

“SEASIDE” SEBUAH ALTERNATIF KONSEP PERMUKIMAN

Altim Setiawan* dan Zaenal Sirajuddin *

Abstract

This article represents literature study about a town design model on Florida's northwest coasts. The idea of Seaside is started with the notion of reviving Northwest Florida's building tradition and involvement of Andreas Duany designer urban and Elizabeth Plater-Zyberk with new urbanism concepts and also seaside development of Robert Davis in Seaside area. Writer also tries to study excess from sideside design and aspect that is left behind in this design model.

Keyword: Seaside, Urban design, New Urbanism

1. Pendahuluan

Pada tahun 1946, JS Smolian, kakek dari Robert Davis membeli sekitar 80 *acre* lahan di sekitar lokasi Pantai Seagrove (Pantai Barat Daya Florida). Tujuannya adalah membangun sebuah “Summer Camp” untuk para pegawainya. Namun kolega bisnisnya terkesan tak tertarik karena lahan yang ada dinilai tidak memiliki kelayakan dari segi bisnis. Namun demikian Smolian dan keluarganya tidak menyerah begitu saja. Mereka tetap mempelajari bagaimana mewujudkan impiannya, hingga pada suatu saat ia mengajak cucunya, **Robert Davis** untuk berkeliling melihat lahan yang ada.

Ketika itu ia memang tengah merencanakan pengembangan di sekitar Seagrov. Dalam benaknya terbersit keinginan untuk menciptakan rute perjalanan yang menghubungkan *cottage* keluarganya dengan pantai serta memberikan nuansa rekreatif menikmati suasana pantai sesuai impian para anggota keluarganya.



Gambar 1. Salah satu sudut *Seaside* yang aksinya mengarah *Central Square*. Sumber: *The Seaside story:htm*. 2003



Gambar 2. Pavillion Tupelo Beach. Sumber : *The Seaside story:htm*: 2003

de Seaside dimulai dengan keinginan untuk melestarikan tradisi *cottage-cottage* di Northwest Florida dengan unsur-unsur rumah kayu yang sesuai dengan iklim setempat serta mengangkat citarasa kehidupan tepi pantai yang cocok baik untuk para orang tua maupun anak-anak.

Robert Davis mencoba berkonsultasi dengan arsitek Miami, Andreas Duany dan Elizabeth Plater-Zyberk untuk mencoba mencari konsep pengembangan yang cocok yang berdasar nuansa *cottage-cottage* tradisional yang telah ada di sekitarnya. Kemudian mereka melakukan riset yang mendalam untuk mencari konsep tersebut. Kebetulan kebanyakan dari obyek studi yang mereka amati berada dalam konteks kota kecil (*small town*). Dan secara bertahap akhirnya muncullah ide untuk membangun kawasan yang ada dengan konsep *small town* sebagai dasar dalam menyusun *lay-out* kawasan mulai dari jalan hingga *square* maupun elemen-elemen *community* lainnya.

* Staf Pengajar Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Tadulako, Palu

Kemudian muncul ide pengembangan kawasan 80 acre.... Sebuah besaran angka yang dinyatakan oleh **Leon Krier** (Tokoh *Urbanis* Terkemuka) sebagai luasan yang ideal untuk sebuah "quarter" bagi sebuah kota.

Secara sederhana Leon Krier menjelaskan bahwa angka 80 acre didapat dari hasil luasan wilayah "quarter" yang bentangan radiusnya disesuaikan dengan jarak tempuh normal berjalan kaki yang nyaman untuk beraktifitas seperti bekerja, berbelanja, maupun sekedar mencari makanan.

Penekanan yang utama adalah mewujudkan kota yang berorientasi pedestrian dengan nuansa yang menyenangkan. Dalam hal ini dilakukan upaya menekan penggunaan sarana transportasi mekanik seperti kendaraan untuk berbagai keperluan, khususnya keperluan-keperluan tertentu yang sesungguhnya bisa dilakukan tanpa bantuan sarana tersebut.

Sebelum masterplan Seaside dibuat, telah berdiri dua buah rumah eksisting dan pada kelanjutannya 2 buah rumah ini menjadi bagian dan acuan dalam pembuatan masterplan tersebut.

