php/baktimas/authorDashboard/submission/38791>

Username: admin_aghastya

If you have any questions, please contact me. Thank you for considering this journal as a venue for your work.

Lydiawati Soelaiman

↩ Reply

➡ Forward



💬 Share in chat

EDUKASI LITERASI DESAIN UNTUK MEMBANGUN KEPEDULIAN TERHADAP KENYAMANAN RUANG PERSONAL DAN AKTUALISASI DIRI REMAJA

Aghastya Wiyoso¹, Bonaventura Nathaniel W.², Ruby Violetta Tan³

¹Program Studi Desain Interior, Universitas Tarumanagara

Email: aghastyaa@fsrd.untar.ac.id

² Program Studi Desain Interior, Universitas Tarumanagara

Email: bonaventura.615250038@stu.untar.ac.id

³ Program Studi Desain Interior, Universitas Tarumanagara

Email: ruby.615250049@stu.untar.ac.id

ABSTRACT

For high school teenagers, the bedroom represents the most fundamental private space that becomes the center of control over all their daily activities. The strategic value of the existence of the bedroom as a personal space for teenagers requires careful consideration in its planning and implementation; something that is often overlooked by the users themselves. The lack of significant awareness of design literacy among adolescents encourages the implementation of this community service activity. This service program is designed to provide an in-depth understanding of how furniture arrangement can substantially affect the comfort and effectiveness of the space. Through an approach that combines theory and practice, participants are invited to dive into the basic elements of interior design and its relevance to the lifestyle of residents. This activity is divided into two main phases: theoretical exposure and interactive practice. In the initial stage, a descriptive method is used to examine the correlation between interior design, mental health, and quality of life. Students are given an understanding of simple programming to determine furniture units according to needs based on the type of activities that must be accommodated, then the basics of furniture layout follow the rules of spatial comfort according to anthropometric and proxemic principles. Furthermore, participants are involved in a workshop session with an affective and psychomotor approach to compile a layout board using a set of furniture stickers. The output of this series of activities is a layout design that is able to harmonize the personal character of the room owner with the functionality of the space optimally. **Keywords:** interior design, bedroom, arrangement, teenagers.

ABSTRAK

Bagi remaja SMA, kamar tidur merepresentasikan ruang privat paling fundamental yang menjadi pusat kendali atas segala aktivitas harian mereka. Nilai strategis keberadaan kamar tidur sebagai ruang personal remaja membutuhkan pertimbangan matang dalam perencanaan dan pelaksanaannya; hal yang kerap terabaikan oleh penggunanya sendiri. Belum signifikannya kesadaran literasi desain di kalangan remaja mendorong dilakukannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Program pengabdian ini disusun untuk memberikan pemahaman mendalam mengenai bagaimana tata atur furnitur mampu memengaruhi kenyamanan serta efektivitas ruang secara substansial. Melalui pendekatan yang menggabungkan teori dan praktik, peserta diajak menyelami elemen dasar desain interior serta relevansinya terhadap pola hidup penghuni. Kegiatan ini terbagi dalam dua fase utama: paparan teoretis dan praktik interaktif. Pada tahap awal, metode deskriptif digunakan untuk menelaah korelasi antara desain interior, kesehatan mental, dan kualitas hidup. Siswa diberikan pemahaman mengenai pemrograman sederhana untuk menentukan unit furnitur sesuai kebutuhan berdasarkan jenis aktivitas yang harus diakomodasi, kemudian dasar-dasar tata letak furnitur mengikuti kaidah kenyamanan spasial sesuai prinsip antropometri dan proksemika. Selanjutnya, peserta terlibat dalam sesi pelatihan dengan pendekatan afektif dan psikomotorik untuk menyusun layout board menggunakan set stiker furnitur. Luaran dari rangkaian kegiatan ini adalah rancangan tata letak yang mampu menyelaraskan antara karakter personal pemilik kamar dengan fungsionalitas ruang secara optimal.

Kata kunci: Desain Interior; Kamar Tidur; Tata atur; Furniture; Remaja

1. PENDAHULUAN

Bertitik tolak dari upaya pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (TPB) atau *Sustainable Development Goals* (SDGs) butir 4, yaitu Pendidikan Berkualitas, ditegaskan bahwa lingkup kegiatan belajar tidak terbatas pada proses yang berlangsung di dalam ruang kelas formal sekolah. Lebih dari itu, pendidikan berkualitas mencakup penciptaan atmosfer belajar yang suportif, aman, dan inklusif di seluruh ekosistem kehidupan peserta didik, termasuk dalam lingkup ruang individu personal mereka, sebagai bagian tak terpisahkan dari keberlanjutan proses pendidikan dan pembentukan karakter peserta didik (Unesco, 2026). Faktanya, penataan kamar tidur siswa sekolah yang kerap tidak tergarap dengan baik bukan saja menampilkan citra visual yang buruk maupun tidak representatif, melainkan lebih jauh berpotensi mencetuskan tingkat stres psikologis, degradasi motivasi belajar, serta hambatan fisik bagi kenyamanan maupun konsentrasi siswa dalam melakukan proses pembelajaran mandiri dan aktualisasi diri di ruang personalnya. Rangkaian kegiatan apapun, termasuk kegiatan belajar dan pengembangan kapasitas kognitif, berawal dari ruang kecil milik individu. Ketertiban, keselarasan, dan daya dukung optimal pada ruang personal pagi penggunaannya sangat menentukan keberhasilan proses belajar kolektif yang lebih kompleks, serta berimplikasi luas pada kesejahteraan diri, harmonisasi keluarga, dan kontribusi masyarakat di masa kini dan masa depan (Sustco, 2026).

Sejalan perkembangan tren kehidupan kontemporer pada tahun 2026, fungsi kamar tidur telah mengalami pergeseran paradigma yang sangat signifikan menjadi sebuah 'Digital Sanctuary'. Bagi generasi Z dan generasi Alpha, kamar tidur tidak lagi sekadar difungsikan sebagai tempat peristirahatan fisik pasca-aktivitas harian bagi akomodasi tipikal mereka sebagai generasi yang kerap diasosiasikan dengan kebiasaan 'rebahan' dan tempat berinteraksi sosial secara terbatas (Widiantoro, 2026). Kamar tidur kini telah bertransformasi menjadi pusat kendali seluruh spektrum aktivitas hidup siswa, termasuk kegiatan pembelajaran digital, pembuatan konten kreatif, eksplorasi hobi, hingga interaksi sosial berbasis media daring. Penataan kamar tidur yang adaptif, terstruktur, dan ergonomis menjadi syarat mutlak untuk menjaga kesehatan fisik dan kestabilan mental siswa di tengah tingginya intensitas penggunaan perangkat digital di dalam ruang personal.

