

# **CONTENT CREATOR COMMUNITY CENTER DI PEKANBARU DENGAN PRINSIP DESAIN RENZO PIANO**

**M. Aldi Agustian<sup>1)</sup>, Pedia Aldy<sup>2)</sup>, Yohannes Firzal<sup>3)</sup>**

<sup>1)</sup>Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Riau

<sup>2)3)</sup>Dosen Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Riau

Kampus Binawidya Jl. HR. Soebrantas KM 12.5 Pekanbaru Kode Pos 28293

email: m.aldi1699@student.unri.ac.id

## **ABSTRACT**

*Content Creator Community Center in Pekanbaru is a place of all activities in the digital and social media fields for content creators. The existence of the Content Creator Community Center in Pekanbaru is supported development of the current digital era and people's interest in digital content, this is reinforced by the formation of a community of creators and the development of a business start-up through digital media in Pekanbaru. Content Creator Community Center has the main function as a means of community, production, and social activities as a meeting place. This studies uses the Renzo Piano design principle which creates a building that has aspects of the interaction between the building, nature and its users through the design principles of the Renzo Piano. Through the design concept of Connected buildings demonstrate to three aspects of design with the principles of Renzo Piano so that they can realize the characteristics and functions of the building as a forum for community, production, and social activities.*

**keywords :** Pekanbaru, Content Creator Community Center, Renzo Piano

## **1. PENDAHULUAN**

Saat ini, aktivitas daring yang dilakukan oleh khalayak diseluruh penjuru dunia terbilang masif dan intensif. Ada banyak motif dan tujuan yang mendasari khalayak dalam mengakses layanan daring, khususnya media sosial (Mulawarman dan Nurfitri, 2017). Konten digital juga berkembang seiring bertambahnya manfaat media sosial dalam kehidupan manusia mengikuti bertambahnya kebutuhan manusia yang memerlukan konten digital.

*Content creator* merupakan sebutan untuk seseorang yang bertanggung jawab atas kontribusi informasi ke media apapun dan terutama media digital. Mereka biasanya menargetkan audiens tertentu dalam konteks tertentu, seorang *content creator* dapat membuat konten berupa sebuah video, gambar, suara, dan tulisan atau gabungan dari dua atau lebih materi (Sutton, 2017). Menjadi *content creator*

sangat diminati masyarakat terutama dikalangan anak muda sebagai media penyalur bakat dan minat seseorang dalam bidang apapun untuk dijadikan sebuah konten. Hal ini dapat dilihat dari aktifnya penggunaan sosial media dan digital pada kehidupan sehari-hari anak muda Indonesia. Studi ini menemukan bahwa 98% dari remaja yang disurvei tahu tentang internet dan bahwa 79,5% diantaranya adalah pengguna internet (Kominfo, 2014), selain itu juga dapat terlihat dari perkembangan komunitas para *content creator*.

Di Pekanbaru *content creator* sudah cukup mendominasi dikalangan masyarakat dan sudah terbentuknya sebuah komunitas creator di Pekanbaru yaitu “Youtube Creator Pekanbaru” melalui *platform online* berupa Instagram dan facebook yang didirikan pada tahun 2016

dan telah memiliki anggota sekitar 300 *creator* yang ada di pekanbaru. Dan juga bisnis *start-up* di Kota Pekanbaru yang membutuhkan ide, inovasi, serta *branding* suatu perusahaan melalui para *content creator* (Utami, 2018). Hal ini membuktikan banyaknya peminat serta aktifnya *content creator* dalam mengembangkan potensinya. Potensi *content creator* di Pekanbaru untuk menciptakan sebuah generasi milenial yang kreatif, produktif, serta kolaborasi generasi milenial di era digital yang dimanfaatkan untuk berbagai tujuan yang positif, namun perkembangan *content creator* tidak sejalan dengan perkembangan fasilitas yang ada pada saat ini. Di Kota Pekanbaru belum tersedianya fasilitas yang mampu menampung kegiatan para *content creator* untuk wadah kegiatan produksi, *sharing*, berinteraksi serta sebagai wadah untuk pembelajaran bagi masyarakat awam yang tertarik untuk menjadi seorang *content creator*.

