

**PERANCANGAN INTERIOR *FOOD COURT*
ROOFTOP PASAR PRAWIROTAMAN DENGAN
PENDEKATAN PSIKOLOGI WARNA**



SKRIPSI

Oleh:

Dita Jatayu Setyowati

NIM 1912250023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2025/2026**

ABSTRAK

Food court rooftop Pasar Prawirotaman terletak di lantai 4 yang dapat diakses dengan *lift* dan menjadi salah satu tujuan wisata kuliner dengan view kota Jogja dan *sunset* pada sore hari. Hal ini menjadikan *food court* lebih banyak dikunjungi pada waktu menjelang sore hingga malam hari. Akibatnya, terjadi ketimpangan pengunjung dari pagi sampai siang hari yang cenderung sepi. Selain itu, kenyamanan termal juga menjadi masalah pada ruang yang terasa sangat panas pada siang hari, sehingga menimbulkan ketidaknyamanan bagi pengunjung. Kondisi ini mengindikasikan bahwa desain interior yang ada belum mampu menjadi daya tarik yang memadai. Perancangan ini bertujuan untuk merancang interior *food court rooftop* melalui pendekatan psikologi warna sebagai upaya dalam peningkatan jumlah dan loyalitas pengunjung. Metode yang digunakan adalah *Double Diamond* dengan tahapan *empathy, define-ascertain, ideation, prototype, dan test-evaluation*. Melalui tahapan tersebut diperoleh pemahaman mendalam mengenai perilaku dan kebutuhan pengunjung dalam pengambilan keputusan desain. Ide solusi desain adalah menerapkan konsep *Vibrant Night of Prawirotaman* yang membawa suasana semarak malam hari di kawasan Prawirotaman ke dalam ruang *food court*. Pemilihan warna disesuaikan dengan jenis-jenis zona yang ada dan penerapan gaya industrial tropikal. Hasil perancangan menunjukkan bahwa penerapan psikologi warna secara tepat pada elemen interior dapat menciptakan suasana yang nyaman, merangsang aktivitas, meningkatkan kenyamanan termal secara perseptual, dan memperkuat identitas ruang sehingga mendukung peningkatan daya tarik serta loyalitas pengunjung.

Kata kunci: Desain Interior, *Food Court*, Pasar Prawirotaman, Psikologi Warna

ABSTRACT

The Prawirotaman Market rooftop food court is located on the 4th floor, accessible by elevator, and is a popular culinary destination with views of the city of Yogyakarta and the sunset in the afternoon. This makes the food court more popular in the late afternoon and evening. As a result, there is an imbalance in visitor numbers from morning to afternoon, which tends to be quiet. Furthermore, thermal comfort is also a problem, as the space feels very hot during the day, causing discomfort for visitors. This condition indicates that the existing interior design has not been able to adequately attract visitors. This design aims to design the interior of the rooftop food court through a color psychology approach in an effort to increase the number and loyalty of visitors. The method used is the Double Diamond method with stages of empathy, define-ascertain, ideation, prototype, and test-evaluation. Through these stages, a deep understanding of visitor behavior and needs is obtained in making design decisions. The design solution idea is to apply the Vibrant Night of Prawirotaman concept, which brings the lively atmosphere of the Prawirotaman area at night into the food court space. The color selection is adjusted to the types of existing zones and the application of a tropical industrial style. The design results show that the proper application of color psychology to interior elements can create a comfortable atmosphere, stimulate activity, increase perceptual thermal comfort, and strengthen the identity of the space, thereby supporting increased visitor attraction and loyalty..

Keywords: *Interior Design, Food Court, Prawirotaman Market, Color Psychology*

Skripsi berjudul:

Skripsi berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR FOOD COURT ROOFTOP PASAR PRAWIROTAMAN DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI WARNA diajukan oleh Dita Jatayu Setyowati NIM 1912250023, Program Studi S-1 Desain Produk, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 18 Juni, 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds.
NUPTK 8461757658130143

Pembimbing II/Anggota



Pradnya Paramytha, S.Sn., M.A.
NUPTK 5158768669230223

Cognate/Anggota



Setya Budhi Astanto, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 6461751652130042

Mengetahui, Yogyakarta

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Solahuddin, S.Sn., M.T.
NUPTK 0351748649130073

Koordinator Program Studi Desain
Interior



Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.
NUPTK 0952769670130332

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dita Jatayu Setyowati
NIM : 1912250023
Tahun lulus : 2026
Program studi : Desain Interior
Fakultas : Seni Rupa Dan Desain

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggung jawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/ lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini.

Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 18 Juni 2026



Dita Jatayu Setyowati

1912250023

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya diberi kesempatan dan kekuatan untuk sampai pada tahap ini menyelesaikan tugas akhir sebagai bagian dari perjalanan menuntut ilmu yang saya syukuri sepenuh hati.

Tugas akhir ini tidak akan terwujud tanpa doa, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Dengan ketulusan hati, saya menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Abdul Majid dan Ibu Lilis Setyowati selaku ayah dan ibu saya tercinta, terima kasih atas kasih sayang, pengorbanan, serta doa yang tidak pernah putus mengiringi setiap langkah saya. Pencapaian ini adalah milik kalian. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan kepada beliau berdua.
2. Bapak Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Pradnya Paramytha, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing II yang dengan sabar dan penuh dedikasi telah meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan, dan memberikan masukan berharga kepada saya dari awal hingga terselesaikannya tugas akhir ini.
3. Seluruh dosen di Program Studi Desain Interior yang telah dengan ikhlas mendidik dan berbagi ilmu selama penulis menempuh studi. Terima kasih pula kepada seluruh staf dan tenaga kependidikan kampus atas segala bantuan dan kemudahan yang diberikan dalam proses administrasi maupun akademik.
4. Teman-teman seperjuangan dalam menyelesaikan Tugas Akhir di semester ini adalah Hanum, Mutia, Maul, dan Daniel. Terima kasih telah berbagi semangat, keluh kesah, dan tawa di tengah proses yang tidak selalu mudah ini. Terima kasih pula kepada seluruh teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu. Kehadiran dan dukungan kalian sungguh saya rasakan dan syukuri.
5. Terakhir, terima kasih kepada diri sendiri yang telah mampu bertahan melewati setiap beratnya proses ini. Untuk setiap malam yang panjang,

setiap keraguan yang datang, dan setiap kali memilih untuk tetap melanjutkan meski rasanya tidak sanggup, kamu sudah melakukannya dan itu lebih dari cukup.

Saya menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Kritik dan saran yang membangun sangat saya harapkan demi perbaikan ke depan. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan di bidang desain interior.



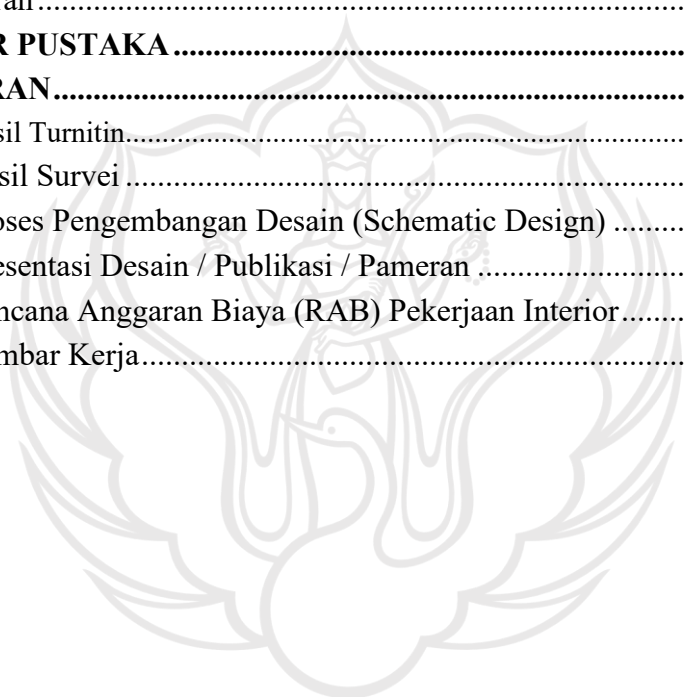
Yogyakarta, 16 Juni 2026
penulis,

Dita Jatayu Setyowati
NIM 1912250023

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain	3
BAB II	6
PRA DESAIN	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Food Court	6
2. Psikologi Warna	9
3. Kawasan Prawirotaman	10
B. Program Desain (Programming).....	12
1. Tujuan Desain	12
2. Fokus Desain / Sasaran Desain	12
3. Data	13
a. Deskripsi Umum Proyek	13
b. Data Non Fisik	14
c. Data Fisik.....	16
d. Data Literatur	27
4. Daftar Kebutuhan	29
5. Kriteria	32
BAB III.....	34
PERMASALAHAN DESAIN	34
A. Pernyataan Masalah.....	34
B. Ide Solusi Desain (Ideation)	34
BAB IV	40
PENGEMBANGAN DESAIN.....	40
A. Alternatif Desain	40
1. Alternatif Estetika Ruang.....	40

