JURNAL ALTIFANI
Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3389-3397
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1413

Pelatihan Desain Interior Berkelanjutan dalam Perancangan Set Podcast Room bagi Generasi Muda

Sustainable Interior Design Training in Podcast Room Design for the Youth

Resky Annisa Damayanti*[1], Siti Febrina Rahmadani[2], Makmur Iknu Wijaya[3], Leonardus Aryo Gitoprakoso Widyarto[4], Dhea Abidah[5]

[1,2,3,5]Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti
[4]Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti
*e-mail: resky_annisa@trisakti.ac.id[1], siti.febrina95@trisakti.ac.id[2], makmur_i_w@trisakti.ac.id[3], leonardus.aryo@trisakti.ac.id[4], 091102300005@trisakti.ac.idx[5]

Received:	Revised:	Accepted:	Available online:
27.08.2026	23.10.2026	29.10.2026	07.11.2026

Abstract: *The development of digital media has given rise to new phenomena in the world of communication and the creative industry, one of which is the increasing interest of the younger generation in content production such as podcasts. However, most school and university students do not yet have an adequate understanding of the importance of sustainable interior design principles in designing media production spaces. This activity was held to address this need. Nearly every school and campus currently has a regular podcast program, but it is felt that it is not visually appealing. The training related to the design of a Podcast Room set that is not only visually appealing but also sustainable was the main material presented. The activity was carried out using lectures, demonstrations, and discussions. This material was tailored to the needs of the participants, namely student Podcast managers from their respective schools and campuses that have similar programs. It is hoped that they will be able to utilize the knowledge gained and directly apply it to their daily needs, both in academic and non-academic fields.*
Keywords*: Sustainable Design; Circular Economy; Podcast Room; Set Design*

Abstrak: Perkembangan media digital memunculkan fenomena baru dalam dunia komunikasi dan industri kreatif, salah satunya adalah meningkatnya minat generasi muda terhadap produksi konten seperti *podcast*. Namun, sebagian besar siswa sekolah dan mahasiswa belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai pentingnya prinsip desain interior berkelanjutan dalam perancangan ruang produksi media tersebut. Kegiatan ini diselenggarakan untuk menjawab kebutuhan tersebut. Hampir setiap sekolah dan kampus saat ini memiliki program *podcast* secara berkala, hanya saja dirasa belum mampu menarik secara visual. Pelatihan berkaitan dengan set desain *Podcast Room* yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga berkelanjutan menjadi materi utama yang disampaikan. Kegiatan dilakukan dengan menggunakan metode ceramah, demonstrasi, dan diskusi. Materi ini disesuaikan dengan kebutuhan peserta, yakni mahasiswa desain interior dan siswa sekolah menengah yang nantinya diharapkan dapat dimanfaatkan dengan menerapkan keilmuan yang diperoleh dan dimanfaatkan secara langsung untuk kebutuhan sehari-hari, baik di bidang akademik maupun non akademik para peserta. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan mampu memberikan pemahaman kepada peserta mengenai pentingnya aspek visual, fungsi, dan keberlanjutan dalam perancangan set *Podcast Room*.
Kata kunci: Desain Berkelanjutan; *Circular Economy*; Podcast Room; Set Desain

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dan media sosial telah membawa perubahan signifikan dalam cara generasi muda berkomunikasi dan mengekspresikan diri. Media sosial menciptakan hubungan interaksi sosial antara pengguna dan menjadi jalur distribusi yang sesuai, di mana jenis interaksi ini menjadi sangat populer dalam beberapa tahun terakhir (Horbal et al., 2017). Salah satu fenomena yang berkembang pesat adalah munculnya *podcast* sebagai media komunikasi kreatif yang mudah diakses dan digemari oleh berbagai kalangan, khususnya pelajar dan mahasiswa.

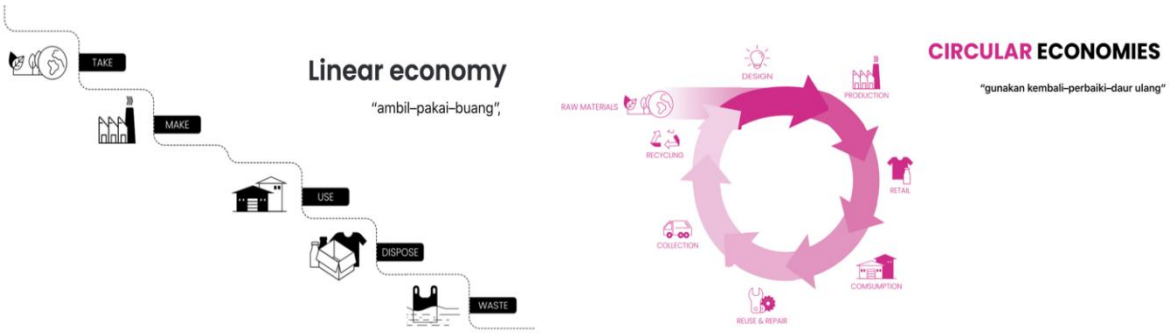
Podcast telah menjadi media ekspresi dan pembelajaran yang populer di kalangan siswa sekolah menengah dan mahasiswa. Namun, di balik meningkatnya tren tersebut, masih terdapat kesenjangan pemahaman mengenai pentingnya desain interior berkelanjutan dalam menciptakan ruang produksi media yang fungsional, nyaman, dan ramah lingkungan. Berdasarkan observasi dan hasil wawancara dengan sejumlah siswa sekolah menengah dan mahasiswa program studi desain,

