

**PERANCANGAN *STARTUP* DAN *COMMUNITY SPACE*  
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR VERNAKULAR DI  
KOTA BINJAI**

**Disusun dan Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Ujian Akhir  
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik dari Fakultas Sains dan  
Teknologi Universitas Pembangunan Panca Budi**

**SKRIPSI**

**OLEH**

**NAMA : IMAM TRI PUTRA**

**NPM : 1414310034**

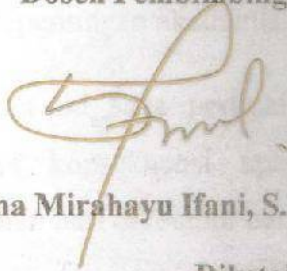
**PROGRAM STUDI : ARSITEKTUR**

**KONSENTRASI : ARSITEKTUR**

**Diketahui dan Disetujui oleh:**

**Dosen Pembimbing I**

**Dosen Pembimbing II**



**Sylviana Mirahayu Ifani, S.T., MT**




**Ir. Frans D.L Toruan, M. T**

**Diketahui dan Disahkan oleh:**

**Dekan Fakultas Sains & Teknologi**

**Ketua Program Studi**



**Sylviana Mirahayu Ifani, S.T., MT**

**PERANCANGAN *STARTUP* DAN *COMMUNITY SPACE*  
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR VERNAKULAR DI  
KOTA BINJAI**

**Imam Tri Putra\***

**Sylviana Mirahayu Ifani \*\***

**Ir. Frans D.L Toruan \*\***

**Universitas Pembangunan Panca Budi**

**ABSTRACT**

Based on data from Statistics Centre Institutions of Binjai City (2018), the population growth of 7 - 12 aged was 31,824 people, while the age of 16-18 years was 18,629 people, both groups are the highest among others. The lack of informal education facilities potentially become a community problem in the future, seeing this issue The Government of Binjai City released a Long Term Development Policy (RPJPD) in 2016 - 2021, "Realization of smart, livable, competitive and environmentally cities towards Binjai the prosperous". Responding the policy, we need to design a real platform for young generation to educate and interact each others. The Space consist of public area and buildings to facilitating talented young generations based on technology, art, and community participation. The Design of Startup and Community Space with vernacular architecture approach located in Binjai City, hopefully contributing to the government and community on increasing human resources and become an icon of the city.

**Keywords** : Startup, community, space, architecture, vernacular

\* Mahasiswa Program Studi Arsitektur : *imamtriputras@gmail.com*

\*\* Dosen Program Studi Arsitektur

**PERANCANGAN *STARTUP* DAN *COMMUNITY SPACE*  
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR VERNAKULAR DI  
KOTA BINJAI**

**Imam Tri Putra\***

**Sylviana Mirahayu Ifani \*\***

**Ir. Frans D.L Toruan \*\***

**Universitas Pembangunan Panca Budi**

**ABSTRAK**

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik Kota Binjai (2018), perkembangan penduduk di Kota Binjai usia 7 – 12 tahun sebesar 31.824, sementara usia 16 – 18 tahun sebesar 18.629 jiwa, tertinggi di antara kelompok usia lain. Kurangnya sarana pendidikan informal dapat menjadi permasalahan masyarakat dimasa yang akan datang, melihat kondisi tersebut Pemerintah Kota Binjai menerbitkan kebijakan Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah (RPJPD) tahun 2016 – 2021, yaitu *“Terwujudnya kota cerdas yang layak huni, berdaya saing dan berwawasan lingkungan menuju Binjai yang sejahtera.”* Merespon isu tersebut maka perlunya fasilitas berupa ruang komunal yang mewadahi aktivitas interaksi dan edukasi penduduk usia remaja. Ruang komunal sebagai sarana mengembangkan potensi dan bakat berbasis teknologi, seni, dan komunitas. Hadirnya *Startup* dan *Community Space* dengan tema pendekatan arsitektur vernakular diharapkan mampu menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas sekaligus menjadi representasi arsitektur di Kota Binjai.

**Kata Kunci :** *Startup, community, space, arsitektur, vernakular*

\* Mahasiswa Program Studi Arsitektur : *imamtriputras@gmail.com*

\*\* Dosen Program Studi Arsitektur

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Permasalahan.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Metode Penelitian.....	4
1.7. Kerangka Berpikir .....	6

### **BAB 2 STUDI LITERATUR**

2.1. Pengertian <i>Startup</i> .....	7
2.1.1. Karakteristik Perusahaan <i>Startup</i> .....	7
2.1.2. Perkembangan <i>Startup</i> di Indonesia .....	9
2.1.3. <i>Startup</i> di Kota Binjai.....	10
2.2. <i>Definisi Community</i> .....	12
2.2.1. <i>Community space</i> .....	14
2.2.2. Komunitas di Kota Binjai.....	15
2.2.3. Ruang Komunitas di Kota Binjai .....	18
2.3. Arsitektur Vernakular .....	22
2.3.1. Arsitektur Vernakular di Indonesia .....	24
2.3.2. Arsitektur Vernakular di Kota Binjai .....	25
2.4. Studi Preseden .....	27
2.4.1. <i>Co-working Space</i> .....	27
2.4.2. <i>Bandung Creative Hub</i> .....	30
2.4.3. <i>Vistas de Cerro Grande Community Center</i> .....	34

### **BAB 3 DESKRIPSI PROYEK**

3.1. Lokasi .....	37
3.2. Letak Geografis .....	38
3.3. Klimatologi.....	39
3.4. Kondisi Kependudukan .....	40
3.5. Kondisi Pendidikan .....	41
3.6. Lokasi Tapak .....	42
3.7. View .....	44

### **BAB 4 ANALISA**

4.1. Analisa Tapak .....	46
4.1.1. Analisa bentuk, dan ukuran tapak.....	46
4.1.2. Analisa Kebisingan.....	48
4.1.3. Analisa <i>view</i> dari luar dan dalam tapak .....	50
4.1.4. Analisa Aksesibilitas dan sirkulasi .....	52
4.1.5. Analisa Orientasi matahari .....	57
4.1.6. Analisa Arah Angin .....	59
4.1.7. Analisa Vegetasi .....	61
4.1.8. Analisa Utilitas .....	64
4.2. Analisa Tema.....	66
4.2.1. Konteks Kawasan .....	66
4.2.2. Konteks Tapak .....	70
4.3. Analisa Bangunan.....	74
4.3.1. Analisa Kelompok Pengguna .....	74
4.3.2. Analisa Kebutuhan Ruang .....	74
4.3.3. Analisa Sifat Ruang .....	79
4.3.4. Analisa Persyaratan Ruang .....	80
4.3.5. Analisa Besaran Ruang.....	82
4.4. Analisa Gubahan Massa .....	86

4.4.1. Zonasi Program Ruang .....	86
4.4.2. Zonasi Massa Bangunan .....	87
4.4.3. Analisa Sirkulasi pada Massa .....	88
4.4.4. Analisa Massa Bangunan.....	89

## **BAB 5 KONSEP**

5.1. Konsep <i>Site Plan</i> .....	90
5.2. Konsep Sirkulasi.....	93
5.3. Konsep Atap dan Fasad Bangunan .....	94
5.4. Konsep Ruang.....	95
5.5. Konsep Teknologi <i>Rain Water Harvesting</i> .....	97
5.6. Konsep Lanskap.....	98

DAFTAR PUSTAKA.....	101
---------------------	-----

DAFTAR LAMPIRAN.....	103
----------------------	-----

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Binjai adalah Kota madya yang terletak 22 km di sebelah barat Kota Medan, Ibukota Provinsi Sumatera Utara. Kota yang terkenal dengan julukan kota rambutan ini berbatasan langsung dengan Kabupaten Langkat di sebelah barat dan utara, sementara di sebelah timur dan selatan berbatasan dengan Kabupaten Deli Serdang. Posisi Kota Binjai di apit dua kabupaten dan tidak jauh dari Kota Medan menjadikan posisi Binjai begitu Strategis.

Kota Binjai terdiri dari lima kecamatan yaitu Kecamatan Binjai Timur, Utara, Barat, Selatan dan Binjai Kota dengan total populasi sebesar 267.901 jiwa. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik Kota Binjai (2018) fenomena perkembangan penduduk tertinggi ada usia 7 – 12 tahun sebesar 31.824 jiwa di susul dengan penduduk usia 16 – 18 tahun sebesar 18.629 jiwa. Perkembangan penduduk usia dini dan remaja perlu disambut dengan sarana pendidikan yang baik guna membentuk sumber daya manusia yang berkualitas di masa yang akan datang. Maka dari itu perlu adanya sarana pendidikan formal dan informal berupa wadah yang memfasilitasi anak usia remaja.

Melihat kondisi, isu, dan permasalahan masyarakat pada saat ini pemerintah Kota Binjai menerbitkan kebijakan Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah (RPJPD) tahun 2016 – 2021, yaitu *“terwujudnya kota cerdas yang layak huni,*

*berdaya saing dan berwawasan lingkungan menuju Binjai yang sejahtera*”. Dalam rangka upaya mewujudkan visi Pemerintah Kota Binjai meluncurkan program *Binjai Smart City*. Program *Binjai Smart City* konsentrasi terhadap integrasi fasilitas publik dan pengembangan sumber daya manusia berbasis teknologi.

Implementasi berupa pengembangan sarana teknologi seperti laboratorium dan fasilitas-fasilitas pendukung dapat meningkatkan upaya menuju *Binjai Smart City*. Pengembangan teknologi berbasis jasa, dagang, dan informasi seperti *startup* menjadi *trend* dikalangan anak muda. Menurut Kiwie (2018) *startup* biasanya merujuk pada perusahaan rintisan yang masih berada dalam fase pencarian pasar. Jelas bahwa perusahaan yang dimaksud bukan perusahaan besar, melainkan perusahaan yang masih dalam level penelitian. Komunitas *startup* biasanya tumbuh dan berkembang dalam suatu ruang yaitu *co-working space*.

Sarana berupa ruang–ruang komunitas bukan saja sebagai wadah belajar, berinteraksi, dan berkarya lebih dari itu ruang komunitas dapat membentuk suatu norma, nilai-nilai, identitas, dan ikatan emosional di suatu masyarakat. Melihat dari jenis komunitas di Kota Binjai seperti komunitas seni musik, tari, teater, desain grafis fotografi, videografi, dan lain-lain, perlu adanya *Startup* dan *Community Space* yang mewadahi anak usia remaja untuk menggali potensi seni dan teknologi.

