

PROYEK AKHIR ARSITEKTUR
Periode 87, Semester Genap, Tahun 2024/2025

PRA PAA
(BERKAS UNTUK SIDANG UJIAN)

**“KANTOR PENGEMBANG VIDEO GAME DI
SEMARANG”**

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Arsitektur



Disusun oleh:

Nathaniel Nitisara Adinugroho

21.A1.0108

Dosen pembimbing :

Christian Moniaga, ST., M. Ars

NUPTK 9560769670130262

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

JANUARI 2025

ABSTRAK

Proyek ini berjudul “Kantor Pengembang Video Game di Semarang”. Kantor ini didirikan untuk merespon cepatnya pertumbuhan industri video game baik di lingkup Internasional maupun di Indonesia, saat ini para developer lokal mulai dapat membuat produk game yang berkualitas dan mendunia, namun apabila dibandingkan dengan produk game buatan internasional tetap saja industri game di Indonesia masih lebih kurang, baik secara dana ataupun fasilitas. Pendirian Kantor Pengembang Video Game ini dimaksudkan agar pengembang game lokal yang masih berkembang lebih memiliki tempat yang layak dan fasilitas yang memadai bagi mereka untuk mengembangkan produk video game mereka. Dengan pendekatan arsitektur biofilik, diharapkan bangunan ini dapat meningkatkan kesejahteraan atau wellness bagi para pekerja, menurunkan tingkat stres pekerja di kantor, sekaligus meningkatkan kreativitas dan produktivitas pekerja di kantor tersebut dalam mengembangkan sebuah video game. Dengan perancangan tersebut diharapkan bangunan ini dapat memfasilitasi sekaligus dapat mendukung industri video game Indonesia untuk bersinar di kancah Internasional

Kata Kunci : Kantor, Pengembang Video Game, Industri Video Game, Stres, Wellness, Arsitektur Biofilik.