

## PERANCANGAN AWAL INTERIOR YAYASAN RUMAH PAGI BAHAGIA DI BINTARO

Adi Ismanto<sup>1</sup>, Michella Angelina<sup>2</sup>, Canisha Chrystella<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Desain Interior, Universitas Tarumanagara Jakarta  
Email: [adii@fsrd.untar.ac.id](mailto:adii@fsrd.untar.ac.id), [work.michellaangelina@gmail.com](mailto:work.michellaangelina@gmail.com), [canishachrystella@gmail.com](mailto:canishachrystella@gmail.com)

### ABSTRACT

*Education is the foundation and driving force for the progress of a nation. Indonesia, as a developing country is still looking for a quality education system to produce the best and reliable human resources. Formal education must also be equipped with other supporting education in order to be able to achieve the vision of the country, namely "Educating the Life of the Nation". One of the systems that is also applied in Indonesia is a diverse education system. Indonesia is very rich in linguistic and cultural diversity. Therefore, an education system is created that can adjust to the wealth of the nation. As for the types of levels that can be selected, namely formal, nonformal, and informal. The profile of the PKM Partner "Rumah Pagi Bahagia Foundation" on this activity is a Foundation of Dhuafa Orphans and Environmental Social Institutions. It is a non-profit organization founded on February 26, 2006. Partners have foster children who have a mission one of which is to create education and independence. Currently, Rumah Pagi Foundation uses shophouse building facilities that have not been designed interior to support existing activities and activity programs. Starting from this vision and mission, the PKM team cooperates in the field of interior design that is in accordance with the needs of activities, facilities and is also able to fulfil functions and aesthetics in accordance with the character of Rumah Pagi Indonesia Foundation. So that the activity program can be realized in building facilities and rooms that are functionally and aesthetically appropriate.*

**Keywords:** *design, interior, foundation, education, non-formal*

### ABSTRAK

Pendidikan merupakan pondasi dan pendorong kemajuan suatu bangsa. Indonesia, sebagai salah satu negara berkembang masih mencari sistem pendidikan yang berkualitas untuk menghasilkan sumber daya manusia yang terbaik dan handal. Pendidikan formal harus juga dilengkapi dengan pendidikan penunjang lainnya agar mampu mencapai visi negeri, yaitu "Mencerdaskan Kehidupan Bangsa". Salah satu sistem yang juga diterapkan di Indonesia adalah sistem edukasi beragam. Indonesia sangat kaya akan keanekaragaman bahasa dan budaya. Oleh karena itu, dibuat sistem pendidikan yang dapat menyesuaikan dengan kekayaan bangsa. Adapun jenis jenjang yang dapat dipilih, yakni formal, nonformal, dan informal. Profil dari Mitra PKM "Yayasan Rumah Pagi Bahagia" pada kegiatan ini merupakan sebuah Yayasan Lembaga Sosial Pendidikan Yatim Dhuafa dan Lingkungan Hidup. Merupakan organisasi non-profit yang didirikan sejak 26 Februari 2006. Mitra memiliki anak asuh yang memiliki misi salah satunya menciptakan pendidikan dan kemandirian. Saat ini Yayasan Rumah Pagi menggunakan fasilitas bangunan ruko yang belum terdesain interiornya untuk menunjang aktivitas dan program kegiatan yang ada. Berawal dari visi dan misi inilah tim PKM melakukan kerjasama di bidang perancangan interior yang sesuai dengan kebutuhan aktivitas, fasilitas dan juga mampu memenuhi fungsi serta estetika yang sesuai dengan karakter Yayasan Rumah Pagi Indonesia. Sehingga program kegiatan dapat direalisasikan dalam fasilitas bangunan dan ruangan yang sesuai secara fungsi dan estetika.

