

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Pada umumnya desain dari sebuah pasar hanya sebagai wadah untuk bertransaksi. Oleh karena itu, kebutuhan dari berbagai generasi belum diterapkan. Terutama pada generasi Z yang memiliki beberapa kriteria dalam program ruang sebuah pasar. Hal ini membuat pasar lokal yang ada di Indonesia, terutama Jakarta kurang menarik untuk kalangan anak muda.

Penelitian secara hasil kuesioner menghasilkan beberapa kategori desain dari generasi Z bagi pasar. Beberapa kategori tersebut adalah kebersihan, variasi, fasilitas, keamanan, sirkulasi yang nyaman, tempat yang tertata rapih, entertainment, fleksibilitas tempat, dan akses transportasi umum. Dari kategori tersebut diaplikasikan dalam simulasi untuk melihat hasil dari kumpulan kategori tersebut.

Data hasil riset dan simulasi, dapat disimpulkan bahwa untuk mencapai tingkat kenyamanan dan keindahan sesuai dengan standar generasi Z membutuhkan penataan ulang dengan teori *placemaking* yang mengutamakan kebutuhan penggunanya daripada keinginan atau idealis dari pendesain. Konektivitas antara bangunan dengan lingkungan, baik secara pedestrian maupun transportasi umum. Selain itu, diperlukan area *community* supaya menghasilkan klaster – klaster komunitas yang membuat pasar tersebut tidak hanya sebagai tempat bertransaksi tetapi menjadi tempat di mana komunitas berkumpul. Area yang abstrak dan tidak *rigid* membuat hasil *programming* lebih menarik dan tidak monoton.

6.2 Saran

Saran yang dapat penulis berikan dan diharapkan bermanfaat adalah:

1. Diperlukannya penjangkauan di beberapa area di Indonesia, terutama kota-kota besar untuk melihat keadaan pasar di daerah tersebut layak atau tidak untuk dijadikan pasar.
2. Meriset lebih dalam perihal kebutuhan konsumen dalam sebuah pasar dengan upaya dapat meningkatkan pemasukan pasar dan ekonomi lingkungan.