Penataan *Startup* dan *Community Space* perlu memperhatikan konteks lokal sebagai identitas komunitas dan masyarakat di Kota Binjai. Maka dari itu penulis perlu meneleki faktor-faktor pembentuk arsitektur lokal atau dikenal dengan arsitektur vernakular. Arsitektur vernakular adalah arsitektur yang terbentuk dari respon kebudayaan, sosial ekonomi dan lingkungan dimana arsitektur itu berdiri. Dalam



perancangan *Startup* dan *Community Space* dengan pendekatan arsitektur vernakular diharapkan menjadi representasi arsitektur di Kota Binjai.

### **1.2 Rumusan Permasalahan**

Bagaimana merancang konsep bangunan *Startup* dan *Community Space* yang mewadahi aktifitas interaksi, edukasi, produksi, komunitas dan UMKM dengan tema pendekatan arsitektur vernakular di Kota Binjai ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Bagaimana desain arsitektur dalam rancangan *Startup* dan *Community Space* dengan pendekatan arsitektur vernakular di Kota Binjai ?

### **1.4 Maksud dan Tujuan**

Tujuan dari perancangan *Startup* dan *Community Space* di Kota Binjai adalah untuk :

1. Mewadahi aktifitas berinteraksi *startup* dan komunitas di Kota Binjai.
2. Sebagai ruang edukasi dan produksi karya UMKM dan komunitas sehingga menjadi daya tarik bagi masyarakat di Kota Binjai.
3. Memberi manfaat pada aspek sosial, ekonomi, dan lingkungan masyarakat di Kota Binjai.

4. *Startup* dan *Community Space* sebagai representasi pendekatan arsitektur vernakular di Kota Binjai.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Bidang akademisi, memperluas wawasan dan ilmu pengetahuan serta menambah informasi bagi mahasiswa dan dosen arsitektur.
2. Memberi masukan kepada Pemerintah Kota Binjai dalam mendukung kebijakan Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah (RPJPD) tahun 2016 – 2021, yaitu “*terwujudnya kota cerdas yang layak huni, berdaya saing dan berwawasan lingkungan menuju Binjai yang sejahtera*”

### **1.6 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan penulis adalah metode akumulatif dengan mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan penelitian, seperti :

1. Wawancara

Peneliti mengumpulkan data melalui tanya jawab dengan komunitas dan pelaku industri kreatif seputar kondisi komunitas dan industri kreatif di Kota Binjai.

2. Studi Literatur

Pengumpulan data literatur bersumber dari buku, jurnal, dan *web site* yang berkaitan dengan objek dan tema penelitian.

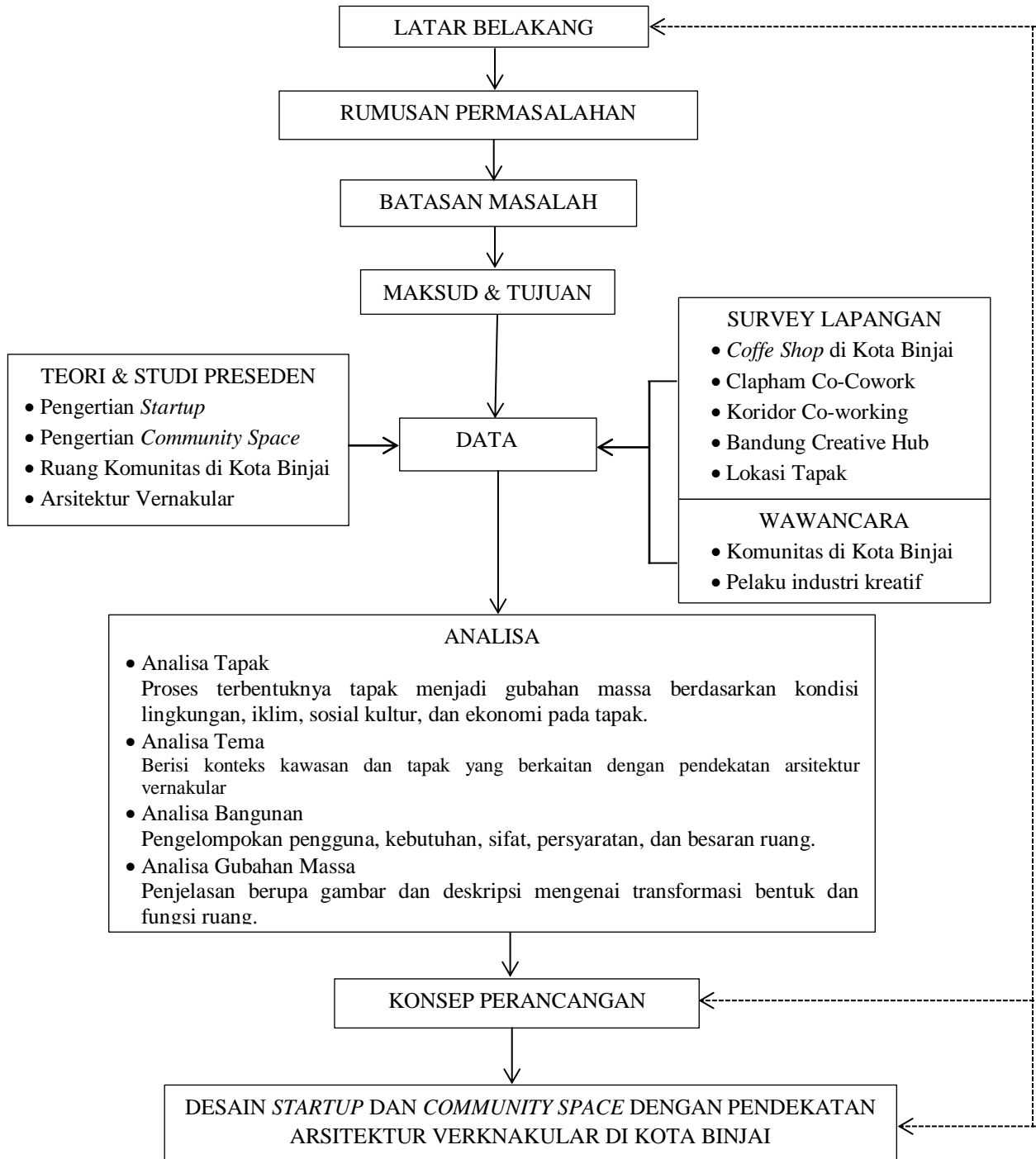
### 3. Survey Lapangan

Data lapangan berupa kondisi, potensi, lokasi dikumpulkan guna mengetahui konteks tapak sehingga mempengaruhi proses perancangan.

### 4. Mengolah Data

- Merangkum data-data yang didapat dari hasil wawancara sebagai sumber data pada penelitian.
- Menganalisa data yang sudah didapat untuk menjadi perbandingan bangunan dengan fungsi dan tema sejenis.
- Mendeskripsikan hasil analisa berupa konsep perancangan.

## 1.7 Kerangka Berpikir



**Gambar 1.1 Kerangka Berfikir**

*Sumber: Penulis, 2018*

## **BAB II**

### **STUDI LITERATUR**

#### **2.1 Pengertian *Startup***

*Startup* merupakan istilah yang diserap dari bahasa Inggris, yang berarti tindakan atau proses pengaturan suatu (bisnis) yang tengah bergerak. *Startup* biasanya merujuk pada perusahaan rintisan yang masih berada dalam fase pencarian pasar. Jelas bahwa perusahaan yang dimaksud bukan perusahaan besar, melainkan perusahaan yang masih dalam level penelitian (Kiwie, 2018). Dari pengertian di atas dapat disimpulkan *startup* adalah perusahaan yang masih dalam tahap berkembang.

##### **2.1.1 Karakteristik Perusahaan *Startup***

Berikut adalah beberapa karakteristik perusahaan *startup* :

1. Usaha perusahaan belum mencapai 3 tahun, berangkat dari defenisinya sebagai perusahaan rintisan atau perusahaan baru, maka salah satu ciri bisnis *startup* adalah masa pendirian yang terbatas. Batas yang disepakati ialah tiga tahun, bila telah melewati masa tersebut perusahaan yang dimaksud tidak lagi merupakan bisnis *startup*.
2. Masih tahap berkembang, sebagai perusahaan baru, bisnis *startup* umumnya masih dalam tahap berkembang, baik itu pengembangan produk maupun jalur distribusi. Maka dalam tahap ini, biasanya perusahaan masih terus mengembangkan riset pasar untuk menemukan fokus yang tepat.

3. Berawal dari pendapatan pribadi, bisnis *startup* biasanya dirintis oleh satu atau beberapa orang yang memiliki kesepakatan dan latar belakang yang sama. Mereka membangun bisnis *startup* dengan modal sendiri.
4. Jumlah pegawai terbatas, sebagai perusahaan rintisan, *startup company* memiliki SDM yang terbatas. Umumnya, pegawai mereka kurang dari 20 orang.
5. Pendapatan kurang dari \$ 100.000/tahun, bisnis *startup* yang notabene masih mencari pangsa pasar yang tepat, tentu memengaruhi penghasilan yang didapatnya. Mereka yang masih disebut *startup company* biasanya berpenghasilan kurang dari \$ 100.000/ tahun.
6. Produknya berupa aplikasi dalam bentuk digital, bisnis *startup* biasanya bergerak dibidang teknologi dengan aplikasi sebagai produk yang dihasilkan.
7. Beroperasi secara *online* (dalam jaringan) melalui situs atau berbasis internet, kebanyakan bisnis *startup* beroperasi dalam jaringan (*daring*) dengan menggunakan laman situs atau berbasis internet. Hal ini karena penggunaan *daring* dirasa lebih efisien dan dapat menjangkau pasar lebih jauh. Meski demikian, dalam perkembangannya, pelayanan *luring* (luar jaringan) juga diberikan untuk meningkatkan produktivitas. (Kiwie, 2018)

Dari karakteristik perusahaan *startup* di atas dapat disimpulkan bahwa perusahaan *startup* bersifat temporer atau sementara. Selain itu perusahaan *startup* yang telah mencapai target pasar dan mendapatkan penghasilan lebih dari karakteristik diatas tidak tergolong dalam perusahaan *startup*.