**Kata kunci:** desain, interior, yayasan, pendidikan, non-formal

## 1. PENDAHULUAN

Yayasan Rumah Pagi Bahagia merupakan yayasan pendidikan non formal nirlaba yang didirikan pada tahun 2006. Kemudian diresmikan dan terdaftar di notaris satu tahun berikutnya. Bergerak di bidang pendidikan, gizi, dan lingkungan. Menerima zakat, infak, shodaqoh, aqiqah. Memiliki program rutin santunan kepada anak-anak yatim dan dhuafa bisa berupa makanan, uang, dan sembako serta kebutuhan lain sesuai situasi kondisi. Rutin mengadakan program doa istighosah. Rutin mengadakan program sekolah informal untuk anak-anak binaan rumah pagi bahagia yatim dan dhuafa. Semenjak didirikan Yayasan banyak melakukan kegiatan sosial untuk masyarakat sekitar di lokasi Pondok Betung Tangerang Selatan dengan menyewa tempat rumah tinggal di sekitar lingkungan warga berada. Yayasan Rumah Pagi Bahagia dapat melakukan program

kegiatannya dengan mendapatkan support dari berbagai pihak yang bersedia untuk mendonasikan materi baik dari segi materil maupun non materil. Dengan berkembangnya kegiatan, donatur serta bertambahnya peserta binaan, pada tahun 2019 Yayasan Rumah Pagi berusaha untuk memperbaiki fasilitas dan merepresentasikan organisasinya dengan menempati fasilitas Ruko di WIN Niaga Centre, Jl. Ceger Raya No.11, Pondok. Betung, Kecamatan Pondok Aren, Kota Tangerang Selatan, Banten 15221 - Bintaro. Ruko ini terdiri dari 3 lantai dan menjadi fasilitas yang cukup representatif untuk melaksanakan program kegiatan walaupun belum didukung dengan fasilitas penunjang yang memadai. Kegiatan yang memerlukan dokumentasi foto yang bagus, lebih banyak dilalukan di ruang kantor salah satu pembina yayasan yaitu Bapak Deni Nugraha, S.Sn., yang bersebelahan dengan ruko Yayasan Rumah Pagi (Gambar 1). Bapak deni adalah seorang enterpreneur kreatif yang juga sebagai salah satu pendiri yayasan. Fasilitas ruangan Yayasan Rumah Pagi saat ini masih dalam kondisi yang sama dan memerlukan sebuah perancangan interior untuk dapat berfungsi dan menjalankan programnya dengan maksimal. Melalui mitra Bapak Deni dengan tim dosen FSRD UNTAR, maka program pengabdian masyarakat ini dapat dilaksanakan.



**Gambar 1.** Salah satu kegiatan Program Sekolah Pandu Merdeka di kantor Bapak Deni sebagai pembina yayasan  
(Sumber: <https://rumahpagi.org/spmbaru/>)

Yayasan Rumah Pagi Bahagia yang bergerak di bidang pendidikan, gizi, dan lingkungan. Memiliki visi: “Membangun manusia Indonesia yang beradab, berdaya, dan berbahagia”. Serta memiliki misi, diantaranya: Menciptakan budaya pendidikan dalam segala aspek kehidupan; Memberdayakan masyarakat untuk mencapai kemandirian; Menumbuhkembangkan kepedulian sosial budaya yang harmonis. Untuk dapat memenuhi program aktivitas yang cukup beragam, terutama untuk kegiatan di dalam ruangan, Yayasan Rumah Pagi Bahagia membutuhkan sebuah perancangan interior yang mampu memenuhi aktivitas, fasilitas dan fungsi ruang yang memiliki nilai estetika sebagai organisasi yang bergerak di bidang pendidikan informal. Berdasarkan hasil diskusi dengan mitra, beberapa kebutuhan dasar untuk lantai 1 dapat terdiri dari fasilitas ruang penerimaan, berupa meja resepsionis, kursi tamu serta informasi mengenai kegiatan dan Yayasan Rumah Pagi Bahagia itu sendiri. Selain itu lantai 1 juga dapat menjadi tempat untuk belajar atau rapat dan penyimpanan barang-barang kebutuhan pokok dan lain-lain dari donatur.