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3389-3397
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1413

ditemukan bahwa sebagian besar masih mengutamakan aspek estetika dan teknologi tanpa mempertimbangkan dampak lingkungan, efisiensi energi, dan pemanfaatan material daur ulang.

Desain interior berkelanjutan merupakan pendekatan perancangan yang mengintegrasikan prinsip-prinsip keberlanjutan dalam setiap tahap proses desain, mulai dari pemilihan material, efisiensi energi, hingga pengelolaan limbah (Hayles, 2015). Attia (2022) menekankan bahwa prinsip desain regeneratif dan berkelanjutan untuk lingkungan interior harus mempertimbangkan siklus hidup material secara menyeluruh. Lebih lanjut, Kang dan Guerin (2009) mengidentifikasi bahwa praktik desain interior berkelanjutan masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam hal ketersediaan material dan kesadaran desainer.

Konsep *circular economy* menjadi pendekatan yang semakin relevan dalam konteks desain interior berkelanjutan. Ellen MacArthur Foundation (2021) mendefinisikan *circular economy* sebagai sistem ekonomi yang dirancang untuk mengeliminasi limbah dan polusi, menjaga produk dan material tetap digunakan, serta meregenerasi sistem alam. Kirchherr et al. (2017) dalam analisisnya terhadap 114 definisi circular economy menemukan bahwa konsep ini secara fundamental bertujuan mencapai pembangunan berkelanjutan melalui pengurangan, penggunaan kembali, dan daur ulang material. Stahel (2016) menegaskan bahwa transisi menuju *circular economy* memerlukan perubahan paradigma dari model linear menuju model sirkular yang lebih bertanggung jawab.



Gambar 1. Perbedaan *Linear Economy* dan *Circular Economies*

Dalam konteks ruang *podcast*, Kamarulzaman et al. (2021) mengidentifikasi bahwa aspek akustik dan desain tata ruang merupakan faktor kunci yang memengaruhi kualitas studio *podcast*. Setiawan dan Andrianto (2023) meneliti perancangan fasilitas studio videografi termasuk *podcast* untuk meningkatkan efektivitas pemasaran digital, dan menemukan bahwa desain ruang yang baik berkontribusi signifikan terhadap kualitas konten yang dihasilkan. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum secara spesifik mengintegrasikan prinsip keberlanjutan dalam perancangan ruang *podcast*.

Permasalahan yang menjadi dasar kegiatan ini berangkat dari tingginya minat siswa sekolah menengah terhadap media digital, khususnya podcast dan YouTube, yang belum diimbangi dengan pemahaman mengenai perancangan ruang produksi media yang efisien dan berkelanjutan. Perancangan *Podcast Room* masih cenderung dipahami dari aspek visual dan teknologi, sementara aspek fungsi, ergonomi, efisiensi biaya, pemilihan material, dan dampak lingkungan belum menjadi pertimbangan utama. Di sisi lain, mahasiswa Desain Interior telah memperoleh pengetahuan mengenai desain berkelanjutan secara akademik, tetapi masih memiliki keterbatasan pengalaman dalam mengimplementasikannya pada proyek nyata. Pemanfaatan material bekas, material sisa, material lokal, serta furnitur dan elemen interior yang dapat digunakan kembali belum optimal sebagai bagian dari proses kreatif. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara pengetahuan konseptual dengan keterampilan praktis dalam menerapkan prinsip *circular economy* untuk menghasilkan desain yang estetis, fungsional, ekonomis, dan bertanggung jawab terhadap lingkungan.