Sebagai tanggapan untuk menyediakan wadah yang dapat menunjang atau membantu berjalannya kegiatan bagi *content creator* dan masyarakat awam yang ingin lebih mengetahui lebih dalam tentang *content creator*, maka diperlukan perancangan *Content Creator Community Center* di Pekanbaru. Pada perancangannya terdapat beberapa fasilitas seperti, fasilitas informasi sebagai tempat untuk *sharing*, seminar, fasilitas produksi sebagai tempat untuk memproduksi sebuah *content*, fasilitas edukasi sebagai tempat pembelajaran non-formal mengenai penggunaan *hardware*, *software*, dan *personal branding*. Selain itu, mampu mewujudkan arsitektur yang dapat meningkatkan kreativitas dan gagasan

akan karya dari *content creator* melalui elemen-elemen arsitektural.

Selain itu dibutuhkannya sebuah *community center* yang layak bagi para pengguna yang tidak hanya sebagai bangunan saja melainkan wadah untuk dapat menciptakan interaksi dan mampu berkomunikasi terhadap pengguna, bangunan dan lingkungan sekitar. Hal ini sesuai dengan pernyataan Renzo Piano “*All the buildings fly*” artinya “semua bangunan terbang “. Maksud dari kalimat tersebut yaitu sebuah bangunan yang terangkat memungkinkan interaksi kehidupan lingkungan sekitar menyatu dengan interaksi yang terjadi pada bangunan, lantai bangunan diangkat agar menciptakan ruang yang dapat memberikan pengalaman ruang bersama untuk saling berinteraksi, prinsip ini bisa disebut dengan *Public Realm* (Ruang Publik). Dengan mengangkat bangunan lantai dasar maka akan terbentuk sebuah ruang publik. Renzo Piano merupakan arsitek yang memiliki konektivitas terhadap setiap aspek perancangan melalui prinsip perancangannya (Clemence, 2014). Renzo Piano juga memperkenalkan arsitektur yang pendekatannya terhadap alam (*nature*) khususnya terhadap kondisi iklim kawasan dan pada pendekatan urban (*urban context*) lebih pada penyelesaian karya dalam lingkup kota atau kawasan sekitar bangunan yang akan dirancang, Renzo Piano merupakan arsitek yang penuh dengan inovasi dalam bentuk dan konseptual dan juga bangunan yang *Low Energy* yaitu bangunan yang hemat energi (Alhamdani, 2010)

Sehingga dapat diasumsikan prinsip Renzo Piano tepat untuk diaplikasikan pada perancangan *Content Creator Community Center* di Pekanbaru ini, karena Piano merupakan arsitek yang

memanfaatkan teknologi untuk diterapkan kepada bangunannya, ini berhubungan erat dengan fungsi bangunan yaitu kegiatan komunitas *content creator* yang berkaitan erat dengan teknologi, selain itu sebagai bangunan publik dengan beragam kegiatan didalamnya Piano merancang sebuah bangunan yang dapat terkoneksi antara bangunan, pengguna, dan alam dengan penerapan prinsip *low energy* yang membantu dalam meminimalisir penggunaan energy pada bangunan yang memerlukan energy sehingga menciptakan bangunan yang berkelanjutan dan juga prinsip-prinsip Renzo Piano lainnya yang nanti akan diulas dan diaplikasikan kepada perancangan *Content Creator Community Center*, maka dari itu dibutuhkan prinsip dan preseden desain Renzo Piano pada perancangan *Content Creator Community Center*.

Adapun permasalahan yang akan dikaji adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana fasilitas yang mendukung pada perancangan *Content Creator Community Center*?
2. Bagaimana menerapkan prinsip desain Renzo Piano pada perancangan *Content Creator Community Center* di Pekanbaru?
3. Bagaimana menerapkan konsep pada perancangan *Content Creator Community Center* di Pekanbaru?

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 *Content Creator Community Center*

*Community* (Komunitas) berasal dari bahasa latin *communitas* yang memiliki arti “kesamaan”. Komunitas merupakan sebuah kelompok sosial dari berbagai macam individu yang berbagi dalam satu lingkungan, yang pada umumnya memiliki ketertarikan yang sama menurut Hermawan dalam Danela (2013) Dalam komunitas manusia, individu-individu yang berada didalamnya memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, serta kebutuhan. Menurut Soenarno (2002)

mendefinisikan bahwa *Community* (Komunitas) adalah sebuah indentifikasi dan interaksi sosial yang dibangun dengan berbagi dimensi kebutuhan yang fungsional. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *Center* (Pusat) adalah suatu bagian yang dikhususkan atau sesuatu tempat yang mewadahi sesuatu kegiatan tertentu.