Untuk fasilitas lantai 2, kegiatan pada ruangan akan dibuat lebih fleksibel berupa kegiatan bersama, seperti workshop, acara hiburan atau rekreasi, dan acara lain yang membutuhkan area ruang yang besar atau 1 lantai, terdapat panggung rendah juga untuk mendukung acara-acara tersebut. Selain itu lantai 2 juga akan difungsikan untuk keperluan ruang-ruang kelas dan juga

dapat menjadi ruang membaca atau perpustakaan, maka dari itu membutuhkan fasilitas furniture yang fleksibel dan mampu mengakomodir kebutuhan-kebutuhan tersebut. Baik ruangan-ruangan lantai 1 dan 2 selain harus memenuhi fungsi dan aktivitas dari program-program kegiatan yang menjadi jembatan perwujudan visi dan misi Yayasan Rumah Pagi Bahagia, juga harus mampu menampilkan estetika sebuah lembaga nirlaba dengan fokus bidang pendidikan non formal. Kondisi interior eksisting Yayasan Rumah Pagi Bahagia sebelum di desain seperti terlihat pada Gambar 2 di bawah ini.



**Gambar 2.** Kondisi interior Rumah Pagi Bahagia lantai 1 (kiri) dan lantai 2 (kanan)  
(Sumber: Tim PKM, 2021)

## 2. METODE PELAKSANAAN

Permasalahan mitra yang sudah diidentifikasi yaitu perancangan interior Yayasan Rumah Pagi Bahagia untuk memenuhi kebutuhan aktivitas dan fasilitas sesuai fungsi ruangan. Yang terdiri dari 2 lantai dan fungsi ruang, yaitu: Lantai 1: Area penerimaan, Ruang belajar/Rapat dan Storage dan Lantai 2: Ruang Serba Guna, Perpustakaan dan Ruang Belajar. Metode yang digunakan adalah metode programatik dan desain (analisis-sintesis), Rosemary Kilmer (2014), dibagi menjadi beberapa tahapan, dimulai dengan kajian teori dan dilanjutkan dengan pengumpulan data primer melalui observasi lapangan, survey dan pengukuran, wawancara dan diskusi kebutuhan serta harapan pengguna.

Setelah mengumpulkan data primer akan dilanjutkan dengan metode programatik yaitu menganalisis atau menguraikan komponen-komponen dari data primer, Botti, Rose Mary – Salitsky. (2017). Tujuan untuk mendapatkan pemahaman mengenai citra organisasi, pengguna dan kegiatan dari Yayasan Rumah Pagi Bahagia. Selain itu analisis juga dilakukan terhadap kondisi lingkungan dari mitra (analisis SWOT lingkungan).

Berdasarkan konsep desain tersebut maka disusunlah desain skematik awal sebagai bentuk visual dari konsep desain berupa layout dan perspektif 3 dimensi (Metode Desain – sintesis), Rosemary Kilmer (2014). Melalui proses desain awal ini akan diketahui permasalahan serta kebutuhan yang belum tercapai. Sehingga penting untuk mendapatkan *feedback* (umpan balik) dari mitra agar dapat diskusi dan menghasilkan pemahaman yang sama. Setelah itu dilakukan pengembangan desain dengan membuat keputusan-keputusan desain yang lebih spesifik atau detail dari keseluruhan proses desain dengan output produk gambar kerja pelaksanaan.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan perancangan interior Rumah Pagi Bahagia terdiri dari 3 tahapan, yaitu: dimulai dari tahap pengumpulan data (analisis) dan dilanjutkan dengan tahap perancangan (sintesis), kemudian dilanjutkan lagi dengan tahap implementasi atau pembuatan perancangan

interior. Hubungan dan komunikasi yang lancar antara tim, mitra dan pengguna dapat menghasikan pelaksanaan kegiatan dengan lancar.