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3389-3397
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1413

Mereka cenderung fokus pada aspek tampilan dan teknologi, tanpa mempertimbangkan potensi penggunaan material bekas, material lokal, atau elemen interior hasil daur ulang yang sebenarnya dapat menekan biaya sekaligus mendukung praktik ramah lingkungan (Geissdoerfer et al., 2017). Kedua, mahasiswa Desain Interior masih menghadapi tantangan dalam menerapkan konsep berkelanjutan pada proyek-proyek desain, terutama karena kurangnya pengalaman langsung dalam memanfaatkan material sisa sebagai elemen desain yang estetis dan fungsional (Ghisellini et al., 2016).

Ruang lingkup kegiatan difokuskan pada edukasi dan pelatihan perancangan *Podcast Room* berbasis prinsip desain interior berkelanjutan bagi siswa sekolah menengah dan mahasiswa Desain Interior. Kegiatan mencakup pengenalan prinsip desain berkelanjutan dan *circular economy*, identifikasi kebutuhan aktivitas dan fasilitas ruang podcast, prinsip penataan ruang, fungsi dan ergonomi, serta pemilihan material dan elemen interior yang ramah lingkungan. Peserta juga diperkenalkan pada strategi pemanfaatan kembali material bekas, material sisa, material lokal, furnitur, dan elemen interior melalui pendekatan *reduce, reuse,* dan *recycle*. Pembelajaran dilaksanakan melalui penyampaian materi, diskusi, eksplorasi material, serta praktik perancangan sederhana. Ruang lingkup kegiatan lebih menitikberatkan pada aspek desain interior dan keberlanjutan, bukan pada pembahasan teknis produksi audio-visual yang mendalam.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, kesadaran, dan keterampilan siswa sekolah menengah serta mahasiswa Desain Interior dalam merancang *Podcast Room* yang estetis, fungsional, ergonomis, efisien, dan berkelanjutan. Secara khusus, kegiatan diarahkan untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan peserta mengenai desain interior berkelanjutan, membangun kemampuan dalam mengidentifikasi kebutuhan ruang dan elemen pendukung produksi podcast, serta mengenalkan penerapan prinsip *circular economy* melalui optimalisasi material dan furnitur yang telah tersedia. Melalui demonstrasi dan praktik perancangan, peserta diharapkan mampu mengembangkan konsep atau prototipe sederhana *Podcast Room* dengan memanfaatkan material secara kreatif dan bertanggung jawab. Hasil kegiatan diharapkan dapat diterapkan sebagai pendukung aktivitas podcast dan YouTube di lingkungan sekolah maupun perguruan tinggi, sekaligus menumbuhkan kesadaran bahwa kreativitas desain dapat berjalan seiring dengan efisiensi sumber daya dan keberlanjutan lingkungan.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan secara luring dengan menggunakan pendekatan partisipatif *(participatory learning)* yang mengintegrasikan penyampaian teori dan praktik secara langsung. Metode pelaksanaan meliputi ceramah, demonstrasi, diskusi, dan praktik mandiri, yang dirancang untuk menjawab dua permasalahan utama, yaitu peningkatan pemahaman konseptual peserta mengenai desain interior berkelanjutan dalam perancangan set *Podcast Room*.