Dari defenisi diatas adalah bahwa *Community Center* merupakan tempat atau lokasi publik suatu perkumpulan untuk kelompok sosial yang terdiri dari individu-individu dengan berbagai peran dari berbagai latar belakang yang memiliki satu tujuan tertentu untuk kegiatan kelompok, dukungan sosial, informasi publik, edukasi, dan keperluan lainnya.

### 2.2 Prinsip Desain Renzo Piano

Menurut Lossano dalam (Aryanti 2009) Piano mengatakan pentingnya merancang dengan hal-hal yang bukan material (benda nyata). Menurut Piano, cahaya, transparansi, getara, tektstur dan warna bukan material, melainkan kehadiran aspek tersebut sebagai salah satu cara untuk menyampaikan pesan dan perasaan. Piano menyebutkan bahwa elemen *immaterial* tersebut merupakan salah satu yang terpenting dari arsitekturnya.

Piano selalu memperhatikan subjek perancangan yaitu pengguna, pemilik dan kotanya. Subjek merupakan sumber ide atau faktor yang menjadi perhatian khusus untuk menghadirkan citra atau bentuk. Selain itu bentuk rancangan mengambil bentuk-bentuk setempat seperti alam, tipologi, topografi, orang, pergerakan, citra tempat dan budaya. Piano mengatakan eksplorasi bentuk datang dari alam sebagai bentuk penghargaan arsitek dan arsitektur terhadap alam. Jadi keberlanjutan

merupakan sesuatu yang dekat dan berhubungan dengan alam. Tidak merusak alam, tidak merusak citra sekitar dan bersifat *longlasting* (bertahan).

Kemudian teknologi menurut Renzo Piano adalah sesuatu yang membantu membahasakan ide serta pesan yang ingin disampaikan, tetapi teknologi yang dimaksud merupakan teknologi /pengetahuan terbaru, bukan seperti penggunaan material terbaru. Piano juga menggunakan struktur ringan berupa *lightweight structure*, struktur yang sering digunakan Piano adalah struktur rangka baja dengan menggunakan prinsip tarik dan tekan. Material baja tersebut kemudian dikolaborasi dengan material pendukung lain seperti kaca, kayu, dan beton.

Dalam analisa prinsip desain Renzo Piano terdapat tujuh prinsip rancangan Renzo Piano, yaitu sebagai berikut:

#### 1. *Exposed*

Maksud dari *Exposed* dalam perancangan Renzo Piano disini dimana mengekspos struktur bangunan dan Piano memindahkan elemen-elemen seperti tangga, escalator, dan koridor ke eksterior sehingga efisiensi penggunaan ruang interior menjadi lebih maksimal penggunaannya di beberapa karya Piano.

#### 2. *Low Energy*

Tidak hanya menggunakan sumber energi alam seperti angin, matahari tetapi juga penambahan teknologi yang dapat menghasilkan energy pada bangunan itu sendiri dan penambahan berbagai macam vegetasi yang bertujuan untuk bangunan yang berkelanjutan dan ramah lingkungan.

#### 3. *Public Realm*

Area publik sekitar harus saling terkait satu sama lain antara pengguna, bangunan, dan juga lingkungan sekitar

tapak, sehingga ruang publik tersebut menjadi ruang eksternal dari bangunan tanpa atap atau dapat dikatakan sebagai penghubung antara eksterior dan interior yang saling terkoneksi. Prinsip *public realm* ini menjadi ciri khas Renzo Piano untuk memenuhi kebutuhan ruang publik.

#### 4. *Transparency*

Metode *transparency* bertujuan untuk memanfaatkan cahaya dengan penggunaan material kaca, dan logam untuk memberi kesan transparan dan *openness* pada bangunan, potensi akan cahaya dan bayangan melalui fasad bangunan memberikan kesan *lightness* pada bangunan.

#### 5. *Technology*

Pemanfaatan teknologi dalam rancangan Renzo Piano dalam bentuk konstruksi maupun pengadaan sumber energy tambahan yang di dapat dari alam maupun pengguna bangunan.