### 2.1.2 Perkembangan *Startup* di Indonesia

Center of Human Genetic Research (2016) menjelaskan perkembangan *startup* di Indonesia tercatat sebagai negara dengan jumlah *startup* tertinggi di Asia Tenggara, yakni mencapai 2.000 usaha. Bahkan jumlah ini diperkirakan akan terus naik 6,5 kali lipat pada 2020. Perkembangan tersebut menunjukkan potensi *startup* sebagai bisnis yang menjanjikan di masa yang akan datang (Kiwie, 2018). Menurut Rama Mamuaya (2018), *startup* di Indonesia digolongkan dalam tiga kelompok yaitu *startup* pencipta game, *startup* aplikasi edukasi serta *startup* perdagangan seperti *e-commerce* dan informasi. Berikut merupakan beberapa *startup* yang muncul di Indonesia :

1. *Startup* game

- Alegrium
- Bolalob
- Kidalang

2. *Startup* edukasi

- Ruang guru
- Bahaso
- Inibudi

3. *Startup* berbasis perdagangan dan informasi

- Bukalapak
- Go-jek
- Traveloka

Dari ketiga jenis perusahaan *Startup* di Indonesia, masih banyak perusahaan *startup* yang terus bermunculan. Fenomena ini disebabkan beberapa faktor seperti, meningkatnya jumlah pengguna internet, munculnya kompetisi usaha rintisan, berdirinya komunitas-komunitas *startup*, tersedianya *co-working space*. (Kiwie, 2018)

### 2.1.3 *Startup* di Kota Binjai

Dikutip dari Humas Kota Binjai (2017) Pemerintah Kota Binjai melalui program *Binjai Smart City* mensosialisasikan delapan aplikasi yang merupakan kolaborasi dari pemerintah, swasta, masyarakat dan perguruan tinggi. Aplikasi *egovernment* yang dikembangkan oleh pemerintah berbasis pelayanan dan transparansi publik seperti e-musrenbang, e-ra, e-masyarakat, e-perizinan, e-dokter, e-kinerja, e-PBB, e-warung. Aplikasi e-warung misalnya dirancang untuk membentuk memasarkan produk Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) di Kota Binjai.

Tahap perancangan aplikasi e-warung masih dalam berbentuk *website* dan belum dapat di manfaatkan oleh UMKM dan masyarakat umum. Pemberdayaan UMKM menjadi sangat strategis karena potensinya yang besar dalam menggerakkan kegiatan ekonomi masyarakat dan sekaligus menjadi tumpuan sumber pendapatan sebagian besar masyarakat dalam meningkatkan kesejahteraannya.

**Tabel 2.1. UMKM di Kota Binjai**

No.	Jenis Usaha	Jumlah (Unit)
1.	Anyaman bambu	68
2.	Konveksi pakaian jadi	72
3.	Tempe/tahu	14



4.	Kerupuk/makanan ringan sejenisnya	75
5.	Industri alas kaki	15
6.	<i>Furniture</i> dari kayu	5
7.	<i>Furniture</i> dari bambu	10
8.	<i>Furniture</i> dari rotan	2
9.	<i>Textil</i>	2
10.	Roti kering dan sejenisnya	18
11.	<i>Moulding</i> bahan bangunan (kusen jendela,dll)	4
12.	Kerajinan ijuk	2
13.	Alat pemotong dari logam	3
14.	Industri bahan bangunan (batako, batu bata)	10
15.	Industri bordir/sulaman	20
16.	Industri logam (jerjak, pagar, kanopi)	26
17.	Barang perhiasan pribadi (cincin)	18
18.	Percetakan	15
19.	Industri makanan	2
20.	Industri kemasan dan plastik	12
21.	Kain tenun ikat	14
22.	Industri alat-alat dapur	13
23.	Aneka kue basah	2
24.	Industri sabun	1
25.	Industri kulit dan kulit buatan	2
26.	Industri karoseri kendaraan	7
27.	Industri buah-buahan dan sayuran	8
28.	Anyaman dari tanaman (atap rumbia)	6
29.	Industri dari semen	6
30.	Industri alat-alat musik	2
31.	Industri gula merah	2

Sumber: Dinas Koperasi, UKM dan Perindustrian, Perdagangan Kota Binjai, 2012

Dari tabel di atas UMKM di Kota Binjai memiliki jenis yang bervariasi. Pengembangan *startup* berbasis perdagangan (*e-commerce*) yang bermitra Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) memiliki potensi di Kota Binjai. Fenomena

yang terjadi saat ini adalah belum adanya ruang yang tersedia untuk pengembangan perusahaan *e-commerce* di Kota Binjai.

## **2.2 Definisi *Community***

*Community* merupakan bahasa Inggris dari komunitas, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengertian komunitas adalah suatu kelompok organisme (manusia) atau masyarakat yang hidup dan saling berinteraksi di dalam daerah tertentu dan membentuk suatu paguyuban. Komunitas terbentuk sebagai unit sosial (sekelompok orang) yang berbagi ideologi yang sama, seperti norma, nilai-nilai, identitas, pemenuhan kebutuhan dengan ikatan hubungan emosional bersama. Berdasarkan situs [dosensosiologi.com](http://dosensosiologi.com) (2018) bentuk komunitas yang ada dalam masyarakat dikelompokkan sebagai berikut :

1. Komunitas berdasarkan hobi

Jenis komunitas yang pertama biasanya didasari pada hobi atau minat dalam masyarakat. Sifat manusia yang memiliki kecenderungan untuk melakukan apa yang disukainya memberikan dorongan untuk membentuk kesatuan, atas dasar inilah komunitas berdasarkan hobi menjadi bagian dari masyarakat.

2. Komunitas berdasarkan wilayah/ geografi

Jenis komunitas yang kedua, didasarkan pada wilayah atau geografis yang sama. Tujuannya komunitas ini cenderung menjalin keterikatan masyarakat yang utuh, mulai dari kesamaan sejarah, kesamaan nasib pada masa lalu, ataupun berdasarkan pada persamaan budaya yang ada di wilayahnya.

3. Komunitas berdasarkan pada komuni

Bentuk lainnya, dari komunitas ini didasarkan pada komuni. Komuni adalah pembentuk utama atas dasar kepentingan dan keinginan. Artinya dalam hal ini tujuan komunitas didirikan atas dasar kepentingan di dalam organisasi sosial dalam masyarakat.

#### 4. Komunitas subkultur

Bentuk terakhir dari komunitas adalah komunitas sub kultur, artinya komunitas yang didasarkan pada kepribadian berbeda akan tetapi untuk menyatukannya memiliki kebudayaan khusus atau adat khusus yang hanya berlaku pada komunitas tersebut. Komunitas seperti ini lebih banyak terdapat dalam kelompok anak muda di kota-kota besar.

Dapat disimpulkan bahwa komunitas merupakan aktualisasi dari kebutuhan dasar manusia sebagai makhluk sosial. Komunitas memiliki peran yang begitu penting karena dapat mempengaruhi ideologi, norma, nilai-nilai, dan identitas. Oleh karena itu komunitas dapat menjadi ciri kultur, geografis, dan karakter dari suatu masyarakat.

### ***2.2.1 Community Space***

*Space* dalam bahasa Indonesia berarti ruang, ada berbagai jenis ruang seperti ruang dalam dan ruang luar. Menurut Triapriyono (2017) ruang publik merupakan ruang umum yang dapat menampung aktivitas/ kegiatan tertentu dari masyarakat, baik secara individu maupun berkelompok. Ruang juga harus selalu mengikuti perubahan kebutuhan bagi penggunaanya karena keterlibatan masyarakat didalamnya sebagai

pemakai fasilitas di ruang publik tersebut. Menurut Stephen Carr (1992) ruang publik dibagi menjadi beberapa tipe dan karakter sebagai berikut :

1. Taman umum (*Public Park*)
2. Lapangan dan plaza (*Square and Plaza*)
3. Monumen peringatan (*Memorial*)
4. Pasar (*Market*)
5. Jalan (*Street*)
6. Tempat bermain (*Playground*)
7. Ruang komunitas (*Community Space*)
8. Jalan hijau dan jalan taman (*Greenways and Parkways*)
9. Atrium/ pasar di dalam ruang (*Atrium/ Indoor Market Place*)
10. Pasar/ pusat perbelanjaan di pusat kota (*Market Place/ Downtown Shopping Center*)
11. Ruang di lingkungan ramah (*Found/ Neighborhood Spaces*)
12. *Waterfront*

Dapat dilihat bahwa *community space* merupakan bagian dari ruang publik. yang berfungsi sebagai tempat berkumpul dan berinteraksi dan aktualisasi suatu komunitas masyarakat. *Community space* dapat dikelola oleh pemerintah ataupun masyarakat itu sendiri.

## 2.2.2 Komunitas di Kota Binjai



**Gambar 2.1** Perkembangan jumlah penduduk berdasarkan usia  
*Sumber: Badan Pusat Statistik Kota Binjai, 2018*

Kota Binjai dihuni oleh 267.901 jiwa dengan berbagai macam kelompok usia. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Binjai (2018) fenomena perkembangan penduduk usia remaja 16 – 18 tahun sebesar 18.629 jiwa. Terlihat pada gambar 2.1 perkembangan penduduk usia remaja yang tinggi dapat potensi sumber daya manusia di Kota Binjai. Hal ini tentunya harus didukung oleh fasilitas pendidikan informal yang baik untuk menghasilkan sumber daya yang berkarakter dan terampil dimasa depan.

Pendidikan informal dibutuhkan untuk mengembangkan potensi, bakat dan kreatifitas secara maksimal yang tidak didapatkan dipendidikan formal. Dengan adanya fasilitas-fasilitas dan lingkungan yang mendukung suasana belajar mengajar yang kondusif, diharapkan anak usia remaja diperkenalkan dengan seni dan teknologi. Hal ini mampu menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dalam bidang kesenian agar mampu digunakan sebagai bekal untuk masuk dalam dunia kerja terutama dibidang industri kreatif. (Vincent, 2015)

Berdasarkan data dari anak usia remaja di Kota Binjai ada beberapa jenis komunitas kreatif yang diminati, yaitu :

1. Seni visual

Seni visual seperti mural berkembang pesat kalangan anak muda, biasanya melakukan kegiatannya dengan mural bersama di ruang publik dengan media yang dibuat dari triplek dan sebagainya.

2. Musik

Komunitas musik di Kota Binjai berekspresi melalui *event* atau kompetisi lokal. Fasilitas musik seperti tempat latihan dan panggung menjadi kendala komunitas.