Ditegaskan dalam kajian ilmiah oleh Razani dan Yuli (2021), sifat individual kamar tidur remaja terikat secara erat dengan konsep Personal Space. Merujuk pada pemikiran Robert Gifford, pentingnya batas-batas ruang yang melingkupi kategori ruang personal ini terletak pada kemampuannya untuk menguatkan nilai privasi serta otonomi individu. Bertambah dekatnya lingkaran atau circle ruang dengan keberadaan fisik dan psikologis remaja pemilik kamar tidur, maka semakin kuat pula nilai privasi yang dituntut pada lingkup ruang tersebut. Dalam konteks ini, berlaku kekhususan ruang yang sepenuhnya berada di bawah kendali individu pemilik personal space, baik saat ia bergerak, berdiri, duduk bekerja, hingga berbaring beristirahat. Oleh karena itu, kamar tidur kerap menjadi penanda otoritas utama bagi penggunaannya dalam mengekspresikan keunikan personalitas, minat, serta identitas diri yang sedang berkembang (Online, 2019).

Kajian berdimensi psikologis dan perilaku ini menjadi sangat krusial mengingat tingginya porsi waktu yang dihabiskan oleh remaja di dalam kamar tidur mereka. Tata letak furnitur dan elemen perabotan pendukung yang diselarasakan dengan kondisi pencahayaan alami/buatan, kelancaran sirkulasi udara, pembentukan citra visual ruang, serta komposisi warna yang harmonis akan secara langsung memicu respons psikologis positif dan menjaga kestabilan mood penghuninya. Lebih jauh, gubahan ruang interior terbukti memengaruhi pola perilaku (behavioral setting) pengguna (Pramono & Astuti, 2024), di mana konfigurasi spasial yang tertata dengan baik dapat membentuk pola sikap yang disiplin, alur gerak yang efisien, serta persepsi spasial yang positif dalam unit hunian paling dasar.

Di samping aspek psikologis dan perilaku, kenyamanan fisik (fisiologis) merupakan aspek fundamental yang sangat dipengaruhi oleh tata letak interior. Hal ini mencakup pemenuhan standar dimensi unit furnitur, jarak sirkulasi antar-objek, serta ketersediaan clearance area yang sesuai dengan antropometri tubuh manusia. Konfigurasi perabotan yang presisi tidak hanya menciptakan efisiensi pemanfaatan luasan ruang yang terbatas, melainkan juga menjamin keamanan postural dan kenyamanan fisik saat siswa beraktivitas dalam durasi panjang (Sofisyakharin & Mutiara, 2024).

Melihat dinamika tersebut, timbul urgensi yang sangat mendesak mengenai perlunya peningkatan literasi desain di kalangan siswa SMA. Literasi desain memberikan pemahaman holistik bahwa keindahan visual (estetika) harus berjalan seiring dengan fungsionalitas teknis dan kenyamanan psikologis. Fenomena rendahnya tingkat literasi secara umum di Indonesia, sebagaimana diungkapkan oleh Mendikdasmen (Yulianti, 2025), dipicu oleh lima faktor utama: (1) keterbatasan daya serap terhadap esensi bacaan dan informasi visual; (2) defisit pemahaman dalam struktur sintaksis dan spasial; (3) degradasi etika dan kedisiplinan berinteraksi; (4) lemahnya persepsi terhadap bahasa dan simbol sebagai instrumen pemersatu; serta (5) minimnya keyakinan terhadap peran pemikiran kritis sebagai fondasi peradaban. Dalam konteks ruang interior, rendahnya literasi desain menyebabkan banyak siswa gagal mengoptimalkan potensi kamar tidur mereka, yang berdampak pada terciptanya lingkungan ruang yang berantakan, sempit, dan memicu stres akademik.

Merespons permasalahan tersebut, Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) Universitas Tarumanagara menginisiasi program pengabdian dengan sasaran siswa SMA Kristoforus 1 Jakarta Barat. Program ini dirancang untuk membekali siswa dengan pengetahuan literasi desain serta keterampilan praktis dalam mengorganisasi tata atur furnitur kamar tidur mereka. Pelaksanaan kegiatan ini secara strategis menginduk pada Tema PKM Unggulan Program Studi Desain Interior FSRD Untar Periode 2026-2030, yaitu 'Interior Design for Community Empowerment and Sustainable Living', khususnya pada fokus rumpun keahlian Sains Interior & Teknologi serta Manusia & Ruang (Interior, 2026), sebagaimana dipaparkan pada Tabel 1.

Tabel 1: Mapping Rumpun Keahlian dan Isu Strategis PKM Desain Interior FSRD Untar

	Kompetensi / Keahlian	Isu Strategis	Pemecahan Masalah	Topik Relevan PKM
1	Desain Interior & UMKM	Rendahnya kualitas ruang usaha kecil	Pendampingan penataan interior UMKM	Penataan kios, efisiensi layout, compact design.
2	Desain Interior Berkelanjutan	Kurangnya penerapan sustainable design	Revitalisasi ruang komunitas berbasis material ramah lingkungan	Green design, hunian urban compact, desain berbasis konsep berkelanjutan.
3	Desain Inklusif	Kurangnya aksesibilitas kelompok rentan	Pendampingan desain ramah lansia dan disabilitas	Ruang publik inklusif, fasilitas sosial aksesibel, ruang baca ramah anak.
4	Sains Interior & Teknologi	Rendahnya literasi desain dan teknologi ruang	Edukasi desain dan teknologi tepat guna simulasi tata ruang	Pelatihan desain, simulasi pencahayaan, optimalisasi tata ruang personal.
5	Manusia dan Ruang	Hunian tidak sehat dan tidak ergonomis	Evaluasi dan rekomendasi desain rumah/ruang sehat	Rumah tinggal sehat, ruang aktivitas ergonomis, tata atur furnitur kamar.