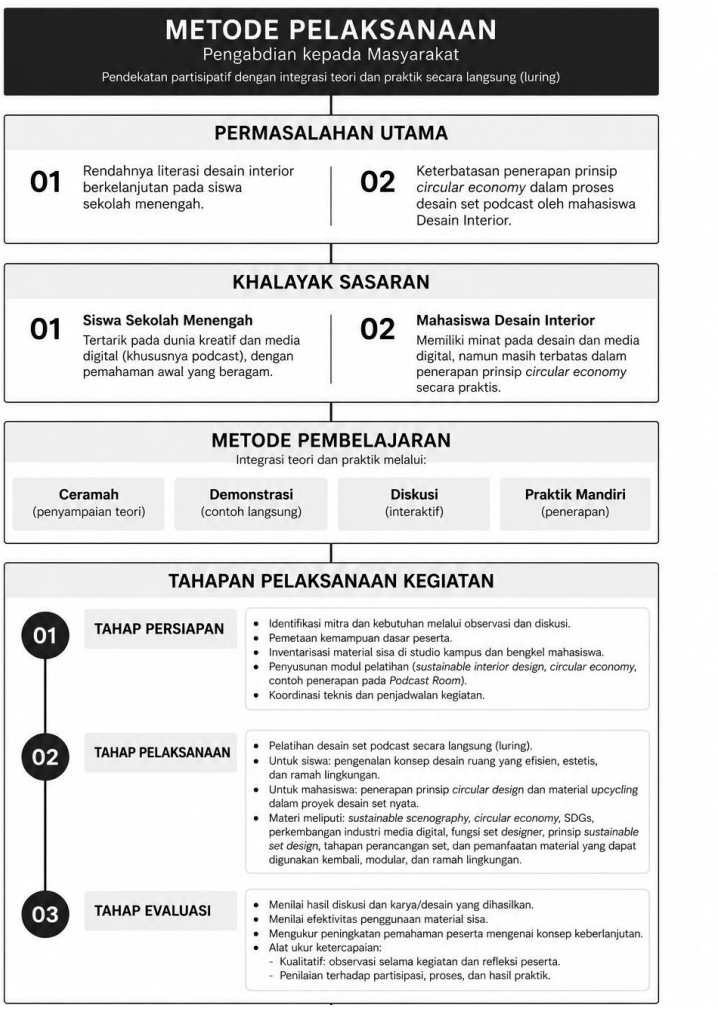
Khalayak sasaran kegiatan terdiri atas dua kelompok utama, yaitu siswa sekolah menengah yang diundang melalui program universitas dan mahasiswa Program Studi Desain Interior. Kedua kelompok memiliki ketertarikan tinggi terhadap dunia kreatif dan media digital, khususnya *podcast*, namun dengan tingkat pemahaman awal yang berbeda-beda. Adapun total peserta sebanyak 20 peserta. Dalam kegiatan pengabdian ini, pihak sekolah dan perguruan tinggi berkedudukan sebagai mitra sekaligus penerima manfaat kegiatan, yang berperan dalam mengidentifikasi kebutuhan pengembangan *Podcast Room*, menentukan peserta, serta mendukung pelaksanaan dan penerapan hasil pelatihan. Sementara itu, siswa dan mahasiswa berperan sebagai peserta aktif yang terlibat dalam proses pembelajaran, diskusi, demonstrasi, dan eksplorasi konsep perancangan. Posisi mitra tersebut memungkinkan kegiatan pengabdian tidak hanya bersifat transfer pengetahuan, tetapi juga mendorong penerapan prinsip desain interior berkelanjutan dalam pengembangan ruang produksi media digital di lingkungan pendidikan masing-masing.

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3389-3397
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1413

Tahapan pelaksanaan kegiatan ini meliputi tiga fase. Fase pertama adalah tahap persiapan yang mencakup identifikasi mitra dan kebutuhan melalui observasi serta diskusi bersama pihak sekolah dan mahasiswa. Tim pelaksana melakukan pemetaan kemampuan dasar peserta terkait pemahaman desain interior serta inventarisasi material sisa yang tersedia di studio kampus dan bengkel mahasiswa. Pada tahap ini juga dilakukan penyusunan modul pelatihan yang berisi materi mengenai konsep *sustainable interior design,* prinsip *circular economy*, dan contoh penerapan desain ramah lingkungan dalam konteks *Podcast Room*, serta koordinasi teknis dan penjadwalan kegiatan.

Fase kedua adalah tahap pelaksanaan yang berfokus pada praktik langsung melalui pelatihan desain. Untuk siswa sekolah menengah, pelatihan difokuskan pada pengenalan konsep desain ruang yang efisien, estetis, dan ramah lingkungan. Untuk mahasiswa Desain Interior, kegiatan diarahkan pada penerapan prinsip *circular design* dan material *upcycling* dalam proyek desain set yang sesungguhnya. Materi yang disampaikan meliputi *Sustainable Scenography dan Circular Economy* dengan pembahasan mengenai konsep desain interior berkelanjutan, *Sustainable Development Goals (SDGs),* perkembangan industri media digital, fungsi dan peran *set designer*, prinsip *sustainable set design*, tahapan perancangan set, serta penerapan *circular economy* melalui pemanfaatan material yang dapat digunakan kembali, modular, dan ramah lingkungan (Celadyn, 2020).

Fase ketiga adalah tahap evaluasi yang dilakukan dengan menilai hasil diskusi, efektivitas penggunaan material sisa, serta peningkatan pemahaman peserta mengenai konsep keberlanjutan. Alat ukur ketercapaian menggunakan dua pendekatan: kualitatif melalui observasi dan refleksi peserta selama sesi diskusi. Secara metode pelaksanaan kegiatan akan digambarkan pada bagan berikut:



Gambar 2. Bagan Penjelasan Metode Kegiatan

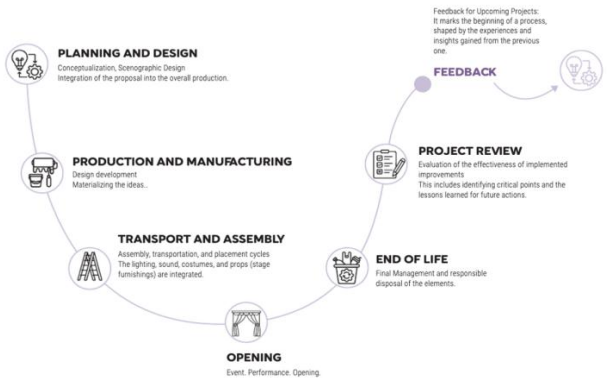
Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3389-3397
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1413