3. Fotografi dan Videografi

Kegiatan komunitas fotografi dan videografi melakukan program *hunting* mencari objek foto maupun video yang ada di Kota Binjai.

4. Tari dan teater

Komunitas tari dan teater umumnya sudah lama terbentuk, kegiatan komunitas ini biasanya berlatih dan *perform* di kompetisi dan acara-acara kebudayaan.

5. Komunitas lain – lain

Komunitas kopi, *vespa*, *skateboard*, *beat box* dan lain–lain terus berkembang di Kota Binjai.

**Tabel 2.2. Komunitas di Kota Binjai**

No.	Jenis Komunitas	Jumlah Komunitas
1.	Fotografi dan videografi	1. Hangless.id 2. Projek akhir bulan
2.	Seni visual	1. Binjai art story 2. Menggambar sama
3.	Seni Musik	1. Kumbang senja official 2. Kreak Binjai 3. Cangkem muni – muni
4.	Tari dan teater	1. Teater 2. Sanggar melati suci
5.	Lain - lain	1. Skateboard 2. <i>Standup Comedy</i> 3. Binjai brewers

*Sumber: Penulis, 2018*

Dari tabel 2.2 terlihat berbagai jenis komunitas seni yang diprakarsai remaja-remaja di Kota Binjai. Fenomena yang selama ini terjadi adalah kurang terfasilitasi komunitas seni dimana tidak tersedianya ruang yang mewadahi perkembangan komunitas.

### 2.2.3 Ruang Komunitas di Kota Binjai

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik Kota Binjai, pada gambar 2.1 mengenai fenomena perkembangan jumlah penduduk berdasarkan usia pertumbuhan anak usia remaja. Pada bidang informal perkembangan anak usia remaja seringkali tidak sejalan dengan adanya fasilitas seperti ruang yang mewadahi aktivitas seni dan kreatif. Fenomena yang terjadi di Kota Binjai komunitas seni memanfaatkan pertumbuhan *coffee shop* sebagai ajang berkumpul dan bertukar ide. Berikut merupakan beberapa *coffee shop* yang di menjadi ruang berkumpul komunitas :

1. Semalam Coffee and Friends

Semalam Coffee terletak di tengah Kota Binjai tepatnya di Jalan Sultan Hasanuddin. Selain menyajikan kopi tradisional aceh, Semalam Coffee menjadi alternatif tempat berkumpul dan berinteraksi anak muda di Kota Binjai. Semalam Coffee dirancang oleh Ekky Herinda selaku *owner*, memiliki tantangan karena berdiri di antara ruko dengan *existing* yang memanjang dan sempit dengan lebar 2,5 m. Semalam Coffee menggunakan material kayu daur ulang pada seluruh *furniture* dan dinding *unfinished*. Menurut *owner* Semalam Coffee hal ini memberikan suasana yang hangat dan sederhana sehingga memudahkan pengunjung berkomunikasi dan bertukar informasi satu sama lain.





**Gambar 2.2 Eksterior Semalam Coffee**  
*Sumber : Penulis, 2018*



**Gambar 2.3 Interior Semalam Coffee**  
*Sumber : Penulis, 2018*



**Gambar 2.4 Event Silaturasik I di Semalam Coffee**  
*Sumber : Instagram.com/semalamcoffee, 2018*

## 2. Gara Gara Kopi

Gara Gara kopi adalah kedai kopi yang terletak di persimpangan Jalan R. A Kartini Kota Binjai. Gara Gara Kopi dirintis oleh Arif Fauzi Pratama, beliau merupakan pemuda asli Kota Binjai yang menawarkan kopi dengan penyajian *modern* atau *manual brew*. Selain berhasil memberi edukasi pengunjung kedai dengan sajian yang baru, Gara Gara Kopi berdiri di rumah tua yang kemudian direnovasi, dengan *furniture* kayu dan keterampilan pengrajin lokal. Hal ini kemudian memberikan suasana yang nyaman untuk berkumpul.



**Gambar 2.5 Eksterior Gara Gara Kopi**  
Sumber : [majalah.ottencoffee.co.id](http://majalah.ottencoffee.co.id), 2018



**Gambar 2.6 Event Besok Senin II di Gara Gara Kopi**  
Sumber : [Instagram.com/garagarakopi](https://www.instagram.com/garagarakopi), 2018

### 3. Konkawan *Coffee*

Konkawan hadir di tengah-tengah pertumbuhan dan persaingan warung kopi yang menjadi *trend* berkumpul komunitas di Kota Binjai. Konkawan Coffee terletak di Jalan Yosudarso bersebelahan dengan SMA Negeri 1 Binjai. Konkawan memanfaatkan rumah tua yang sebelumnya tidak terpakai. *Existing* halaman yang cukup luas dimanfaatkan pemilik warung dengan menawarkan *both* UKM kuliner sehingga memberikan peluang pengusaha kuliner untuk meramaikan perkembangan industri *coffee shop* di Kota Binjai.



**Gambar 2.7 Eksterior Konkawan Coffee**  
Sumber : [Instagram.com/Konkawancoffee](https://www.instagram.com/Konkawancoffee), 2018



**Gambar 2.8 Event Silaturasik III di Konkawan Coffee**  
Sumber : *Dokumentasi Silaturasik III*, 2018

Dari beberapa *coffee shop* dapat disimpulkan bahwa ruang-ruang komunitas tumbuh seiring adanya wadah yang menjadi sarana bertukar ide informasi antara komunitas di Kota Binjai. Permasalahan yang dihadapi kemudian luas *coffee shop* dan fasilitas seperti ruang-ruang interaksi yang mendukung kegiatan komunitas masih sangat terbatas. Maka dapat disimpulkan perlunya pendekatan terhadap konteks sosial, ekonomi, dan lingkungan *coffee shop* sebagai tolak ukur dan representasi perkembangan ruang-ruang interaksi komunitas di Kota Binjai.

### 2.3 Arsitektur Vernakular

Arsitektur vernakular dipahami berbeda pada setiap daerah. Bagaimana, mengapa, sampai sejauh mana, dari mana memahami ruang, bentuk, dan faktor yang membentuknya dipengaruhi oleh pemahaman lokal dan pengaruh dari luar. Seiring waktu elemen–elemen ini menjadi bagian dari pola yang digunakan sehingga dapat diprediksi pada suatu wilayah. (Heat, 2009)



**Gambar 2.9 Masyarakat Sebagai Arsitek**

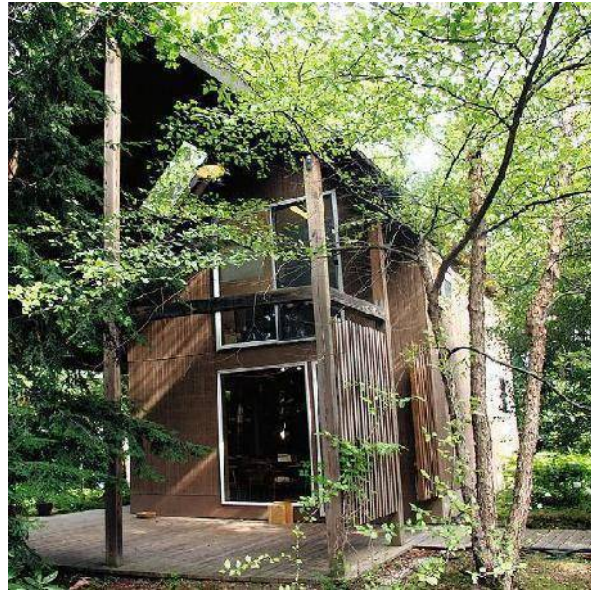
*Sumber : Vernacular architecture and regional design, 2006*

Sementara dalam Armand (2017) dibuku *Thinking Architecture*, Peter Zumthor bercerita tentang persinggungan pertama nya dengan arsitektur.

*“Seperti aspal yang tertutup daun chestnut di musim gugur, kelakar kerikil dibawah kaki ketika berjalan dari kebun ke dapur, handel pintu – licin dan dinding dalam genggaman –*

*yang membuka satu dunia lain dengan rasa dan bau-bau yang berbeda: wangi vanilla dan kayu manis dan terpending yang meruap dari kabinet yang baru di cat, lantai segi enam yang padat terinjak, suara berat pintu yang menutup balik punggung, pantulan sayu pada anak tangga kayu oak, langit-langit yang hilang disamar cahaya, dan hangatnya sinar matahari yang membanjiri ruang pada kulit.”*

Cerita Peter Zumthor yang saat berkunjung ke rumah bibinya menggambarkan secara spesifik suasana yang kontekstual.



**Gambar 2.10 Rumah Vernakular di Amerika Serikat**  
*Sumber : Vernacular architecture and regional design, 2006*

Dapat disimpulkan bahwa arsitektur vernakular terbentuk dari respon kebudayaan, sosial ekonomi dan lingkungan dimana arsitektur itu berdiri. Hal ini terlihat secara spesifik karena dibangun dengan komponen lokal dan memungkinkan dibangun dan didiami oleh orang yang membuatnya. arsitektur vernakular tumbuh dan berkembang sebagai representasi dari suatu wilayah

### 2.3.1 Arsitektur Vernakular di Indonesia

Warisan arsitektur Vernakular Indonesia memiliki nilai karakteristik kuat sesuai dengan pemikiran kosmologis dan pandangan hidup masyarakat aseli. Suatu yang penting yang dimiliki oleh arsitektur vernakular adalah nilai ekologis yang tanggap terhadap lingkungannya dan senantiasa mengacu pada potensi, kemampuan dan ketrampilan setempat, pengetahuan praktis dan teknik tradisional yang biasanya dilaksanakan sendiri atau dibantu oleh kerabat/masyarakatnya. Inovasi dan adaptasi ini juga terlihat pada kebudayaan Indonesia yang dinamis terus berkembang mengikuti tuntutan jaman. (Wiranto,2003)

Sementara menurut Haryadi Soebadio (1985) dalam Wiranto (2003) ciri khas budaya yang tetap mengacu pada tuntutan jaman mendorong untuk tetap memiliki lingkungan sosial budaya yang memiliki “Jati Diri”. Perubahan ini diikuti oleh perubahan fisik dan tata atur yang sesuai dengan perkembangan aspirasinya, sebagai terjemahan perkembangan kehidupan yang maju yang utama dan sangat strategis adalah mengetahui dan menentukan elemen lama yang masih perlu dipertahankan dan mana yang tidak relevan lagi dalam perkembangan tersebut.



