

PROYEK AKHIR ARSITEKTUR

Periode 89 Genap 2025/2026

LAPORAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

**KANTOR DAN STUDIO PENGEMBANG
GAME DI KOTA SURAKARTA**



Disusun Oleh :

Raden Mohammad Fatih Fahlevy / 22.A1.0074

Dosen Pembimbing :

Dr. Ir. Riandy Tarigan. MT

NUPTK.6861742643130042

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2026

ABSTRAK

*Perkembangan industri game di Indonesia yang terus meningkat menjadikan sektor ini sebagai salah satu penggerak ekonomi kreatif digital. Namun, ketersediaan fasilitas yang mampu mewadahi seluruh proses pengembangan game secara terpadu masih terbatas, khususnya di Kota Surakarta. Padahal, Surakarta memiliki potensi besar untuk mendukung perkembangan industri tersebut melalui keberadaan institusi pendidikan, sumber daya manusia kreatif, serta infrastruktur teknologi yang terus berkembang. Oleh karena itu, dirancang **Kantor dan Studio Pengembang Game di Kota Surakarta** sebagai fasilitas yang mampu mengakomodasi kegiatan produksi, kolaborasi, riset, edukasi, dan pengembangan industri game dalam satu kesatuan bangunan.*

Perancangan ini bertujuan menciptakan ruang kerja yang mampu menyeimbangkan kebutuhan kolaborasi lintas divisi dengan kebutuhan privasi dan fokus individu, menjaga kerahasiaan proses produksi, serta menyediakan ruang yang fleksibel terhadap perkembangan teknologi di masa depan. Metode perancangan dilakukan melalui studi literatur, studi preseden, analisis pengguna, kebutuhan ruang, dan analisis tapak sebagai dasar penyusunan konsep desain. Pendekatan yang diterapkan adalah Collaborative and Creative Space Architecture dan Flexible Architecture dengan tema Modern Contemporary Architecture. Hasil perancangan berupa bangunan seluas $\pm 7.121,1 \text{ m}^2$ yang mengintegrasikan fungsi kantor, studio produksi, ruang pelatihan, area pameran, dan fasilitas pendukung melalui pembagian zona publik, semi publik, privat, dan servis. Konsep desain diwujudkan melalui organisasi ruang yang efisien, sistem sirkulasi berlapis, ruang kerja kolaboratif, pengendalian akses, serta penerapan ruang yang adaptif terhadap perkembangan industri game. Diharapkan rancangan ini mampu menjadi fasilitas yang mendukung pertumbuhan industri kreatif digital di Kota Surakarta sekaligus menciptakan lingkungan kerja yang inovatif, produktif, dan berkelanjutan.

Kata Kunci: *game developer, industri kreatif digital, ruang kolaboratif, Flexible Architecture, Modern Contemporary Architecture.*