

LATAR BELAKANG

Kawasan Tembalang, Semarang merupakan salah satu pusat kegiatan mahasiswa dan remaja di Jawa Tengah. Aktivitas yang padat, didukung oleh keberadaan berbagai institusi pendidikan seperti Universitas Diponegoro dan Politeknik Negeri Semarang, menjadikan kawasan ini berkembang sebagai lingkungan dengan potensi besar bagi aktivitas anak muda. Namun, fasilitas publik yang secara khusus dirancang untuk mendukung kebutuhan sosial, rekreatif, dan kreatif mereka masih terbatas.

Phenomena budaya hangout produktif seperti bekerja di kafe, bermain game bersama, atau membuat konten digital menunjukkan bahwa **generasi muda membutuhkan ruang yang tidak hanya menyediakan hiburan, tetapi juga mampu memfasilitasi interaksi dan pengembangan diri**. Saat ini, kebanyakan tempat hiburan atau gaming bersifat individualistik dan komersial, sementara ruang sosial edukatif masih belum terintegrasi dengan baik.

Dengan latar tersebut, diperlukan sebuah Youth Center yang mampu menampung berbagai aktivitas anak muda secara seimbang yaitu belajar, bermain, bersosialisasi, dan berkreasi. Bangunan ini diharapkan dapat menjadi ruang alternatif yang menghadirkan suasana positif, menyenangkan, dan memupuk rasa kebersamaan.

HOW?

MEWUJUDKAN RUANG EKSPRESI, REKREASI, DAN INKLUSI BAGI GENERASI MUDA DI ERA KREATIF

Perancangan Youth Recreational Hub di Tembalang ini bertujuan untuk menghadirkan wadah aktivitas bagi anak muda yang memadukan rekreasi, kreativitas, dan kolaborasi sosial dalam satu kawasan yang menyenangkan dan terbuka bagi semua. Pendekatan arsitektur rekreatif diterapkan untuk menciptakan ruang yang dinamis, fleksibel, dan mampu merangsang pengalaman multisensorik penggunanya.

Sementara itu, penerapan **arsitektur inklusif** memastikan bahwa seluruh fasilitas dapat diakses dan dinikmati oleh berbagai kalangan, termasuk penyandang disabilitas. Bangunan ini diharapkan menjadi ruang yang aman, ramah, dan memberdayakan generasi muda untuk berinteraksi, bereksplorasi, serta menyulurkan minatnya secara positif.

YOUTH RECREATIONAL HUB

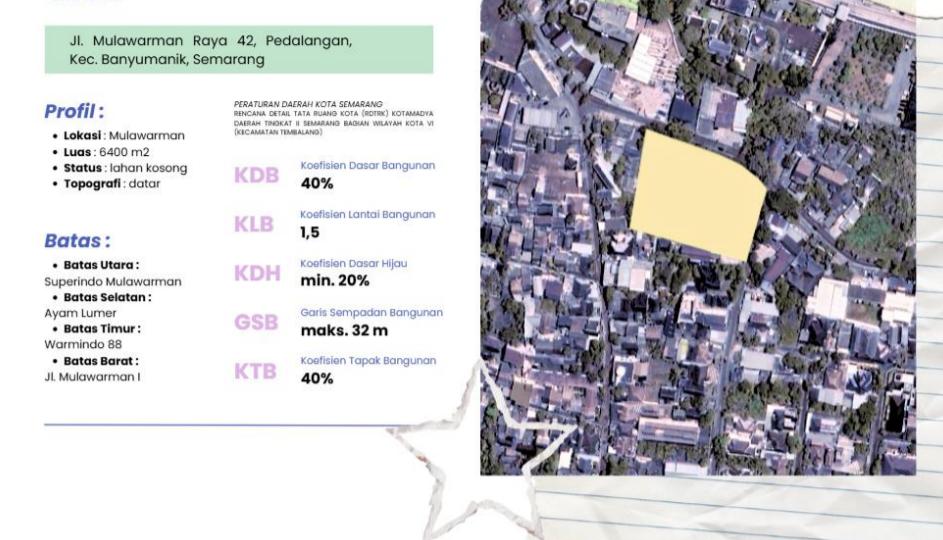
INKLUSIF

- Fasilitas aksesibilitas lengkap : ramp, lift, toilet disabilitas
- Tata ruang terbuka yang mendorong interaksi lintas latar sosial dan kemampuan.
- Material dan pencahayaan ramah bagi semua pengguna
- Ruang aman dan nyaman untuk semua pengguna