**2.11 Distort House di Jakarta**  
*Sumber : [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com), 2011*

Arsitektur vernakular tidak terlepas dari penggunaan material lokal, material bangunan menggunakan semen, batu bata, seng, dan genting yang juga umum di temukan hampir di seluruh Indonesia. Penulis menyimpulkan bahwa arsitektur vernakular di Indonesia terbuka terhadap kombinasi elemen-elemen baru namun tetap berpegang pada tradisi, potensi, dan keterampilan lokal.

### **2.3.2 Arsitektur Vernakular di Kota Binjai**

Berdasarkan kesimpulan bahwa arsitektur vernakular adalah arsitektur yang terbentuk dari respon kebudayaan, sosial ekonomi, dan lingkungan dimana arsitektur itu berdiri. Berikut merupakan karakteristik arsitektur vernakular di Kota Binjai :

1. Kota Binjai di huni etnis Jawa, Melayu, Batak, Karo, Padang, Tionghoa dan India tamil. Akulturasi ragam kebudayaan membentuk arsitektur yang tidak memiliki ciri spesifik dari satu kebudayaan.
2. Arsitektur vernakular di Kota Binjai dipengaruhi oleh kondisi topografi Kota Binjai landai. Hal ini membentuk massa bangunan berdiri tepat sejajar dengan tanah.
3. Seperti bentuk atap yang berada di iklim tropis, atap plana dan limas adalah hal umum yang di jumpai pada bangunan di Kota Binjai.
4. Implementasi material lokal seperti batu bata, bambu, kayu, semen, seng, dan genting menjadi ciri yang membentuk arsitektur vernakular di Kota Binjai.



**Gambar 2.12 Pembangunan rumah**  
*Sumber : Pemilik Rumah, 2018*



**Gambar 2.13 Menasah Aceh**  
*Sumber: Penulis, 2018*

Dapat disimpulkan bahwa arsitektur vernakular di Kota Binjai tumbuh dengan apa adanya seiring dengan kondisi dan pengetahuan masyarakat. Bukan tidak mungkin perubahan pola kebudayaan, sosial ekonomi, lingkungan, dan ketersediaan material turut merubah bentuk arsitektur vernakular di Kota Binjai. Diharapkan dari ciri arsitektur vernakular di atas dapat memberikan *value* terhadap perkembangan arsitektur di Kota Binjai



## 2.4 Studi Preseden

### 2.4.1 *Co-working Space*

Di kutip dari Kiwie (2018) tersedianya sejumlah *co-working space* di berbagai kota turut berperan dalam perumbuhan perusahaan *startup* untuk berkumpul dan membentuk komunitas baru. Berikut adalah beberapa *co-working space* yang ada di sejumlah kota :

#### 1. Koridor *co-working space*

Koridor *co-working space* merupakan tempat berkumpulnya anak-anak digital *startup* di Surabaya. Koridor menawarkan ruang perpustakaan dan kantor untuk komunitas dan *startup* yang buka 24 jam.



**Gambar 2.14 lounge**  
Sumber: Penulis, 2018



**Gambar 2.15 Ruang dan fasilitas pada *co-working space***  
Sumber: [www.news.idntimes.com](http://www.news.idntimes.com), 2018

## 2. *Cocowork at Clapham*

Menjadi salah satu pencetus *coworking space* di kota Medan Cocowork at Clapham telah bekerja sama dengan *startup* lokal seperti Avocado dan Makan Mana. Clapham menyediakan fasilitas seperti lobi, ruangan kantor dengan berbagai ukuran, ruang seminar, perpustakaan, *coffee shop*, dan dapur. Untuk menarik *member* Clapham menawarkan program seperti “*book folk*” yaitu bertukar buku sehingga memancing interaksi antara *member coworking space*.



**Gambar 2.16 Lobby**  
*Sumber: Penulis, 2018*



**Gambar 2.17 Ruang kerja**

*Sumber: Penulis, 2018*



**Gambar 2.18 Ruang seminar**

*Sumber: Penulis, 2018*

**Tabel 2.3. Kebutuhan ruang pada *co-working space***

No.	Kebutuhan Ruang	Fasilitas Pendukung
1.	<i>Lounge</i>	<i>Amphitheater</i>
2.	Ruang kerja / <i>workshop</i>	<i>Café</i>
3.	Ruang Rapat	<i>Entertainment room</i>
4.	Ruang Seminar	
5.	Perpustakaan	

*Sumber: Penulis, 2018*

## BAB V

### KONSEP

#### 5.1 Konsep Site Plan



**Gambar 5.1 Site Plan**

Sumber : penulis, 2018

*Site plan* merupakan produk transformasi dari analisa pada bab sebelumnya, adapun ruang pada perancangan *Startup* dan *Community Space* di Kota Binjai sebagai berikut :

1. *Co-working space*

*Co-working Space* berfungsi sebagai ruang berkumpul dan laboratorium *startup*.

2. *UMKM centre*

*UMKM centre* mewadahi unit-unit UMKM di Kota Binjai untuk unjuk karya mengembangkan idea dan memproduksi karya berupa produk *real*.

3. Studio komunitas

Studio komunitas merupakan ruang yang mampu mewadahi komunitas untuk melakukan kegiatan kreatif dan produksi karya.

4. Ruang seminar

Ruangan ini berfungsi untuk mewadahi aktivitas *sharing* dan presentasi komunitas , UMKM, *startup*, dan penggiat seni kreatif di Kota Binjai.

*Amphitheatre* berfungsi sebagai ruang komunal dan panggung pertunjukan publik seperti aktivitas nonton film, pertunjukan musik, tari dan lain-lain.

5. *Gallery*

*Gallery* berfungsi sebagai ruang kurasi, lelang, dan memamerkan karya komunitas, UMKM, *startup*, dan penggiat seni kreatif di Kota Binjai.

6. *Souvenir shop*

*Souvenir Shop* berfungsi untuk menjual dan membeli karya-karya kreatif di *Startup* dan *Community Space*.

7. Ruang staff

Ruang staff berfungsi untuk menjaga dan memastikan setiap fasilitas berfungsi.

8. Ruang ME

Ruang mekanikal elektrikal berfungsi pemasok listrik dan hal-hal teknis berkaitan dengan fungsi bangunan.

9. PKL *Shelter*

PKL *Shelter* berfungsi untuk mewadahi pedagang kaki lima yang berjualan di pedestrian pada tapak.

10. Taman bermain anak

Taman bermain berfungsi sebagai fasilitas komunitas anak-anak yang tinggal di sekitar tapak.

11. Lapangan futsal

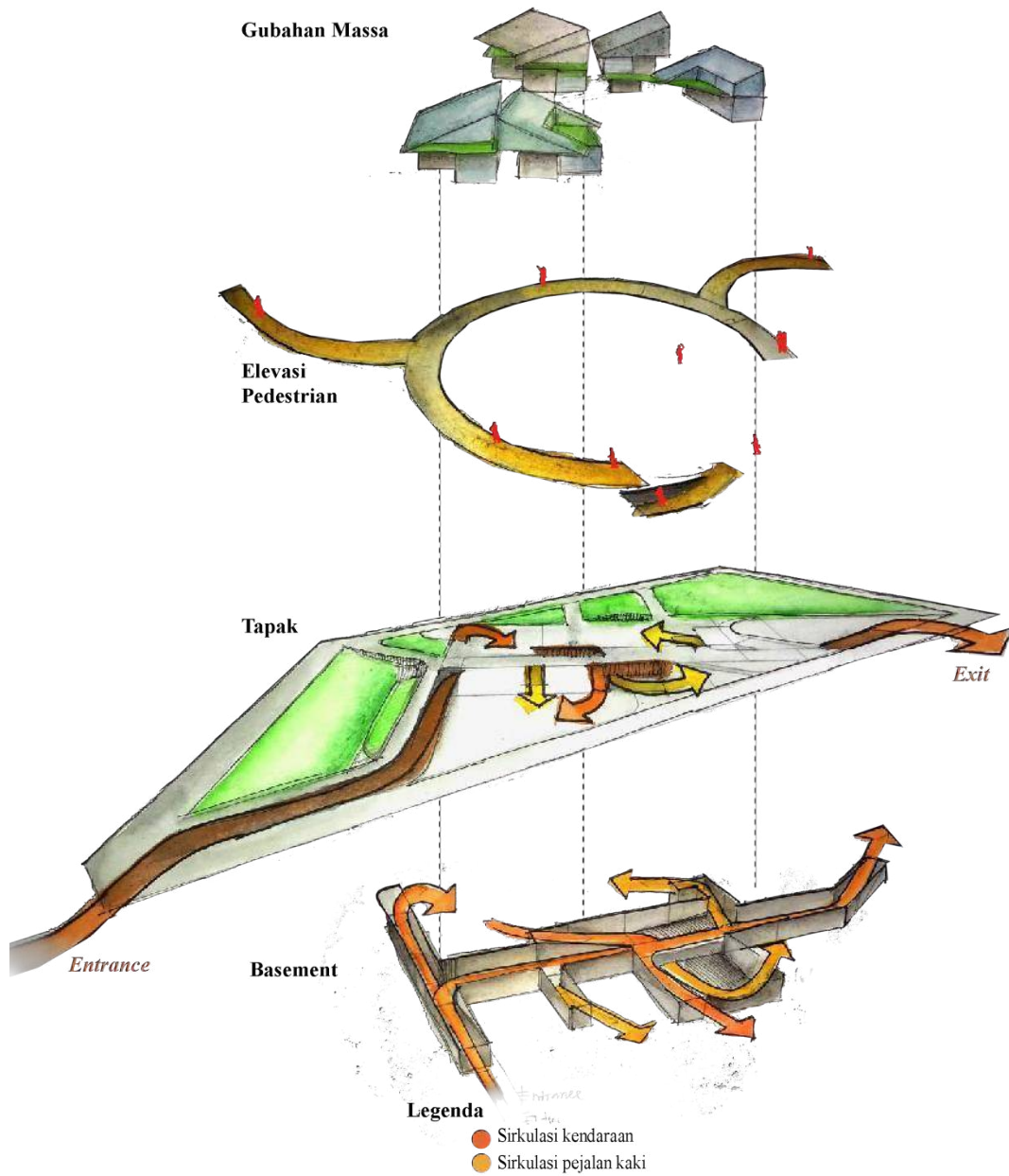
Fasilitas olah raga berupa lapangan futsal di *Startup* dan *Community Space*.