#### 6. *Light Weight*

*Lightweight* merupakan prinsip rancangan Renzo Piano yang menggunakan strategi dalam pemilihan material, bagaimana menggunakan material siminimal mungkin namun tetap sesuai dengan standar ketahanan bangunan dengan tujuan menghilangkan kesan bobot berat pada bangunan.

#### 7. *Building Form*

Renzo Piano merancang bangunannya dengan massa tunggal maupun massa yang lebih dari satu tergantung dengan fungsi yang dimiliki bangunan tersebut. Tetapi massa bangunan yang lebih dari satu Piano koneksikan melalui sirkulasi, ruang publik, atau struktur yang menjadikan bangunan itu saling terhubung satu sama lain.

Menurut (Aryanti 2009) metode perancangan Renzo Piano terbagi menjadi

8 metode dalam perancangan Renzo Piano yang bisa digunakan yaitu:

- a) Pengguna desain (pengguna)
- b) Pemilik
- c) Kota atau lokasi tapak
- d) Bentuk rancangan (inspirasi dari bentuk-bentuk sekitar)
- e) Struktur
- f) Ekspolari Bentuk
- g) Teknologi
- h) Keberlanjutan

### 3. METODE PERANCANGAN

#### 3.1 Paradigma

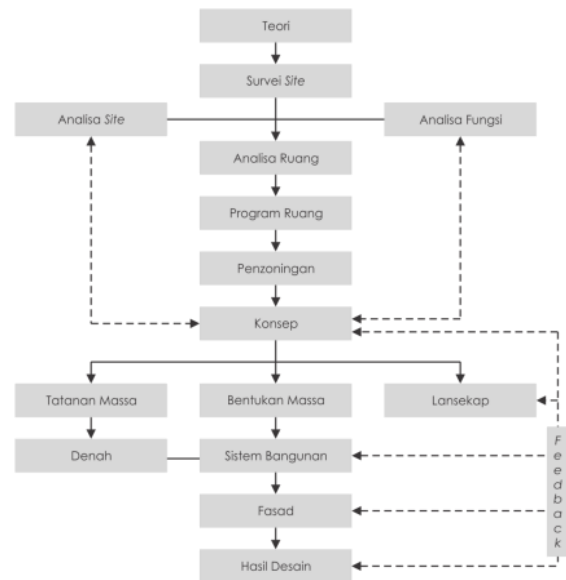
Ide pada perancangan *Content Creator Community Center* ini yaitu menggunakan prinsip desain Renzo Piano melalui nilai-nilai serta ciri-cirinya dengan menciptakan hubungan bangunan terhadap pengguna serta alam sekitar bangunan melalui arsitektur. Penerapan karakteristik rancangan Renzo Piano tersebut dapat mendukung dari fungsi *Content Creator Community Center*, dimana aspek karakteristik perancangan Renzo Piano memanfaatkan serta memperhatikan aspek lingkungan dan pengguna.

#### 3.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan pada *Content Creator Community Center* ini memiliki beberapa tahapan antara lain dimulai dengan survey, analisa tapak, analisa fungsional, membuat program ruang, penzoningan, konsep, sirkulasi, bentuk massa, sistem struktur, denah, lansekap dan fasad hingga mendapatkan hasil desain.

#### 3.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data terbagi menjadi 2 jenis, Data primer yaitu metode pengamatan langsung terhadap obyek berupa survey lapangan dan dokumentasi, sedangkan Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari sumber-sumber ilmiah berupa studi pustaka dan studi banding



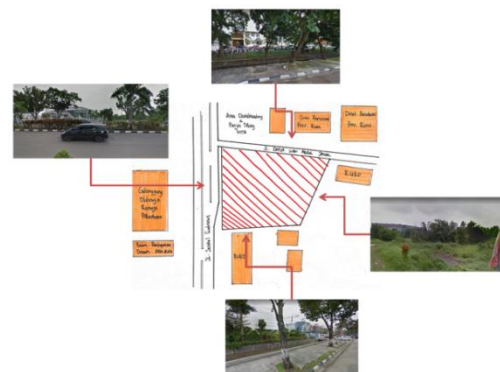
Gambar 1. Bagan Alur Perancangan

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dan pembahasan perancangan adalah sebagai berikut:

#### 4.1 Lokasi Perancangan

Lokasi tapak berada di Jl. Jenderal Sudirman, Kota Pekanbaru dengan data fisik luas lahan  $\pm 11.000 \text{ m}^2$  (1,1 Ha), Koefisien Dasar Bangunan 60% dengan kondisi kontur relatif datar.