2. METODE PELAKSANAAN PKM

Metodologi pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mengadaptasi dan mengembangkan kerangka kerja pemberdayaan masyarakat yang dirumuskan oleh Casban dkk. (2024). Pendekatan tersebut menitikberatkan pada dua pilar utama, yaitu metode audiensi (diseminasi edukatif) dan tahap penerapan (eksperimentasi praktis). Audiensi difungsikan sebagai media identifikasi masalah serta penanaman pemikiran teoritis pada kelompok sasaran, sedangkan tahap penerapan memfasilitasi pengasahan keterampilan teknis secara langsung. Operasionalisasi kegiatan PKM ini dilaksanakan di SMA Kristoforus 1, Grogol Petamburan, Jakarta Barat, dengan melibatkan 35 siswa sebagai peserta aktif.

Rangkaian kegiatan dilaksanakan secara terstruktur melalui tiga tahapan utama: Persiapan, Pelaksanaan, dan Evaluasi. Secara lebih rinci, intervensi pelaksanaan memadukan dua metode pendekatan utama, yaitu :

1. Metode Literasi Desain (Pendekatan Kognitif / Deskriptif):

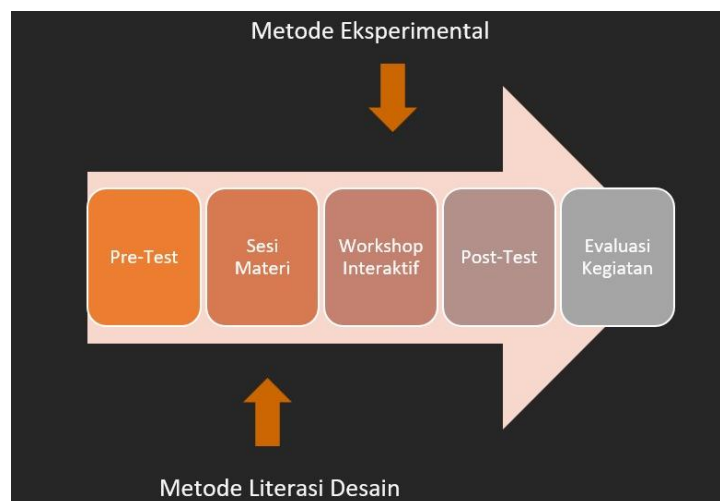
Tahap ini berfokus pada penyampaian materi teoretis mengenai korelasi mendasar antara desain interior, kesehatan mental, dan kualitas hidup penghuni. Peserta dibekali pemahaman komprehensif mengenai unsur-unsur pembentuk desain interior (titik, garis, bidang, bentuk, warna, pola, dan tekstur) serta implementasinya dalam pengorganisasian ruang personal. Pembahasan juga mencakup prinsip antropometri (dimensi tubuh manusia) dan ergonomi (kenyamanan gerak), serta kaidah proksemika dalam menentukan zonasi ruang dan koridor sirkulasi yang aman.

2. Metode Eksperimental (Pendekatan Psikomotorik & Afektif):

Pada tahap ini, siswa dilibatkan secara aktif dalam simulasi eksperimental menyusun tata letak unit furnitur pada papan denah (*layout board*) berukuran A3 berskala 1:15 dengan media stiker berbahan vinil. Eksperimentasi ini bertujuan melatih kepekaan estetika, analisis fungsional, serta pemecahan masalah spasial secara berkelompok berdasarkan profil psikografis pengguna yang bervariasi.

Prosedur operasional kegiatan terbagi secara sistematis ke dalam 5 (lima) tahapan alur kerja sebagaimana digambarkan pada Diagram Alir Kegiatan (Gambar 1):

Gambar 1
Diagram Alir Kegiatan



- Tahap 1: Pengukuran Awal (*Pre-Test*).

Dilaksanakan pada awal sesi untuk memetakan tingkat kepakaran dan pemahaman awal peserta terkait elemen dasar desain interior, antropometri, serta penataan furnitur. Tes diakses secara digital melalui pemindaian *QR Code* menggunakan gawai masing-masing siswa, dengan stimulus soal yang diproyeksikan pada layar utama.

- Tahap 2: Sesi Pemaparan Materi (*Lecture Session*).

Penyampaian presentasi edukatif berdurasi 15 menit oleh Ketua Tim PKM. Materi mengulas urgensi penataan kamar tidur sebagai *Digital Sanctuary*, prinsip pencegahan ruang berantakan, serta teknis penentuan dimensi dan tata letak furnitur berdasarkan analisis aktivitas harian.

- Tahap 3: Pelatihan Interaktif Tata Atur Furnitur.

Peserta dibagi ke dalam kelompok kecil (4-5 siswa). Setiap kelompok menerima satu lembar layout board corrugated board A3 bergambar denah kamar tidur kosong berukuran 3 m x 4 m (skala 1:15) beserta lembaran stiker vinyl yang berisi 23 unit gambar furnitur dan aksesori interior top view. Kelompok diminta menganalisis profil studi kasus remaja yang diberikan (mencakup kriteria gender, karakter introvert/ekstrovert, hobi, dan pola rutinitas), lalu mengeksplorasi dan memutuskan tata letak furnitur terbaik.

- Tahap 4: Pengukuran Akhir (*Post-Test*).

Pasca-pelatihan, siswa kembali mengisi tes evaluasi akhir dengan instrumen soal yang identik dengan pre-test. Komparasi nilai pre-test dan post-test digunakan untuk mengukur efektivitas dan tingkat daya serap edukasi yang diberikan.

- Tahap 5: Evaluasi dan Refleksi Kegiatan.

Pengumpulan data kualitatif subjektif melalui Formulir Kesan dan Pesan, kurasi karya layout board terbaik oleh tim dosen, penyerahan apresiasi/hadiah, serta rapat evaluasi internal tim pengabdian untuk merumuskan rekomendasi keberlanjutan program.

Makalah dapat ditulis baik dalam bahasa Indonesia maupun Inggris. Tulisan dalam pokok uraian menggunakan jenis huruf Times New Roman ukuran 12 pt, *justified*, 1 spasi, sebagaimana pada dokumen ini. Penulis diperbolehkan menggunakan huruf jenis lain untuk keperluan khusus misalnya untuk membedakan *source code* suatu program komputer.