12. *Skate park*

13. *Parkir*

14. *Parkir Basement*

## 5.2 Konsep Sirkulasi



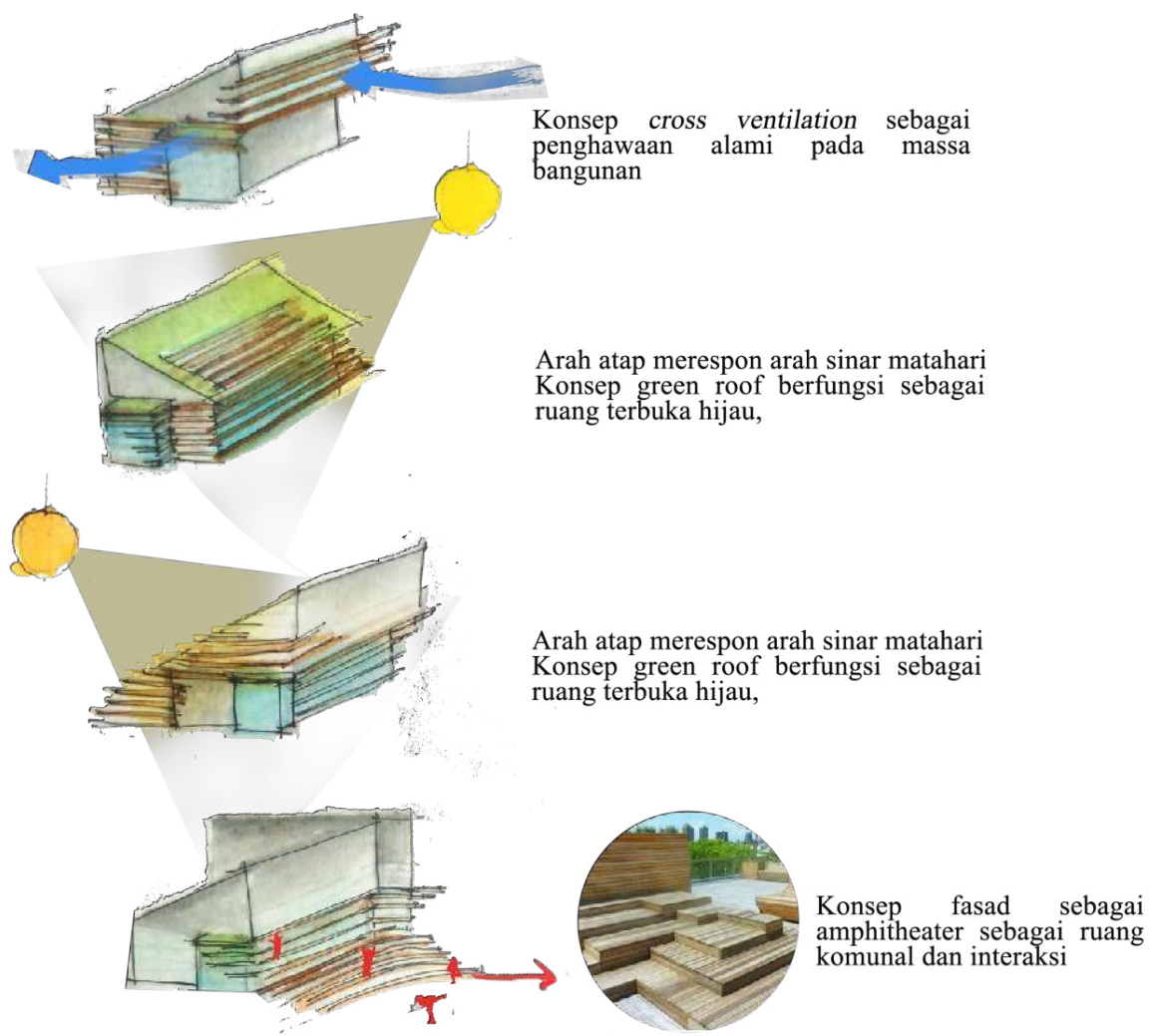
**Gambar 5.2 Diagram Axonometri Sirkulasi**

*Sumber : penulis, 2018*

Konsep sirkulasi merespon fungsi bangunan sebagai ruang publik yang mudah diakses dan steril dari sirkulasi kendaraan.

### 5.3 Konsep Atap dan Fasad Bangunan

Konsep massa bangunan merupakan transformasi dari analisa gubahan yang merespon iklim dan tema perancangan arsitektur vernakular sebagai representasi kawasan