Gambar 2. Lokasi Perancangan

#### 4.2 Kebutuhan Ruang

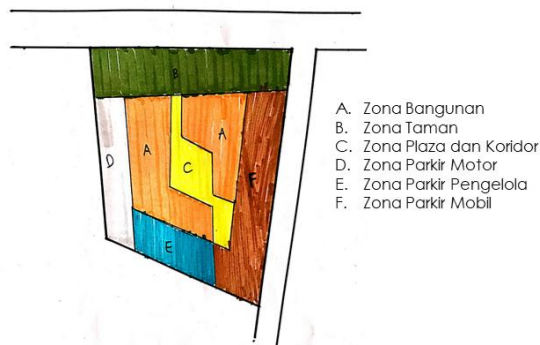
Besaran kebutuhan ruang dihitung berdasarkan standar perhitungan ruang yang diperoleh dari Neufert Architect Data, Ernest Neufert jilid 1, 2 dan 3, perhitungan khusus berdasarkan kapasitas dan asumsi pribadi berdasarkan studi banding.

Tabel 1. Kebutuhan Ruang

Fasilitas	Total + 30% sirkulasi
Fasilitas utama	2.255,5 m <sup>2</sup>
Fasilitas pendukung	854 m <sup>2</sup>
Fasilitas penunjang	555 m <sup>2</sup>
Fasilitas servis	420 m <sup>2</sup>
Ruang luar	5.681 m <sup>2</sup>
<b>Total keseluruhan</b>	<b>9.765,5m<sup>2</sup></b>

### 4.3 Penzoningan

Penzoningan tapak terbagi menjadi beberapa zona, yaitu zona bangunan, dan komunitas, zona plaza dan koridor, zona RTH dan zona parkir.



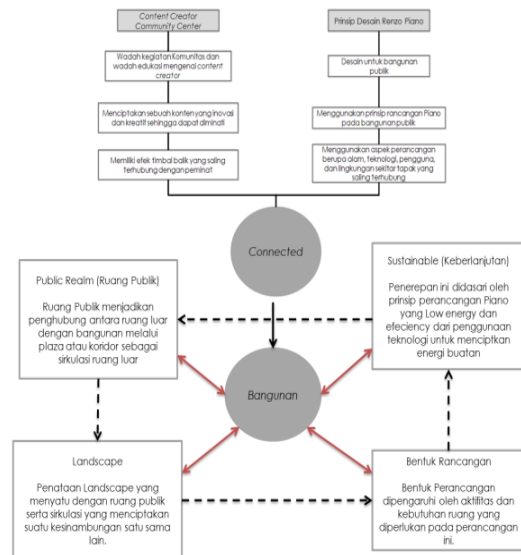
Gambar 3. Penzoningan

### 4.4 Konsep

Konsep dasar yang digunakan pada perancangan *Content Creator Community Center* adalah "Connected". Pemilihan konsep dikarenakan untuk menjadi seorang *content creator* harus memiliki sebuah koneksi terhadap ide, inovasi dan kreatifitas serta ketetapan pemilihan *content* yang tepat agar terciptanya sebuah hubungan timbal balik yang saling terhubung (*connected*) antara *content creator* dengan peminat atau audiens *content* tersebut.

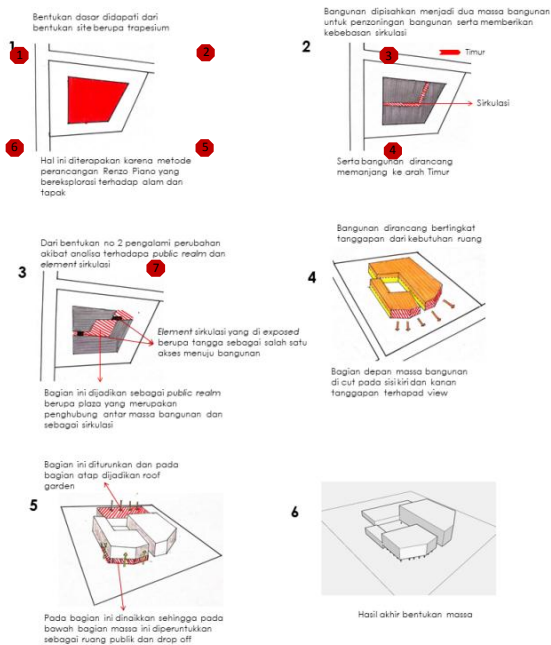
Hal ini juga berkaitan dengan prinsip Renzo Piano bahwa aspek perancangan Piano selalu mementingkan alam, pengguna, teknologi dan lingkungan sekitar tapak serta karakter rancangan Piano sehingga terciptanya suatu hubungan antara bangunan dan keempat aspek

