

Family Co-Design: A Strategic Learning Model of Residential Interior Design and Styling During Pandemic

by Yusita Kusumarini

Submission date: 31-Jul-2021 09:36PM (UTC+0700)

Submission ID: 1626180304

File name: ljade_2021_Short_Paper.pdf (13.3M)

Word count: 1601

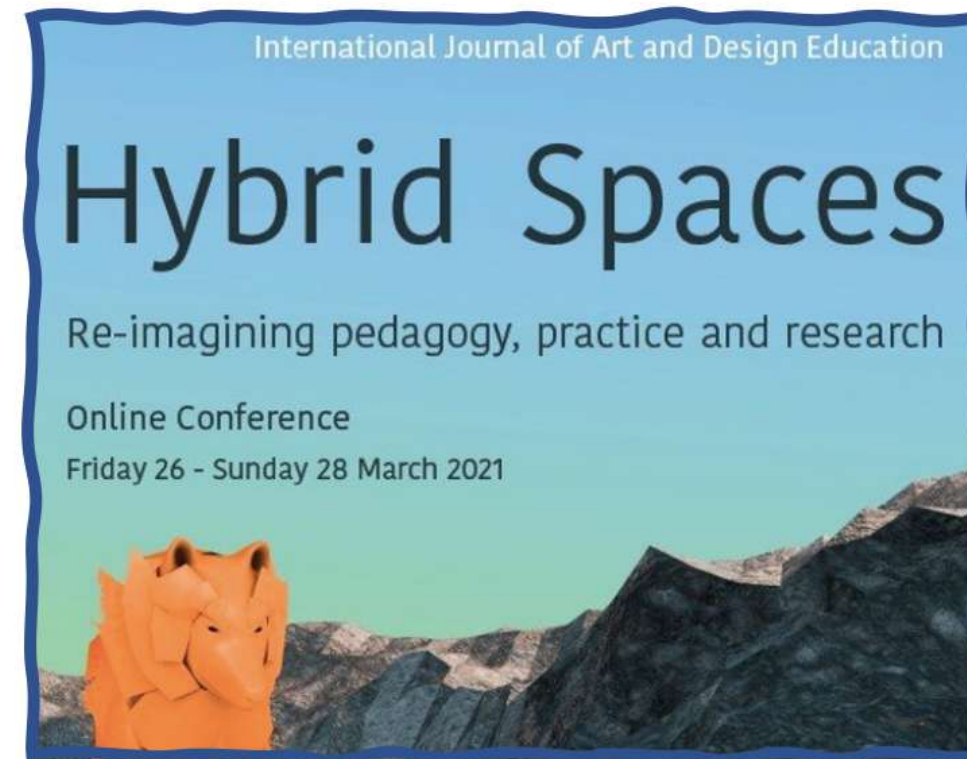
Character count: 8629



“Family Co-Design”: A Strategic Learning Model of Residential Interior Design and Styling During Pandemic”



Yusita Kusumarini | ³Sherly De Yong
Petra Christian University
Surabaya | Indonesia



iJade Conference 2021: Hybrid Spaces

Abstract

“Family Co-Design: A Strategic Learning Model of Residential Interior Design and Styling During Pandemic”

Authors:

Yusita Kusumarini | Sherly de Yong

The stay-at-home order due to the pandemic has become a learning hurdle for students, class of residential interior design and styling, Petra Christian University. Therefore, a new strategy is required in order to achieve the learning objectives. The purpose of this study is to describe the implementation of learning model and students' reflections on the learning process. The methods used in this learning model are design-thinking and co-design. The results indicate that involving vigorous family participation in building collective creativity as co-design learning process is very influential and valuable experience. The outcome of the students' design become optimal and creative.

Introduction

Studio Action Research

The stay-at-home order due to the pandemic has become a learning hurdle for students, class of Residential Interior Design and Styling (IDS), Petra Christian University:

Class of Residential IDS, is the first class for students to experience the process of learning interior designing.

Before Pandemic

All students ¹ carry out the learning process on campus in Surabaya.

The learning process in the studio system is 12 hours per week on campus, guided by 1 tutor per group of 6 hours per week, with a combination of independent and group work.

The object of design learning is the real case of a residential house in Surabaya.

Interior styling learning implementation in real locations, group work.

During Pandemic

All students ¹ carry out the learning process at home (in Surabaya, outside the city of Surabaya, outside the island of Java).

Online learning...



...to be able to achieve the same learning objectives.

Therefore, a new strategy is required in order to achieve the learning objectives.

Problem

QUESTIONS

PURPOSES

How is the **learning strategy model** implemented to the class of Residential IDS?

1

1

To describe the learning strategies model implemented to the class of Residential IDS.

How is the **design method** processed in learning for class of Residential IDS?

2

2

To describe the design method processed in learning for class of Residential IDS.

How are the **learning outcomes** of the Residential IDS class revealed from the students' portfolios and reflections?