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang mengangkat tema *Peningkatan* pemahaman konseptual peserta mengenai desain interior berkelanjutan dalam perancangan set *Podcast Room* telah memberikan dampak positif bagi seluruh pihak yang terlibat, baik peserta, institusi mitra, maupun tim pelaksana. Kegiatan ini ditunjukkan melalui kemampuan peserta dalam mengenali dan menjelaskan prinsip desain berkelanjutan, mengidentifikasi keterkaitan antara fungsi, estetika, pemilihan material, dan efisiensi sumber daya, serta memahami penerapan prinsip *circular economy* dalam konteks perancangan interior. Dengan demikian, capaian kegiatan pada ranah kognitif tidak hanya berada pada tingkat mengetahui, tetapi berkembang menuju kemampuan memahami dan menghubungkan prinsip keberlanjutan dengan keputusan desain pada ruang produksi media digital. Hasil yang dicapai menunjukkan bahwa pelatihan mampu menjembatani kebutuhan peningkatan kompetensi generasi muda dalam bidang desain interior dengan tuntutan perkembangan industri kreatif yang semakin mengedepankan aspek keberlanjutan lingkungan, efisiensi sumber daya, serta inovasi desain.

Bagi peserta, kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman mengenai konsep desain interior berkelanjutan, khususnya pada perancangan Podcast Room sebagai salah satu fasilitas produksi konten digital yang saat ini berkembang pesat. Sebelum mengikuti pelatihan, sebagian besar peserta memandang Podcast Room hanya sebagai ruang rekaman yang memerlukan tampilan visual yang menarik agar mendukung kualitas produksi konten. Persepsi tersebut menunjukkan bahwa pemahaman peserta masih berorientasi pada aspek estetika semata dan belum mempertimbangkan dimensi fungsional, ergonomis, maupun keberlanjutan lingkungan. Setelah memperoleh materi mengenai *sustainable interior design*, *scenography*, prinsip *circular economy*, pemilihan material ramah lingkungan, serta strategi perancangan ruang yang adaptif, peserta mulai memahami bahwa Podcast Room merupakan ruang kerja yang harus dirancang secara komprehensif dengan memperhatikan hubungan antara fungsi, kenyamanan pengguna, efisiensi penggunaan sumber daya, fleksibilitas ruang, dan tanggung jawab terhadap lingkungan.

Peningkatan pemahaman tersebut terlihat dari hasil evaluasi yang dilakukan melalui diskusi kelompok, serta penilaian terhadap hasil praktik. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta belum mengenal konsep *circular economy*, penggunaan material berkelanjutan, maupun penerapan sistem desain modular yang memungkinkan elemen interior digunakan kembali (*reuse*), diperbaiki (*repair*), atau dikembangkan sesuai kebutuhan tanpa menghasilkan limbah yang berlebihan. Setelah mengikuti rangkaian pelatihan, peserta mampu menjelaskan hubungan antara desain interior dengan konsep pembangunan berkelanjutan, mengidentifikasi karakteristik material yang memiliki dampak lingkungan rendah, serta memahami pentingnya mempertimbangkan siklus hidup material (*life cycle assessment*) dalam proses perancangan interior.



Gambar 3. Tahapan Kreatif dan Produksi Berkelanjutan dalam Set Desain

Selain peningkatan aspek pengetahuan, kegiatan ini juga memberikan dampak terhadap peningkatan keterampilan praktis peserta. Melalui sesi praktik, peserta menyusun konsep Podcast

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3389-3397
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1413

Room berdasarkan kebutuhan pengguna, menentukan zonasi ruang, memilih material yang sesuai, merancang tata letak furnitur, mengatur sistem pencahayaan dan akustik, serta menyusun elemen visual yang mendukung identitas ruang. Hasil praktik menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah mampu mengintegrasikan aspek fungsi, estetika, ergonomi, efisiensi ruang, serta keberlanjutan dalam rancangan yang dihasilkan. Beberapa kelompok bahkan mulai mengusulkan penggunaan furnitur modular, panel akustik berbahan daur ulang, serta elemen dekoratif yang berasal dari material lokal sebagai bentuk implementasi prinsip ekonomi sirkular. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga mengembangkan kemampuan peserta dalam mengaplikasikan konsep tersebut ke dalam solusi desain yang kontekstual.