Judul dari suatu *section* (*heading* dari *section*) ditulis dengan Times New Roman Capital 12 pt, bold. Penomoran dimulai dengan angka 1, 2, 3, dst. Format paragraf *justified*, dan dalam satu halaman diusahakan rata atas dan bawah, sehingga sisa spasi dapat diatur oleh penulis. Penggantian alinea diberi jarak 1 spasi.

Sub bagian (Sub section)

Judul dari *subsection* ditulis dalam Times New Roman 12 pt, bold dan ditulis dengan model *sentence case* (huruf besar hanya pada awal). Judul Sub bagian ditulis tanpa nomor bab.

Nomor halaman, header dan footer

Seluruh makalah yang dikirimkan harap tidak perlu dicantumkan nomor halaman dan *footer*. Bagian ini akan ditambahkan oleh panitia ketika semua makalah yang masuk dijilid.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Keseluruhan kegiatan pengabdian kepada masyarakat terbagi menjadi 4 tahapan besar, mencakup persiapan dan pelaksanaan kegiatan, dimana masing-masing tahap kegiatan dijabarkan penjelasan komprehensifnya pada bahasan di bawah ini.

Tahap Persiapan dan Kemitraan Strategis

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi internal tim pengabdian FSRD Untar bersama dua mahasiswa pendukung untuk merumuskan skema kegiatan yang terintegrasi. Mitra sasaran yang dipilih adalah SMA Kristoforus 1 Jakarta Barat, yang merupakan mitra sekolah strategis di wilayah Grogol Petamburan. Tim melakukan audiensi langsung bersama Kepala Sekolah SMA Kristoforus 1 untuk menyelaraskan tujuan program, menyepakati jadwal pelaksanaan, serta memastikan kesiapan sarana prasarana pendukung di laboratorium/aula sekolah.

Dalam tahap ini, tim pengabdian merancang dan memproduksi instrumen pelatihan, yang terdiri dari: (1) materi modul dan presentasi interaktif; (2) lembar layout board skala 1:15 berbahan corrugated board 3 mm berlapis kertas art paper terlamimasi; serta (3) lembaran stiker vinyl cut-out bergambar 23 unit furnitur dan perabotan tampak atas (top view). Rincian unit furnitur yang disediakan pada instrumen stiker dipaparkan dalam Tabel 2.

Tabel 2: Klasifikasi 23 Unit Furnitur dan Aksesori Interior pada Instrumen Simulasi

Kategori Fasilitas	Unit Furnitur / Perabotan	Fungsi & Peran Spasial
Area Istirahat & Relaksasi	Tempat Tidur (Single Bed Besar), Nakas, Standing Lamp	Wadah pemulihan kebugaran, tempat menyimpan benda privat, pencahayaan khusus.
Area Belajar & Studi	Meja Belajar Tengah, Meja Belajar Sudut, Kursi Kerja, Rak Buku	Mendukung aktivitas akademis digital/cetak, menjaga kerapian literatur.
Area Penyimpanan & Berias	Lemari Pakaian Tertutup, Rak Multifungsi, Rak Lepas Individual	Menjaga kebersihan visual (clean space look), mengorganisasi pakaian dan hobi.
Area Sosialisasi & Santai	Sofa Santai, Kursi Multifungsi, Spot Karpet (Persegi, Oval, Lingkaran)	Akomodasi interaksi teman sebaya, zona santai non-formal di lantai.
Aksesori & Estetika	Pot-Pot Tanaman Hias Interior, Lampu Sudut	Peningkatan kualitas visual, elemen penyegaran biofilik, pembentuk suasana.

Sumber: Hasil Olahan Tim PKM Desain Interior FSRD Untar, 2026

Pelaksanaan Sesi Literasi Desain dan Pre-Test

Kegiatan puncak pengabdian masyarakat dilaksanakan secara luring pada tanggal 18 Juni 2026 bertempat di Aula SMA Kristoforus 1 Jakarta, yang dihadiri oleh Kepala Sekolah, jajaran guru pembimbing, 35 siswa peserta, serta seluruh tim dosen dan mahasiswa FSRD Untar. Acara dibuka secara formal pada pukul 09.00 WIB.

Sesi awal dimulai dengan pelaksanaan Pre-Test (09.05 - 09.15 WIB) untuk mengukur pengetahuan diagnostik awal siswa. Hasil pemetaan pre-test menunjukkan bahwa mayoritas siswa (sekitar 68%) belum memahami prinsip antropometri dan sirkulasi dasar. Sebagian besar siswa cenderung menata furnitur hanya berdasarkan persepsi estetika visual tanpa mempertimbangkan kemudahan akses pintu/jendela, ketersediaan stopkontak digital, serta skala proporsi perabotan terhadap luas ruangan.

Memasuki Sesi Pemaparan Materi (10.15 - 10.30 WIB), Ketua Tim PKM memberikan kuliah ringkas mengenai 'Tata Atur Furnitur Kamar Tidur Remaja: Edukasi Literasi Desain dan Kenyamanan Ruang'. Siswa dibekali pemahaman mendalam mengenai tiga fondasi utama: (1) analisis program aktivitas harian dan pemetaan kebutuhan furnitur; (2) penentuan jarak sirkulasi minimal (clearance) antar-furnitur (minimal 60 cm untuk alur jalan utama); serta (3) penataan tata cahaya dan ventilasi alami guna mendukung kamar sebagai Digital Sanctuary yang sehat dan produktif.

Pelaksanaan Pelatihan Eksperimental Layout Board Stiker

Sesi Pelatihan Interaktif (10.30 - 11.25 WIB) menjadi inti dari kegiatan eksperimental ini. Sebanyak 35 siswa diklasterisasi ke dalam 6 kelompok kerja (setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa). Setiap kelompok menerima lembar studi kasus yang memuat profil psikografis remaja yang berbeda (misalnya: 'Remaja Introvert Gemar Membaca & Digital Gaming', 'Remaja Ekstrovert Aktif Organisasi & Seni', atau 'Remaja Hobi Musik & Olahraga').