REKREATIF

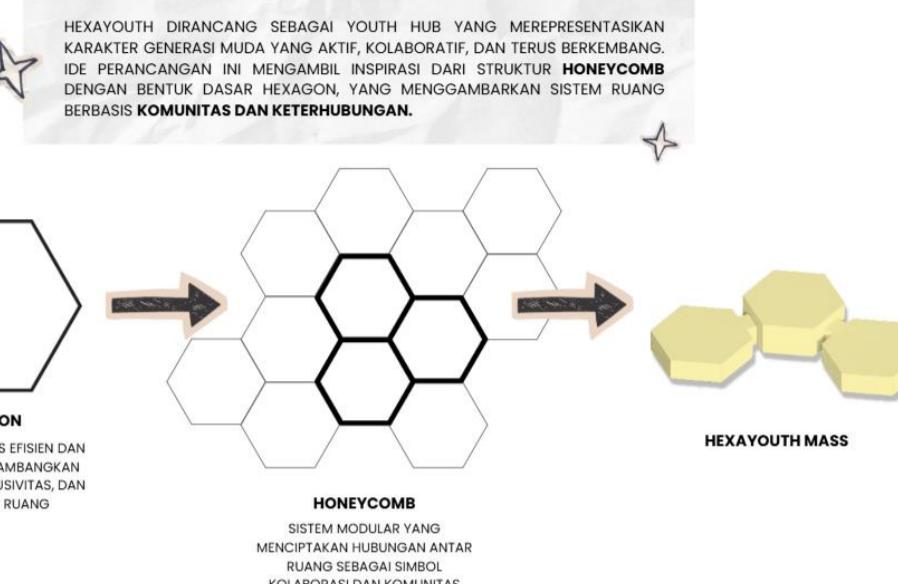
- Desain playful dan responsif
- Warna-warna cerah dan elemen visual yang menstimulasi suasana ceria.
- Ruang interaktif
- Fleksibilitas ruang