Selain penekanan pada desain kawasan, upaya pengembangan kawasan ini juga dilakukan dengan mengkaji kelayakan pasar. Hal ini memang krusial karena dalam pengembangan Seaside ini, konsep yang ditawarkan memang berbeda karena mencoba menawarkan bentuk layout pemukiman yang umumnya tidak berhadapan langsung dengan pantai, namun dengan harga yang sama dengan harga kondominium umumnya yang langsung menghadap ke pantai.

Kebijakan aturan bangunan konvensional yang diterapkan pada tahun 1982 ternyata tidak berjalan mulus. Untuk itu, dalam pengembangan Seaside ini diterapkan kebijakan khusus dalam mengontrol pengembangan bangunan yang menjadi satu paket dalam penjualan. Peraturan dan ketentuan bangunan dibuat sedemikian rupa sesuai tempatnya masing-masing untuk mendapatkan beberapa unsur ruang yang baik seperti jalan untuk kenyamanan pejalan kaki. Jalan-jalan di Seaside memang juga di desain untuk kendaraan serta parkir, namun pada dasarnya prinsip desain yang diterapkan adalah bagaimana membuat berjalan kaki lebih nyaman daripada berkendara.

Sedikit mungkin peraturan diterapkan namun dalam kerangka pelestarian tradisi bangunan yang telah ada serta menjaga keutuhan dan keserasian dengan lingkungan sekitar selain untuk mewujudkan *Sense of Place* yang kuat.

Memberikan nuansa keragaman *vocabulary* bentuk dan material bangunan, disatu sisi juga mencoba memberikan arahan agar variasi dan heterogenitas yang terjadi masih berada dalam koridor keselarasan dalam satu kawasan.



Gambar 3. Model belanja tepi jalan di Seaside.
Sumber: Seaside, Florida.htm: 2003

Seaside di bagian *downtown* amat memiliki peran penting terhadap keseluruhan layout kawasan. Para penghuni bisa mencapai *central square* yang didominasi oleh bangunan dengan fungsi publik dan penunjang kebutuhan sehari-hari dan dibuat dengan setting suasana yang menyenangkan.

Sebuah Pavilion dibuat selain sebagai penghubung menuju pantai, juga bermakna sosial sebagai bentuk *neighborhood sharing* terhadap akses terhadap pantai.

Pada perkembangannya, ternyata pavilion yang ada yakni *Pavilion Tupelo Beach* berhasil menjadi salah satu simbol generik atas kawasan pantai Florida.

Ternyata angka penjualan permukiman Seaside tahun 1982 cukup mengembirakan. Angka penjualan ini tidak terlepas dari pengaruh popularitas Seaside yang kerap diekspos dalam berbagai media baik dalam lingkup Arsitektural maupun Popular, yang sering mengangkat Seaside sebagai salah satu model bagi pengembangan pola-pola *urban* serta pertumbuhan *suburban*.

2. Pengembangan Seaside

Seaside *Downtown* kemudian dikembangkan menjadi area komersil dengan berbagai macam bentuk mode belanja hingga ke model belanja tepi jalan dibawah tenda yang menjual beragam produk mulai dari buah-buahan, sayuran, kerajinan tangan, hingga barang bekas

yang menyerupai sebuah pasar tradisional yang hampir mirip dengan model embrionik pasar tradisional kota-kota Mediteranian kuno.

Kemudian *Downton Seaside* berkembang dengan kehadiran beragam restoran dan toko-toko, termasuk didalamnya toko makanan yang terunik dalam skala kota Florida bagian barat.

Sejak awal kehadirannya pada Desember 1981, Seaside secara sukses berhasil berkembang dengan 300 *cottages*, yang umumnya disewakan, yang cocok dengan berbagai keperluan baik untuk pasangan kecil, hingga keluarga besar. Sea side amat cocok sebagai tempat untuk berlibur melepas kesibukan dan rutinitas yang padat.

3. Sekilas tentang Andreas Duany

Beberapa karya Andres Duany adalah: *Saside Florida* dan *Windsor Florida* mengadopsi banyak teori-teori kota baik perencanaan maupun pola-polanya dari berbagai literatur dan contoh kota-kota dan *communities* yang ada.

Banyak diilhami oleh pemikiran Christhoper Alexander tentang *Pattern Language*. Konsistensinya dalam menerapkan teori-teori tersebut merupakan hal yang dianggap sebagai faktor penting yang mendorong kesuksesan dan popularitas karya-karyanya.