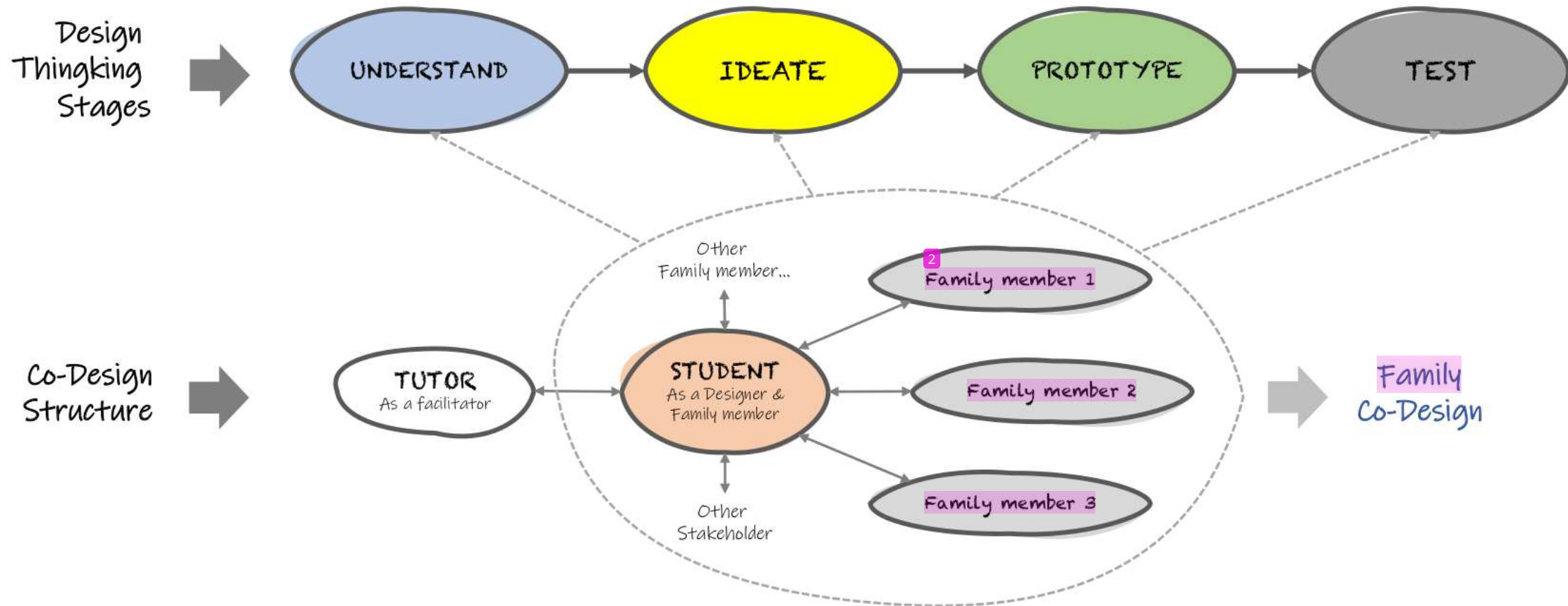
3

3

To reveal the learning outcomes of the Residential IDS class from the students' portfolio and reflection.

Methods

The methods used in this learning model are **design-thinking** and **co-design**.



Understand Stage

Stage for students to learn to understand the design problems of their respective homes as their residential space object.

Purpose:

Students are able to describe data, analysis, problem statements, and design frameworks through the design programming process for residential homes.

Methods:

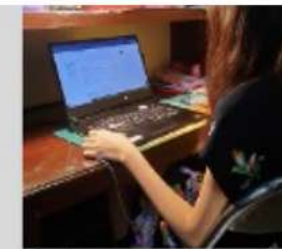
Literature Study . Day in The Life . Behavioral Map . Bubble Diagram . Afinity Diagram . Dimention Observation . etc



Day in a Life (papa)



Observasi ruang tamu



Eksplorasi jurnal



Membuat infografis



Understand Stage

Student Work

HASIL



Studi Literatur

Tipologi



Understand

Data Existing Lapangan

User Data hasil wawancara, observasi, behavioral map, day in the life

Programming hingga dihasilkan programmatic concept



Ideate Stage

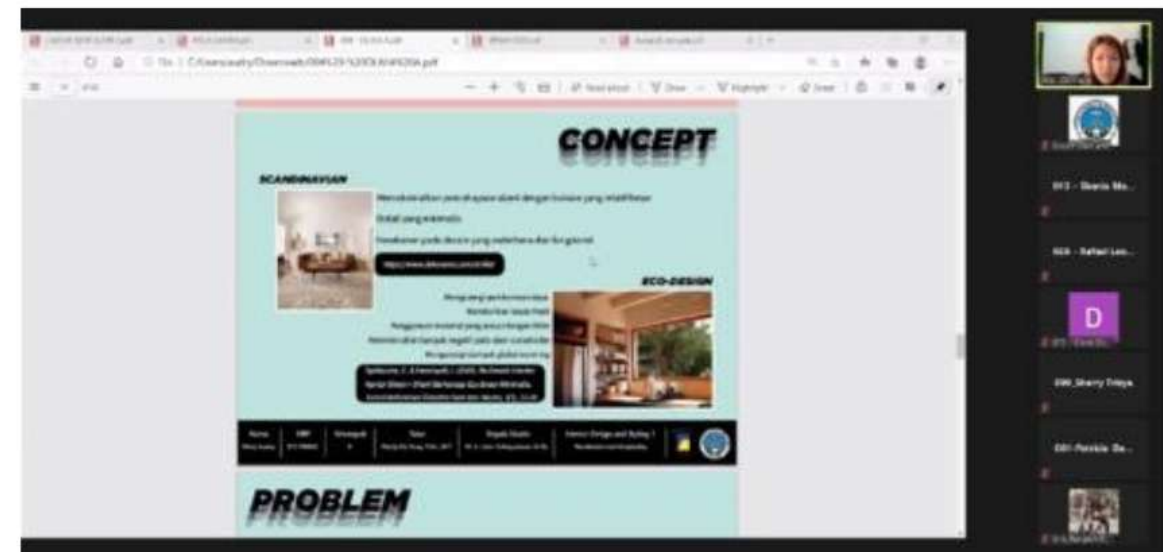
Stage for students to learn to come up with ideas for interior design solutions from the problems identified in their house as a real case of a residential space object.

Purpose:

Students are able to come up with the most optimal and suitable design solution ideas to be implemented in their homes.

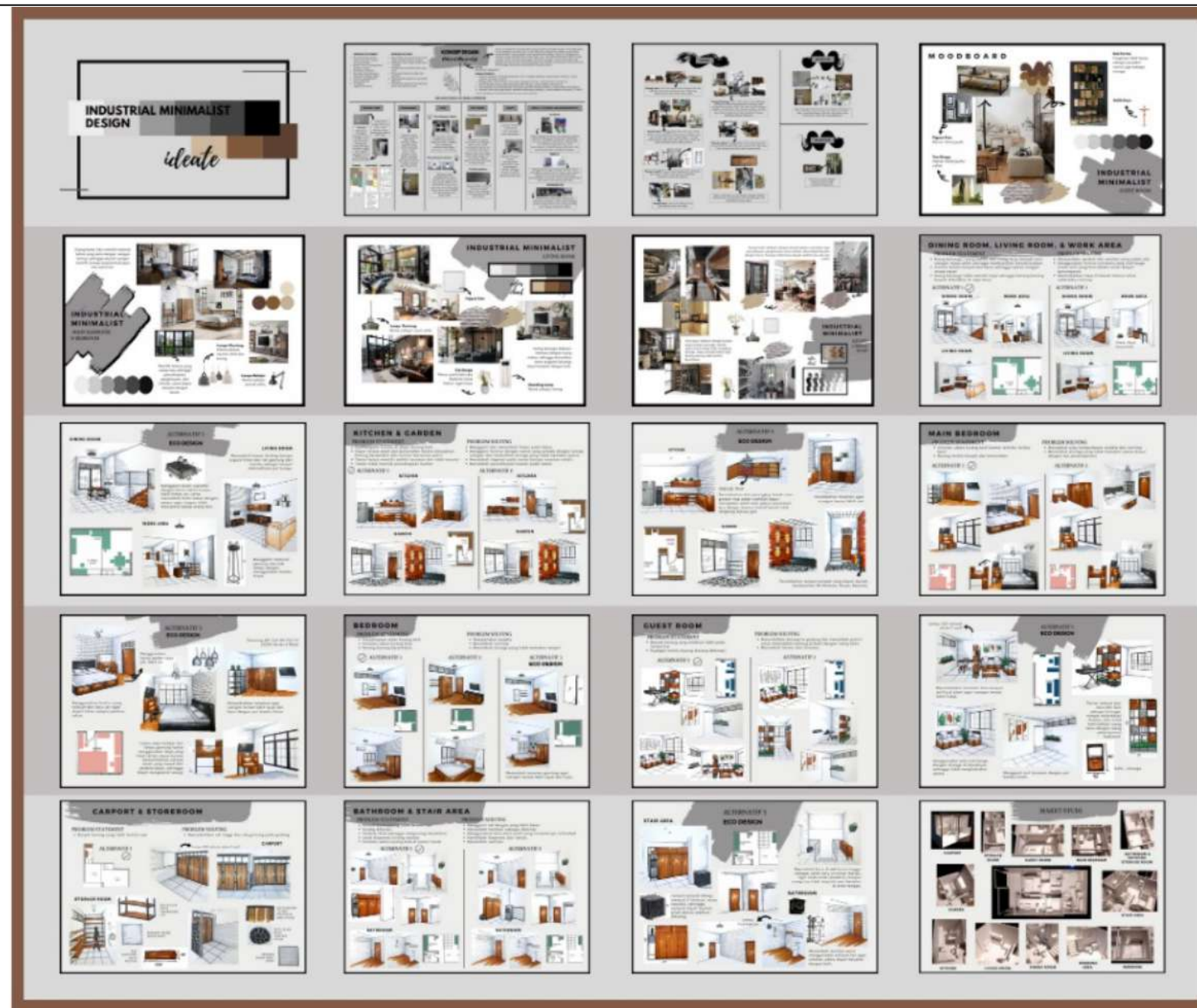
Methods:

Programmatic concept . Design Concept
Sketch . Schematic Design . 10 x 10 Sketch .
3D sketch . etc

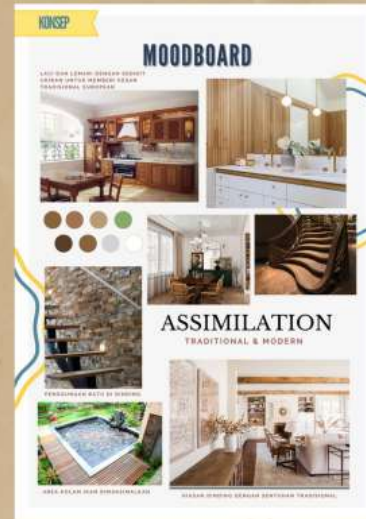
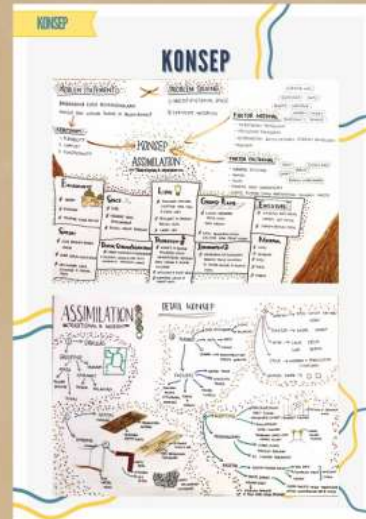
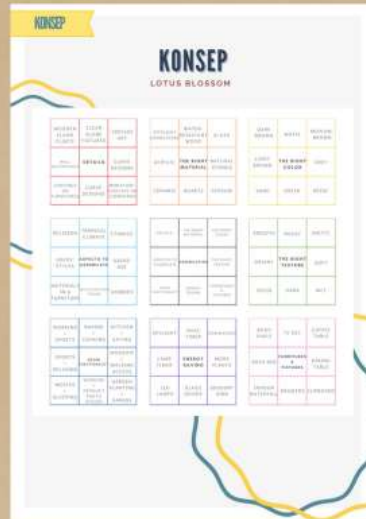


Ideate Stage

Student Work



Pengembangan konsep melalui lotus blossom, concept board, dan moodboard



Ideate

Perencanaan layout 2D



Pengembangan ide melalui brainstorming yang dituangkan dalam sketsa



Pembuatan maket studi



Pembuatan alternatif lain



Prototype Stage

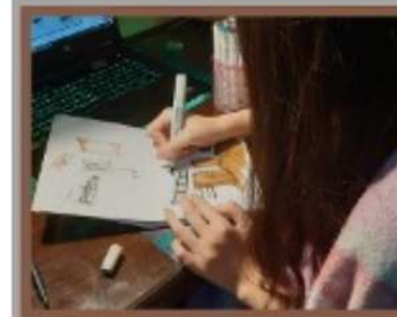
Stage for students to learn to understand how to test concepts or real estimates of their ideas to become clearer for further analysis.

Purpose:

Students are able to create both 3D visual models and scaled objects through various media to proposed their ideas optimally.

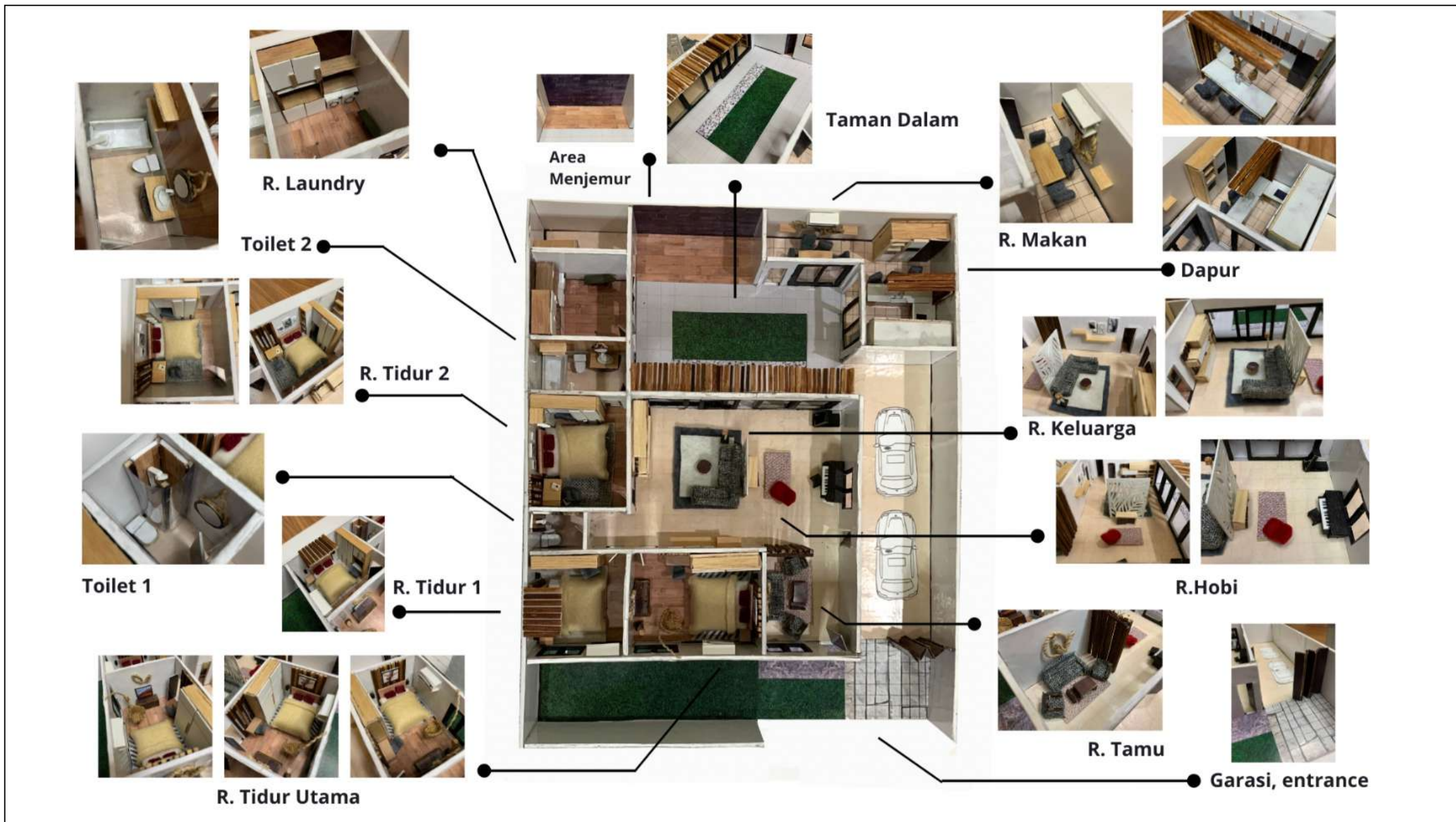
Methods:

Scaled mockup . 3D Render & Animation . Interior Corner Styling. etc



Prototype Stage 1 Student Work









Proses Styling

Pendataan Friedman Test

Styling



Test Stage

Stage for students to learn to evaluate their residential interior design and styling, both external evaluation and self evaluation.

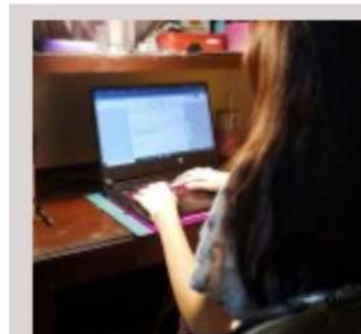
Purpose:

Students are able to choose evaluation media to find out and understand the advantages and disadvantages of their designs.

Students are able to manage design criticism to optimize their designs.

Methods:

Peer review (Qualitative & Quantitative survey) . Final exams . etc



Membuat Google Form

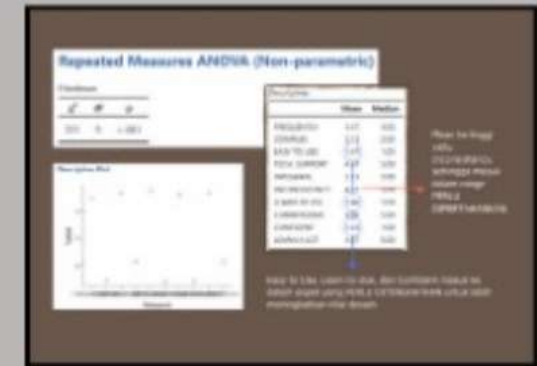


Quantitative survey



Test Stage | Student work

Beberapa hasil tahap test menggunakan survey Google Form dan Jamovi:



Google Form



Clean & Natural Home Design IDS 1

Halo perteman nama saya Evan Brilliance Gozali dari program studi Desain Interior Universitas Kristen Petra. Terima kasih atas kesediaannya untuk mengisi angket survey project saya dalam mata kuliah IDS 1 ini. Dengan bapak/su/teman-teman sekalian dapat memberikan penilaian sesuai kualitas project yang ada dan yang sebenar-benarnya. Survey ini untuk kepentingan mata kuliah Metodologi Desain dan Interior Design Styling 1. Terima kasih untuk waktunya. God Bless you

Keterangan:
1+ Sangat tidak setuju
2+ Tidak setuju
3+ Benci saja
4+ Setuju
5+ Sangat setuju
* Required

Design Board

Design Board

Maket 1:50 (Lantai 1)

Maket 1:50 (Lantai 2)

Nama *

Your answer

Email *

Your answer

NRP

Your answer

Saya pikir bahwa saya ingin lebih sering menggunakan aplikasi ini (I think that I would like to use this system frequently). *

1 2 3 4 5

Sangat tidak setuju Sangat setuju

Saya menemukan bahwa aplikasi ini, tidak harus dibuat serumit ini (I found the system unnecessarily complex). *

1 2 3 4 5

Sangat tidak setuju Sangat setuju

Saya pikir aplikasi ini mudah untuk digunakan (I thought the system was easy to use). *

1 2 3 4 5

Sangat tidak setuju Sangat setuju

Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan aplikasi ini (I think that I would need the support of a technical person to be able to use this system). *

1 2 3 4 5

Sangat tidak setuju Sangat setuju

Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi ini diintegrasikan dengan baik (I found the various functions in this system were well integrated). *

1 2 3 4 5

Sangat tidak setuju Sangat setuju

Saya pikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini (I thought there was too much inconsistency in this system). *

1 2 3 4 5

Sangat tidak setuju Sangat setuju

Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat (I would imagine that most people would learn to use this system very quickly). *

1 2 3 4 5

Sangat tidak setuju Sangat setuju

Saya menemukan, aplikasi ini sangat rumit untuk digunakan (I found the system very cumbersome to use). *

1 2 3 4 5

Sangat tidak setuju Sangat setuju

Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini (I felt very confident using the system). *

1 2 3 4 5

Sangat tidak setuju Sangat setuju

Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa memulai menggunakan aplikasi (I needed to learn a lot of things before I could get going with the system). *

1 2 3 4 5

Sangat tidak setuju Sangat setuju

Masukan atau pendapat Anda mengenai desain ini?

