

BAB III

PERANCANGAN RUANG PUBLIK INKLUSIF UNTUK BERBAGAI RENTANG USIA

Pada pembahasan sebelumnya bab 2 mengenai dasar teori penyusunan variabel, aspek perancangan, dan metode perancangan untuk mendapatkan rumusan strategi desain. Setelah itu akan dikembangkan dari kajian teori dan metode perancangan yang telah didapat di bab sebelumnya pada bab 3 ini.

3.1 Analisis aktivitas penggabungan rentang usia pengguna ruang publik

3.1.1 Pengamatan pada orang dewasa dan anak-anak

Pengamatan ini dilakukan pada beberapa ruang publik yang memperlihatkan bahwa orang tua dan anak-anak selalu bersama. Adanya keberagaman aktivitas yang disebabkan oleh antargenerasi di ruang publik. Anak-anak aktif beraktivitas sehingga melibatkan orang tua untuk menemukan pengalaman aktivitas baru ketika sedang menjaga anak-anaknya.

Tabel 3. 1. Analisis aktivitas orang dewasa dan anak-anak dalam ruang publik.

Kriteria	Orang dewasa	Anak anak
Fleksibilitas	Menjadikan segala hal sebagai tempat duduk	Apa ada yang bisa dijadikan mainan dengan berbagai macam gaya?
Pelindung	Suatu tempat peneduh menciptakan perkumpulan kecil	Ada yang bisa dijadikan sebagai pelindung?
<i>Attractive landscaping</i>	Menambah pengetahuan dan rasa ingin tahu	Apa saja hal yang menarik yang dapat dimainkan?
Fitur alam	Pohon dijadikan sebagai peneduh dari sinar matahari	Fitur alam apa yang dapat dijadikan sebagai mainan (seperti pohon atau semak)?

Kriteria	Orang dewasa	Anak anak
Elemen sensorik	Untuk mengundang interaksi sosial dengan orang baru	<ul style="list-style-type: none"> • Untuk disentuh? • Untuk dihirup? • Untuk dicicip?

3.1.2 Pengamatan pada *elderly* dan anak-anak

Kemampuan *elderly* lebih rendah untuk beraktivitas karena kekuatan dan stamina yang lebih rendah dari anak-anak. Mereka lebih cenderung melakukan aktivitas pasif. *Elderly* hanya dapat berjalan dalam jarak pendek dan harus berjalan di permukaan yang rata. Mereka tidak dapat berjalan lebih dari 10 menit tanpa istirahat. Masalah ini menjadi sangat penting yang harus diperhatikan untuk dapat memberikan rasa aman bagi *elderly* saat mengakses ruang publik. Masalah pendengaran dan penglihatan juga dapat membuat *elderly* merasa kesulitan jika terlalu bising dan terlalu silau, itu dapat membuat mereka kebingungan dan tidak bisa berinteraksi satu sama lain dengan baik.

Beda dengan anak-anak yang memiliki kekuatan dan stamina yang sangat tinggi untuk beraktivitas dengan fisik. Anak-anak memerlukan permainan yang melibatkan tubuh mereka seperti *attractive landscaping* yang membuat anak-anak aktif berlari dan melompat. Anak-anak juga memerlukan interaksi dengan alam, mereka perlu sinar matahari langsung, elemen air, pepohonan untuk meningkatkan *multi-sensory*.

3.1.3 Pengamatan pada remaja dan orang dewasa

Remaja memiliki hak untuk mereka beraktivitas dengan bebas di ruang publik untuk mengembangkan interaksi sosial mereka. Dengan demikian, taman, *creative hall*, *live music*, *skate park*, menjadi tempat yang tepat untuk remaja dapat menyendiri membentuk komunitas yang *private* untuk bertemu dan berinteraksi dengan teman sebayanya. Mereka lebih bebas mengekspresikan dirinya jika bersama dengan teman sebaya. Dengan demikian tempat-tempat tersebut dipenuhi

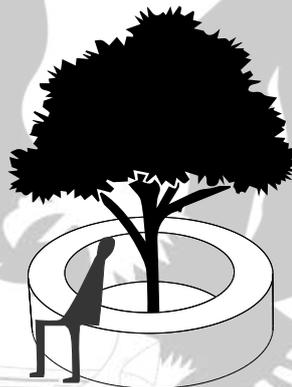
nilai dan makna mereka sendiri yang hanya disesuaikan untuk generasi muda, bebas dari orang dewasa.

3.2 Eksplorasi kombinasi fitur-fitur pendukung aktivitas

Eksplorasi kombinasi fitur-fitur untuk mendukung aktivitas pengguna dari beragam usia. Eksplorasi berupa eksplorasi kombinasi pada *Variety of shade/sunlight conditions*, pada *pedestrian access*, pada *street furniture*, pada *sensory stimulation*.

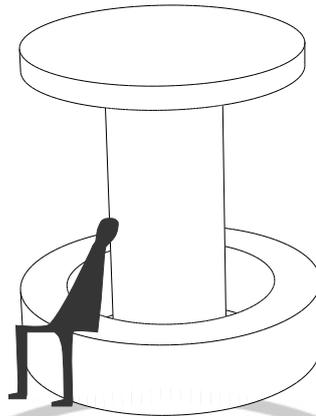
3.2.1 Eksplorasi kombinasi pada *Variety of shade/sunlight conditions*

Kenyamanan pengguna dalam ruang publik berpengaruh karena lingkungan sekitar, perlunya peneduh untuk meningkatkan kenyamanan agar pengguna dapat fokus beraktivitas dalam ruang publik.