3.1 Konsep-Konsep Pemikiran

Cara-cara yang diterapkan mengadopsi konsep *Pattern Language* ini diantaranya terlihat dari kesederhanaan, fisibilitas, keefektifan perencanaan, dan konsistensi untuk menerapkan dalam konteks yang ada. Berbagai teori *pattern* diterapkan dalam beragam bentuk *communities* secara detail, dalam berbagai elemen seperti jalan, kapling, taman, pemukiman, gaya, komposisi massa, hingga bukaan jendela dan detail arsitektural lainnya.

- Kendaraan : Pembawa Kemunduran Kualitas Lingkungan

Duany menyadari arti pentingnya mewujudkan lingkungan yang memiliki nilai sosial yang tinggi yang dapat diwujudkan dengan lingkungan yang dapat dijelajah dengan berjalan kaki (*walkable*) , tidak semata hanya mengandalkan mekanisasi dengan kendaraan.

- *Proses Sosial dan Administrasi*

Sosialisasi dapat diwujudkan dengan melibatkan berbagai pihak dalam proses administrasi kota. Ia juga melihat pentingnya kontekstualitas dan *zoning ordinances*.

- *Sense Of Place*

Sense of Place diyakini dipengaruhi oleh berbagai faktor, diantaranya adalah :

- Keseimbangan antara privasi dan *community*
- Prinsip-prinsip desain: skala yang humanis, keragaman, kompleksitas, dan proses pelibatan unsur-unsur yang ada. (*The Ahwahnee Principles*)
- Aksesibilitas : *Walkable Neighborhoods*
- Ketegasan karakter
- *Mixed use*
- Pola jalan *grid* untuk berbagai tujuan.
- *Gousing* untuk berbagai level ekonomi
- Pengolahan *layout* geometris secara matang
- *To have a sense of place is to have a sense of space*
- Aturan sendiri : proposi skala vertikal : horizontal = maksimum 1 : 6

3.2. Perencanaan Realisme dan Menawarkan Perubahan Besar.

Duany adalah seorang realis, ia bekerja dengan apa yang ada di sekitarnya, selalu berusaha untuk melakukan suatu perubahan yang dianggapnya lebih baik jika ia memiliki kesempatan dan akses untuk melakukan perubahan tersebut. Kerap memperjuangkan perubahan atas ketentuan bangunan yang memisahkan ketentuan fungsi bangunan dengan tipologi bangunan. Ia meyakini bahwa *land use* yang spesifik sesungguhnya tidak terlalu dibutuhkan, selama ada kecocokan ukuran dan skala bangunan dengan bentang jalan, dan layout-nya menyesuaikan diri dengan kondisi site, dan yang terpenting lagi adalah selama radius diatur dalam jarak yang sama (dalam hal ini radius pejalan kaki) maka pengaturan fungsi tidaklah terlalu dibutuhkan.

Pola pemecahan masalah yang bersandar pada relitas ini amatlah kreatif. Rencana *transfer of development right* (TOD) dalam perencanaan kawasan *Hillsborough County*, Florida adalah salah satu contoh pemikirannya yang mengagumkan.

3.3. Kelemahan Konsep Duany

Kelemahan utama Konsep Duany adalah efek penghancuran terhadap Lansekap sebagai dampak berbagai pemikirannya. Hal ini berhubungan dengan latar belakang Duany yang memang berprofesi sebagai *urbanis* bagi para pengembang / developer swasta yang berorientasi pada *profit*. Kelemahan terbesar lainnya adalah bahwa Duany kurang menyadari bahwa bentukan dan kompleksitas kota-kota tradisional sesungguhnya

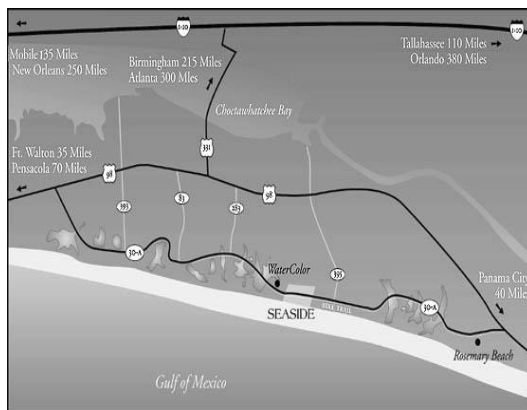
didapat dari proses yang mendorong pembentukannya. Proses dan hasil adalah suatu hal yang tidak terpisahkan.

