

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penerapan konsep *Vibrant Night of Prawirotaman* menghadirkan identitas kawasan Prawirotaman pada malam hari ke dalam *ruang food court*, menciptakan atmosfer malam yang hidup, atraktif, dan berkarakter lokal. Konsep ini menjadi strategi efektif untuk menarik lebih banyak pengunjung sekaligus membangun loyalitas kunjungan yang berkelanjutan, sehingga secara langsung berkontribusi pada peningkatan *traffic* pengunjung yang berdampak positif terhadap keberlangsungan usaha para pedagang kios UMKM di Pasar Prawirotaman.

Perancangan ini juga berkontribusi dalam memfasilitasi keragaman pengunjung melalui penyediaan zona ruang yang responsif terhadap berbagai segmen pengguna, mulai dari warga lokal, wisatawan, keluarga, hingga komunitas muda kreatif. Upaya penurunan beban termal melalui integrasi *mini garden* dan tanaman tropikal pada ruang *rooftop* tidak hanya menghadirkan solusi pasif terhadap kondisi termal, tetapi juga memperluas daya tarik ruang bagi berbagai kalangan pengunjung yang membutuhkan kenyamanan fisik selama beraktivitas di area tersebut.

Pendekatan psikologi warna yang diterapkan dalam perancangan ini mampu mempengaruhi persepsi, suasana hati, dan perilaku pengunjung. Penggunaan warna yang berkarakter pada zona-zona *food court* menciptakan daya tarik visual yang mendorong kunjungan ulang, sementara transisi warna yang lebih tenang pada zona bersantai mendukung kenyamanan psikologis yang membuat pengunjung betah dalam waktu lebih lama.

Seluruh gagasan solusi diwujudkan melalui proses desain *Double Diamond* Suastiwi Atmadja yang mencakup lima tahapan sistematis. Tahap *empathy* menggali kebutuhan dan perilaku pengguna secara mendalam, sementara tahap *define* merumuskan permasalahan utama, yakni sepi pengunjung pada siang hingga sore hari serta kondisi termal yang kurang nyaman. Tahap *ideation* mengeksplorasi berbagai alternatif solusi desain mulai dari konsep ruang, skema

warna, hingga penataan elemen interior, yang kemudian diwujudkan secara visual dan spasial pada tahap prototipe. Pada tahap test-evaluation, hasil rancangan dievaluasi kesesuaiannya terhadap tujuan perancangan berdasarkan kriteria desain yang telah dipilih. Melalui proses yang terstruktur ini, perancangan interior *food court rooftop* Pasar Prawirotaman berhasil menghadirkan solusi yang estetis, fungsional, dan berdampak nyata bagi kenyamanan pengunjung serta kesejahteraan pelaku UMKM di kawasan Prawirotaman.

B. Saran

Perancangan interior *food court rooftop* Pasar Prawirotaman ini berfokus pada peningkatan daya tarik dan loyalitas pengunjung serta penurunan beban termal melalui pendekatan psikologi warna dengan konsep *Vibrant Night of Prawirotaman* untuk menciptakan pengalaman ruang yang berkesan. Meskipun demikian, perancangan ini memiliki sejumlah keterbatasan yang dapat menjadi peluang bagi berbagai pihak untuk mengembangkan kajian maupun implementasi lebih lanjut.

Keterbatasan perancangan ini terletak pada aspek akustik ruang secara mendalam, mengingat *food court* yang ramai berpotensi menghasilkan kebisingan yang dapat mengganggu kenyamanan pengunjung. Selain itu, perancangan ini belum sepenuhnya mengeksplorasi sistem pencahayaan buatan yang optimal untuk mendukung suasana malam secara teknis dan efisien.