Gambar 3. 1. *Environmental value as a shading*

Sarana peneduh bisa menggunakan *environmental value* seperti pohon yang dapat dijadikan sebagai peneduh alami. Pohon itu dapat disatukan dengan *street furniture* yang berbentuk *sociopetal* untuk mendatangkan pengguna beraktivitas di tempat itu dan menciptakan suatu komunitas.



Gambar 3. 2. *Permanent shading & street furniture*

Selain sarana peneduh alami dan sementara, terdapat sarana peneduh yang bersifat permanen. Sarana peneduh ini menutupi seluruh cahaya matahari, sehingga tidak ada sedikit akses cahaya matahari yang dapat masuk. Sarana peneduh ini juga dapat disatukan dengan *street furniture* untuk menciptakan perkumpulan suatu komunitas baru.



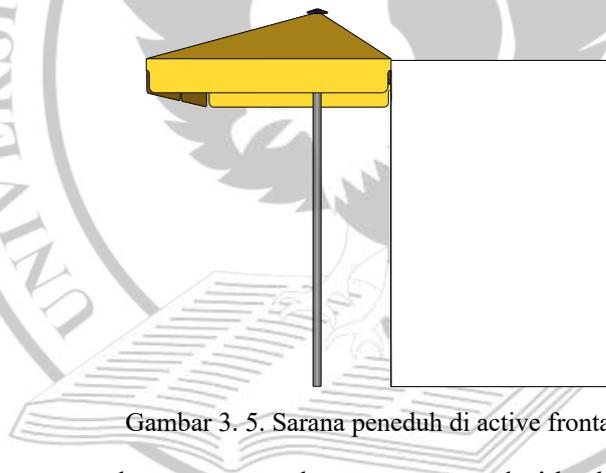
Gambar 3. 3. Pengaruh pohon terhadap sinar matahari

Sarana peneduh memberikan kenyamanan untuk pengguna agar tidak terpapar sinar matahari berlebihan. *Elderly* akan merasa tidak nyaman jika terpapar sinar matahari yang berlebihan, mereka akan menjadi kebingungan dan susah melihat dengan jelas karena sinar yang terlalu kontras. Fitur pendukung berupa pohon untuk menutupi sinar matahari yang berlebihan tetapi tetap bisa memberi sedikit akses sinar matahari masuk.



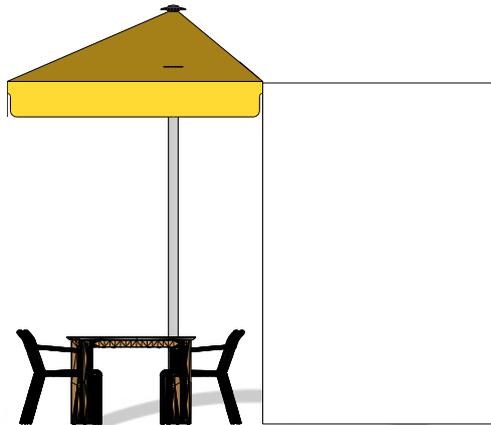
Gambar 3. 4. *Shading & water feature*

Sarana peneduh alami yaitu pohon dapat mendatangkan pengguna ruang publik karena memberikan kesejukan. Didukung dengan elemen air yang berfungsi sebagai meningkatkan multi-sensori pengguna dari berbagai rentang usia. Penggabungan ini dapat mendorong pengguna memiliki aktivitas baru seperti orang dewasa yang ingin melihat kolam air dan anak-anak yang bermain air di kolam.



Gambar 3. 5. Sarana peneduh di active frontage

Suatu ruang dapat mengundang pengguna dari berbagai rentang usia untuk hadir jika terdapat *active frontage*. Adanya sarana peneduh dapat menarik sekelompok kecil remaja, orang dewasa, hingga *elderly* untuk melihat *active frontage* itu. Fiturnya berupa atap peneduh dan bangunan.



Gambar 3. 6. furnitur pada *active frontage* (restoran)

Tempat makan dengan sarana peneduh akan mengundang berbagai kalangan rentang usia hadir ke tempat itu. Adanya fitur *street furniture* membuat pengguna bisa beraktivitas lambat dengan merasa santai dan tercipta privasi. Orang dewasa dengan anaknya duduk untuk berteduh dan makan, sekelompok kecil remaja berinteraksi sosial, *elderly* duduk untuk bersantai dan melihat aktivitas orang lain yang sedang lewat. Fiturnya berupa atap peneduh, furnitur, dan bangunan.