### 3.1. Analisis Kondisi Rumah Pagi Bahagia

Mitra melalui bapak Deny (Pembina yayasan) merupakan salah satu dosen tamu yang pernah diundang untuk acara kelembagaan di FSRD Untar, survey awal dilakukan berdasarkan permohonan mitra sebelum porposal kegiatan disusun, setelah itu dilakukan pengumpulan data yang lebih spesifik sebagai acuan analisis setelah proposal kegiatan diterima oleh LPPM Universitas Tarumanagara. Data dan analisis yang dihasilkan akan menjadi dasar untuk penyusunan konsep perancangan interior Yayasan Rumah Pagi Bahagia ini. Tema perancangan interior akan menjadi core atau batasan desain yang dipilih melalui analisis dari kriteria maupun komponen terkait. Salah satunya adalah pengguna (anak asuh) yang memiliki karakter anak-anak yang dinamis kreatif dan fleksibel. Selain itu juga dapat mengambil kelebihan dari aktivitas yang dilakukan melalui program Yayasan Rumah Pagi Bahagia yang bersifat informal, misalnya: program edukasi informal, doa istighosah, taman bacaan dan lainnya. Adapun logo Yayasan Rumah Pagi Bahagia merupakan dasar dari karakter pembentuk identitas warna atau “*corporate identity*” yang dapat diterpakan ke dalam perancangan interior, seperti terlihat pada Gambar 3.

#### Gambar 3.

Logo Yayasan Rumah Pagi Bahagia (Sumber : rumahpagi.org, 2021)



Beradab - Berdaya - Bahagia

Logo dan nama Yayasan Rumah Pagi Bahagia (*corporate identity*) menjadi salah satu kriteria konsep desain interior, penggunaan warna atau “*corporate color*” Rumah Pagi memberikan kesan dinamis, penuh harapan dan berwarna cerah dengan unsur warna hijau (*fresh*) akan dijadikan sebagai dasar pembuatan grafis pada perancangan interior untuk memberi kesan estetika yang sesuai namun tetap fungsional dan ergonomis sesuai penggunaannya.

Tim pelaksana kegiatan PKM kemudian melakukan wawancara dengan mitra (pembina dan pengelola) serta pengguna (anak asuh) Yayasan Rumah Pagi Bahagia untuk mendapatkan uraian data kebutuhan sebagai dasar konsep perancangan. Kegiatan ini dilakukan setelah survey awal dan merupakan proses analisis (programming). Uraian hasil wawancara dan diskusi serta analisis citra tersebut dapat dilihat seperti pada tabel 1 dibawah ini:

#### Tabel 1.

Kesimpulan Hasil Wawancara, Brief, Analisis Citra

| No. | Objek  | Uraian  |
|-----|--|---|
| 1   | Mitra: Bapak Deni Ganjar Nugraha, S.Sn. (Pembina Yayasan Rumah Pagi Bahagia) | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mitra mengharapkan desain interior yang inovatif dan dinamis, sebagai citra Yayasan Rumah Pagi Bahagia dan mendukung kebutuhan program kegiatan yang beragam dan fleksibel.</li> </ul>                         |
| 2   | Pengguna (users): Anak Asuh dan Pengelola (Pengajar).                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>Menghrapkan interior yang rapih, mampu memenuhi berbagai kebutuhan aktivitas serta ruangan yang dapat menginspirasi dan imajinatif.</li> <li>Memiliki area yang bisa digunakan untuk foto dan dapat</li> </ul> |

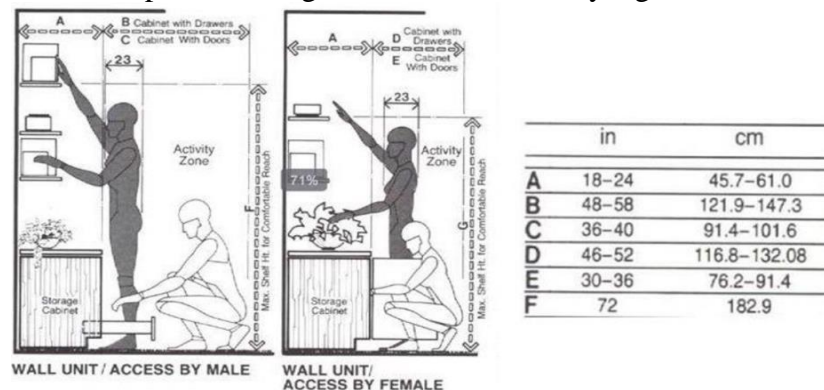
|   |                                  |  |
|---|----------------------------------|--|
|   |                                  | <p>menjadi daya tarik melalui media sosial.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Memiliki ruangan serta fasilitas penunjang yang nyaman untuk digunakan, aman dan ergonomis.</li> </ul>  |
| 3 | Citra Yayasan Rumah Pagi Bahagia | <ul style="list-style-type: none"> <li>Lokasi: Berada di pusat perkotaan (keberagaman) sehingga semua hal dapat dengan mudah diakses.</li> <li>Logo: Memiliki citra yang ceria atau “fresh” (hijau muda dan biru langit) sebagai sebuah wadah untuk belajar dan mampu memberikan dorongan untuk menatap masa depan (warna kuning dan matahari)</li> <li>Fasilitas dan Program: wadah edukasi informal yang memiliki berbagai kegiatan, diantaranya: program edukasi informal Sekolah Pandu Merdeka, program istiqosah, program workshop, taman bacaan, serta banyak program lainnya yang dilakukan di dalam atau di luar ruangan.</li> </ul> |