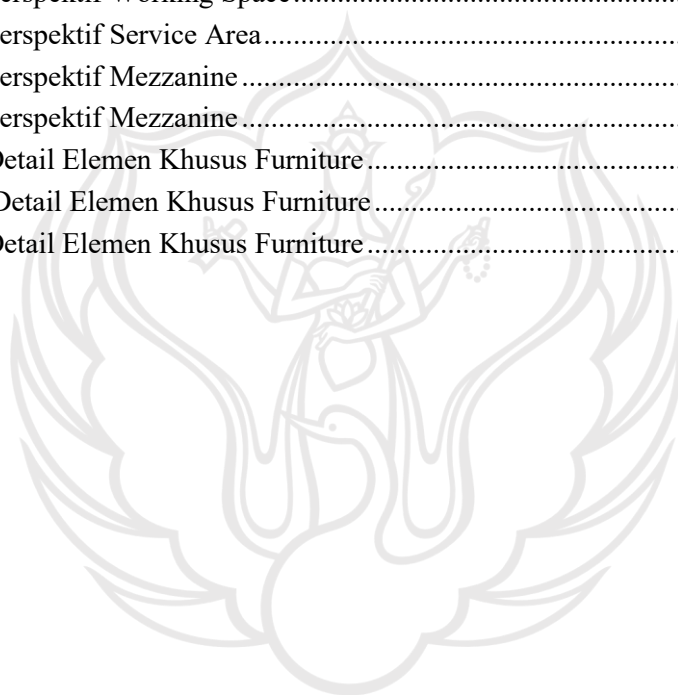
2. Alternatif Penataan Ruang	46
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	50
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	53
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	56
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	57
C. Hasil Desain	58
BAB V.....	67
PENUTUP.....	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	70
LAMPIRAN.....	72
A. Hasil Turnitin.....	72
B. Hasil Survei	72
C. Proses Pengembangan Desain (Schematic Design)	75
D. Presentasi Desain / Publikasi / Pameran	75
E. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior.....	82
F. Gambar Kerja.....	91



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Proses Design Thinking	3
Gambar 2.1 A comment to Mahnke’s pyramid by Dincay, D.	9
Gambar 2.2 Lokasi Pasar Prawirotaman.....	13
Gambar 2.3 Kondisi Barat Bangunan	16
Gambar 2.4 Kondisi Timur Bangunan.....	16
Gambar 2.5 Kondisi Utara Bangunan	17
Gambar 2.6 Kondisi Selatan Bangunan	17
Gambar 2.7 Orientasi Matahari Pasar Prawirotaman.....	17
Gambar 2.8 Kondisi Zoning Existing	18
Gambar 2.9 Kondisi Sirkulasi Eksisting.....	18
Gambar 2.10 Kondisi Lantai.....	19
Gambar 2.11 Lokasi Pasar Prawirotaman.....	20
Gambar 2.12 Plafon Area Utara Pasar Prawirotaman.....	21
Gambar 2.13 Plafon Area Selatan Pasar Prawirotaman.....	22
Gambar 2.14 Area Mezzanine Pasar Prawirotaman	22
Gambar 2.15 Eksisting Area Food Court.....	23
Gambar 2.16 Pencahayaan Eksisting Area Food Court	23
Gambar 2.17 Pencahayaan Eksisting Area Mezzanine.....	24
Gambar 2.18 Furnitur Pengisi Ruang	25
Gambar 2.19 Estetika Ruang Area Food Court	26
Gambar 2.20 Estetika Ruang Area Food Court	27
Gambar 2.21 Setting Ukuran Meja dan Kursi.....	27
Gambar 2.22 Ukuran Meja dan Kursi Makan Restoran.....	28
Gambar 3.1 Mind Map.....	35
Gambar 3.2 Ideasi	37
Gambar 4.1 Kolase Suasana Ruang Alt.1	40
Gambar 4.2 Kolase Suasana Ruang Alt.2	41
Gambar 4.2 Elemen Estetika.....	42
Gambar 4.3 Komposisi Warna Ruang Alt.1	43
Gambar 4.4 Komposisi Warna Ruang Alt.2	43
Gambar 4.5 Komposisi Bentuk.....	44
Gambar 4.6 Komposisi Material.....	44
Gambar 4.7 Zonasi Alternatif 1	46
Gambar 4.8 Zonasi Alternatif 2	47
Gambar 4.9 Layout Food Court Alt.1	49
Gambar 4.10 Layout Food Court Alt.2.....	49
Gambar 4.11 Rencana Lantai Food Court	50
Gambar 4.12 Elemen Dinding Alternatif 1	51
Gambar 4.13 Elemen Dinding Alternatif 2.....	51