tersebut. Sehingga dapat disimpulkan jika konsep "Connected" dapat diterapkan pada bangunan maka sesuai dengan menerapkan prinsip desain Renzo Piano yaitu desain yang fokus kepada alam, pengguna, teknologi dan lingkungan sekitar tapak.



Gambar 4. Konsep Dasar Perancangan

Bentuk bangunan menerapkan prinsip dan karakter desain Renzo Piano yang menggunakan bentuk geometri dasar, dimana pada perancangan *Content Creator Community Center* menggunakan bentuk dasar persegi. Kemudian pada pengembangan bangunan terdapat pula simetri dan asimetri yang dipengaruhi dari tanggapan dari kondisi eksisting sekitar *site* dan pengembangan dalam bentuk lain berupa tanggapan dari pengguna, alam, serta lingkungan disekitar.



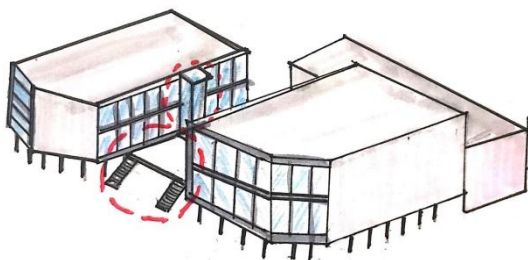
Gambar 5. Transformasi Desain

#### 4.5 Penerapan Tema

Perancangan *Content Creator Community Center* merupakan perancangan dengan menggunakan 7 prinsip desain Renzo Piano.

##### 1. Exposed

Penerapan *exposed* ini berupa mengekspos elemen sirkulasi vertikal berupa tangga dan lift sebagai akses menuju bangunan, dan juga mengekspos struktur sebagai elemen estetika pada bangunan.

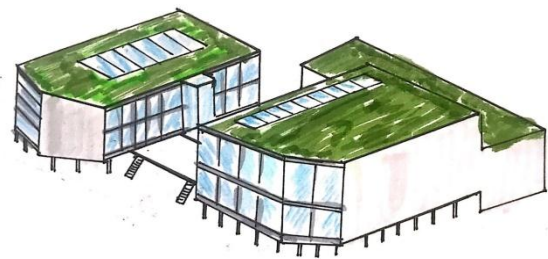


Gambar 6. Exposed sirkulasi vertikal

##### 2. Low Energy

Penerapan ini berupa penggunaan sistem *skylight*, ventilasi silang, dan *green roof* sebagai sistem untuk *low energy* dan juga dibantu dengan penggunaan teknologi sebagai penghasil energy tambahan untuk

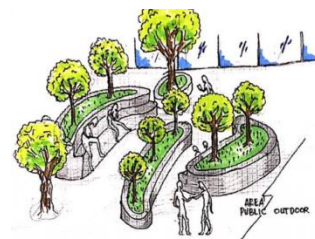
perancangan *Content Creator Community Center*.



Gambar 7. Penggunaan Green Roof dan Skylight

##### 3. Public Realm

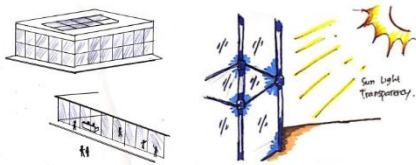
Ruang terbuka hijau merupakan penerapan dari prinsip ini yang difungsikan sebagai ruang publik disekitaran landscape bangunan serta penataan plaza sebagai sirkulasi dan penghubung massa bangunan. Transparansi pada bangunan membuat orang diluar dan didalam bangunan dapat saling berinteraksi serta menimbulkan kesan *openness* pada rancangan *Content Creator Community Center*.



