



**PENDAHULUAN**

Menyambut kemajuan teknologi yang saat ini sudah sangat berkembang, menjadikan era digital sebagai platform utama dalam menyuarakan sebuah informasi. Masyarakat saat ini merasakan berbagai kemudahan dengan adanya platform digital, mulai dari kehidupan sehari-hari. Seperti contohnya dalam melakukan transaksi pembayaran, kemudian dalam memesan angkutan umum, dalam memesan tiket perjalanan atau hotel, dan masih banyak lagi. Platform digital tidak hanya digunakan untuk sebatas kegiatan sehari-hari, namun juga dapat sebagai sarana informasi. Seperti berita terbaru yang dapat dengan mudah dicari di berbagai website dan menonton tayangan pun dapat dilakukan melalui banyak aplikasi melalui smartphone. Tak lupa juga bahwa pesatnya kemajuan zaman menghadirkan berbagai macam sarana hiburan seperti permainan virtual yang saat ini dapat diakses gratis namun dengan experience yang menyenangkan.

Menurut Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, Pendidikan Tinggi adalah jenjang pendidikan setelah pendidikan menengah yang mencakup program diploma, program sarjana, program magister, program doktor, dan program profesi, serta program spesialis, yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi berdasarkan kebudayaan bangsa Indonesia. Melihat perkembangan industri digital di Indonesia yang semakin maju, sekolah tinggi dengan jurusan animasi, desain grafis, dan game dapat menjadi aset penting untuk menciptakan banyak lapangan kerja baru nantinya. Jurusan animasi mempersiapkan mahasiswa untuk menciptakan karya visual berkualitas dalam berbagai media, jurusan desain grafis dapat mengasah mahasiswa untuk membuat produk komunikasi visual yang efektif dan branding yang kuat, dan terakhir untuk jurusan pengembangan game melatih mahasiswa untuk merancang pengalaman bermain yang inovatif dalam industri saat ini. Banyak lokasi yang memenuhi kriteria dalam membangun sebuah akademi di Indonesia, salah satunya di Kota Semarang.

Dengan pendekatan holistik, BSB City di Semarang sangat berpotensi untuk menjadi lokasi pendirian sebuah sekolah tinggi. Sebagai pengembangan kota mandiri, BSB City menawarkan kenyamanan bagi mahasiswa untuk beraktivitas di sekitar sekolah tinggi. Tersedianya berbagai fasilitas umum dan suasana yang tenang dan jauh dari kebisingan kota, menciptakan lingkungan yang kondusif untuk melahirkan ide-ide yang inovatif.

**KONSEP**

Synapse College merupakan sekolah tinggi yang dirancang untuk memberikan edukasi serta memfasilitasi mahasiswa/nya untuk berkuliah khususnya pada fakultas yang berfokus pada desain dan game. Konsep yang dibawakan berasal dari nama kampus itu sendiri yaitu "Synapse" = Sinapsis. Ibarat dua neuron yang memungkinkan sinyal lewat diantara keduanya, sama seperti beberapa bangunan yang terkait menjadi satu kesatuan pada perancangan kali ini.

**KAJIAN TAPAK**

Lokasi tapak berada di Jl. Raya Semarang-Boja, Kedungpane, Kec. Mijen, Kota Semarang, Jawa Tengah 50275. Luas tapak ini berkisar 35.000 m2 dengan batas-batas tapak sebagai berikut :

- Utara : KFC dan Perumahan BSB City
- Selatan : Gereja St. Petrus Krisologus
- Barat : Jalan Semarang – Boja
- Timur : SMA Islam Al-Azhar 16



**EKSTERIOR**



**INTERIOR**