Dari perspektif komunitas atau institusi mitra, pelaksanaan kegiatan ini memberikan kontribusi terhadap peningkatan kapasitas sumber daya manusia dalam menghadapi perkembangan industri kreatif digital. Podcast sebagai salah satu media komunikasi digital saat ini berkembang menjadi sarana edukasi, promosi, dokumentasi, maupun kewirausahaan yang membutuhkan ruang produksi dengan kualitas visual dan akustik yang baik. Melalui pelatihan ini, mitra memperoleh wawasan baru mengenai pentingnya perancangan ruang produksi yang tidak hanya memenuhi kebutuhan teknis, tetapi juga memperhatikan efisiensi energi, pengurangan limbah material, optimalisasi penggunaan ruang, serta pemanfaatan material lokal yang lebih berkelanjutan. Pengetahuan tersebut diharapkan dapat menjadi dasar dalam pengembangan fasilitas media digital di lingkungan sekolah maupun perguruan tinggi secara lebih efektif dan berorientasi pada keberlanjutan.

Pelaksanaan kegiatan juga mendorong terbentuknya budaya kolaboratif antara peserta yang berasal dari latar belakang pendidikan yang berbeda. Diskusi kelompok, presentasi hasil desain, serta proses evaluasi bersama memberikan ruang bagi peserta untuk bertukar gagasan, mengembangkan kemampuan komunikasi, berpikir kritis, serta menyelesaikan permasalahan desain secara kolaboratif. Pendekatan pembelajaran partisipatif tersebut menunjukkan bahwa proses transfer pengetahuan berlangsung secara dua arah, di mana peserta tidak hanya menerima materi dari narasumber, tetapi juga aktif mengembangkan ide berdasarkan pengalaman, kebutuhan pengguna, dan kondisi lingkungan yang mereka hadapi. Kondisi ini mendukung terbentuknya pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) yang dinilai lebih efektif dalam meningkatkan kompetensi desain dibandingkan pendekatan pembelajaran yang bersifat teoritis semata.

Bagi tim pelaksana, kegiatan pengabdian ini memberikan manfaat dalam bentuk penguatan implementasi tridarma perguruan tinggi, khususnya pada aspek hilirisasi hasil penelitian ke dalam kegiatan pemberdayaan masyarakat. Materi pelatihan yang disampaikan merupakan hasil integrasi antara kajian akademik mengenai desain interior berkelanjutan, penelitian mengenai penerapan *circular economy* dalam desain interior, serta pengalaman praktis dalam perancangan ruang media digital. Dengan demikian, kegiatan ini menjadi media untuk menguji relevansi hasil penelitian terhadap kebutuhan masyarakat sekaligus memperoleh umpan balik sebagai dasar penyempurnaan materi pembelajaran dan pengembangan penelitian selanjutnya. Selain itu, kegiatan ini juga memperkuat jejaring kerja sama antara perguruan tinggi dengan institusi pendidikan mitra dalam bidang pengembangan kompetensi desain interior berbasis keberlanjutan.

Secara keseluruhan, hasil pelaksanaan pengabdian menunjukkan bahwa kegiatan telah mencapai tujuan yang ditetapkan, yaitu meningkatkan pemahaman dan kemampuan peserta mengenai desain interior berkelanjutan dan mendorong penerapan prinsip keberlanjutan dalam perancangan *Podcast Room*. Peningkatan kompetensi peserta terlihat pada aspek pengetahuan, keterampilan, maupun perubahan cara pandang terhadap desain interior sebagai disiplin yang tidak hanya berorientasi pada kualitas estetika, tetapi juga memiliki tanggung jawab sosial, ekonomi, dan lingkungan. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan konsep *sustainable interior design*, *scenography*, dan *circular economy* mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif dan relevan dengan kebutuhan industri kreatif masa kini.

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3389-3397
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1413

Temuan ini sejalan dengan penelitian Celadyn (2020), yang menekankan bahwa pendidikan desain interior perlu mengintegrasikan pendekatan desain berkelanjutan secara multidisipliner agar peserta didik mampu menghasilkan solusi desain yang tidak hanya inovatif, tetapi juga bertanggung jawab terhadap lingkungan. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek berupa peningkatan pemahaman dan kemampuan desain, tetapi juga berpotensi membentuk pola pikir (*sustainability mindset*) yang akan menjadi bekal bagi peserta dalam mengembangkan praktik desain interior yang lebih berkelanjutan di masa mendatang. Dengan demikian, pelaksanaan program ini dapat menjadi model pembelajaran berbasis pengabdian yang menghubungkan dunia pendidikan, penelitian, dan kebutuhan masyarakat dalam mendukung pembangunan industri kreatif yang berkelanjutan.