Dalam suasana diskusi yang interaktif, anggota kelompok saling berkolaborasi melakukan analisis kebutuhan (*needs assessment*), memilih stiker unit furnitur yang relevan dari 23 pilihan stiker yang ada, serta mensimulasikan posisinya di atas denah kamar 3 m x 4 m. Penggunaan material stiker vinyl berlapis laminasi memungkinkan peserta untuk mencopot dan merekatkan kembali stiker secara fleksibel tanpa merusak papan denah, sehingga memberikan kebebasan eksplorasi tata letak secara berkelanjutan.

Selama sesi pelatihan, tim pengabdian mendampingi setiap kelompok sebagai fasilitator, memberikan arahan terkait pencegahan kesalahan tata letak (seperti posisi tempat tidur yang menghalangi bukaan pintu, meja belajar yang membelakangi sumber cahaya utama, atau lemari pakaian yang terhalang oleh posisi sofa). Aktivitas kelompok ini memicu dinamika *peer-group* yang sangat positif, di mana siswa belajar bernegosiasi, mempertahankan argumentasi desain, dan menyepakati solusi tata ruang yang paling ergonomis dan estetis.

Analisis Capaian Evaluasi Pre-Test vs Post-Test dan Pembahasan

Pasca-pelatihan, seluruh peserta mengikuti pengukuran akhir melalui Post-Test (11.25 - 11.35 WIB) menggunakan instrumen soal yang identik dengan pre-test. Hasil pengolahan data kuantitatif dari kedua tes tersebut menunjukkan adanya eskalasi capaian pemahaman siswa yang sangat signifikan, sebagaimana dirangkum pada Tabel 3.

Tabel 3: Komparasi Hasil Penilaian Pre-Test dan Post-Test Peserta Pelatihan (N = 35)

Indikator Pemahaman Literasi Desain	Rata-Rata Pre-Test	Rata-Rata Post-Test	Peningkatan (%)	Kategori Signifikansi
Pemahaman Elemen & Prinsip Desain	54.2	88.5	+63.3%	Sangat Tinggi
Pengetahuan Antropometri & Ergonomi	42.8	85.1	+98.8%	Sangat Tinggi
Analisis Zonasi & Sirkulasi Spasial	48.5	87.4	+80.2%	Sangat Tinggi

Integrasi Identitas & Digital Sanctuary	58.0	91.2	+57.2%	Tinggi
---	------	------	--------	--------

Sumber: Data Primer Evaluasi PKM FSRD Untar, Diolah 2026

Data pada Tabel 3 mengonfirmasi bahwa intervensi edukasi yang mengintegrasikan pemaparan teoritis dan eksperimentasi praktis berhasil meningkatkan literasi desain siswa secara meluas. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator 'Pengetahuan Antropometri & Ergonomi' (+98.8%), di mana siswa yang sebelumnya tidak menyadari pentingnya dimensi standar furnitur kini mampu menghitung kebutuhan ruang gerak secara presisi.

Peningkatan pemahaman ini juga terbukti secara kualitatif pada hasil rancangan layout board yang dihasilkan oleh setiap kelompok. Karya-karya yang dibuat menunjukkan kerapihan konfigurasi, kepatuhan terhadap alur sirkulasi pintu/jendela, serta kemampuan kelompok dalam menyelaraskan kebutuhan fungsional dengan ekspresi estetika personal subjek kasus. Berdasarkan hasil kurasi tim dosen, ditetapkan 2 kelompok karya terbaik yang menerima penghargaan khusus pada acara penutupan.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan seluruh rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan, dapat ditarik beberapa simpulan mendasar sebagai berikut:

1. Kegiatan PKM ini berhasil meningkatkan kesadaran dan literasi desain interior siswa SMA Kristoforus 1 Jakarta Barat secara substansial. Peningkatan rata-rata nilai evaluasi dari pre-test ke post-test yang melebihi 70% membuktikan bahwa kombinasi pemaparan teori dan eksperimentasi praktis efektif membangun pemahaman kognitif serta kepekaan spasial siswa.
2. Penggunaan media simulasi layout board dan stiker vinil 23 unit furnitur terbukti menjadi sarana pembelajaran eksperimental yang menarik bagi remaja generasi Z. Metode ini mampu menjembatani konsep-konsep teknis desain interior (seperti antropometri, ergonomi, dan proksemika) menjadi aktivitas visual-spasial yang intuitif, menyenangkan, dan kolaboratif.
3. Penataan furnitur kamar tidur yang terencana terbukti disadari oleh siswa sebagai elemen krusial dalam mendukung kedisiplinan, efisiensi aktivitas belajar mandiri, serta pembentukan Digital Sanctuary yang kondusif bagi kesehatan mental dan pembentukan identitas diri remaja.

Sebagai saran pengayaan bagi pengembangan kegiatan PKM sejenis di masa depan, direkomendasikan untuk memadukan instrumen simulasi manual (layout board stiker) dengan aplikasi mobile berbasis Augmented Reality (AR) atau perangkat lunak desain digital sederhana. Integrasi teknologi digital ini diproyeksikan akan semakin meningkatkan daya tarik interaktif serta memberikan pengalaman visualisasi 3 dimensi yang lebih realistis bagi siswa sekolah menengah.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Tim Penulis dan Pengabdian kepada Masyarakat menyampaikan apresiasi serta ucapan terima kasih kepada:

1. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Tarumanagara yang telah memberikan persetujuan dan dukungan pendanaan atas terselenggaranya kegiatan PKM ini.
2. Kepala Sekolah, jajaran guru, dan staf SMA Kristoforus 1 Jakarta Barat atas kesediaan menjadi mitra kerja sama, fasilitasi tempat, serta antusiasme pendampingan selama kegiatan berlangsung.

3. Seluruh siswa SMA Kristoforus 1 yang telah berpartisipasi aktif, penuh semangat, dan kreatif dalam mengikuti seluruh rangkaian sesi edukasi dan pelatihan.
4. Tim asisten pelaksana PKM, yang berkontribusi dalam persiapan dan pelaksanaan kegiatan.