Gambar 4.14 Rencana Plafond	52
Gambar 4.15 Rencana ME	57
Gambar 4.16 Layout Food Court Pasar Prawirotaman	58
Gambar 4.17 Perspektif Render Area Hijau	58
Gambar 4.18 Perspektif Render Area Hijau	59
Gambar 4.19 Perspektif Dining Area.....	59
Gambar 4.20 Perspektif Dining Area.....	60
Gambar 4.21 Perspektif Kios	60
Gambar 4.22 Perspektif Kios	61
Gambar 4.23 Perspektif Bar Area	61
Gambar 4.24 Perspektif Service Area.....	62
Gambar 4.25 Perspektif Working Space.....	62
Gambar 4.26 Perspektif Service Area.....	63
Gambar 4.27 Perspektif Mezzanine	63
Gambar 4.28 Perspektif Mezzanine	64
Gambar 4.29 Detail Elemen Khusus Furniture	64
Gambar 4.30 Detail Elemen Khusus Furniture	65
Gambar 4.31 Detail Elemen Khusus Furniture	66



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Makna Warna.....	10
Tabel 2.2 Aktivitas Penggunaan Ruang.....	14
Tabel 2.3 Aktivitas Penggunaan Ruang.....	15
Tabel 2.4 Jenis dan Jumlah Furnitur.....	26
Tabel 2.5 Daftar Kebutuhan Ruang.....	29
Tabel 2.6 Daftar Kriteria.....	32
Tabel 3.1 Daftar Kriteria.....	36
Tabel 4.1 Daftar Analisis Alternatif Suasana Ruang.....	40
Tabel 4.2 Daftar Analisis Alternatif Komposisi Warna Ruang.....	42
Tabel 4.3 Daftar Analisis Alternatif Zonasi Ruang.....	47
Tabel 4.4 Daftar Analisis Alternatif Layout.....	49
Tabel 4.5 Daftar Analisis Alternatif Suasana Ruang.....	50
Tabel 4.6 Daftar Alternatif Furnitur dan Equipment Fabrikasi.....	51
Tabel 4.7 Daftar Alternatif Furniture dan Equipment Custom.....	53
Tabel 4.8 Daftar Jenis Pencahayaan.....	54
Tabel 4.9 Daftar Jenis Penghawaan.....	55



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Food court adalah fasilitas kuliner yang saat ini berkembang pesat di Indonesia, khususnya di pusat perbelanjaan. *Food court* merupakan area makan yang menyediakan banyak gerai makanan dan minuman dalam satu tempat, dengan area duduk bersama, sehingga memudahkan pengunjung dalam memilih makanan dan minuman secara fleksibel. Saat ini, *food court* bukan hanya tempat bersantap, tetapi juga tempat untuk bersantai, berbincang, bahkan bekerja. Oleh karena itu, *food court* didesain menjadi tempat yang estetik dan nyaman sebagai upaya untuk mendukung aktivitas dalam ruang sosial.