Meski ada usaha melibatkan *stakeholder* dalam berbagai proses penyusunan kebijakannya dan pelibatan berbagai arsitek untuk mendapatkan keragaman bentuk, kesemuanya secara jelas diarahkan oleh berbagai rencana yang telah dibuat sebelumnya seperti masterplan, *banking*, perijinan, dan pengembangan. Selain itu proses yang ada dibatasi oleh kepentingan para penanam modal. Kesemuanya ini tentu saja dianggap tidak sejalan proses pembentukan kota-kota tradisional yang mendasari perancangannya.

4. Seaside Square Loggia Seaside, Florida

Seaside adalah sebuah kota dengan sekitar 300 pemukiman dan sarana penunjangnya. Pada awalnya para penyewa hanya menjadikannya sebagai tempat berlibur jangka pendek. Namun dalam perkembangannya banyak diantara mereka yang meluangkan lebih banyak waktu untuk berlibur disini.

Robert Davis, developer Seaside, turut memiliki andil dalam mewujudkan bentukan dan suasana Seaside yang diinginkan. Ia mencoba menerapkan beberapa prinsip, diantaranya: *Community, discussion* dan *Town Meeting*



Gambar 4. Kawasan Seaside di Florida. Sumber Seaside, Florida.htm: 2003

Kesemuanya untuk membentuk lingkungan Seaside yang menyenangkan dan menghadirkan suasana *feel at home* bagi para penyewanya.

Davis adalah seorang idealis yang banyak memberikan perhatian kepada upaya mencari bentukan lingkungan sosial yang *utopis* bagi Amerika lewat berbagai proyek properti yang ia kembangkan.

Untuk membuat layout fisik Seaside, Duany terlebih dahulu membuat *pattern-pattern*-nya sendiri dalam sebuah buku yang juga berisi ketentuan (code) yang menjelaskan secara detail tentang penempatan bangunan, *setback*, *lot lines*, pagar, lebar jalan, gaya dan bahkan hingga ke bukaan jendela.



Gambar 5. Peta kawasan sideside. Sumber: The Seaside Story.htm: 2003

Seaside, Florida adalah proyek kota pertama yang menerapkan prinsip-prinsip *New Urbanism*. Layout jalan dan gang yang berpola grid terarahkan pada sebuah *square* di bagian pusatnya dimana *square* ini didefinisikan oleh bangunan *mixed use* dengan ketinggian 2 hingga 3 lantai yang pada perkembangannya menjadi area komersial dan retail penunjang lingkungan sekitarnya. Area komersial yang utama dibagi dalam 2 area retail .

1) Retail Loggia

Area seluas 6000 sft sebagai interior *retail space* di tepi jalan dengan beragam jenis retail dan toko makanan yang dengan konsep beranda yang mengarah ke jalan. Dengan bentuk vernakular. Bagian dalamnya menghadap sebuah *amphiteater* dengan elemen *stage* dan *tower* yang di desain oleh Leon Krier dengan skala yang besar, bergaya klasik.



Gambar 6. Tower di seaside. Sumber: Solomon - Seaside Square.htm, 2003

2) Kelompok *Mixed Use Townhouse*

Terdiri atas 6 buah *Mixed Use Townhouse* dan rencananya akan dikembangkan juga 10 unit residential berikut *retail space* seluas 10.000 sft. *Town house* yang dilengkapi dengan *series public space* ini pada nantinya akan dikembangkan sebagai penghubung antara bangunan eksisting dengan rencana pengembangan masa depan berikut jalur pedestriannya.

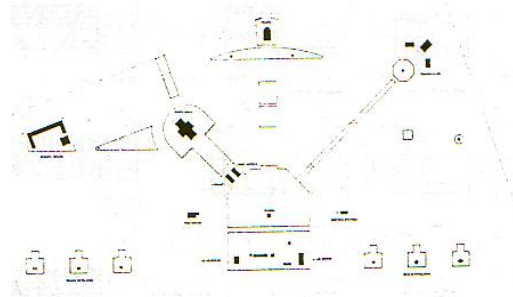
Dalam prakteknya, beberapa elaborasi atas rencana asli pengembangan Seaside (salah satunya dengan rencana Retail Loggia) menunjukkan bahwa pengembangan kawasan ini juga mengacu pada tuntutan dan realitas dan tidak sekedar menjadi upaya utopis / mimpi belaka.