Adapun evaluasi ketercapaian kegiatan Pk Mini akan diuraikan pada tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Indikator Ketercapaian Tujuan Kegiatan

Indikator	Sebelum Kegiatan	Setelah Kegiatan	Instrumen	Dimensi Evaluasi
Pemahaman konsep desain berkelanjutan	Rendah, fokus pada estetika	Mampu menjelaskan prinsip *circular economy*	Tanya jawab/refleksi	Kognitif
Identifikasi material ramah lingkungan	Belum mengenal material berkelanjutan	Mampu mengidentifikasi material daur ulang dan lokal	Diskusi	Kognitif
Keterampilan menata *Podcast Room*	Spontan tanpa konsep	Menerapkan prinsip fungsi, estetika, dan ergonomi	Hasil Diskusi/Desain	Aplikatif
Kesadaran lingkungan dalam desain	Belum mempertimbangkan dampak lingkungan	Sadar pentingnya tanggung jawab lingkungan	Refleksi Peserta	Aplikatif

Bagi komunitas sasaran, yaitu mahasiswa pengelola *podcast* dan YouTube serta siswa sekolah menengah, kegiatan ini memberikan wawasan baru mengenai pentingnya kualitas visual ruang produksi sebagai bagian dari identitas institusi. Peserta memperoleh referensi mengenai pemanfaatan material lokal, penggunaan furnitur yang dapat digunakan kembali, penerapan desain modular, serta strategi menciptakan ruang podcast yang estetis namun tetap efisien dari segi biaya maupun penggunaan sumber daya.



Gambar 4. Pelaksanaan Kegiatan PkM



(a) (b) (c)

Gambar 5. (a,b) Proses Praktik Langsung (c) Tahap Evaluasi dan Diskusi

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3389-3397
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1413

Pelaksanaan kegiatan didukung oleh beberapa faktor yang berkontribusi terhadap keberhasilan program. Faktor pendukung utama adalah tingginya antusiasme peserta dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, terlihat dari keaktifan selama sesi diskusi, banyaknya pertanyaan yang diajukan, serta keterlibatan peserta pada saat praktik. Dukungan institusi penyelenggara dalam menyediakan ruang pelatihan, perangkat presentasi, serta fasilitas lainnya juga menjadi faktor penting. Selain itu, materi yang disampaikan merupakan isu yang sedang berkembang dalam industri kreatif sehingga mudah diterima oleh peserta.

Di sisi lain, terdapat beberapa faktor penghambat. Latar belakang peserta yang beragam menyebabkan tingkat pemahaman awal mengenai desain interior berbeda-beda, sehingga narasumber perlu menyesuaikan metode penyampaian materi. Waktu pelaksanaan yang terbatas juga menjadi kendala karena belum seluruh peserta memperoleh kesempatan melakukan eksplorasi desain secara lebih mendalam. Keterbatasan jumlah material dan properti yang tersedia menyebabkan praktik hanya difokuskan pada simulasi konsep penataan ruang, belum sampai pada tahap perancangan set secara utuh. Meskipun demikian, faktor-faktor penghambat tersebut tidak mengurangi pencapaian tujuan kegiatan karena seluruh materi inti dapat disampaikan dengan baik.

Luaran yang dihasilkan dari kegiatan ini meliputi luaran akademik dan nonakademik. Luaran utama berupa peningkatan pemahaman dan kemampuan peserta mengenai desain interior berkelanjutan dalam perancangan *Podcast Room* yang diukur melalui peningkatan hasil evaluasi. Selain itu, dihasilkan perangkat pembelajaran berupa materi pelatihan "*Sustainable Scenography and Circular Economy: A Designer's Guide*", dokumentasi kegiatan, poster kegiatan PkM, serta dokumentasi praktik penataan *Podcast Room*. Kegiatan ini juga menghasilkan artikel ilmiah, hak cipta poster, dan bahan ajar berupa paparan PowerPoint serta poster pengajaran.

Kegiatan ini merupakan implementasi langsung dari hasil penelitian mengenai desain interior berkelanjutan, *scenography*, dan *circular economy* yang dikembangkan oleh tim pelaksana, sekaligus mencerminkan hilirisasi hasil penelitian yang memberikan manfaat langsung kepada masyarakat. Integrasi antara penelitian, pendidikan, dan pengabdian dalam kegiatan ini mencerminkan implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi, di mana hasil penelitian ditransformasikan menjadi solusi nyata yang mampu meningkatkan kapasitas masyarakat dalam menghadapi perkembangan industri kreatif digital yang semakin dinamis.

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema pelatihan desain interior berkelanjutan melalui perancangan set *podcast room* bagi generasi muda telah terlaksana dengan baik sesuai tujuan yang ditetapkan. Kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman peserta mengenai konsep desain interior berkelanjutan, khususnya penerapan prinsip *sustainable scenography* dan *circular economy* pada perancangan ruang *Podcast Room*.