Adanya *food court rooftop* di Pasar Prawirotaman menjadi destinasi kuliner baru dengan menawarkan pemandangan dan *sunset* Kota Yogyakarta menjelang sore hari. Namun, kondisi ini mengakibatkan ketimpangan pada pola kunjungan, di mana hanya ramai dari sore sampai malam hari dan sepi dari pagi sampai siang hari. Kondisi ini juga didukung oleh permasalahan kenyamanan termal pada siang hari yang terasa panas, menyebabkan ketidaknyamanan, serta menurunkan aktivitas pengguna. Di samping itu, pengunjung yang datang hanya bergantung pada faktor ekstrinsik, yaitu *view* dan *sunset* Kota Yogyakarta sebagai daya tarik utama, bukan karena kualitas ruangnya. Ruang saat ini belum mampu menjadi daya tarik mandiri sebagai upaya meningkatkan jumlah dan loyalitas pengunjung.

Potensi yang dimiliki *food court rooftop* ini cukup besar mengingat letak pasar yang berada di kawasan Prawirotaman, yang merupakan salah satu kawasan wisata populer di Yogyakarta. Kawasan ini menawarkan kombinasi antara nuansa lokal dan gaya hidup modern, sekaligus menjadi favorit para *backpacker*. Terletak di area strategis, seharusnya menjadikan *food court* ini ramai dengan menarik pengunjung sebagai destinasi wisata kuliner sehingga membantu mewadahi aktivitas para pelaku UMKM, masyarakat lokal dan nonlokal untuk bersantai, bekerja dan mencari makanan dalam satu lingkungan.

Psikologi warna dipilih sebagai pendekatan dalam perancangan interior *food court rooftop* ini mengacu pada studi tentang bagaimana warna dapat mempengaruhi emosi, persepsi manusia, dan suasana hati pada ruang. Pemilihan warna yang tepat mampu memberikan dampak pada kenyamanan pengguna dan mempengaruhi bagaimana seseorang merasakan serta berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya. Di mana warna-warna hangat sebagai stimulan, warna dingin sebagai relaksasi, dan warna netral sebagai penyeimbang. Dengan pendekatan tersebut, diharapkan dapat menjawab permasalahan ruang sehingga mampu meningkatkan kunjungan sepanjang hari dan loyalitas pengunjung.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain yang digunakan dalam perancangan ini mengacu pada *Double Diamond* Suastiwi Admaja (2020). Metode ini memiliki 5 tahapan, yaitu: *empathy*, *define*, *ideation*, *prototype*, dan *test-evaluation*. Berdasarkan konsep utama dari metode desain tersebut, tiap proses dapat dirangkum dan dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut:

a. Empathy

Tahapan untuk mengeksplorasi dan memperluas wawasan dari sebuah ruang. Penulis merasakan dan memahami aktivitas ruang untuk mengidentifikasi apa yang dibutuhkan pengguna ruang. Proses ini dapat melalui wawancara, survei, keterlibatan dalam kegiatan sehari-hari, dan data literatur.

b. Define

Data-data yang diperoleh kemudian diolah pada tahap ini dengan tujuan merumuskan kriteria, daftar kebutuhan ruang, dan masalah yang akan diangkat pada perancangan ini.

c. Ideation

Tahapan untuk mengeksplorasi ide seluas mungkin guna menjawab permasalahan desain. Bertujuan untuk menemukan ide solusi mulai dari tema, gaya, material yang digunakan, dan lain-lain. Setelah itu, dihasilkan alternatif-alternatif desain, seperti zoning, sirkulasi, dan elemen

pembentuk ruang. Beberapa metode yang sering digunakan adalah *brainstorming*, visual, taktikal, eksperimen, atau sketsa kasar (2D).