Your answer

Submit

Repeated Measures ANOVA (Non-parametric)

Friedman		
χ^2	df	p
201	9	< .001

Descriptives

	Mean	Median
Frequently	4.58	5.00
Complex	2.29	2.00
Easy to Use	1.90	2.00
Tech. Support	4.48	5.00
Integrat.	2.13	2.00
Inconsistency	4.61	5.00
learn to use	1.65	1.00
cumbersome	4.42	4.00
confident	1.74	1.00
learn a lot	4.52	5.00



Friedman Test

Pairwise Comparisons (Durbin-Conover)

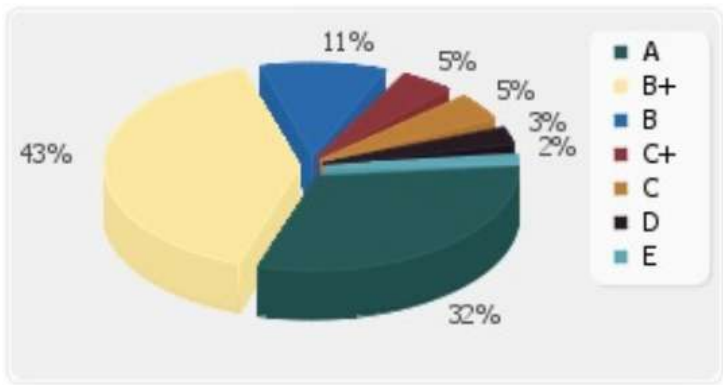
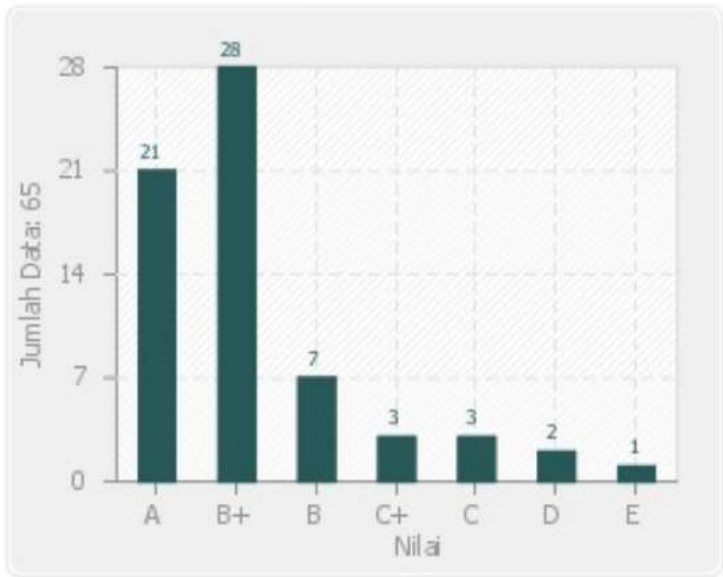
		Statistic	p
Frequently	- Complex	12.3341	< .001
Frequently	- Easy to Use	0.8901	0.374
Frequently	- Tech. Support	11.1897	< .001
Frequently	- Integrat.	0.0424	0.966
Frequently	- Inconsistency	13.9871	< .001
Frequently	- learn to use	1.0172	0.310
Frequently	- cumbersome	13.0970	< .001
Frequently	- confident	0.5086	0.611
Frequently	- learn a lot	10.0877	< .001
Complex	- Easy to Use	11.4440	< .001
Complex	- Tech. Support	1.1444	0.253
Complex	- Integrat.	12.2917	< .001
Complex	- Inconsistency	1.6530	0.099
Complex	- learn to use	11.3168	< .001
Complex	- cumbersome	0.7629	0.446
Complex	- confident	11.8255	< .001
Complex	- learn a lot	2.2464	0.025
Easy to Use	- Tech. Support	10.2996	< .001
Easy to Use	- Integrat.	0.8477	0.397
Easy to Use	- Inconsistency	13.0970	< .001
Easy to Use	- learn to use	0.1272	0.899
Easy to Use	- cumbersome	12.2069	< .001
Easy to Use	- confident	0.3815	0.703
Easy to Use	- learn a lot	9.1976	< .001
Tech. Support	- Integrat.	11.1473	< .001
Tech. Support	- Inconsistency	2.7974	0.006
Tech. Support	- learn to use	10.1724	< .001
Tech. Support	- cumbersome	1.9073	0.058
Tech. Support	- confident	10.6811	< .001
Tech. Support	- learn a lot	1.1020	0.271
Integrat.	- Inconsistency	13.9447	< .001
Integrat.	- learn to use	0.9749	0.331
Integrat.	- cumbersome	13.0546	< .001
Integrat.	- confident	0.4662	0.641
Integrat.	- learn a lot	10.0453	< .001
Inconsistency	- learn to use	12.9699	< .001
Inconsistency	- cumbersome	0.8901	0.374
Inconsistency	- confident	13.4785	< .001
Inconsistency	- learn a lot	3.8994	< .001
learn to use	- cumbersome	12.0798	< .001
learn to use	- confident	0.5086	0.611
learn to use	- learn a lot	9.0704	< .001
cumbersome	- confident	12.5884	< .001
cumbersome	- learn a lot	3.0093	0.003
confident	- learn a lot	9.5790	< .001

SASARAN	frequently	Complex	easy to use	tech. support	Integrat.	Inconsistency	learn to use	comfortable	learn a lot	UMPAN BALIK
Responden 1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	Keren
Responden 2	5	2	5	2	5	1	5	1	5	Overall sudah keren
Responden 3	3	2	4	2	4	2	4	2	4	Desain unik dan menarik
Responden 4	5	1	5	2	5	2	5	2	5	Love it!!
Responden 5	5	2	4	2	5	2	4	2	5	Sudah bagus dan sesuai
Responden 6	4	5	3	2	3	3	4	4	5	Bagus
Responden 7	3	2	4	2	4	2	4	2	4	Desain sudah cukup menjawab permasalahan yang ada. Tapi karena sebagian besar warna dinding adalah krem muncul kesan jika ruangan terasa huu.
Responden 8	5	1	5	1	5	1	4	1	4	1. Bagus Van, keren
Responden 9	5	2	5	1	5	1	5	1	5	2. Keren
Responden 10	5	2	4	1	5	1	5	1	5	2. Keren detailnya
Responden 11	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1. Sudah baik
Responden 12	5	1	5	2	5	1	5	1	4	1. sdh bagus layoutnya pertahankan
Responden 13	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1. Gaya desain menggunakan material alami, dengan warna-warna netral sehingga menimbulkan kesan nyaman yang dibutuhkan khususnya pada rumah tinggal. Nuansa yang diciptakan dari peletakan, cahaya buatan yang dipadukan dengan tanaman pada elemen dekoratif menambah estetika ruangan. Secara keseluruhan dan detail telah dipertimbangkan dengan baik sehingga seimbang.
Responden 14	4	2	5	2	5	1	4	2	4	2. desain sudah cukup menarik karena tema dan konsepnya simpel namun terasa estetikanya
Responden 14	4	2	5	2	5	1	4	2	4	2. desain sudah cukup menarik karena tema dan konsepnya simpel namun terasa estetikanya
Responden 15	4	3	4	3	5	2	4	3	4	3. Konsepnya sudah baik dan dapat terlihat dengan baik juga
Responden 16	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1. desainnya baguss :))
Responden 17	4	2	3	2	4	3	4	3	4	4. gaya desain sudah mengintegrasikan konsep desain dengan baik. Good job yann!
Responden 18	5	2	5	2	4	2	5	1	4	2. Desain sudah bagus.. konsep juga sesuai dengan masa sekarang
Responden 19	5	1	5	5	4	1	5	1	5	5. Sudah bagus desain rapi
Responden 20	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4. baguss evann
Responden 21	4	3	3	4	5	3	4	5	3	4. Elegan & nyaman
Responden 22	5	1	4	2	5	1	4	1	5	2. Desain sangat sesuai dengan konsep dan sudah sangat baik
Responden 23	5	3	4	4	5	2	4	3	4	3. Desainnya bagus dengan konsep, warna, dan material yang bagus.
Responden 24	4	3	4	3	4	2	4	2	4	2. Baik. Desainnya sudah sesuai dengan concept yang ditentukan.
Responden 25	4	1	5	1	4	1	4	1	4	1. baguss desainnya
Responden 26	4	2	4	3	4	2	5	1	4	2. sudah baik dan memberikan kesan yang sesuai untuk rumah tinggal
Responden 27	5	1	5	1	5	1	4	1	5	1. Baguss van
Responden 28	5	2	4	2	5	1	3	1	5	3. Baguss minimalis
Responden 29	4	1	5	2	4	2	4	1	4	3. Bagi saya sudah dapat feel natural clean rapi. Mungkin masukan dari saya bisa mengolah elemen dinding pada rumah seperti memberikan panel kayu atau wallpaper, agar memiliki tekstur yang natural. Juga mungkin memperhatikan warna tembok dengan warna cahaya, karena mungkin bagi pengguna yang memiliki aktifitas di rumah, warna warm white kurang bisa mendukung mood beraktifitas atau lainnya. Juga bisa diberikan karpet di r.tamu atau juga pembatas (pembatas antar ruang) antara r.tamu dengan dapur atau meja makan ataupun kamar. Jadi bisa lebih bervariasi. Terima kasih
Responden 30	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1. desain sangat menarik
Responden 31	5	3	5	4	5	2	4	2	5	4. Desain bagus, konsep terapkan dengan baik, overall bagus