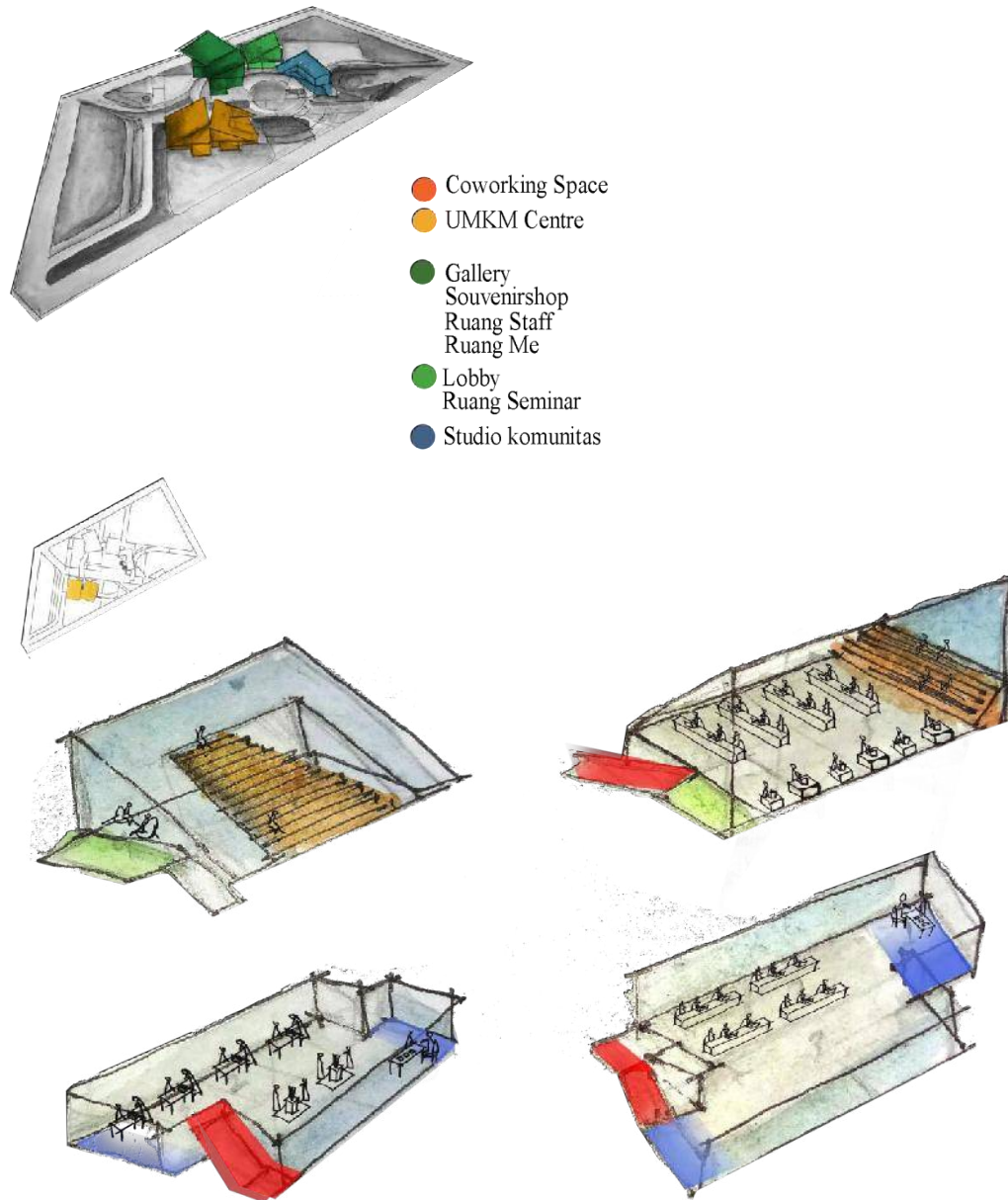


**Gambar 5.3 Konsep Atap dan Fasad Bangunan**

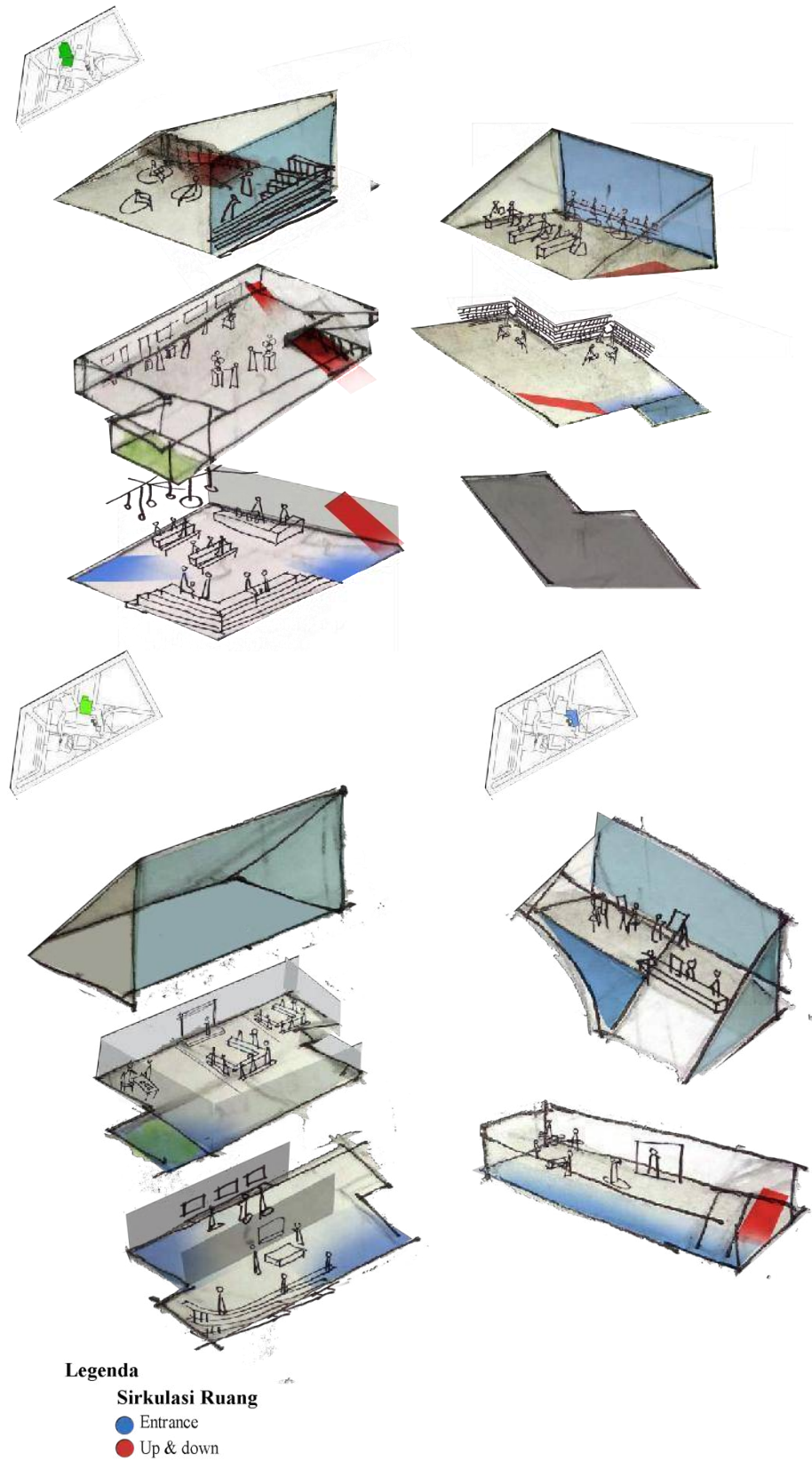
*Sumber : penulis, 2018*



## 5.4 Konsep Ruang

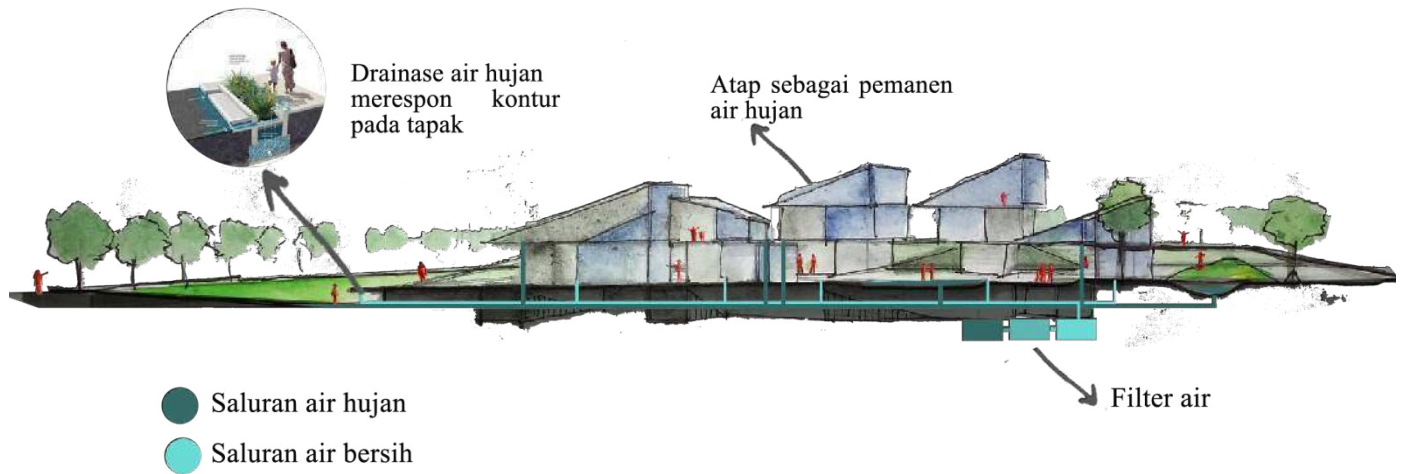


**Gambar 5.4 Aktivitas Ruang**  
*Sumber : penulis, 2018*



**Gambar 5.5 Aktivitas Ruang**  
*Sumber : penulis, 2018*

### 5.5 Konsep Teknologi *Rain Water Harvesting*

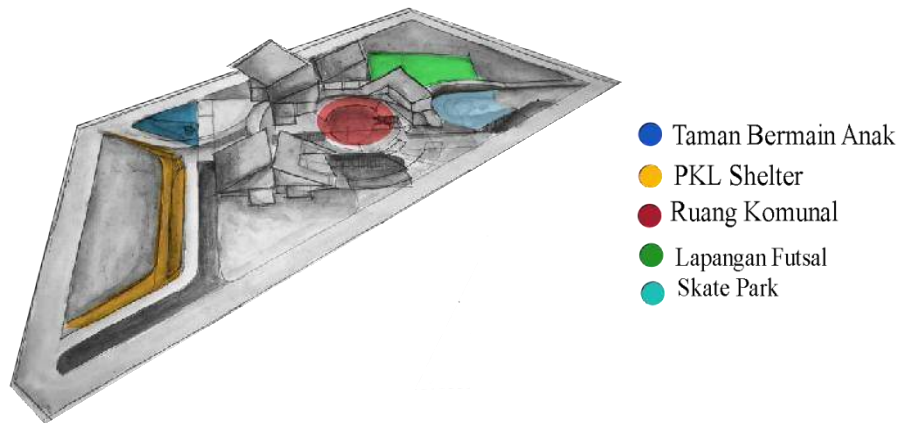


**Gambar 5.6 Potongan**

*Sumber : penulis, 2018*

Pengaplikasian teknologi *rain water harvesting* menunjang performa bangunan dan menjadi alternatif sumber air bersih

## 5.6 Konsep Lanskap



**Gambar 5.7 Perspektif Site Plan**

*Sumber : penulis, 2018*



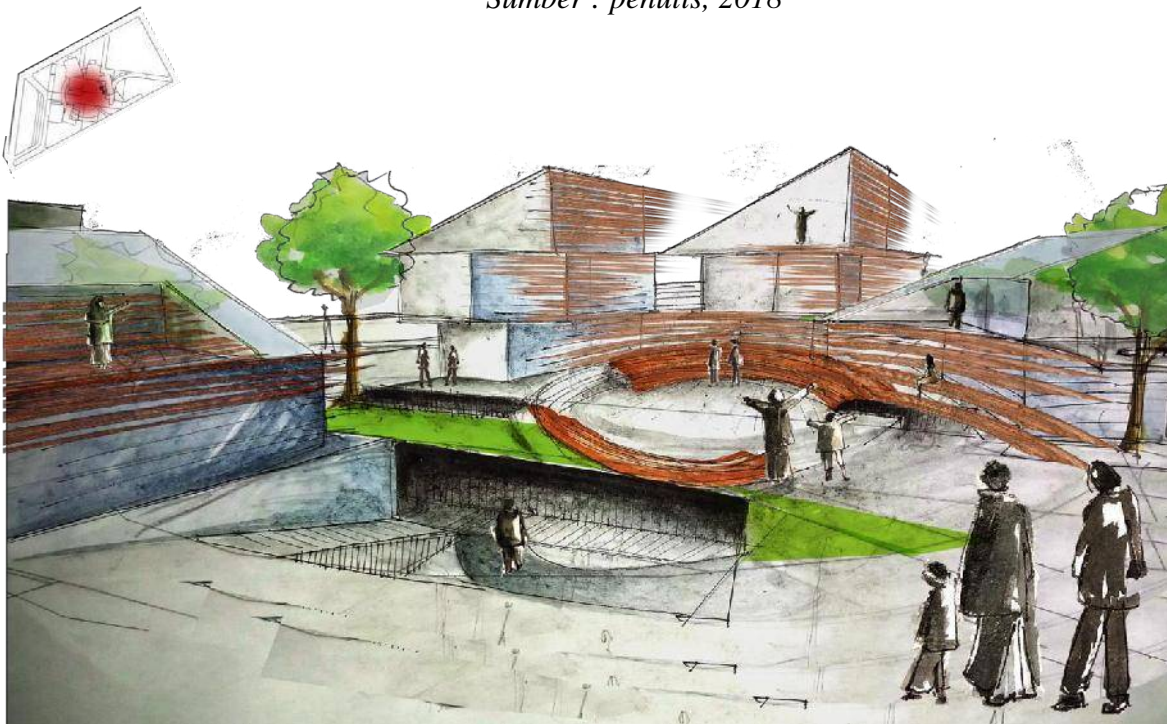
**Gambar 5.8 Perspektif Taman Bermain Anak**