SITE

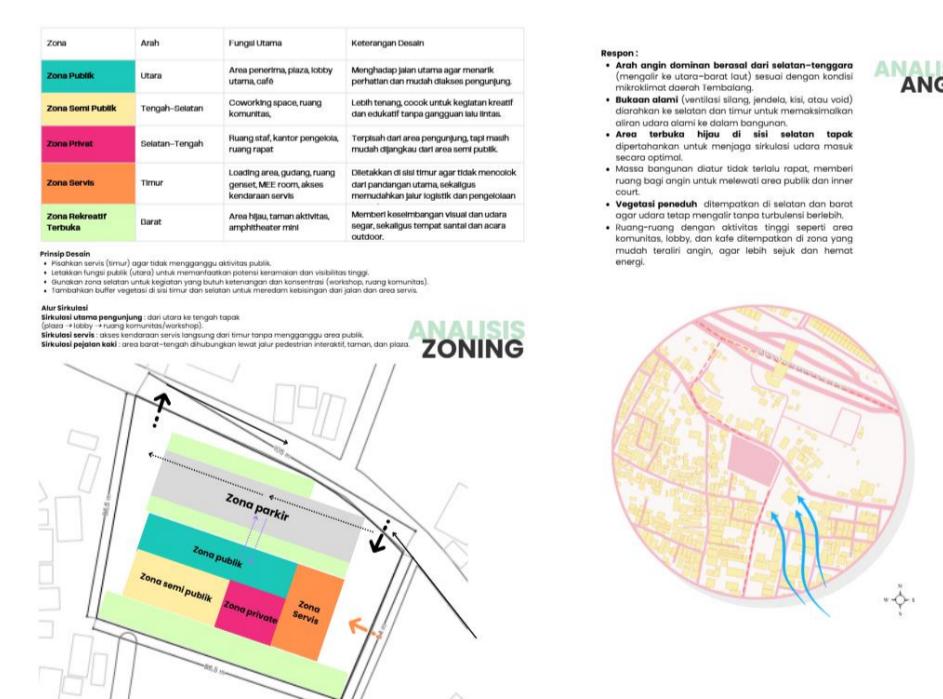
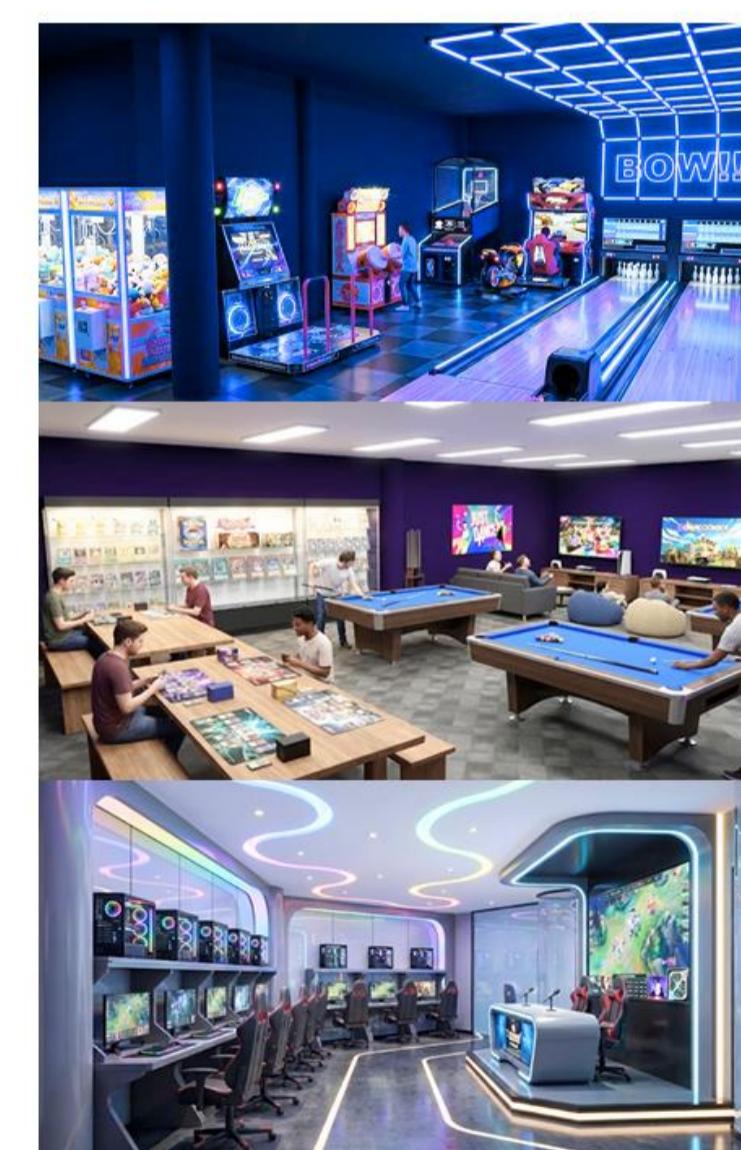


HEXYOUTH

HONEYCOMB-BASED YOUTH HUB



MATERIAL



GUBAHAN MASSA

Tahap 1 - Penyusunan Massa
Setiap massa dilhubungkan melalui jalur penyaliran yang memungkinkan massa tersebut berinteraksi, sehingga ketiga bangunan tetap berada sebagai satu kesatuan youth hub.

Tahap 2 - Pemecahan Massa
Massa besar diganti menjadi tiga bagian untuk memisahkan zona aktifitas dan menurunkan stok bangunan agar lebih ramah pengguna.

Tahap 3 - Transformasi Geometri
Berikut massa besar berubah bentuk dan memecahkan geometri non-hierarkis, fleksibel, dan selaras dengan konsep inklusivitas.

Tahap 4 - Transformasi Geometri
Berikut massa dulu berubah bentuk dan memecahkan geometri non-hierarkis, fleksibel, dan selaras dengan konsep inklusivitas.

Tahap 5 - Diferensiasi Ketinggian
Massa tengah dibuat tiga lantai sebagai pusat aktivitas, sementara lantai atas selaras dengan konsep inklusivitas.

Tahap 6 - Penyambungan Antara Massa
Setiap massa dilhubungkan melalui jalur penyaliran yang memungkinkan massa tersebut berinteraksi, sehingga ketiga bangunan tetap berada sebagai satu kesatuan youth hub.