Kelebihan kegiatan ini terletak pada pendekatan partisipatif yang mengintegrasikan teori dan praktik secara langsung, serta relevansi materi dengan kebutuhan industri kreatif digital saat ini. Peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan konseptual, tetapi juga keterampilan praktis dalam menata ruang podcast yang estetis, fungsional, dan berkelanjutan. Antusiasme peserta yang tinggi dan dukungan institusi menjadi faktor kunci keberhasilan.

Adapun kekurangan kegiatan meliputi keterbatasan waktu pelaksanaan yang menghambat eksplorasi desain lebih mendalam, serta keterbatasan material yang menyebabkan praktik hanya sebatas simulasi. Keberagaman latar belakang peserta juga menuntut penyesuaian metode penyampaian.

Untuk pengembangan selanjutnya, direkomendasikan: (1) pelaksanaan kegiatan serupa secara berkelanjutan dengan durasi lebih panjang agar peserta dapat melakukan praktik perancangan secara lebih komprehensif; (2) pengembangan materi dengan menambahkan penggunaan perangkat lunak desain interior dan teknologi visualisasi tiga dimensi; (3) pendampingan lanjutan bagi sekolah dan perguruan tinggi dalam mengimplementasikan konsep desain

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3389-3397
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1413

berkelanjutan pada fasilitas *podcast*; serta (4) keterlibatan lebih banyak mitra seperti industri kreatif dan komunitas kreator konten untuk memperluas dampak kegiatan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Trisakti yang telah memberikan dukungan finansial dan fasilitas terhadap kegiatan pengabdian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Universitas Kristen Petra selaku mitra kegiatan, seluruh peserta workshop dari kalangan siswa sekolah menengah dan mahasiswa, serta tim mahasiswa dan alumni yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

Attia, S. (2022). Regenerative and sustainable design principles for interior environments. *Journal of Sustainable Architecture and Design*, 10(1), 21-33.

Celadyn, M. (2020). Integrative design classes for environmental sustainability of interior architectural design. *Sustainability*, 12(18), 7383.

Dabaieh, M., & Emami, N. (2020). A holistic view on sustainable interior design in the era of climate change. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 588(2), 022009.

Ellen MacArthur Foundation. (2021). *Circular economy in practice: Design and systems thinking for a sustainable future*. Cowes: EMF Publishing.

Geissdoerfer, M., Savaget, P., Bocken, N. M. P., & Hultink, E. J. (2017). The circular economy - A new sustainability paradigm? *Journal of Cleaner Production*, 143, 757-768.

Ghisellini, P., Cialani, C., & Ulgiati, S. (2016). A review on circular economy: The expected transition to a balanced interplay of environmental and economic systems. *Journal of Cleaner Production*, 114, 11-32.

Hayles, C. S. (2015). Environmentally sustainable interior design: A snapshot of current supply of and demand for green, sustainable or fair trade products for interior design practice. *International Journal of Sustainable Built Environment*, 4(1), 100-108.

Horbal, N., Naychuk-Khrushch, M. B., & Orlykova, B. (2017). Internet advertising: The specifics, tendencies of development and impact on sales. *ECONTECHMOD*, 6(1), 37-46.

Kamarulzaman, N., Razak, A. A., Karim, N. A. A., Marzuki, A., & Abdullah, N. (2021). A review on acoustic and spatial design in podcast studios. *International Journal of Built Environment and Sustainability*, 8(3), 45-54.

Kirchherr, J., Reike, D., & Hekkert, M. (2017). Conceptualizing the circular economy: An analysis of 114 definitions. *Resources, Conservation and Recycling*, 127, 221-232.

Lee, S. E., & Lee, K. S. (2019). Environmental sustainability in interior design elements. *Sustainability*, 11(21), 6047.

Murray, A., Skene, K., & Haynes, K. (2017). The circular economy: An interdisciplinary exploration of the concept and application in a global context. *Journal of Business Ethics*, 140(3), 369-380.

Papanek, V. (2019). *Design for the real world: Human ecology and social change*(3rd ed.). London: Thames & Hudson.

*S*etiawan, A. F., & Andrianto, A. (2023). Perancangan fasilitas pada studio videografi (podcast) untuk meningkatkan efektivitas pemasaran digital produk kepada konsumen. *Jurnal Desain dan Industri Kreatif*, 8(2), 45-56.

Stahel, W. R. (2016). The circular economy. *Nature*, 531(7595), 435-438.

United Nations. (2020). *Sustainable development goals: 12 - Responsible consumption and production*. New York: United Nations.