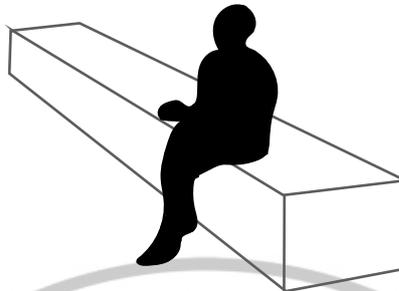
3.2.2 Eksplorasi kombinasi pada *pedestrian access*



Gambar 3. 7. *Street furniture & environmental value*

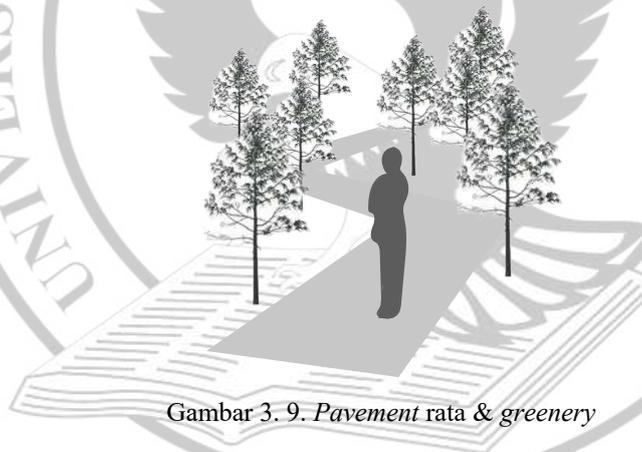
Kenyamanan pada *pedestrian access* untuk *elderly* dengan memberikan fitur *street furniture* untuk mereka dapat beristirahat sejenak agar tidak kelelahan berjalan jauh. Selain itu juga fitur *environmental value* yaitu *greenery* untuk memberikan kesan *shading* dari sinar matahari agar tidak panas dan pejalan kaki

dapat merasa sejuk. Ruang ini menawarkan tempat berteduh yang memberikan efek *shading* dari pohon-pohon. Fiturnya berupa pohon dengan furnitur.



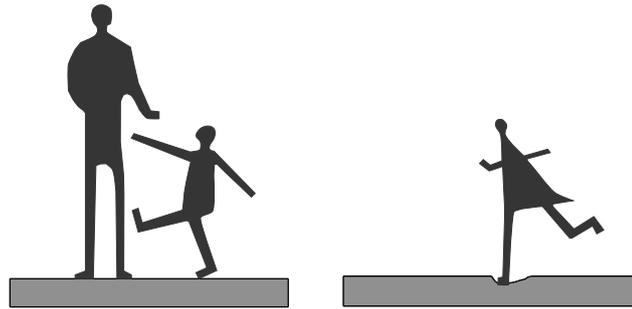
Gambar 3. 8. *Street furniture* tanpa pelindung dari sinar matahari

Tempat pemberistirahatan yang tidak didukung dengan pelindung akan membuat pengguna merasa tidak nyaman dan tidak ingin berlama-lama duduk di area itu. Terutama bagi *elderly*, mereka tidak akan merasa nyaman jika terpapar sinar matahari yang berlebihan. Sehingga mereka tidak bisa istirahat duduk, seolah-olah mereka dipaksa untuk terus berjalan jauh mencapai tujuan.



Gambar 3. 9. *Pavement rata & greenery*

Permukaan *pavement* yang rata untuk membantu anak dan *elderly* berjalan dengan aman. Pendukung *pedestrian* seperti *greenery* dapat membuat pejalan kaki merasa sejuk ketika sedang berjalan di sepanjang jalan *pedestrian*.



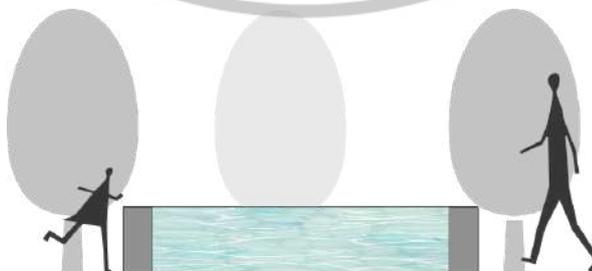
Gambar 3. 10. *Pavement rata* (kiri), *pavement tidak rata* (kanan)

Anak-anak dan *elderly* tidak memiliki keseimbangan berjalan yang bagus, sehingga perlunya *pavement* yang rata untuk memberi mereka kenyamanan. Anak-anak sering berlarian di sepanjang jalan tanpa memperhatikan permukaan jalan. *Pavement* yang rata membuat mereka agar tidak jatuh dan terluka.



Gambar 3. 11. Sarana peneduh di *pedestrian* untuk istirahat dan membentuk komunitas

Terdapat tempat pemberistirahatan untuk pengguna yang beraktivitas lambat seperti orang dewasa dan *elderly* yang ingin relaksasi dan privasi. Ruang ini menawarkan tempat berteduh yang memberikan efek *shading*. Fiturnya berupa atap dengan furnitur.



Gambar 3. 12. *Environmental value* (air & pohon) di *pedestrian access*

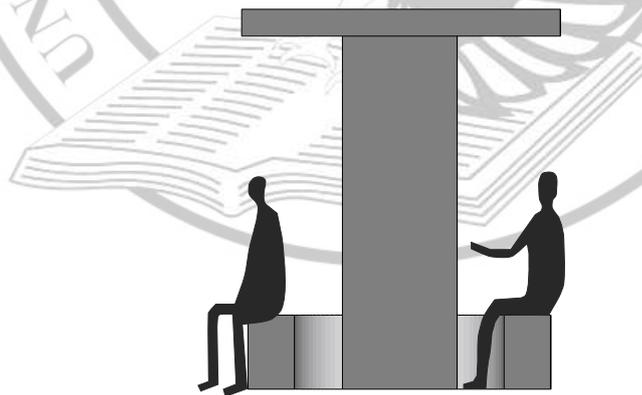
Adanya *environmental value* seperti air dan penghijauan dapat meningkatkan aktivitas pengguna dari berbagai rentang usia di ruang publik. Anak-anak akan mendatangi elemen air untuk bermain dan memegang air karena adanya rasa ingin tahu. Sedangkan orang dewasa akan datang karena merasa sejuk jika berada dekat dengan fitur-fitur itu dan membentuk sebuah komunitas berkumpul di area itu.



