

BAB VI KESIMPULAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai kondisi Pasar kanoman Cirebon dalam konteks perannya sebagai ruang publik, dapat disimpulkan bahwa kondisi eksisting pasar masih memiliki tantangan dalam keterbatasan aksesibilitas, keterhubungan pasar dengan Keraton Kanoman, dan kurangnya fasilitas khususnya wadah untuk terbentuknya interaksi publik.

Desain pada pasar tradisional melalui pendekatan *placemaking* terbukti mampu membentuk pasar ini menjadi ruang publik yang dapat mendukung Keraton Kanoman dengan menggunakan elemen-elemen dari *aspek Access & Linkages, Comfort & Image, uses & activity*, dan *Sociability*. Pendekatan ini berorientasi pada pengalaman pengguna serta mampu memperlihatkan adanya kemudahan akses pada pasar, sirkulasi yang jelas dan teratur, fleksibilitas pada ruang interaksi publik, dan keterikatan dengan lingkungan sekitar khususnya Keraton Kanoman.

Desain pada pasar tradisional untuk membentuk ruang publik disertai dengan kemudahan akses, sirkulasi yang teratur, fleksibilitas ruang, kenyamanan pengguna, dan keterikatan dengan konteks sosial-budaya. Elemen-elemen seperti *plaza*, jalur pedestrian yang nyaman, ruang duduk, vegetasi, dan penggunaan material lokal menjadi kunci dalam menciptakan dan membentuk pasar sebagai ruang sosial yang aktif.

Melalui pendekatan *Placemaking* dalam penciptaan ruang publik yang mencakup aspek ekonomi, sosial, budaya, dan lingkungan, terbukti bahwa Pasar Kanoman ini dapat memperlihatkan pengalaman pengguna yang bermakna dan memperlihatkan keterhubungan antara Pasar Kanoman dengan Keraton Kanoman. Desain pada Pasar Kanoman dengan pendekatan *Placemaking* menciptakan integrasi antara fungsi ekonomi dan ruang publik, dengan menghadirkan zona-zona terbuka yang fleksibel, ruang interaksi, ruang budaya, serta sirkulasi pedestrian yang menghubungkan Pasar Kanoman dengan lingkungan sekitar.

Dengan demikian Redesain Pasar Kanoman Cirebon melalui Pendekatan Placemaking ini menjadi solusi efektif untuk menghasilkan pasar tradisional yang menjadi ruang publik yang dapat mendukung Keraton Kanoman serta menjadi tempat terbentuknya memori dan momen yang terjadi terutama dalam interaksi singkat, ekonomi lokal, dan budaya Cirebon.

6.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, disarankan untuk adanya antara pemerintah kota, Keraton Kanoman, dan warga lokal dalam mengelola, merawat, dan menghidupkan ruang-ruang publik yang telah dirancang. Kolaborasi ini penting untuk mewujudkan pasar yang tidak hanya layak secara fisik, tetapi juga berfungsi sebagai ruang sosial dan budaya untuk adanya ketertarikan dari penduduk non-lokal dan mancanegara. Untuk pengembangan selanjutnya, pendekatan *placemaking* juga bisa dikembangkan dengan dukungan teknologi digital dan data spasial untuk memahami pengguna ruang secara *real-time* dan meningkatkan kualitas desain. Diperlukan juga penelitian lanjutan untuk mengevaluasi dampak desain placemaking setelah implementasi, terutama terkait kenyamanan pengguna, intensitas interaksi sosial, dan dampak ekonomi bagi pedagang. Penelitian ini akan menjadi dasar untuk menyempurnakan pendekatan desain pada proyek-proyek serupa di masa depan.