#### 4.2 Hasil Perancangan Awal Interior Rumah Pagi Bahagia

Kegiatan perancangan interior dilakukan bertahap diawali pengumpulan data literatur untuk studi ergonomi (Gambar 4), kemudian menyusun konsep awal desain dan membuat alternatif layout serta gubahan interior Rumah Pagi.

#### Gambar 4.

Data antropometri, ergonomi untuk cabinet yang akan dirancang (Sumber: Human Dimension)



Jangka waktu pelaksanaan kegiatan ini dilakukan mulai dari bulan Juli-Oktober, disertai peraturan PPKM level 1 dari pemerintah pada masa pandemic COVID 19. Proses perancangan banyak dilakukan secara daring baik dengan tim PKM, maupun dalam penyampaian atau presentasi desain interior kepada mitra. Berdasarkan data dan analisis, dapat diidentifikasi masalah serta konsep perancangan awal interior Rumah Pagi Bahagia seperti terlihat pada Gambar 5.

#### Gambar 5.

*Design Brief dan Design Objective* (Sumber: Tim PKM, 2021)

DESIGN BRIEF




Interior Rumah Pagi Bahagia

Pendidikan merupakan bagian penting dari sejarah kehidupan manusia. Sejak lahir sudah harus belajar secara bertahap untuk dapat bertahan dan menjalani kehidupan, baik belajar secara formal, non formal dan informal.

Yayasan Rumah Pagi Bahagia yang bergerak di bidang pendidikan, gizi, dan lingkungan. Memiliki visi: "Membangun manusia Indonesia yang beradab, berdaya, dan berbahagia". Serta memiliki misi, diantaranya: Menciptakan budaya pendidikan dalam segala aspek kehidupan; Memberdayakan masyarakat untuk mencapai kemandirian; Menumbuhkembangkan kepedulian sosial budaya yang harmonis.

**DESIGN OBJECTIVE**

Menciptakan sebuah perancangan interior yang mampu memenuhi aktivitas, fasilitas dan fungsi ruang yang memiliki nilai estetika sebagai organisasi yang bergerak di bidang pendidikan informal.






Setelah proses programming data, brief dan analisis komponen serta kriteria perancangan, Tim PKM mengusulkan untuk menggunakan tema "Perpustakaan dan pameran" sebagai dasar perancangan untuk interior Yayasan Rumah Pagi Bahagia. Konsep perancangan pada Gambar 6 menjadi dasar untuk tim PKM yang disetujui oleh mitra (pembina Yayasan). Setelah konsep desain disetujui, proses dilanjutkan dengan tahapan sintesis atau perancangan awal dengan mengimplementasikan tema desain ke dalam gubahan ruang lantai 1. Proses ini dimulai dengan membuat sketsa layout furniture, yang kemudian direalisasikan ke dalam bentuk gambar presentasi 3 dimensi yang dapat dilihat pada Gambar 7 dan Gambar 8.

**Gambar 6.**

*Design Concept "In The Library Exhibition"* (Sumber: Tim PKM, 2021)

DESIGN CONCEPT










Interior Rumah Pagi Bahagia

**"IN THE LIBRARY EXHIBITION"**

Sebuah perancangan interior dengan konsep di dalam sebuah pameran taman bacaan, yang menampilkan citra edukasi, informal, dinamis, fleksibel dan juga kreatif.