Gambar 3. 13. *Active frontage* (pertokoan) di *pedestrian* menarik orang untuk melihat

Adanya *active frontage* mengundang orang untuk mampir berhenti sejenak melihat dekorasi di depan toko. Dengan adanya *active frontage*, mereka akan merasa tidak terlalu bosan jika hanya berjalan lurus karena bisa berjalan sambil melihat kiri kanan. Terutama bagi remaja dan orang dewasa yang lebih tertarik untuk melihat *active frontage* itu.

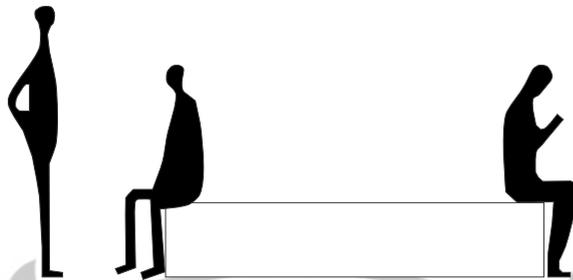
3.2.3 Eksplorasi kombinasi pada *street furniture*



Gambar 3. 14. *Street furniture & shading*

Bentuk *street furniture* yang *sociopetal* dapat mendukung perkumpulan remaja dan orang dewasa untuk berkomunikasi. Karena dengan bentuk *sociopetal*,

mereka dapat melihat satu sama lain. Selain itu juga mereka dapat duduk dengan arah yang berbeda-beda tanpa mengurangi batas mereka bergerak atau gaya duduk.



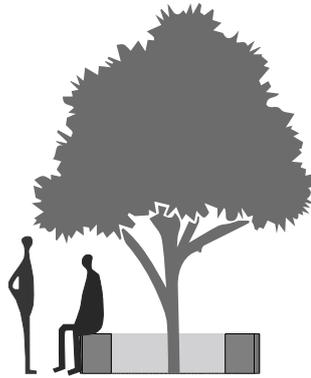
Gambar 3. 15. *Street furniture* bentuk linear

Bentuk *street furniture* yang linear membuat pengguna sulit berinteraksi satu sama lain karena tidak bisa berhadapan dan melihat satu sama lain. Bentuk ini kurang efisien untuk pengguna yang ingin berkumpul dan berinteraksi dengan kelompok kecilnya.



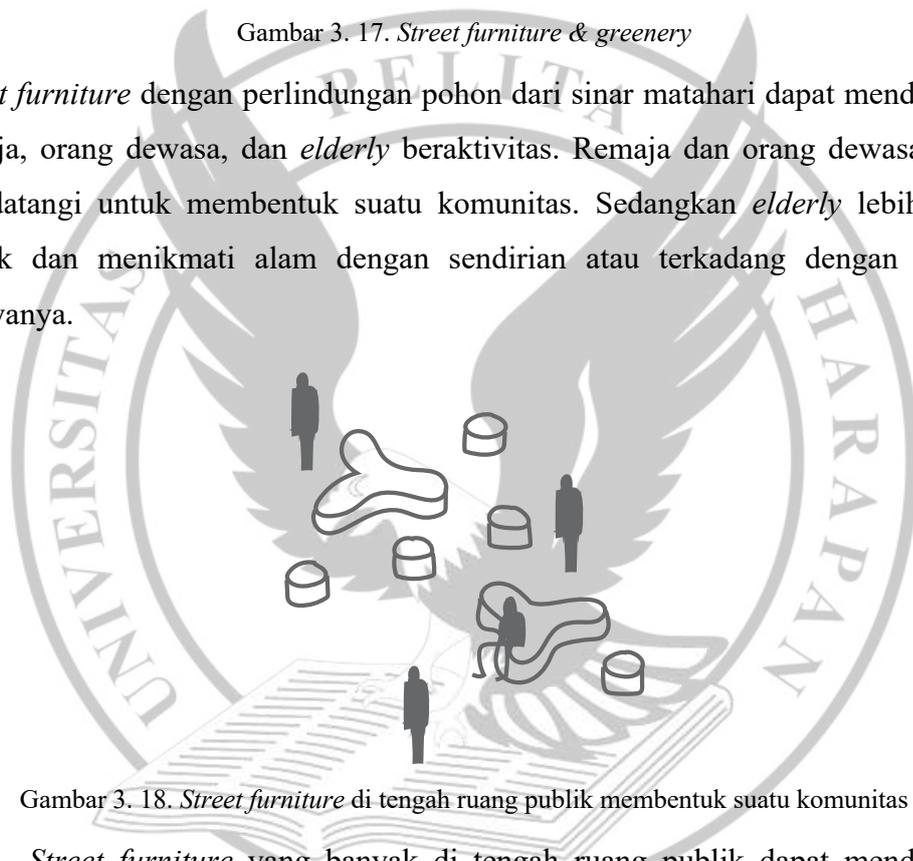
Gambar 3. 16. *Street furniture & water feature*

Penambahan fitur air di *street furniture* dapat menciptakan aktivitas baru seperti orang dewasa yang sedang memegang air ketika sedang duduk sehingga tidak merasa bosan. Anak-anak yang menghampiri air untuk memegang juga dapat meningkatkan multi sensorinya. Tetapi anak-anak harus tetap diawasi oleh pengasuhnya untuk menghindari anaknya tenggelam karena *edges*-nya yang curam.