1. **Bagi investor**, penulis berharap hasil perancangan ini dapat menjadi referensi untuk pengembangan ruang *food court rooftop* dengan konsep yang kuat dan memiliki potensi ekonomi untuk meningkatkan *traffic* pengunjung dan mendorong pertumbuhan ekosistem UMKM.
2. **Bagi pengelola pasar**, penulis berharap hasil perancangan ini dapat digunakan sebagai referensi untuk memperhatikan kualitas atmosfer dan pengalaman ruang pada *food court rooftop* Pasar Prawirotaman, sebagai investasi jangka panjang dalam menarik dan mempertahankan loyalitas pengunjung.
3. **Bagi mahasiswa desain interior**, perancangan ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan melengkapi analisis akustik, sistem pencahayaan malam secara teknis, serta pendekatan desain partisipatif yang lebih aktif melibatkan pedagang kios UMKM dan pengunjung sejak tahap awal

perancangan, guna menghasilkan solusi desain yang lebih komprehensif dan terukur dampaknya.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, H. R., & Widodo, S. P. (2026). Perancangan foodcourt semi-outdoor tropis sebagai ruang publik inklusif berbasis UMKM di kawasan Taman Juang 45 Brebes. *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)*, 4(4), 12919-12925. <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>
- Ardhiansyah, Widyastuti, & Septiari. (2019). *Perubahan tata guna lahan Kawasan Prawirotaman Yogyakarta*. Jurnal Perencanaan Wilayah.
- Caan, S. (2011). *Rethinking design and interiors: Human beings in the built environment*. Hachette UK.
- Coles, J. (2015). *The fundamentals of interior architecture*. Bloomsbury Publishing
- Dinçay, D. A. (2020). *Cultural color codes in interior*. *A|Z ITU Journal of Faculty of Architecture*, 17(2), 63-72.
- Dhanny, U. R. (2019). Food court di Kota Pontianak. *Jurnal Online Mahasiswa Arsitektur Universitas Tanjungpura*, 7(1), 155–164.
- Hanifah, N., Susilaningsih, & Sabandi, M. (2024). Factors that influence Impulse Buying: a literature review. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 4(2), 1-8. <https://doi.org/10.35877/454RI.eduline2683>
- Kase, I. M., Dahoklory, L. O., & Tualaka, T. M. C. (2026). Perancangan *food court* dengan *system passive design* pada daerah tropis di Kota Soe. *Gewang*, 8(1), 16-20.
- Kholifah, Setiawan, & Sunaryo. (2020). *Wisata malam Kawasan Prawirotaman: Atraksi dan kepuasan wisatawan*. Jurnal Pariwisata.
- Luthfiyya, D. A. (2019). Food Court di Kota Pontianak. *JMARS: Jurnal Mosaik Arsitektur*, 7(1), 155-166.

- Nurchahyo, M. (2024). *Interior Design Aesthetics: Harmonizing Theme, Style, Color, and Material*. *iJADE Conference. International arts and design education*.
- Paingy, O. R. (2023). Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir di Toraja dengan Pendekatan Arsitektur Straight Revivalism [Skripsi, Universitas Hasanuddin].
- Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human dimension & interior space: A source book of design reference standards*. Whitney Library of Design.
- Ramadhani, I., John, & Septiani, T. (2022). Sosialisasi pengaruh warna pada ruangan interior terhadap mood individu pada SMA Swasta Asuhan Daya Kayu Putih Medan. *CORAL: Community Service Journal*, 1(2), 217-232.
- Sinaga, L., Syahza, A., & Asmit, B. (2024). Kreasi bersama vendor dan pengelola food court dalam menciptakan strategi baru meningkatkan kepuasan pelanggan. *JSEH: Jurnal Sosial Ekonomi dan Humaniora*, 10(4), 690–701. <https://doi.org/10.29303/jseh.v10i4.711>
- Sumintarsih, & Adrianto. (2014). *Kawasan Prawirotaman: Sejarah dan perkembangannya*. Balai Pelestarian Nilai Budaya.
- The American Heritage Dictionary of the English Language* (5th ed.). (2018). Houghton Mifflin Harcourt.
- Triatmodjo, S. (2020). *Designing a Design Thinking Model in Interior Design*. *Journal Of Urban Society's Arts*, 53-64.
- Underhill, P. (2005). *Call of the mall*. Simon & Schuster Inc.
- Yetti, Fitria, & Pujiyanti. (2020). *Karakter visual arsitektur Kawasan Prawirotaman Yogyakarta*. *Jurnal Arsitektur*.