Perancangan akan dilengkapi dengan fasilitas penunjang yang mampu memenuhi beragam kebutuhan aktivitas dengan menciptakan furniture dan gubahan ruang yang dinamis, moveable serta mampu menyesuaikan kebutuhan aktivitas.

Implementasi tema desain dibuat dalam sebuah layout interior yang menyesuaikan pembagian area dari publik ke ruang-ruang pembelajaran yang sangat fungsional dan sesuai dengan antropometri Pengguna, seperti terlihat pada Gambar 6. Kemudian setelah diasistensikan ke mitra, maka dikembangkan ke dalam bentuk visualisasi 3d awal dengan melakukan gubahan

ruang dan menambahkan unsur estetika yang lebih “eye catching” agar menarik untuk dilihat. Implementasi desain dimulai dengan melakukan studi gubahan ruang dalam bentuk gambar presentasi 3d menggunakan software sketchup dan dipresentasikan ke mitra (Gambar 7), setelah mendapatkan feedback dan masukan maka dilanjutkan dengan proses pengembangan desain dengan membuat gambar presentasi yang lebih baik (seperti terlihat pada Gambar 8) dan dilanjutkan dengan proses pembuatan gambar kerja.

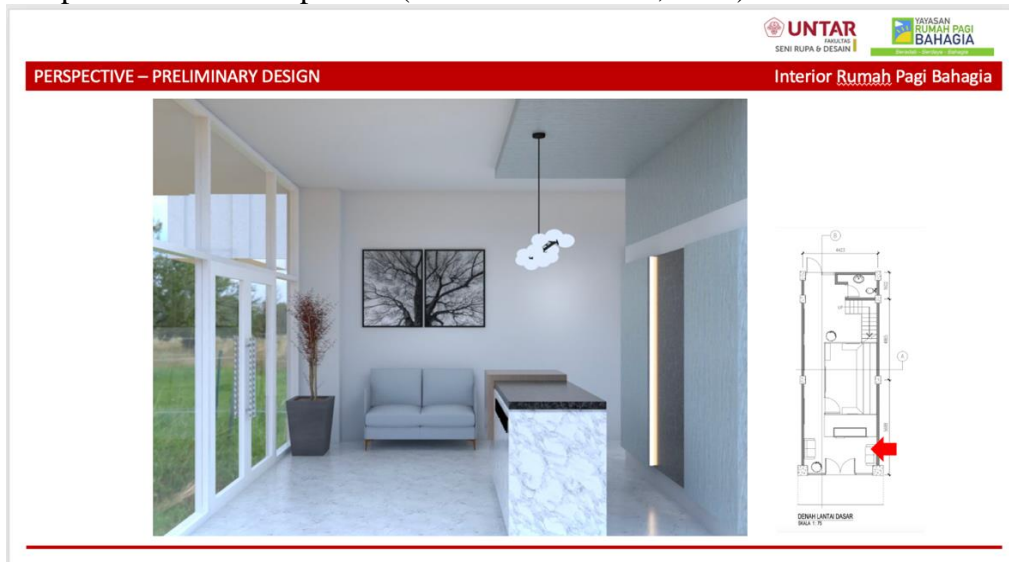
### Gambar 7.

Perspektif – Preliminary Design (Sumber: Tim PKM, 2021)



### Gambar 8.

Perspektif – Area Resepsionis (Sumber: Tim PKM, 2021)