REFERENSI

- Casban, C., Gani, N. A., Marfuah, U., Hapsari, A. S., & Sobariah, S. (2024). Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat untuk Meningkatkan Kualitas Proses Produksi dan Pemasaran Jamur Tiram pada Kelompok Tani Trah Tiram Mandiri di Parungkuda. *Warta LPM*, 27(2), 341–350. <https://doi.org/10.23917/warta.v27i2.3144>
- Interior, P. D. (2026). Tema PKM Unggulan: 'Interior Design for Community Empowerment and Sustainable Living (Desain Interior untuk Pemberdayaan Komunitas dan Kehidupan Berkelanjutan)'. Jakarta: LPPM Universitas Tarumanagara.
- Online, I. (2019). Wujudkan Kamar Anak yang Dapat Tingkatkan Kreativitas dan Imajinasi. Retrieved April 24, 2026, from Informa Online: <https://informa.co.id/inspirations/wujudkan-kamar-anak-yang-dapat-tingkatkan-kreativitas-dan-imajinasi>
- Pramono, S. T., & Astuti, D. W. (2024). Pengaruh Tingkat Kenyamanan Visual Interior terhadap Perilaku Pengguna Ruang Kamar Kost. Dalam *SIAR VI 2024: Seminar Ilmiah Arsitektur* (pp. 160–170). Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta. <https://proceedings.ums.ac.id/siar/issue/view/72>
- Razani, B., & Yuli, N. G. (2021). Pengaruh Tata Ruang Kamar terhadap Psikologis Remaja. *Seminar Karya & Pameran Arsitektur Indonesia 2021: Sustainable Architecture & Building Performance* (pp. 324–341). Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia. <http://hdl.handle.net/123456789/43479>
- Sofisyakharin, S., & Mutiara, D. (2024). Strategi Efisiensi Penataan Ruang Hunian di Asrama UIN SMH Banten terhadap Kenyamanan Penghuni. Dalam *SIAR VI 2024: Seminar Ilmiah Arsitektur* (pp. 265–272). Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta. <https://proceedings.ums.ac.id/siar/issue/view/72>
- Sustco. (2026). What is Education for Sustainable Development? Retrieved March 17, 2026, from Sustco Education: <https://sustco.csciformazione.eu/what-is-education-of-sustainable-development/>
- Unesco. (2026). SDG 4 - Education 2030. Retrieved March 13, 2026, from UNESCO: <https://www.unesco.org/sdg4education2030/en>
- Widiantoro, R. (2026). 7 Inspirasi Desain Kamar Tidur 2026 yang Lebih Nyaman, Personal, dan Bikin Betah. Retrieved February 8, 2026, from Momsmoney Kontan: <https://momsmoney.kontan.co.id/news/7-inspirasi-desain-kamar-tidur-2026-yang-lebih-nyaman-personal-dan-bikin-betah>
- Yulianti, C. (2025). Literasi RI Masih Rendah, Mendikdasmen Ungkap 5 Alasan Utama. Retrieved June 24, 2025, from Detik Edu: <https://www.detik.com/edu/sekolah/d-7979637/literasi-ri-masih-rendah-mendikdasmen-ungkap-5-alasan-utamanya>

**LAPORAN PROTOTYPE
YANG DIKIRIMKAN KE
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT (LPPM)
UNIVERSITAS TARUMANAGARA**

**Modul Kegiatan Workshop Interior
(Prototype)**

(Judul Kegiatan : Tata Atur Furniture Kamar Tidur Siswa SMA)

NOMOR: 0204/Int-KLPPM/UNTAR/IV/2026



Tim Pelaksana Abdimas:

Aghastya Wiyoso NIDN/NIDK: 0301066804
Bonaventura Nathaniel S. NIM : 615220003
Ruby Violeta Tan NIM : 615220009

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
FAKULTAS SENI RUPA & DESAIN
UNIVERSITAS TARUMANAGARA
JAKARTA
2026**

A. RINGKASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilatarbelakangi oleh pentingnya penataan kamar tidur bagi remaja Gen Z dan Alpha. Bagi mereka, kamar tidur berfungsi sebagai ruang personal sekaligus *digital sanctuary* yang mencerminkan identitas diri serta tempat beristirahat di tengah tingginya dinamika era digital. Signifikansi kegiatan ini mendukung pencapaian Sustainable Development Goals (SDG) 4 tentang Pendidikan Berkualitas, di mana lingkungan fisik yang tertata dapat menekan stres akademik dan meningkatkan kesehatan mental. Tujuan utama kegiatan ini adalah menumbuhkan literasi desain, rasa kedisiplinan, serta kesadaran akan kenyamanan spasial bagi kelompok sasaran, yaitu para siswa remaja.

Dalam mendukung pencapaian tersebut, disusun modul sebagai pengantar kegiatan workshop interior, berperan sebagai pedoman edukatif yang menjembatani pemahaman teoritis dengan praktik eksperimental. Modul memberikan panduan sistematis mengenai analisis kebutuhan aktivitas, penataan sirkulasi ruang, serta pemilihan furnitur yang proporsional. Melalui materi modul, sasaran dapat memahami kaitan langsung antara keteraturan penataan ruang pribadi dengan peningkatan citra diri dan kualitas hidup mereka.

B. DESKRIPSI

Modul workshop tata atur furnitur kamar tidur remaja ini menyajikan panduan mendalam mengenai pengolahan ruang personal melalui pendekatan edukasi dan praktik kreatif. Isi modul diawali dengan penanaman pemahaman bahwa kamar tidur merupakan ruang privat tempat remaja mengekspresikan karakter diri serta memulihkan energi. Modul ini menekankan pentingnya menciptakan keseimbangan antara kebutuhan estetika konten digital dan ketenangan beristirahat agar terhindar dari kondisi ruang yang kacau dan berantakan.

Secara substantif, modul menguraikan pengelompokan aktivitas harian remaja—mulai dari istirahat, belajar, merawat diri, menjalankan hobi, hingga bersosialisasi—dan memetakan kebutuhan fasilitas pendukungnya secara spesifik. Siswa diajak memahami dasar-dasar literasi desain, seperti pemilihan ukuran furnitur yang mematuhi standar antropometri (dimensi tubuh manusia) dan penyediaan koridor sirkulasi yang cukup. Selain itu, penempatan furnitur juga harus mempertimbangkan orientasi bukaan pintu serta jendela demi menjaga privasi, kenyamanan visual, dan kecukupan pencahayaan alami.