*Sumber : penulis, 2018*



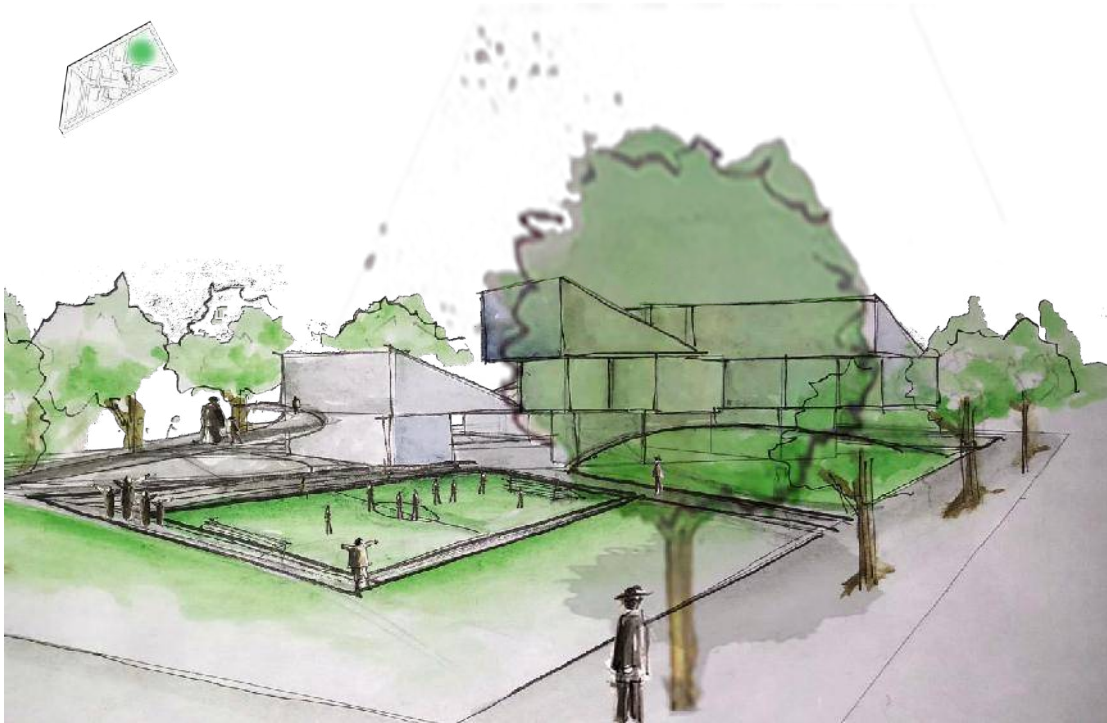
**Gambar 5.9 Perspektif PKL Shelter**

*Sumber : penulis, 2018*



**Gambar 5.10 Perspektif Ruang Komunal**

*Sumber : penulis, 2018*



**Gambar 5.11 Perspektif Lapangan Futsal**  
*Sumber : penulis, 2018*



**Gambar 5.12 Perspektif Skate Park**  
*Sumber : penulis, 2018*

## DAFTAR PUSTAKA

- Jenis dan Jumlah UMKM di Kota Binjai*. (2012). Dipetik Mei Senin, 2018, dari <http://repository.usu.ac.id>.
- A, K. A. (t.thn.). *Tipologi Ruang Publik*. Dipetik Mei Senin, 2018, dari <https://www.scribd.com/doc/>.
- Adam, T. (2017, November 4). *Mengintip KORIDOR, Ruang Kumpul Startup dan Arek Kreatif Suroboyo*. Dipetik Mei Minggu, 2018, dari <https://news.idntimes.com>.
- admin. (2018, Januari). *Visi Misi Kota Binjai*. Dipetik Mei Sabtu, 2018, dari <http://jdih.binjaikota.go.id/>.
- Armand, A. (2017). Dalam Y. Moersid, *Arsitektur Yang Lain* (hal. 41). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Binjaikota.bps.go.id. (2017). <https://binjaikota.bps.go.id>. Dipetik April Jumat, 2018, dari Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umumr dan Jenis Kelamin di Kota Binjai.
- dosensosiologi.com. (2018, Maret Senin). *Pengertian Komunitas, Bentuk, dan Contoh Lengkapnya*. Dipetik Mei Senin, 2018, dari <http://dosensosiologi.com>.
- Francis, T. d. (2005). Definisi Arsitektur Vernakular. Dalam L. A. Vellinga, *Vernacular Architecture in the Twenty-First-Century* (hal. 24). Madison Ave, NY: Taylor dan Francis e-library.
- Heath, K. W. (2009). Cultural Process and Environmental Response. Dalam *Vernacular Architecture and Regional Design* (hal. 6). Jordan Hill, Oxford: Elsevier Ltd.
- id.techinasia.com. (2018, Januari). *Apa itu Bisnis Startup dan Bagaimana Perkembangannya*. Dipetik Mei Minggu, 2018, dari <https://id.techinasia.com>.
- Kebudayaan, K. P. (2017). *Jumlah Sekolah dan Siswa Menurut Kualifikasi UNBK dan Jenis Pendidikan*. Dipetik Oktober Jumat, 2018, dari [www.spasial.data.kemendikbud.go.id](http://www.spasial.data.kemendikbud.go.id).
- Kiwe, L. (2018). Apa Itu Startup. Dalam Z. A.U, *Jatuh Bangun Bos - Bos Startup* (hal. 7 - 8). Yogyakarta: Checklist.
- Kiwe, L. (2018). Karakteristik Perusahaan Startup. Dalam Z. A.U, *Jatuh Bangun Bos - Bos Startup* (hal. 9 - 10). Yogyakarta: Checklist.
- Kure, E. (2016, Oktober). <https://www.beritasatu.com>. Dipetik Mei sabtu, 2018, dari 2020, Jumlah Star-tup di Indonesia capai 13.000.

- Pitaloka, M. (2017, Januari). *Peran Komunitas Seni Rupa "ORArT-ORET" sebagai Wadah Ekspresi Seni Masyarakat Kota Semarang*. Dipetik Mei Senin, 2018, dari <http://journal.unnes.ac.id>.
- Putra. (2017, Februari Selasa). *Besok Binjai Mulai Ujicoba Aplikasi "Binjai Smart City"*. Dipetik Mei Sabtu, 2018, dari <http://www.molsumut.com>.
- Wiranto. (1999). *Arsitektur Vernakular Indonesia Perannya Dalam Pengembangan Jati Diri*. Dipetik September Senin, 2018, dari <http://dimensi.petra.ac.id>.



## DAFTAR PUSTAKA

- Andriana, m., & tharo, z. (2018). Implementasi pemeliharaan bangunan tradisional rumah bolon di kabupaten samosir. Prosiding konferensinasional pengabdian kepada masyarakat dan corporate social responsibility (pkm-csr), 1, 513-523.
- Armand, A. (2017). Dalam Y. Moersid, *Arsitektur Yang Lain* (hal. 41). Jakarta: PT GramediaPustakaUtama.
- Bachtiar, r. (2018, october). Analysis a policies and praxis of land acquisition, use, and development in north sumatera. In *international conference of aseanprespective and policy (icap)* (vol. 1, no. 1, pp. 344-352).
- Binjaikota.bps.go.id. (2017). <https://binjaikota.bps.go.id>. Dipetik April Jumat, 2018, dari Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umumr dan Jenis Kelamin di Kota Binjai.
- Dosensosiologi.com. (2018, Maret Senin). *Pengertian Komunitas, Bentuk, dan ContohLengkapnya*. Dipetik Mei Senin, 2018, dari <http://dosensosiologi.com>.
- Francis, T. d. (2005). Definisi Arsitektur Vernakular. Dalam L. A. Vellinga, *VernacularArchitecture in the Twenty-First-Century* (hal. 24). Madison Ave, NY: Taylor danFrancis e-library.
- Heath, K. W. (2009). Cultural Process and Environmental Response. Dalam *VernacularArchitecture and Regional Design* (hal. 6). Jordan Hill, Oxford: Elsevier Ltd.
- Id. techinasia. com. (2018, Januari). *Apa itu Bisnis Startup dan Bagaimana Perkembangannya*. Dipetik Mei Minggu, 2018, dari <https://id.techinasia.com>.
- Kebudayaan, K. P. (2017). *Jumlah Sekolah dan Siswa Menurut Kualifikasi UNBK dan Jenis Pendidikan*. Dipetik Oktober Jumat, 2018, dari [www.spasial.data.kemendikbud.go.id](http://www.spasial.data.kemendikbud.go.id).
- Kiwe, L. (2018). Apa Itu Startup. Dalam Z. A.U, *Jatuh Bangun Bos - Bos Startup* (hal. 7 - 8). Yogyakarta: Checklist.
- Kiwe, L. (2018). Karakteristik Perusahaan Startup. Dalam Z. A.U, *Jatuh Bangun Bos - BosStartup* (hal. 9 - 10). Yogyakarta: Checklist.
- Kure, E. (2016, Oktober). <https://www.beritasatu.com>. Dipetik Mei sabtu, 2018, dari 2020, Jumlah Star-tup di Indonesia capai 13.000.

- Lestari, k. (2018). Improving students' achievement in writing narrative text through field trip method in ten grade class of man 4 medan (doctoral dissertation, universitas islam negerisumatera utara).
- Lubis, n. (2018). Pengabdian masyarakat pemanfaatan daun sukun (*artocarpusaltilis*) sebagai minuman kesehatan di kelurahan tanjung selamat-kot amadya medan. *Jasa padi*, 3(1), 18-21.
- Pitaloka, M. (2017, Januari). *Peran Komunitas Seni Rupa "ORArT-ORET" sebagai WadahEkspresi Seni Masyarakat Kota Semarang*. Dipetik Mei Senin, 2018, dari<http://journal.unnes.ac.id>.
- Puji, r. P. N., hidayah, b., rahmawati, i., lestari, d. A. Y., fachrizal, a., &novalinda, c. (2018). Increasing multi-business awareness through "prol papaya" innovation. *International journal of humanities social sciences and education*, 5(55), 2349-0381.
- Putra, k. E. (2018, march). The effect of residential choice on the travel distance and the implications for sustainable development. In *iop conference series: earth and environmental science* (vol. 126, no. 1, p. 012170). Iop publishing.
- Putra. (2017, Februari selasa). *Besok Binjai Mulai Ujicoba Aplikasi "Binjai Smart City"*. Dipetik Mei Sabtu, 2018, dari<http://www.molsumut.com>.
- Rahmadhani, f. (2018). Tempat pembuangan akhir (tpa) sebai ruang terbuka hijau (rth). Prosiding semnastekinovasi teknologi berkelanjutan uisu.
- Ritonga, h. M., setiawan, n., el fikri, m., pramono, c., ritonga, m., hakim, t., ...&nasution, m. D. T. P. (2018). Rural tourism marketing strategy and swot analysis: a case study of bandarpassirmandoge sub-district in north sumatera. *International journal of civil engineering and technology*, 9(9).
- Sanusi, a., rusiadi, m., fatmawati, i., novalina, a., samrin, a. P. U. S., sebayang, s., ... &taufik, a. (2018). Gravity model approach using vector autoregression in indonesian plywood exports. *Int. J. Civ. Eng. Technol*, 9(10), 409-421.
- Sigit, f. F. (2018). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi nilai property pada perumahan berkonsep cluster (studi kasus perumahan j city).
- Siregar, m., &idris, a. H. (2018). The production of f0 oyster mushroom seeds (*pleurotusostreatus*), the post-harvest handling, and the utilization of baglog waste into compost fertilizer. *Journal of saintech transfer*, 1(1), 58-68.
- Tarigan, r. R. A., &ismail, d. (2018). The utilization of yard with longan planting in klambirilmakebun village. *Journal of saintech transfer*, 1(1), 69-74.

Wiranto. (1999). *Arsitektur Vernakular Indonesia Perannya Dalam Pengembangan JatiDiri*.  
Dipetik September Senin, 2018, dari <http://dimensi.petra.ac.id>.