5. Existing Condition Seaside

Layout dari seaside yang dijelaskan oleh Tico Largo merupakan gerbang yang akses ke pantai yang menentukan centra; *square* dan jalur timur. Area hutan kayu yang terdapat di sepanjang persimpangan diagonal dan area terbuka di sekitar klub tenis dan balai kota. Klub tenis dan taman-taman yang kecil berada di daratan tinggi. *Central square* terbuka ke arah selatan sebagai orientasi kearah laut. *Existing grid* yang terdapat antara pantai *seagrove* ke pesisir pantai terjauh diterima dan terbentang untuk mendapatkan akses yang baik dan keberlangsungan kehidupan sosial.

a. Public Building

Public buliding yang utama (balai kota, sekolah, kapel dan klub tennis) lokasinya di dataran yang lebih tinggi serta untuk menghidupkan area-area tersebut. *Public building* ini berada di sekitar *central square* dan berhubungan dengan *public space*; *secondary square*; *major avenue*, dan *market square*. Paviliun disamping jalan barat daya termasuk termasuk ke dalam jalan-jalan ini. Dua klub malam yang lebih besar di *central square*/pusat kota menyediakan tempat tinggal para nelayan setempat di timur laut jalan. Bagian selatan dari *central square* terdapat *public building* yang berskala kecil dalam hubungannya dengan tujuan kecil untuk merubah kebutuhan di awal pertumbuhan kota. Rencana *public building* seperti yang terdapat di gambar 7 adalah sebuah *hipotesis*, belum didesain lebih lanjut, atau masih dalam pertimbangan. *Public building* adalah bukan menjadi acuan/aturan penduduk terkecuali mengenai cat yang telah ditentukan warnanya, untuk lebih menonjolkan identitas publik.



Gambar 7.. Draft design public building Seaside. Sumber; Mohny:1991

b. Private Building

Private Building dapat berupa rumah, apartemen, kantor, hotel, motel atau ruang kerja/bengkel. Bentuk bangunan akan ditentukan oleh *designer*. Penggunaan bangunan tidak dikontrol secara konvensional, tetapi biasanya ditentukan oleh hubungan antara spesifikasi bentuk bangunan serta lokasi, sketsa perkiraan dampak pada seaside jika pembangunan bangunan rampung.

c. Private Land

Proporsi dan dimensi tanah secara spesifik berhubungan dengan penggunaan dan tipe bangunan. Dengan tujuan membangun pabrik yang netral dan dapat memfasilitasi pasar, banyak lahan yang telah distandarisasikan, tetapi banyak yang tidak mengindahkan aturan tersebut. Selalu ada pengukuran lahan kosong untuk membandingkan dengan tingkat kepadatan penduduk. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada pembagian tipe *private land* berikut ini;

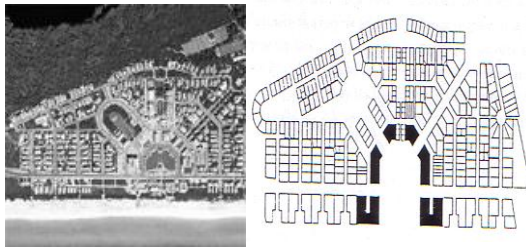
Tipe I

Lahan ini menggambarkan luas *central square* yang terletak sepanjang pada rute 30-A dengan aturan yang telah disepakati. Zona I ini merupakan bangunan berlantai 5 dengan fungsi lantai 1 digunakan untuk perdagangan dan lantai atas untuk tempat tinggal. Bangunan pada tipe I merupakan bangunan tertinggi pada kawasan seaside dengan maksimum ketinggian lantai adalah 5 lantai. Variasi yang beraneka ragam diperbolehkan dalam ketinggian tertentu. Tipe seperti ini dapat ditemukan di jalan utama sampai ke selatan.

Tipe II

Lahan ini diperuntukkan untuk pedestrian *square*. Zona tipe II peruntukannya untuk perkantoran. Walaupun banyak apartemen serta pedagang eceran banyak bermunculan. Tipe ini merupakan generator

bangunan berlantai empat dengan *courtyard* dan bangunan-bangunan kecil disekitarnya. Juga ketentuan efektif *arcade* dan *silhouettes* dari ketinggian yang spesifik dan hanya bentuk/variasi yang sesuai. Aturan ini dimaksudkan untuk mendapatkan menghargai *central square*. Prototype ini dapat ditemukan di *Vicus Carre district* di *New Orleans*.