Respondent's Feedback

Sasaran	Frequency	Complex	Easy to use	Tech. Support	Integration	Inconsistency	Learn to use	Comfortable	Confidence	Learn a lot	Umpun Balik
Responden 1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	Keren banget
Responden 2	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	Desain menarik dan minimalis, sesuai dengan konsep (taman kecil desainnya :))
Responden 3	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	Sudah bagus, sudah O.O
Responden 4	5	2	5	3	5	3	5	2	4	2	Desain menarik dan bagus
Responden 5	4	2	3	2	4	2	5	2	4	2	Keren
Responden 6	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	Sangat baik bisa di realisasikan
Responden 7	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	Desain sudah memuat fungsional dan terlihat sangat baik dari segi estetika
Responden 8	5	2	4	2	5	1	4	2	5	2	Bagus di. Mitan cozy
Responden 9	5	3	4	3	5	3	3	2	4	3	Desain menarik dan cukup sesuai dengan tema yang dipilih
Responden 10	3	2	4	2	4	2	4	2	4	2	Desain bagus dan sesuai dengan konsep
Responden 11	5	2	4	1	5	2	5	1	4	1	Desain sangat sesuai dengan konsep dan menarik untuk dilihat dan relatif mudah untuk di aplikasikan
Responden 12	5	1	4	2	5	1	4	1	5	2	Bagus overall
Responden 13	5	1	5	1	5	1	5	1	5	2	Desain sudah sesuai dengan konsep
Responden 14	5	2	4	3	4	2	4	2	4	5	Penataan dan pemilihan perabot sudah bagus, mungkin pemilihan keramiknya lebih disesuaikan lagi. Overall bagus!! Makanya juga rapi banget
Responden 15	4	3	4	2	4	2	4	1	5	4	Konsep jelas dan mudah dimengerti
Responden 17	5	2	5	2	4	1	5	2	5	3	Sudah cukup bagus, cukup detail
Responden 18	4	3	4	4	4	2	4	2	4	2	Sangat menarik & bisa di bilang merupakan desain rumah idaman karena bentuknya yang minimalis tetapi sangat lengkap baik dari segi ruang & perataannya yang ada
Responden 19	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	Sangat menarik dan unik. Rumah minimalis tetapi terlihat mewah karena menghilangkan ruang dan perataannya pas
Responden 20	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	Sudah memanfaatkan ruang dengan sangat baik dan juga material yang digunakan rumah lingkungan.
Responden 21	5	3	5	4	5	1	3	2	4	5	Gaya desain benar-benar menunjukkan sisi naturalnya dari penggunaan bahan alami dan juga pemilihan warna netral yang memenangkan. Gaya desain modern memberi kesan minimalis namun juga sederhana disertai penggunaan cahaya buatan yang sesuai sadar dan memberi suasana ruang yang angan serta hangat digunakan untuk berkumpul keluarga, cocok digunakan untuk rumah tinggal.
Responden 22	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	Sudah baguss i like it
Responden 23	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	Tidak ada. Sudah baguss
Responden 24	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	Sudah bagus
Responden 25	5	1	5	1	5	1	4	1	5	1	konsep desain yang unik yang kemudian diintegrasikan dengan baik pada interior maupun eksterior rumah, good job overall !!
Responden 26	4	3	5	3	5	1	4	2	5	2	Sudah baguss
Responden 27	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	Konsep menarik dan ide desain keren i Good job
Responden 28	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	Bagus dan menarik di!!
Responden 29	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	Bagus dan menarik
Responden 30	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	Bagus dan menarik
Responden 31	4	1	4	3	4	1	4	1	4	3	Design sudah bagus dan sesuai dengan concept yang telah ditentukan.
Responden 32	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	Mungkin laundry room bisa dibuat agak tenang agar tidak terlalu terasir suram
Responden 33	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	Mungkin laundry room bisa dibuat agak tenang agar tidak terlalu terasir suram
Responden 34	5	1	5	2	5	1	5	1	5	2	Desain sudah cukup baik dan bagus. Bentuk furniture yang digunakan juga sudah sesuai dengan konsep desain. Warna2 material yang dipilih juga sudah sesuai. Secara keseluruhan sudah oke.
Responden 35	4	2	5	2	4	1	5	2	4	2	Keren
Responden 36	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	desain tersebut sudah sangat menarik
Responden 37	5	1	5	2	5	1	5	1	5	1	Bagus, bersih, multifunctional
Responden 38	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	Konsep desain bagus karena unik dan menarik. Prototype yang dibuat dapat menggambarkan suasana ruang dengan baik.
Responden 39	4	2	4	3	4	2	4	2	4	3	Desainnya menarik dan bagus, memenuhi kebutuhan pengguna
Responden 40	5	1	5	2	5	1	5	2	5	1	Desain bagus dan menarik serta membuat ruangan terlihat rapi dan lebih luas
Responden 41	5	2	4	4	5	2	4	2	5	4	Desain bagus, konsep terapkan dengan baik, overall bagus
Responden 42	3	3	2	1	3	1	3	2	3	3	Desain yang natural itu adalah tipe saya, furniture dapat dipasang dimana saja, sesuai dengan selera, desain sudah menarik dan nyaman
Responden 43	5	1	5	2	5	1	4	1	4	4	Desain terlihat sangat nyaman untuk digunakan dan sudah sesuai dengan konsepnya.
Responden 44	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	Menarik, prototype sudah sesuai konsep
Responden 45	5	2	5	3	5	2	4	2	5	2	Konsep desainnya menarik dan bagus
Responden 46	5	1	5	2	5	1	5	1	5	1	Desain bagus serta sangat mudah untuk digunakan