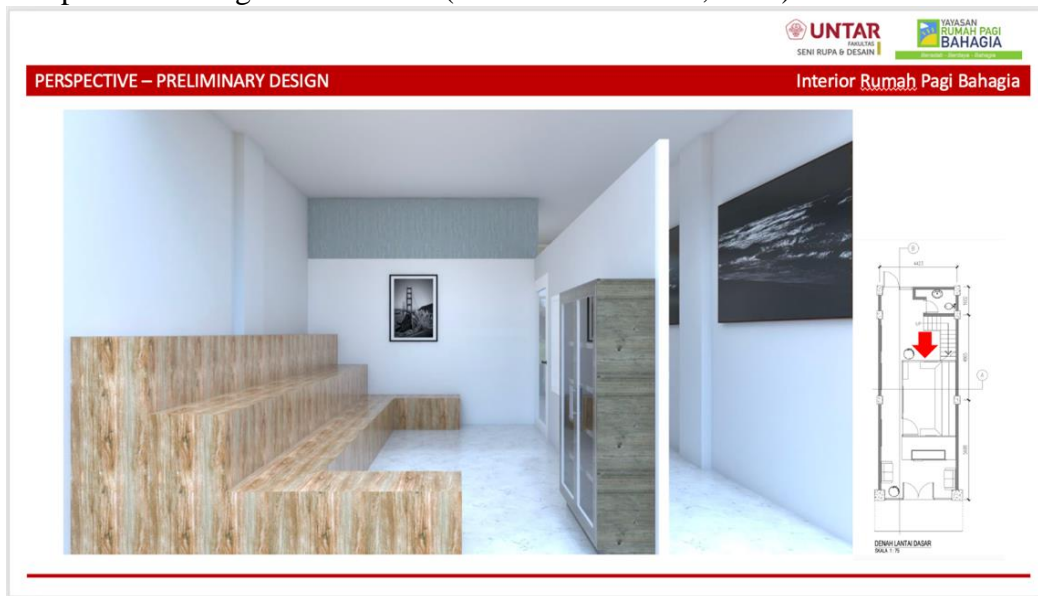


Pengembangan dari layout dan desain awal akan dilakukan dengan menambahkan unsur grafis dengan harapan memberikan efek citra yang lebih informal dan kreatif. Secara umum dari segi estetika, mitra sudah menyetujui konsep dan implementasi desain awal tersebut. Tetapi desain interior belum memiliki nilai lebih berupa sesuatu yang khas dari citra Rumah Pagi Bahagia yang inovatif dan dinamis yang menarik secara kreatif untuk digunakan dan dilihat. Pengembangan perancangan tersebut akan dilakukan dalam proses selanjutnya.

Dalam waktu yang bersamaan tim PKM juga harus membuat beberapa gambar kerja untuk dapat dihitung biaya pelaksanaannya sehingga pengelola Yayasan Rumah Pagi Bahagia dapat membuat proposal dan promosi kepada para donatur. Sampai saat ini proses perancangan masih berjalan, beberapa kendala yang dihadapi adalah koordinasi desain melalui aplikasi daring, waktu dan proses pelaksanaan yang relatif panjang menyesuaikan kebutuhan Yayasan untuk merampungkan hasil pekerjaan desain pada awal tahun 2022.

### Gambar 9.

Perspektif – Ruang Kelas lantai 1 (Sumber: Tim PKM, 2021)



## 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Sebuah fasilitas ruangan yang dirancang akan menjadi sarana manusia sebagai pengguna ruangan untuk berinteraksi baik dengan sesama maupun dengan fasilitas ruang yang ada. Hal tersebut dapat dicapai dengan memasukkan unsur kreatif seperti salah satunya menggunakan bentuk-bentuk sederhana yang sesuai dengan fungsi dan juga memiliki karakteristik yang unik untuk menampilkan citra yang ingin dicapai melalui gubahan estetika dan visual ruangan yang sesuai dan menarik. Tampilan ruangan yang berkerakter dan fungsional merupakan kebutuhan utama yang harus dipenuhi pada perancangan interior. Dengan pertimbangan analisis data, brief, komponen dan kriteria yang didapatkan dari mitra, pengelola, pengguna maupun lokasi fasilitas ini berada, dalam proses sintesis diharapkan dapat menghasilkan perancangan yang mampu memenuhi kebutuhan dan memecahkan permasalahan yang ada melalui solusi desain yang kreatif.