Gambar 8. *Private land* tipe I. Sumber: Mohney:1991



Gambar 9. Salah satu bentuk bangunan pada *private land* tipe I. Sumber Seaside, Florida.htm 2003



Gambar 10. Blok hitam pada gambar merupakan *private land* tipe II. Sumber, Mohney:1991

Tipe III

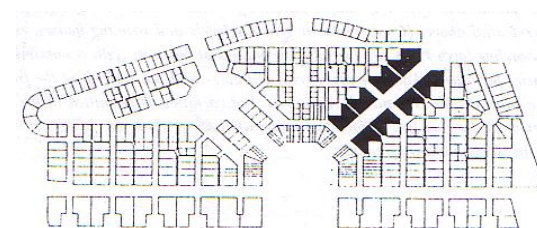
Zona ini terdapat kantor pemadam kebakaran dan pusat pelayanan di sekitar rute 30A. Terdapat lahan yang merupakan jalur pedestrian sepanjang utara-selatan yang menghubungkan Gereja dengan *central square*. Merupakan generator bagi usaha-usaha kecil, tipe III ini tidak membatasi ketinggian bangunan.



Gambar 11. Blok hitam pada gambar merupakan *private land* tipe III. Sumber, Mohney:1991

Tipe IV

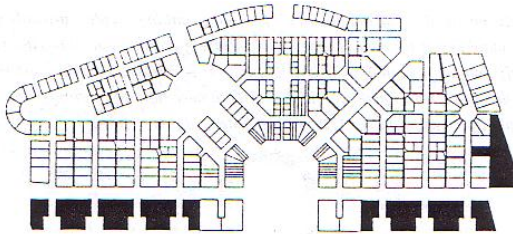
Merupakan kapling yang sangat luas yang menghubungkan *central square* dengan klub tenis. Zona tipe IV memperbolehkan pendirian bangunan tinggi. Tipe ini bisa peruntukan rumah tinggal, bangunan apartemen yang kecil, atau restoran kecil. Setback sepanjang sisi jalan, diatur untuk peletakan serambi tujuan untuk *street front* sehingga didapat kesan *grandeur*. Prototype ini dapat ditemukan di bangunan Yunani bagian selatan.



Gambar 12. Blok hitam pada gambar merupakan *private land* tipe IV. Sumber, Mohney:1991

Tipe V:

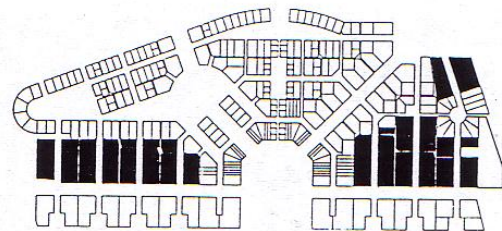
Merupakan kategori khusus untuk kapling luas yang terdiri beberapa bangunan. Pada kawasan ini terdapat pengendalian terhadap tampak bangunan. Konsekuensinya, ada nilai minimal persyaratan yang harus dipenuhi untuk mendesain bangunan pada tipe V.



Gambar 13. Blok hitam pada gambar merupakan *private land* tipe V. Sumber, Mohney:1991

Tipe VI:

Kapling yang berada di suburban seaside, di jalan Utara – Selatan dimana pemandangan laut pada ujung koridor jalan jalan. Bidang kapling semakin mengecil dari pusat kota seiring dengan lajunya tingkat kepadatan kota. Zona tipe VI menggenerator rumah dan rumah kecil di bagian belakang untuk dijadikan *guest house* dan disewakan. Kebutuhan akan view ke laut juga dipertimbangkan bagi unit-unit yang didalam dengan cara membuat jalan yang mengarah ke laut. Prototype seperti ini banyak ditemukan di *suburban* dan *rural* selatan.