Test Stage | Class Result



Class Assessment Result

Class Observation & Findings	Result
Students who use their own homes as design objects.	93,5 %
Students explore home interior design problems with their families.	80,4 %
Students discuss with their families during the 'ideate' stage. <ul style="list-style-type: none">Dominant ideas applied: Parents, especially mothers and students.	60,9 %
Students process "Residential Interior Styling" with their families. <ul style="list-style-type: none">Dominant family helps: Father, and brother	58,7 %
Families are happy and enjoy the design process with students.	89,1 %
The family appreciates positively and is satisfied with the results of the students' designs.	100%
Students feel that the design process with family has an effect on optimizing learning outcomes.	71,7 %
Students are satisfied with the designs they produce.	91,3 %

Student Reflection

Student reflection is a written reflective expression of students from what has been experienced in the learning process of the Residential IDS class. What to expect in the beginning, and what to produce at the end.

In this reflection, students reflect on what learning they are aware of for the development of themselves and their environment.



Refleksi

Pada awalnya para mahasiswa belum menyadari bahwa rumah yang selama ini mereka huni ternyata memiliki cukup banyak permasalahan terutama pada penerapan elemen interior. Pencahayaan, penghawaan, dan penataan yang kurang adalah sedikit dari permasalahan yang ada di rumah mereka masing-masing.

Namun setelah mendapat masukan dari tutor pendamping dan beberapa dosen lainnya, akhirnya mereka menjadi mengerti bahwa permasalahan hunian mereka ini jika dibiarkan akan berakibat fatal bagi kondisi rumah mereka kedepan.

Setelah mahasiswa mengerjakan proyek mata kuliah *Interior Design and Styling for Residential and Hospitality Space*, sebagian besar dari mahasiswa dapat menyimpulkan bahwa tugas mereka pada semester III ini dapat memberikan banyak sekali manfaat. Mereka dapat mendapatkan hal-hal yang belum diketahui seperti elemen-elemen interior, penataan ruang, maupun hal-hal lainnya terutama pada penerapan aspek *New Normal, Eco Design* dan *residential space*.

Sebelumnya mereka juga belum pernah merealisasikan desain mereka sehingga ini adalah pertama kalinya mereka mendesain ruangan dalam rumah mereka sendiri. Banyak dari mereka yang menyimpulkan bawa tugas ini merupakan tugas yang cukup menantang karena mereka harus merealisasikan desain mereka dengan 3 aspek yang telah ditetapkan dalam kondisi pandemi seperti ini. Tentunya tugas ini menambahkan banyak sekali pengalaman bagi mereka.

Saya selaku salah satu mahasiswa UK Petra jurusan desain interior juga ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada para tutor dan kepala studio yang telah menuntun kami sebagai mahasiswa untuk dapat menyelesaikan proyek yang sangat berarti bagi kami ini.

- At the beginning of the class, I didn't realize that our homes had a lot of problems regarding interior applications.
- After problem exploration and group discussion with the tutor, I realized that there are a lot of problems in my house.
- After studying in the Residential IDS class, I feel the results are very useful for my home improvement.
- Before this, I had never thought about arranging my own house, finally I had experienced the practice of arranging my own house during the styling process.
- Thank you for the lecturers and tutors who have guided me.

REFLEKSI

Mata kuliah Interior Design & Styling I ini merupakan suatu pengalaman yang baru dan menarik bagi saya. Saat pertama kali diberi tahu bahwa kita akan meredesign tempat tinggal masing-masing, saya pada awalnya merasa tugas yang diberikan tidak adil, karena memang ukuran tempat tinggal masing-masing mahasiswa berbeda-beda, dan perbedaannya pun cukup drastis. Pada tahapan Understand, saya merasa bersyukur karena memiliki teman-teman sekelompok yang cukup rajin dan memiliki rasa tanggung jawab, sehingga pada saat eksplorasi literatur, kami dapat melakukan bagian kami masing-masing dengan maksimal. Pada saat eksplorasi lapangan, saya tidak begitu memiliki masalah karena saya mengerti betul keadaan existing dan masalah-masalah yang sering dikeluhkan oleh anggota keluarga saya.

Pada tahapan Ideate, saya memiliki banyak ide di dalam kepala saya, namun saya sangat tidak yakin akan dapat direalisasikan. Oleh sebab itu, saat diberi batasan luasan 200 m², saya memilih untuk tetap meredesign tempat tinggal saya sebagaimana luasan aslinya. Pada tahap ini saya cukup merasa minder karena saya menyadari bahwa gambar tangan saya sangat perlu dikembangkan, karena teman-teman saya dapat menggambar dan mewarnai jauh lebih baik daripada saya.

Pada tahapan Prototype, saya belum terbiasa menggunakan software digital untuk membuat 3D model, sehingga saya membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan gambar 3D pada SketchUp. Saya harus membuat jadwal target yang harus saya capai setiap harinya agar dapat menyelesaikan tahap Prototype dengan tepat waktu. Saya memulai pembuatan maket pada minggu ke-3 tahap Prototype. Saya sempat bermimpi dan kepikiran maket saya saat tidur, sehingga saya harus terbangun pukul 4 dini hari dan mulai pengerjaan maket hingga pukul 10 di malam hari selama 5 hari berturut-turut. Namun semua penderitaan itu terbayarkan saat melihat senyuman kedua orangtua saya saat mereka melihat hasil karya saya.

Pada tahapan Test, tugas IDS 1 ini digabungkan dengan matakuliah Metodologi Desain, di mana kita diajarkan untuk menguji Prototype kita dengan penilaian serta umpan balik dari teman-teman dan keluarga. Saya membuat tautan untuk diisi para responden. Saya mengumpulkan total 34 responden untuk memberi penilaian terhadap hasil karya saya. Bagi saya, yang paling penting merupakan komentar dan umpan balik mereka agar saya dapat lebih mengembangkan desain saya. Pada awalnya, saat saya meminta tolong teman seangkatan untuk memberi umpan balik, 80% dari mereka hanya akan mengatakan 'sudah baguss' atau 'keren designnya'. Oleh sebab itu, saya mencari kakak kelas yang lebih senior untuk memberi saran dan masukan. Benar saja, umpan balik mereka menyadarkan adanya beberapa kekurangan dalam desain saya yang sebelumnya tidak saya sadari.