Gambar 8. Plaza sebagai Elemen Public Realm

##### 4. Transparency

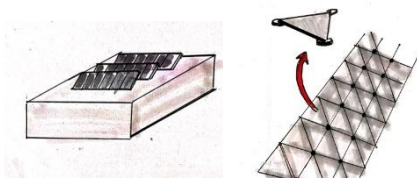
Penerapan prinsip ini diterapkan kepada penggunaan material kaca sebagai *curtain wall* yang dapat dihubungkan kepada tiga prinsip yang lain, yaitu *transparency* bangunan memberikan kesan bobot bangunan yang ringan (*lightweight*), *transparency* pada fasad bangunan membuat masuknya cahaya kedalam bangunan untuk menghemat penggunaan energy untuk sumber cahaya, terutama pada siang hari. Dan yang terakhir *transparency* terhadap *public realm*.



Gambar 9. Penggunaan Material Kaca

### 5. Technology

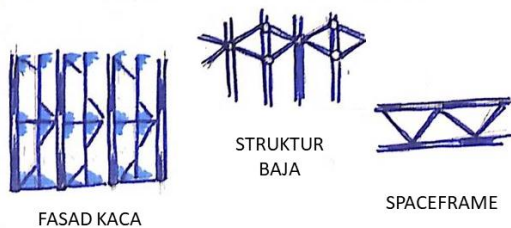
Penggunaan teknologi berupa panel surya yang di terapkan pada fasad bangunan dan bagian atap bangunan serta penggunaan teknologi *kinetic paving* yang diterapkan pada *public realm*.



Gambar 9. Technology

### 6. Lightweight

Penerapan prinsip ini merupakan Penggunaan struktur rangka baja merupakan struktur ringan dengan menggunakan prinsip tarik dan tekan yang dikolabrosasikan dengan material pendukung berupa beton, dan kaca.



Gambar 10. Struktur

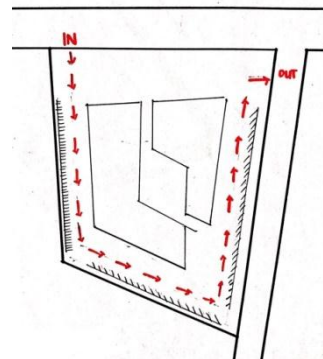
### 4.6 Konsep Tapak

Pola tapak yang terbentuk juga mengikuti konsep dari eksplorasi yang mengikuti pola bangun serta aspek lingkungan tapak terhadap bangunan sehingga pola yang ada dapat seirama dengan bangunan yang terdiri dari dua massa sehingga aspek lingkungan pada tapak saling terhubung dengan bangunan.

#### A. Sirkulasi

Pola sirkulasi pada *Content Creator Community Centre* menggunakan sirkulasi

satu arah, dikarenakan *site* hanya dapat dicapai dari Jl. Jendral Sudirman. Sirkulasi kendaraan dirancang mengelilingi bangunan sehingga aman secara sirkulasi keadaan darurat. Pola sirkulasi mengikuti bentuk dari bangunan yang juga mengikuti konsep dari *connected* pada penerapannya yaitu saling terhubungnya antara pola tapak dan sirkulasi yang saling terhubung. Sirkulasi pada tapak memiliki lebar jalan 6 m, sehingga aman pada saat keadaan darurat.

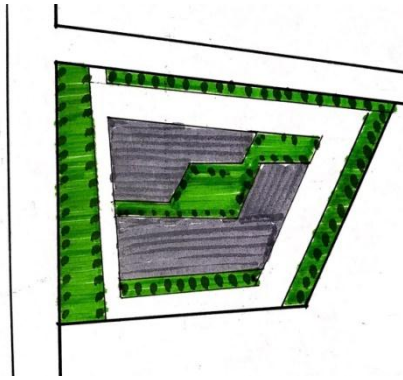


Gambar 11. Sirkulasi

#### B. Vegetasi

Lansekap pada *Content Creator Community Centre* ini menggunakan beberapa tanaman eksisting yang dapat dijadikan sebagai tanaman peneduh dan juga dijadikan sebagai *sun shading*. Selain dari tanaman eksisting pada perancangan lansekap ini juga ditambahkan dengan tanaman-tanaman yang diletakkan berdasarkan desain dan kebutuhan. Beberapa tanaman juga digunakan sebagai pengarah, pembatas, dan sebagai *buffer* kebisingan di sekitar *site*. Serta penggunaan perabot taman yang terletak pada *public realm* atau palza dan ruang terbuka sehingga ada (*openness*) antara pengguna dengan tapak dan bangunan.