Gambar 3. 17. *Street furniture & greenery*

Street furniture dengan perlindungan pohon dari sinar matahari dapat mendukung remaja, orang dewasa, dan *elderly* beraktivitas. Remaja dan orang dewasa akan mendatangi untuk membentuk suatu komunitas. Sedangkan *elderly* lebih suka duduk dan menikmati alam dengan sendirian atau terkadang dengan teman sebayanya.



Gambar 3. 18. *Street furniture* di tengah ruang publik membentuk suatu komunitas

Street furniture yang banyak di tengah ruang publik dapat mendukung seseorang berbaur dengan orang lain/kelompok lain. Penyebaran *street furniture* itu tidak membatasi seseorang duduk di satu area, tetapi mereka dapat berpindah-pindah tempat tanpa terhalang suatu hambatan. Terutama bagi remaja yang menyukai tempat nongkrong untuk bersantai, remaja akan lebih menyukai tempat duduk yang seperti itu karena mereka bisa bebas bergerak dan berpindah tempat.



Gambar 3. 19. Terdapat beragam aktivitas yang terjadi di struktur tangga

Struktur tangga tidak hanya digunakan sebagai naik-turun tangga saja, tetapi orang dewasa dapat duduk di lantai tangga itu sambil melihat anak-anaknya yang sedang bermain di tangga. Orang dewasa harus mengawasi dan duduk dekat dengan anaknya yang sedang bermain di tangga. Karena itu adanya aktivitas aktif sekaligus pasif yang terjadi di area tangga.

3.2.4 Eksplorasi kombinasi pada *sensory stimulation*



Gambar 3. 20. Anak-anak bermain air di pancuran air

Anak-anak dapat beraktivitas aktif sekaligus meningkatkan multi-sensorinya dengan bermain air. Anak-anak merasa senang bisa berlarian di atas permukaan lantai dengan pancuran air yang membasahi mereka. Pancuran air ini menjadi *landmark* bagi anak-anak dan mereka bisa saling berinteraksi dengan anak lainnya. Mereka bermain dan berinteraksi dengan anak baru menikmati permainan air itu. Orang dewasa berdiri di samping atau duduk di tempat tunggu sambil mengawasi anaknya yang sedang bermain.



Gambar 3. 21. *Edges* kolam air yang curam (kiri) menciptakan aktivitas pasif, *edges* kolam air yang dangkal (kanan) menciptakan aktivitas aktif

Edges kolam air yang curam memiliki efek yang menjauhkan orang dari kolam. Karena adanya rasa takut dari anak-anak hingga *elderly* untuk berada dekat di kolam yang curam. Sedangkan *edges* kolam air yang dangkal dapat menarik berbagai rentang usia untuk datang. Anak-anak dapat menginjakkan kaki mereka ke dalam kolam air dan bermain dengan air yang dapat meningkatkan multi-sensori. Remaja, orang dewasa, dan *elderly* dapat merendam kaki dan saling berkomunikasi dengan teman sebayanya.



Gambar 3. 22. Anak-anak bermain aktivitas fisik di *attractive landscaping* tanah yang berkontur

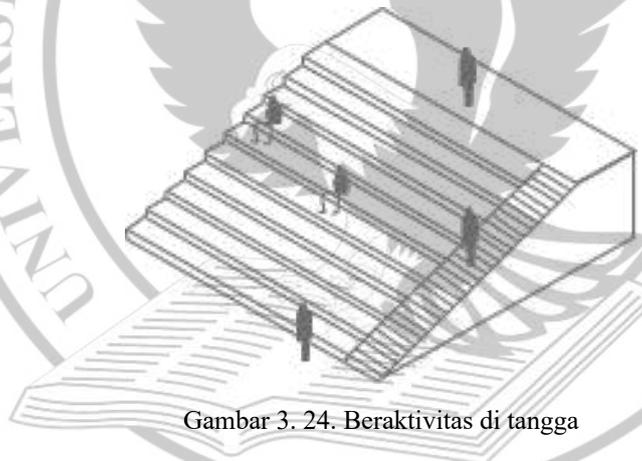
Selain permainan buatan yang bisa dimainkan anak-anak, *landscape* juga dapat dijadikan sebagai aktivitas fisik dan aktif bagi anak-anak. *Buned hills* membuat anak-anak bergerak dengan fisik dan dapat meningkatkan multi-sensori mereka. Karena mereka untuk memanjat, naik-turun, dan berlarian. Sedangkan orang dewasa juga dapat beraktivitas di *buned hills* itu. Orang dewasa beraktivitas pasif seperti duduk dan mengawasi anaknya yang sedang bermain.