- Residential IDS class is my first experience designing interiors. I felt that it was unfair at the beginning when I was informed that the class design project assignment was to design the house for each student, because the size of the house was different.
- At the Understand stage, I am grateful that my group mates are diligent, so that group discussions and assignments can be completed well.
- At the Ideate stage, I chose to keep designing my entire house, even though it may be limited to only 200 m². I am insecure because I am not good at drawing.
- In the Prototype Stage, I learned a lot of new software to complete my assignments. I wake up early, study, and sleep very late. But by the time it was all over, my parents were very proud of my design work.
- At the Test stage, I asked my classmates to do a peer review, but I was not satisfied because most of them said that my design was good. So I asked for a review from seniors to get more complete input. From the input of more skilled people (seniors and tutors), I realized that there were still many things that were missing from my design that could still be developed.

reflection

Saat memasuki semester 3, saya tahu bahwa tugas-tugas dan materi yang akan saya hadapi nanti menjadi lebih sulit dari semester sebelumnya. Tanggung jawab yang harus saya pegang pun menjadi lebih besar dan lebih melelahkan. Ekspektasi saya di awal mengenai semester 3 ini lumayan menakutkan, karena semester sebelumnya saja saya sudah sering drop dan stress akibat tugas dan tuntutan lainnya. Pada awal perkuliahan itu saya hanya berharap bahwa saya bisa melewati semester 3 dengan baik dan sehat. Mengenai jurusan pilihan, saat semester 2 saya sudah yakin untuk memilih IDS. Namun saat mendekati hari KRS, saya kembali bimbang karena banyak teman yang berkata bahwa IDP sedikit lebih santai. Setelah banyak berpikir dan dengan pertimbangan yang matang, akhirnya saya tetap pada pilihan pertama (IDS) dengan harapan saya bisa melalui mata kuliah ini dengan lancar.

Sesuai dengan ekspektasi saya di awal, tentu tidak ada perjalanan kuliah yang 100% lancar. Dalam prosesnya, ada lumayan banyak hambatan yang saya hadapi, apalagi di masa pandemi yang semakin membuat saya merasa berat dalam menjalani perkuliahan ini. Banyaknya tugas, tuntutan hasil yang baik, serta tugas kepanitiaan membuat saya kembali stress sehingga menyebabkan beberapa penyakit saya kambuh. Saat itu saya benar-benar takut dan berusaha kembali bangkit untuk menyelesaikan apa yang menjadi tanggung jawab saya. Namun apa yang saya lihat tentu tidak hanya saat jatuhnya saja, tetapi juga sisi positifnya. Terkhusus pada mata kuliah ini, saya tentu mendapatkan banyak pengalaman baru dalam prosesnya. Pengalaman ini salah satunya berupa pengetahuan baru mengenai fitur-fitur software komputer yang sebelumnya tidak saya ketahui. Selain itu, eksplorasi saya di internet saat tahap understand membuat pengetahuan saya lebih terbuka lagi, di antaranya mengenai design thinking, tipologi desain, serta ide-ide baru dalam pembuatan infografis. Tidak hanya itu, namun juga pengalaman praktek pada saat styling. Proses styling menurut saya adalah bagian yang paling menyenangkan dalam satu semester ini, karena saya tidak hanya duduk di depan laptop untuk mengerjakan sesuatu, namun saya juga menggergaji kayu, memaku, mengecat, menghias, dan lain-lain. Kegiatan tersebut ternyata lumayan bisa menjadi hiburan bagi saya di tengah-tengah tugas UAS yang padat dan melelahkan. Hasilnya pun tidak mengecewakan, karena seluruh anggota keluarga saya menyukai perubahan kecil yang saya buat pada proses styling.

Pada akhirnya, seluruh pengalaman yang saya dapatkan pada semester 3 ini, baik yang menyenangkan maupun yang tidak menyenangkan bisa saya jadikan sebagai sebuah pembelajaran untuk semester-semester berikutnya. Saya tahu bahwa perjalanan dalam kuliah (dan IDS) ini masih panjang, dan tentunya akan ada hambatan dan masalah baru yang akan saya hadapai ke depannya. Oleh karena itu saya berharap bahwa seluruh pengalaman dan pelajaran yang saya dapatkan di semester 3 ini tidak akan saya lupakan begitu saja, akan tetapi bisa saya jadikan sebagai acuan untuk menjadi lebih maju lagi di semester selanjutnya.

- At the start of this class I was scared because this was the first design class and it was conducted during a pandemic.
- The previous class experience was also tiring because of my busy life in student activities.
- In the initial process, I realized that it would not be easy to work during a pandemic, I had a drop and a relapse of illness. But I tried to get back up and finish my job. My positive thoughts, that there are many benefits I can get from this process.
- I get a lot of knowledge from the defined processes. All of this broadened my horizons and experiences. Learn new software, design thinking process, practice styling (sawing, nailing, painting, decorating, etc.)
- Finally, I am grateful for all the lessons from this class and I never easily forget to prepare for the next class because my learning process in interior design has just begun.

Study Results

1

The **learning strategy model implemented** to the class of Residential IDS:

- Optimizing conditions to "stay at home" with family as a resource for independent design learning.
- Applying the principle of "ex- to new" home product for the residential interior styling process.

2

The **design method processed** in learning for class of Residential IDS:

- Process the design thinking stages by elaborating the family co-design approach.
- Processing the home product re-invent approach for the residential interior styling process.

3

The **learning outcomes** of the Residential IDS class revealed from the students' portfolios and reflections:

- Involving vigorous family participation in building collective creativity as co-design learning process is very influential and valuable experience, especially for design learning during pandemic.
- The outcome of the students' design becomes optimal and creative, because of direct support from the family.
- Students experience independent learning with their families, and foster their confidence in learning applied design during a pandemic.
- The family understands what their children have learned and how it will benefit their home redesign.
- Students can start making real contributions to implementing their designs in their own homes with confidence.

Family Co-Design: A Strategic Learning Model of Residential Interior Design and Styling During Pandemic

ORIGINALITY REPORT

2%	1%	1%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Agnese Slišāne, Gatis Lāma, Zanda Rubene. "Self-Assessment of the Entrepreneurial Competence of Teacher Education Students in the Remote Study Process", Sustainability, 2021 Publication	1%
2	luvibeekidsco.com Internet Source	1%
3	mafiadoc.com Internet Source	<1%

Exclude quotes	On	Exclude matches	< 5 words
Exclude bibliography	On		