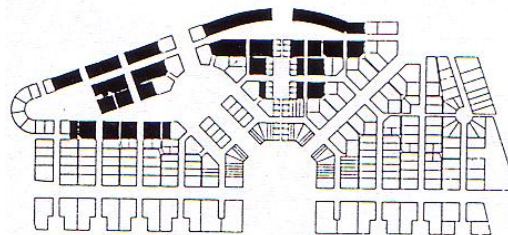


Gambar 14. Blok hitam pada gambar merupakan *private land* tipe VI. Sumber, Mohney:1991

Tipe VII:

Tipe ini terdapat di sepanjang jalan timur - barat dimana tidak memungkinkan adanya view ke laut. Kapling lebih kecil dan tidak terlalu mahal. Karena tidak adanya view ke laut dari koridor, maka tidak terlalu perlu untuk memundurkan bagian depan.

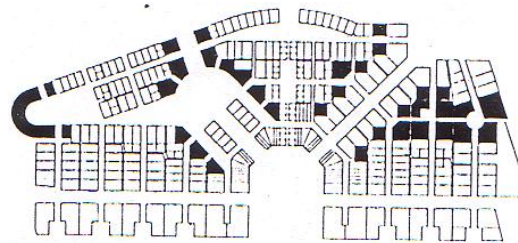
Tidak ada setback diijinkan sepanjang salah satu dari taman samping, sehingga rumah memiliki taman pribadi di satu sisi. Prototype ini adalah *The Charleston "single house"*



Gambar 15. Blok hitam pada gambar merupakan *private land* tipe VII. Sumber, Mohney:1991

Tipe VIII:

Tipe ini lebih liberal dari tipe-tipe sebelumnya. Tipe ini diperluas melalui wilayah residential di kota. Berlokasi di daerah yang membutuhkan tingkat penghargaan sebagai jembatan penghubung atau tempat yang spesial.



Gambar 16. Blok hitam pada gambar merupakan *private land* tipe VIII. Sumber, Mohney:1991



Gambar 17. Beberapa fungsi publik yang di desain pada kawasan Sideside Sumber: Town Planning. htm. 2003

6. Sumbangsih Seaside Terhadap Urban Design

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa sumbangsih sideside terhadap *urban design* adalah:

- Membentuk lingkungan humanis sebagai *counter* dari kemunduran lingkungan binaan modern khususnya di Amerika.
- Banyak pertimbangan arsitektural mulai dari skala ruang dan bangunan hingga detail dengan pertimbangan kenyamanan dan orientasi pejalan kaki. Semua dilakukan dengan dimanage sedemikian rupa dan seteliti mungkin mulai dari tingkat perencanaan skala besar hingga ke pengembangan unit /elemen yang lebih kecil.

Suatu usaha yang mengejutkan serta berhasil mendobrak realitas kota dan pemikiran para urbanis saat itu menjadi contoh pada pengembangan kota-kota lainnya.

7. Aspek yang tertinggal dari *Seaside*

Layout kawasan yang masih didominasi oleh pola jaringan Grid memperlihatkan pengembangan *Seaside* masih terkesan kaku dan terlalu memperhatikan pertimbangan mekanis. Hal ini tentu tidak sejalan dengan aspek humanis yang mendasari pengembangan *Seaside* itu sendiri karena pada umumnya lingkungan yang humanis harusnya lebih organis, halus, tidak terikat dan cenderung menyesuaikan diri dengan bentukan bentang alam yang ada.

Dalam kenyataannya beberapa ruang publik yang ada juga tidak bersifat positif dan belum terbentuk secara baik karena pada proses pasca pengembangannya, elemen-elemen ini ternyata tidak memiliki banyak kesempatan untuk membentuk kepublikannya.

Bagaimana dengan Kota Palu yang notabene merupakan merupakan kota pantai yang mungkin saja mengaplikasikan konsep *seaside*? Tentunya saja dapat diaplikasikan dengan adaptasi berupa budaya dan potensi karakteristik setempat, artinya aplikasinya tidak serta merta meng-*fotocopy* konsep tersebut yang berasal dari negara maju. Banyak konsep yang menarik terutama konsep *sense of placenya* yang bukan tidak mungkin akan menjadikan kawasan permukiman di pantai mempunyai *image* Kota Palu.

8. Daftar Pustaka

- Leon Krier, Selected Publications.htm (02 April 2003)
- Mohney, David and Easterling, Keller, 1991, "Seaside" Princeton Architectural Press, New York.
- The Seaside Story.htm (02 April 2003)
- Seaside, Florida.htm (02 April 2003)
- Solomon - Seaside Square.htm (02 April 2003)
- Town Planning.htm (02 April 2003)