3.2.5 *Mutual benefit* antar anak-anak dan orang dewasa



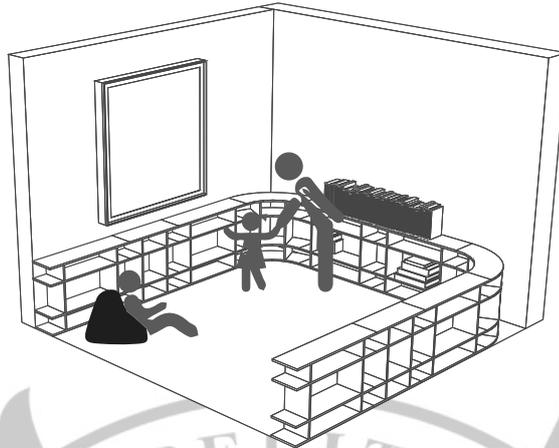
Gambar 3. 23. *Playground passageway*

Struktur, permainan, dan elemen-elemen dijadikan sebagai ruang eksplorasi/petualangan untuk anak-anak dan orang dewasa. Terdapat tempat bermain untuk anak-anak dan ruang tunggu untuk orang dewasa yang sedang mengawasi anaknya bermain. Orang dewasa akan duduk di area tunggu dan membentuk suatu komunitas baru dengan orang dewasa lainnya.



Gambar 3. 24. Beraktivitas di tangga

Struktur dan permainan yang bisa dijadikan aktivitas baru untuk anak-anak dan orang dewasa. Anak-anak dapat beraktivitas fisik seperti naik-turun tangga, sedangkan orang dewasa dapat menggunakan tangga untuk dijadikan tempat beristirahat seperti duduk santai.



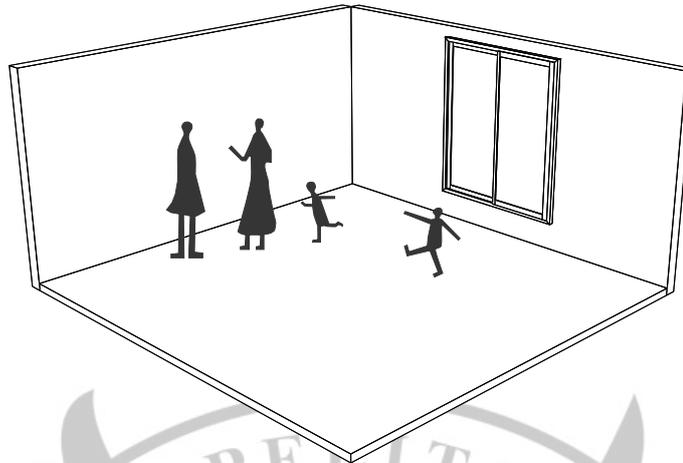
Gambar 3. 25. *Book-reading room*

Sebuah ruang yang dapat mendorong anak-anak dan orang dewasa beraktivitas aktif. Anak-anak dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dengan mendengar buku yang dibaca oleh orang tua mereka. Dalam hal ini, kedua rentang usia tersebut saling bergantung satu sama lain dan saling berkomunikasi.



Gambar 3. 26. *Picnic area*

Orang dewasa dan *elderly* menyukai rekreasi dan membawa sekeluarga untuk bersantai. *Picnic area* menciptakan ruangan privasi karena tiap kelompok membentuk sebuah perkumpulan. Anak-anak dapat berlarian di area itu dan orang dewasa bisa sambil mengawasi anaknya dari tempat duduk.



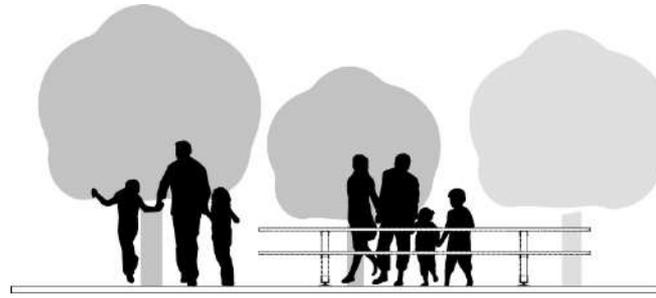
Gambar 3. 27. *Day care facility*

Adanya fasilitas *day care*, anak-anak dan orang dewasa bisa lebih saling berkomunikasi. Karena ruangan ini dikhususkan untuk anak-anak dan orang dewasa agar dapat saling bergantung. Selain itu juga anak-anak dapat membentuk suatu kelompok kecil dengan anak baru lainnya yang tidak dikenal. Anak-anak dapat meningkatkan sosial interaksi melalui fasilitas *day care* itu.



Gambar 3. 28. *Flea market*

Flea market dapat menciptakan aktivitas baru bagi remaja, orang dewasa dan *elderly*. Mereka akan mampir untuk melihat-lihat barang dan membeli barang. *Market* yang diletakkan di sepanjang jalan dapat menghilangkan rasa bosan pengguna dibandingkan jalanan yang sepi, dengan adanya *market* itu mereka bisa melihat kanan kiri. Anak-anak dengan orang dewasa dapat berlanja bersama, remaja dan *elderly* dapat bersatu bertemu di area itu.



Gambar 3. 29. *Parents gathering*

Area tunggu dengan mengumpulkan para orang tua dapat membentuk suatu komunitas baru dengan didukung fitur *street furniture*, mereka akan merasa santai. Orang tua yang sedang menunggu anak-anaknya bermain dapat menunggu di area tunggu itu. Mereka dapat duduk dan makan di *street furniture* yang telah disediakan. Adanya *greenery* dapat mendukung aktivitas mereka karena memberikan kesejukan.