Gambar 12. Vegetasi

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Perancangan *Content Creator Community Center* di Pekanbaru sangat dibutuhkan karena bidang ini sudah cukup mendominasi di kalangan masyarakat terutama generasi milenial. Fasilitas yang terdapat pada gedung *Content Creator Community Center* ini terbagi menjadi fasilitas informasi, fasilitas produksi, fasilitas edukasi yang terbagi menjadi empat zona yaitu, zona fasilitas utama, zona fasilitas pendukung, zona fasilitas penunjang, zona fasilitas servis.

Penerapan prinsip desain Renzo Piano sangat cocok diaplikasikan sebagai acuan penulis dalam merancang *Content Creator Community Center* ini, dengan penerapan tersebut sekaligus dapat menciptakan sebuah koneksi atau hubungan antara aspek prinsip Renzo Piano terhadap bangunan serta fungsi terhadap bangunan itu sendiri.

Konsep yang diterapkan pada perancangan *Content Creator Community Center* ini adalah “*Connected*”. Makna konsep ini merupakan hubungan sesuatu yang saling berhubungan dan menciptakan suatu bangunan yang fokus terhadap prinsip Renzo Piano. Hal ini tentunya memiliki kesamaan terhadap fungsi *Content Creator Community Center* yaitu menciptakan suatu fungsi yang dapat

menciptakan sebuah kreatifitas, kolaborasi, dan produktifitas antara sesama *content creator* yang harus memiliki sebuah koneksi atau hubungan timbal balik antar sesama.

### 5.2 Saran

Dalam perancangan *Content Creator Community Center* dapat mempertimbangkan segala aspek yang memang seharusnya dibutuhkan oleh perancangan *Content Creator Community Center*, dengan perkembangan teknologi serta kemajuan *content digital* yang makin meningkat setiap tahunnya. Dalam perancangan *Content Creator Community Center* sangat perlu mempertimbangkan prinsip desain yang sesuai dengan fungsi, prinsip desain harus sesuai dengan perancangan *Content Creator Community Center*, prinsip desain yang cocok adalah prinsip desain yang ada kaitannya dengan fungsi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aryanti, Metaleisya Erdilla. 2009. *Analisa Kuantitatif Karakter Hasil Rancangan Renzo Piano*. Skripsi Tidak diterbitkan. Universitas Indonesia, Depok
- Alhamdani, Muhammad Ridha. 2010. *Strategi Dan Aplikasi Pendekatan Kontekstual Dalam Perancangan Karya Arsitektural Renzo Piano*. Tesis Tidak diterbitkan. Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta
- Clemence, Paul. 2014. *Renzo Piano On How To Design A Museum* [Online] Available at: <http://www.uk.phaidon.com/>. [Diakses pada 27 September 2019]
- Danela, Rizky Okto. 2013. *Proyek Komunitas Grunge (Studi pada Komunitas Kaum Kucel di Bandar*

- Lampung. Universitas Lampung,  
Bandar Lampung
- Kominfo, 2014. *Riste Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja dalam Menggunakan Internet*. [Online] Available at: <https://bit.ly/30VDV9t> . [Diakses pada tanggal 8 Oktober 2019]
- Mulawarman, M., & Nurfitri, A. D. 2017. “Perilaku Pengguna Media Sosial beserta Implikasinya Ditinjau dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan. Buletin Psikologi”. *Jurnal Buletin Psikologi*, Vol 25, No. 1: 36–44.
- Soenarno, 2002. *Kekuatan Komunitas Sebagai Pilar Pembangunan Nasional*. Jakarta.
- Sutton, Holly. 2017. *What Is A Content Creator and Why Do I Need One*. [Online] Available at: <https://abranchofholly.com/blog/what-is-a-content-creator/>. [Diakses pada 8 Oktober 2019]
- Utami, Eulis. 2018. *Komunitas Startup Pekanbaru: Turut Memajukan Sektor IT di Pekanbaru*