Metodologi yang diusung dalam modul ini menggabungkan paparan teori deskriptif dengan workshop eksperimental. Alur kegiatan diawali dengan *pre-test*, dilanjutkan dengan pemaparan materi, dan diakhiri dengan *post-test* serta evaluasi. Pada sesi workshop utama, para peserta diajak berpartisipasi dalam penyusunan denah melalui eksperimen konfigurasi stiker. Peserta menganalisis batasan ruang, memilih gambar stiker furnitur yang sesuai, serta mensimulasikan posisinya pada denah sebelum direkatkan secara permanen. Proses ini melatih peserta untuk mempertimbangkan rasionalitas tata letak, kebebasan alur gerak, dan keharmonisan estetika ruang.

Melalui penyampaian materi yang sistematis dan interaktif, modul ini berhasil membangun ikatan emosional serta rasa kepemilikan siswa terhadap ruang pribadinya. Perlakuan dan penataan kamar secara mandiri pada akhirnya mencerminkan kedisiplinan serta tanggung jawab remaja dalam mengelola diri sendiri.

C. GAMBAR/FOTO PRODUK PENDUKUNG

MODUL KEGIATAN WORKSHOP INTERIOR: Tata Atur Furniture Kamar Tidur Remaja

Tim PKM FSRD Universitas Tarumanagara
Mei 2026

Latar Belakang

Signifikansi Kamar Tidur Remaja :

Representasi Identitas

Bagi remaja Gen Z dan Alpha, kamar tidur adalah satu-satunya ruang privat di mana mereka memiliki otoritas penuh untuk mengekspresikan karakter dan pencarian jati diri.

Sebagai Ruang Personal dan Digital Sanctuary

Desain kamar harus mampu menjaga ketenangan dari dinamika digital yang cepat, menyeimbangkan kebutuhan estetika konten dengan kenyamanan istirahat maupun beraktivitas layak di ruang personalnya

Latar Belakang & Urgensi

Aesthetic Digital Sanctuary – Your Bedroom



Mendukung SDG 4: Pendidikan Berkualitas

Kualitas pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kurikulum formal, tetapi juga lingkungan belajar yang inklusif, aman, dan efektif.

- Penataan ruang yang baik mencegah stres akademik.
- Desain interior mendukung kesejahteraan mental.
- Literasi desain membangun kemandirian siswa.



Tujuan Kegiatan

Kedisiplinan, ketertiban & Rasa Memiliki

Tata Atur Furniture Refleksi Citra Diri

Tata Atur Furniture menuju Kenyamanan Spasial

Dasar-Dasar Literasi Desain

Menata Program Aktivitas & Kebutuhan Fasilitas

Aktivitas	Fasilitas
Istirahat, tidur	Tempat tidur
Ganti pakaian, berias, menyimpan pakaian	Lemari pakaian, Meja Rias
Belajar/ studi	Meja belajar, rak buku
Hobby – mengerjakan aktivitas hobby, menyimpan benda pakai, model, peralatan khusus,	Rak display/penyimpanan, kursi baca
Sosial	Kursi sofa, puff, seating mat, spot carpet
Membersihkan ruang	Rak Peralatan

Analisis terhadap aktivitas yang sudah dilakukan pada slide sebelumnya, mengingatkan kembali akan adanya **proses**, **rutinitas** kegiatan sehari-hari yang perlu diperhatikan dan dipatuhi. Juga terlihat adanya **kelompok** atau **klastrisasi** kegiatan spesifik yang perlu diingat kembali. Setiap kelompok kegiatan, misalnya **hobby**, **sosialisasi**, **berias & ganti pakaian**, **belajar/ studi** dan **sosialisasi**, memiliki sub-sub aktivitasnya yang perlu dikenali lagi. Kemudian setiap kelompok kegiatan dengan sub aktivitasnya tadi didukung oleh **fasilitas furniture** spesifik, sebagai tempat untuk berbaring, menyimpan sesuatu, duduk bekerja, duduk santai



Dasar-Dasar Literasi Desain

Menata Program Aktivitas & Kebutuhan Fasilitas



Tempat tidur, lemari pakaian, meja belajar, rak buku, lemari penyimpanan, komode, nakas, kursi, sofa berperan **fungsional** dalam mendukung segenap aktivitas kita. Dengan memahami peran dan fungsi masing-masing jenis furniture tersebut, kita turut membangun **tata tertib** dan **kedisiplinan** dalam menyesuaikan pola aktivitas spesifik kita dengan jenis furniture yang tepat. Terhindar dari penggunaan yang **tidak tepat**, **tidak patut** atau **pengabaian** suatu kegiatan tanpa dukungan furniture yang memadai.

Dasar-Dasar Literasi Desain

Menata Program Aktivitas & Kebutuhan Fasilitas



Tempat tidur dengan ukuran, bentuk dan kepadatan matras standar, perlu dihadirkan untuk memudahkan aktivitas rebahan, agar proses relaksasi dan pemulihan kebugaran sempurna.

Pakaian perlu disimpan dalam posisi terlipat di atas rak atau tergantung dalam lemari pakaian dengan ukuran standar yang tersedia dengan desain tertutup agar kerapian pakaian terjaga dan *clean space look* tercapai.

Meja belajar juga perlu memperhatikan ukuran yang tepat berikut ketersediaan rak, storage, laci penyimpanan peralatan dan bahan pembelajaran yang cukup sehingga kegiatan membaca, menulis, mengetik berlangsung nyaman.

Dasar-Dasar Literasi Desain

Menata Program Aktivitas & Kebutuhan Fasilitas

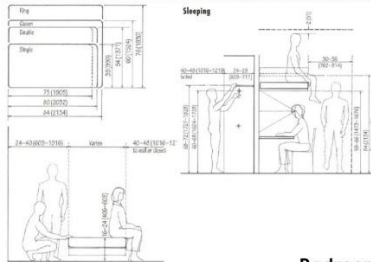


Keseluruhan unit furniture dengan ukuran, bentuk dan desain tertentu bisa menjadi pilihan terbaik, menyesuaikan anggaran, kebutuhan dan preferensi pribadi. Furniture berikut aksesoris interior menjadi komponen ruang yang utuh dan merupakan bagian yang terpisahkan dari kehidupan sehari-hari siswa di ruang personal yaitu kamar tidurnya.

Ikatan berupa rasa memiliki menautkan antara siswa dengan ruang sekaligus unit furniture di dalamnya, memperlihatkan sesuatu yang akrab dan mewakili diri siswa sebagai pemilik. Di sisi lain furniture menjadi objek yang harus diperlakukan, di rawat dan ditata secara baik sehari-harinya, sebagai sebuah tanggung jawab, sebagaimana siswa menata dan merawat dirinya.