Gambar 3. 30. *Fountain plaza*

Pancuran air yang diletakkan di area ruang publik dapat menarik anak-anak untuk mendatangnya. Selain sekedar keindahan, pancuran air itu memiliki fungsi bagi pengguna dari berbagai rentang usia. Anak-anak dapat memegang dan bermain air yang dapat meningkatkan multi-sensorinya. Pengaruh bagi remaja, orang dewasa, dan *elderly* yaitu dapat merasa sejuk yang disebabkan oleh fitur air itu.



Gambar 3. 31. *Buned hills*

Buned hills membuat anak-anak dapat berinteraksi langsung dengan alam. Anak-anak akan memegang dan merasakan tekstur tanah dan rumput yang dapat

meningkatkan multi-sensorinya. Orang dewasa yang sedang mengawasi anaknya bermain, dapat menggunakan *attractive landscaping* itu sebagai tempat duduk.



Gambar 3. 32. *Sandpit*

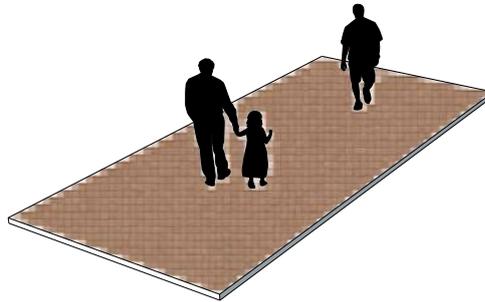
Permainan multi-sensori lainnya yaitu *sandpit* yang mengharuskan anak-anak memegang tekstur pasir. Anak-anak bebas bereksplorasi bermain dengan pasir, mereka dapat membuat beragam macam bentuk menggunakan pasir itu. Terdapat tempat duduk untuk orang tua menunggu dan mengawasi anaknya.



Gambar 3. 33. *Environmental value (greenery)*

Ruang komunal lahan hijau yang didukung dengan pepohonan dapat memberikan kenyamanan pengguna dalam beraktivitas. Anak-anak dapat berlarian dan bermain dengan hewan peliharaan yang dibawa oleh orang dewasa lainnya. Anak-anak bisa bebas mengekspresikan dirinya dan bertemu dengan anak-anak lainnya. Orang dewasa dapat membentuk suatu komunitas terutama bagi pembawa hewan peliharaan, mereka dapat bersama-sama bermain dengan anjing lainnya.

3.2.6 *Mutual benefit* antar anak-anak dan *elderly*



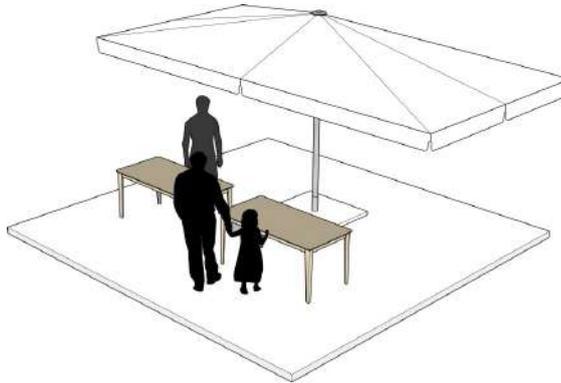
Gambar 3. 34. *Paving pattern*

Paving pattern pada ruang publik dapat menarik perhatian anak-anak dan *elderly* yang dapat menciptakan aktivitas baru untuk mereka. Anak-anak dan *elderly* membutuhkan *pavement* yang rata untuk berjalan karena mereka kurang seimbang, selain itu juga dapat meningkatkan *multi-sensory* mereka ketika sedang berjalan di *pavement* itu.



Gambar 3. 35. *Day care facility*

Adanya fasilitas *day care* dapat mendekatkan hubungan anak-anak dan *elderly*. Mereka dapat saling berkomunikasi dan beraktivitas bersama. Fasilitas ini membuat *elderly* beraktivitas aktif yang harus menemani cucunya bermain. Sedangkan anak-anak bermain permainan sederhana di ruangan itu.



Gambar 3. 36. *Flea market*

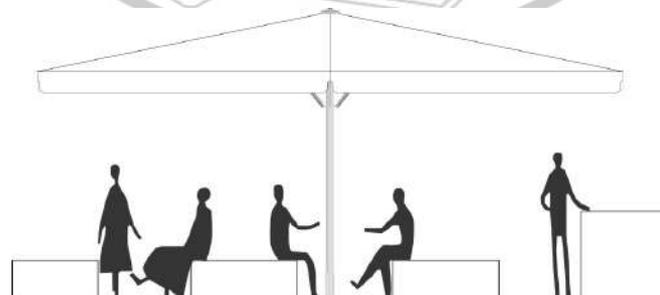
Anak-anak dan *elderly* menikmati waktu mereka dengan melihat hal-hal baru. Adanya *market* dapat menarik perhatian mereka agar tidak bosan ketika sedang berjalan, dibandingkan area jalan yang sepi. Terdapat fitur penting yaitu pelindung dan *active frontage*.