Pertimbangan dalam perancangan mengacu pada kriteria utama dari pengguna, dalam hal perancangan interior Rumah Pagi Bahagia ini adalah anak asuh yayasan. Aktivitas dari pengguna yang mengutamakan kebutuhan fungsi, kenyamanan dan ruangan yang menginspirasi serta dapat memenuhi kebutuhan penyimpanan serta display karya oleh Tim PKM dibuat sebuah perancangan kabinet multifungsi yang juga berfungsi sebagai partisi ruangan yang kemudian akan dikembangkan perancangannya melalui olahan layout furniture yang telah disetujui. Unsur estetika pada perancangan interior Rumah Pagi Bahagia tidak perlu tampil dalam bentuk desain ruangan dan furniture yang terlalu bermain dengan bentuk yang organik atau terlalu dinamis. Salah satu solusi yang dianggap cukup tepat adalah dengan menggunakan aplikasi grafis 2 dimensi berupa tulisan, gambar serta warna pada bidang dinding dan permainan warna ceiling



untuk memecahkan permasalahan fungsi serta estetika agar lebih sesuai dan seimbang pada interior Rumah Pagi Bahagia.

Proses pelaksanaan perancangan yang cukup panjang memungkinkan untuk menghasilkan perancangan yang lebih kompleks dan sesuai dengan yang diharapkan oleh pengelola dan pengguna. Perancangan interior Rumah Pagi Bahagia masih dalam proses berjalan, terutama untuk perancangan lantai 2 yang akan menghasilkan produk furniture yang dinamis, moveable dan inovatif.

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

Tim PKM mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Tarumanagara, Tim dosen, mahasiswa, pengelola atau pembina yayasan serta anak asuh selaku mitra kerjasama.

### **REFERENSI**

- Botti, Rose Mary – Salitsky. (2017). *Programming & Research 'Skills and Techniques for Interior Designers*. New York: Bloomsbury Inc (2<sup>nd</sup> Edition).
- Fivanda, F. Ismanto, A. Indrawan, H. (2021). *Pengaruh Interior Rumah Tinggal Terhadap Kreativitas Belajar Selama Pandemi Covid-19*. Laporan Akhir Penelitian, Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Universitas Tarumanagara.
- 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*, Vol5 No.1 2021. DOI: <http://dx.doi.org/10.24912/jmishumsen.v5i1.11728.2021>
- Fivanda, F. Ismanto A. (2021). *Pemanfaatan Material Ramah Lingkungan Pada Perancangan Straw Chair*. Prosiding Senapenmas Untar 2020, halaman 1019-1027.
- Irawan, B., & Tamara, P. *Dasar-Dasar Desain*. Griya kreasi. Depok, 2012.
- Ismanto, A. Fivanda, F. (2018). *Perancangan Standarisasi Kiosk Mobile Pedagang Kaki Lima - Taman Impian Ancol*. Prosiding Senapenmas Untar 2020, halaman 1009-1018.
- Ismanto, A. Fivanda, F. (2020). *Perancangan Standarisasi Kiosk Mobile Pedagang Kaki Lima - Taman Impian Ancol*. Prosiding Senapenmas Untar 2020, halaman 1009-1018.
- Kilmer, Rosemary & Kilmer, W. Otie. (2014). 2nd edition. *Designing Interior*. New Jersey: Thomson Learning.
- Kemendikbud-Ristek. Standar Nasional Pendidikan Indonesia. [www.kemendikbud.co.id](http://www.kemendikbud.co.id)
- Lidwell, W., dkk, *Universal Principles of Designs*. Rockport Publishers, Inc. 2003.
- Solikhah, N., et al. (2018). Re-Desain Kantor Sekretariat dan Ruang Publik RW.08, Kelurahan Tomang, Kecamatan Grogol Petamburan, Jakarta Barat. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*. Vol. 2, No. 2, November 2019, Hal. 249-258, DOI:
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia. No 24 tahun 2007. Tentang Standar Sarana dan Prasarana untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SLTP/MT) dan Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (SMA/MA). <https://bsnp-indonesia.org/nomor-24-tahun-2007-3/>
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. *Dasar-dasar Tata Rupa & Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran. 2005.
- Sanyoto, S.E. *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain (edisi ke-2)*. Yogyakarta: Jalasutra. 2009.

*(halaman kosong)*