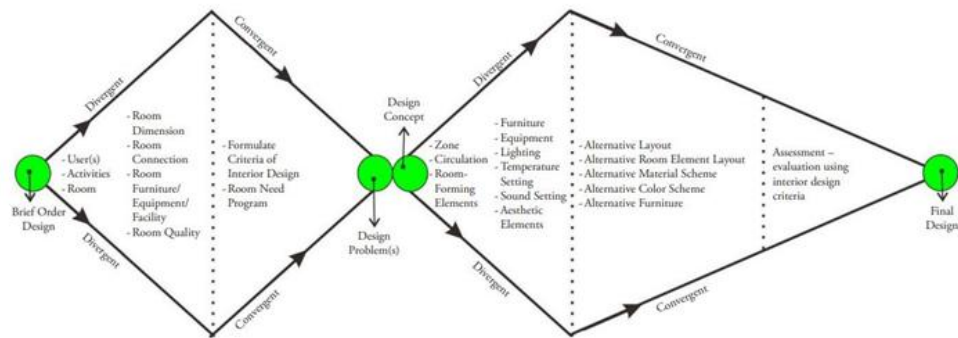
d. Prototypes

Setelah ide-ide yang diperoleh pada tahap sebelumnya dipilih dan disaring, yang mendekati dan paling tepat untuk menjawab permasalahan desain. Contohnya adalah pemilihan bentuk atau material, kemudian didistribusikan ke anggota tim atau calon pengguna ruang untuk mendapatkan *feedback* yang kemudian digunakan untuk merevisi desain.

e. Test Evaluation

Tahapan terakhir desain adalah saat penilaian desain dilakukan berdasarkan kriteria yang telah dibuat. Pada tes ini, penilai bukan perancang atau tim desain, contohnya lembaga yang bersangkutan, klien, dan pengguna ruang.

2. Metode Desain



Gambar 1.1 Proses *Design Thinking*

(sumber: *Design Thinking Model for Interior Design Teaching and Learning*. Triatmodjo, 2020)

Metode desain yang digunakan dalam perancangan interior *food court rooftop* Pasar Prawirotaman adalah sebagai berikut:

a. Emphaty

Penulis menggunakan proses wawancara, survei, dan observasi untuk mendapatkan data-data mengenai *food court rooftop* Pasar Prawirotaman, meliputi: kendala yang dialami, kebutuhan, kondisi eksisting, fasilitas dan jenis ruang, aktivitas pengguna, serta kondisi

lingkungan. Alat yang digunakan adalah alat tulis, kertas, kamera *handphone* (dokumentasi foto).

Selain itu, penulis juga memperoleh wawasan dari studi literatur untuk mendukung perancangan yang berasal dari studi pustaka (buku, jurnal, dan kebijakan pemerintah mengenai objek perancangan) dan studi komparasi (melalui internet dan komparasi objek yang memiliki kesamaan, seperti kondisi iklim, fungsi ruang, serta gambaran penerapan konsep).

b. Define

Pada tahap ini penulis mengelompokkan data dan mengidentifikasi pola temuan untuk dirumuskan menjadi pernyataan masalah desain pada *food court rooftop* Pasar Prawirotaman secara jelas dan terukur. Kemudian disusunlah daftar kebutuhan ruang dan gagasan mengenai kriteria desain. Permasalahan desain muncul dari perbedaan antara kondisi eksisting saat ini dan kondisi yang ingin dicapai.

c. Ideation

Tahap eksplorasi ide untuk menemukan solusi permasalahan desain. Penulis menggunakan beberapa metode sebagai berikut:

- 1) *Drawing Phase*, penulis membuat *programming* ruang yang mencakup *plan*, *bubble diagram*, dan *matrix diagram*.
- 2) *Brainstorming*, penulis mengeksplorasi ide sebanyak mungkin dengan pemikiran sendiri dan mencatat semua yang terlintas di pikiran.
- 3) *Mind Mapping*: penulis mengorganisir dan mencari hubungan antaride. Kemudian dibagi menjadi topik utama dan beberapa kategori yang dikembangkan melalui kata kunci, warna, dan simbol.
- 4) *2D Sketches*, penulis membuat sketsa-sketsa kasar untuk mendapatkan gambaran dari ide-ide yang sudah didapatkan.

Pada tahap ini, penulis mendapatkan ide solusi permasalahan desain berupa konsep dan gaya yang akan diterapkan pada perancangan interior

food court rooftop Pasar Prawirotaman. Kemudian, dibuat alternatif desain pada setiap ide yang dikembangkan.

d. *Prototype*

Penulis membuat 3d rendering menggunakan aplikasi *SketchUp* dan *Enscape* untuk memvisualisasikan desain dan sampel material sebagai output dari tahap ini. Visualisasi ini menjadi gambaran desain perancangan interior *food court rooftop* Pasar Prawirotaman baik dari bentuk, gaya, warna, suasana maupun material.

e. *Test-evaluation*

Tahap finalisasi desain dilakukan dengan pengujian melalui penilaian berdasarkan kriteria desain yang meliputi fungsi, estetika, ekonomi, dan citra ruang.