Dasar-Dasar Literasi Desain

Kenyamanan Spasial

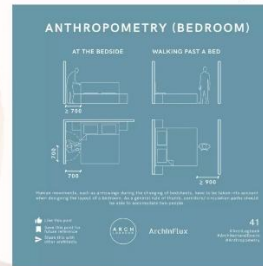


Kenyamanan spasial dalam ruang tidur ditentukan antara lain melalui penetapan **ukuran** unit furniture yang merujuk pada **dimensi manusia** (*human dimension*). Ukuran Panjang lebar dan tinggi dari unit furniture perlu mengikuti standarisasi ukuran yang baku, menyesuaikan dimensi manusia dalam melakukan aktivitas tertentu yang perlu diantisipasi dan diakomodasi oleh tempat tidur, lemari pakaian, meja belajar, laci, rak penyimpanan, kursi dan sebagainya.

Bedroom

Dasar-Dasar Literasi Desain

Kenyamanan Spasial



Kenyamanan spasial juga ditentukan oleh koridor atau celah pemisah antara furniture dengan dinding atau furniture lain yang perlu mengikuti ukuran tertentu, agar dapat menjadi jalur sirkulasi yang nyaman bagi pengguna ruang atau furniture.

Dasar-Dasar Literasi Desain



Kenyamanan Spasial:

Posisi tempat tidur terhadap bukaan pintu dan jendela

Kenyamanan spasial juga ditentukan antisipasi posisi pintu dan jendela yang ada dari pengguna ruang bagi penempatan furniture atau kelompok furniture. Pertimbangannya antara lain: keleluasaan pengguna masuk ke dalam ruang, privacy, kenyamanan visual, kecukupan cahaya bagi ruang.

Dasar-Dasar Literasi Desain

Tata atur furniture refleksi citra diri remaja



Progres pemahaman siswa terhadap Tata Atur Furniture dalam konteks Keraturan, Kenyamanan Spasial dan citra diri.



Grafik konseptual peningkatan pemahaman siswa terhadap korelasi tata atur furniture dengan keteraturan, kenyamanan spasial dan citra diri

Alur Kegiatan Pengabdian



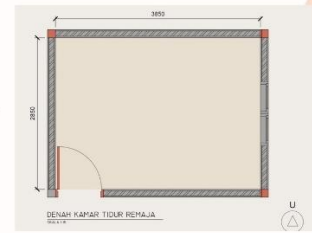
Workshop Lay out Furniture

Siswa dilibatkan dalam kegiatan eksperimental menata furniture dan fasilitas dalam denah kamar tidur secara berkelompok.



Penataan furniture & aksesori interior

- ✓ Analisis kebutuhan furniture berdasarkan profil pengguna ruang
- ✓ Analisis batasan ruang : ukuran pxl, posisi pintu dan jendela.
- ✓ Analisis Efisiensi lay out dan kenyamanan spasial
- ✓ Eksperimen Konfigurasi Stiker



Penataan furniture & aksesori interior

- ✓ Pemilihan gambar stiker furniture/ aksesori interior yang paling tepat berdasarkan kebutuhan pengguna dan ukuran ruang
- ✓ Unit-unit furniture dan aksesori dapat disimulasikan pada denah, dicocokkan bentuk, ukurannya dengan ruang yang tersedia.



Penataan furniture & aksesori interior

- ✓ Unit furniture/aksesori interior sudah dipotong perunit untuk bisa dipindahkan posisinya, sebelum direkatkan pada lokasi yang paling tepat
- ✓ Unit-unit furniture dan aksesori tidak perlu digunakan semua, perhatikan keeluasaan maupun keterbatasan ruang yang ada, perhatikan juga jarak dan sirkulasi yang perlu dialokasikan.



Catatan : gambar di atas hanya contoh, bukan representasi ideal.

? Tanya Jawab

Terima kasih atas perhatian Anda.
Mari berdiskusi untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik bagi remaja.

Tim PKM FSRD Untar.

Email: augustinaw@fsrd.untar.ac.id | aghastyaa@fsrd.untar.ac.id | Jakarta, 2026

Image Sources



https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/6/6e/Sustainable_Development_Goal_4.png/1280px-Sustainable_Development_Goal_4.png?utm_source=commons.wikimedia.org&utm_campaign=index&utm_content=thumbnail
Source: commons.wikimedia.org



<https://designereducation.com/wp-content/uploads/2023/02/interior-design.png>
Source: designereducation.com

D. HKI

 REPUBLIK INDONESIA KEMENTERIAN HUKUM	
SURAT PENCATATAN CIPTAAN	
Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:	
Nomor dan tanggal permohonan	: EC002026177573, 19 September 2026
Pencipta	
Nama	: Aghasty Wiyoso
Alamat	: Jl.Senam I no.4B, Arcamanik, Kota Bandung, Jawa Barat, 40293
Kewarganegaraan	: Indonesia
Pemegang Hak Cipta	
Nama	: Aghasty Wiyoso
Alamat	: Jl.Senam I no.4B, Arcamanik, Kota Bandung, Jawa Barat, 40293
Kewarganegaraan	: Indonesia
Jenis Ciptaan	: Poster
Judul Ciptaan	: Pendekatan Afektif dan Psikomotor dalam Penguasaan Literasi Desain tentang Tata Atur Furniture Kamar Tidur Remaja
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	: 19 September 2026, di Kota Adm. Jakarta Barat
Jangka waktu perlindungan	: Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.
Nomor Pencatatan	: 001496438
adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon. Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.	
	a.n. MENTERI HUKUM DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL  Dr. Hermansyah Siregar, S.H., M.H. NIP. 197010161992031001
	Disclaimer: 1. Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan. 2. Surat Pencatatan ini telah disegel secara elektronik menggunakan segel elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik, Badan Siber dan Sandi Negara. 3. Surat Pencatatan ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai kode QR pada dokumen ini dan informasi akan ditampilkan dalam browser.

E.

Jakarta, September 2026

Ketua Pelaksana

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Aghastya Wiyoso', with a long horizontal stroke extending to the right.

Aghastya Wiyoso

NIDN/NIDK: 0301066804