3.2.7 *Mutual benefit* antar remaja dan orang dewasa



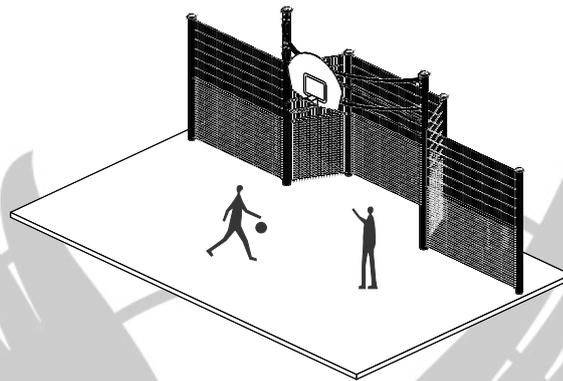
Gambar 3. 37. *Gathering space*

Remaja dan orang dewasa yang ingin beraktivitas pasif seperti nongkrong dan membentuk suatu kelompok kecil dengan teman sebayanya, mereka menggunakan *street furniture*. Remaja lebih menyukai beraktivitas di ruangan luar agar mereka merasa lebih bebas beraktivitas dan berinteraksi.



Gambar 3. 38. *Gathering space with shade*

Fitur pendukung aktivitas berkumpul yaitu pelindung untuk menutupi sinar matahari. Remaja dan orang dewasa tidak akan terpapar sinar matahari ketika mereka berlama-lama berkumpul dengan teman sebayanya. Mereka akan merasa nyaman karena ada fitur atap pelindung.



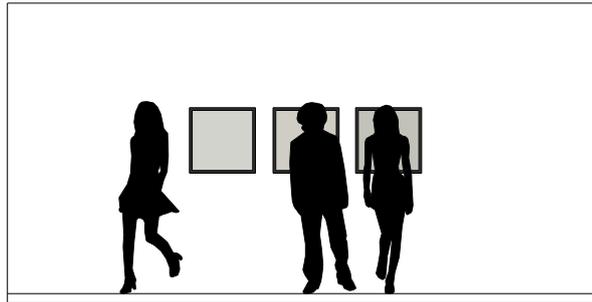
Gambar 3. 39. *Sports court*

Untuk mendukung remaja dan orang dewasa beraktivitas aktif, perlunya adanya lapangan olahraga. Mereka dapat beraktivitas dengan bebas tanpa adanya gangguan dari kaum anak-anak dan *elderly*. Remaja dan orang dewasa dapat dengan bebas mengekspresikan dirinya melalui aktivitas olahraga ini karena terpisah dari zona aktivitas pasif.



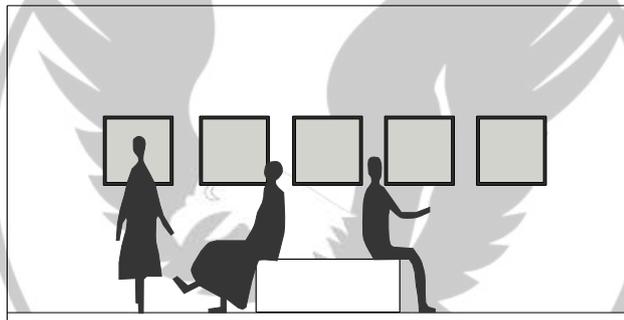
Gambar 3. 40. *Cafe membentuk suatu komunitas*

Selain beraktivitas aktif, remaja dan orang dewasa memerlukan ruangan untuk aktivitas pasif. Ruangan cafe untuk mereka dapat membentuk suatu kelompok kecil. Remaja dan orang dewasa dapat dengan bebas berdiskusi dan membentuk sebuah privasi. Fitur penting pendukung aktivitas berupa furnitur.



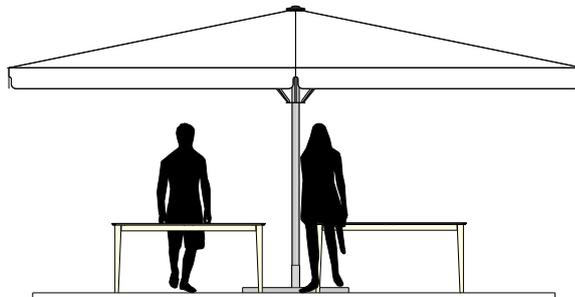
Gambar 3. 41. *Painting wall*

Remaja dan orang dewasa tertarik dengan hal-hal seni. *Painting wall* atau *creative hall* dapat menarik mereka untuk datang dan bebas eksplorasi. Terdapat aktivitas baru seperti berdiam sambil berpikir, dan mengobrol dengan teman sebaya mendiskusikan pajangan gambar. Selain sekedar melihat, terkadang mereka juga dapat berfoto-foto.



Gambar 3. 42. Furnitur untuk pengguna dapat duduk sambil melihat lukisan

Remaja dan orang dewasa akan merasa kelelahan jika harus berdiri terus. Terdapat furnitur untuk mereka dapat menikmati lukisan sambil istirahat sejenak lalu melanjutkan jalan kembali. Fitur penting pendukung berupa furnitur dan dinding.



Gambar 3. 43. *Flea market*

Remaja dan orang dewasa tertarik dengan hal-hal baru. Adanya *active frontage* seperti *flea market* dapat mengundang mereka untuk datang melihat-lihat tempat itu. Mereka akan merasa ramai ketika berada di tempat itu karena ada sesuatu yang bisa dilihat, dibandingkan tempat yang sepi tidak ada yang bisa dilihat. Fitur penting pendukung aktivitas yaitu furnitur dan pelindung.

