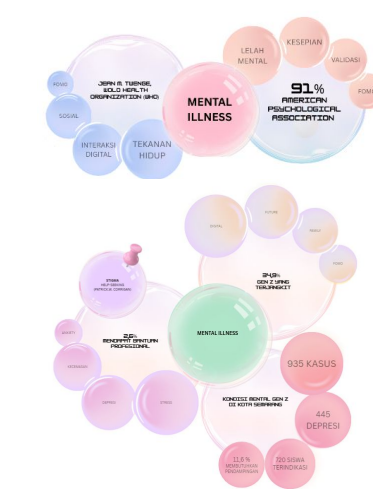


TA 162 PERANCANGAN FASILITAS HIBURAN YOUTH WELLNESS HUB SEBAGAI MEDIA PEMULIHAN PSIKOLOGIS GEN Z DI KOTA SEMRANG

LATAR BELAKANG

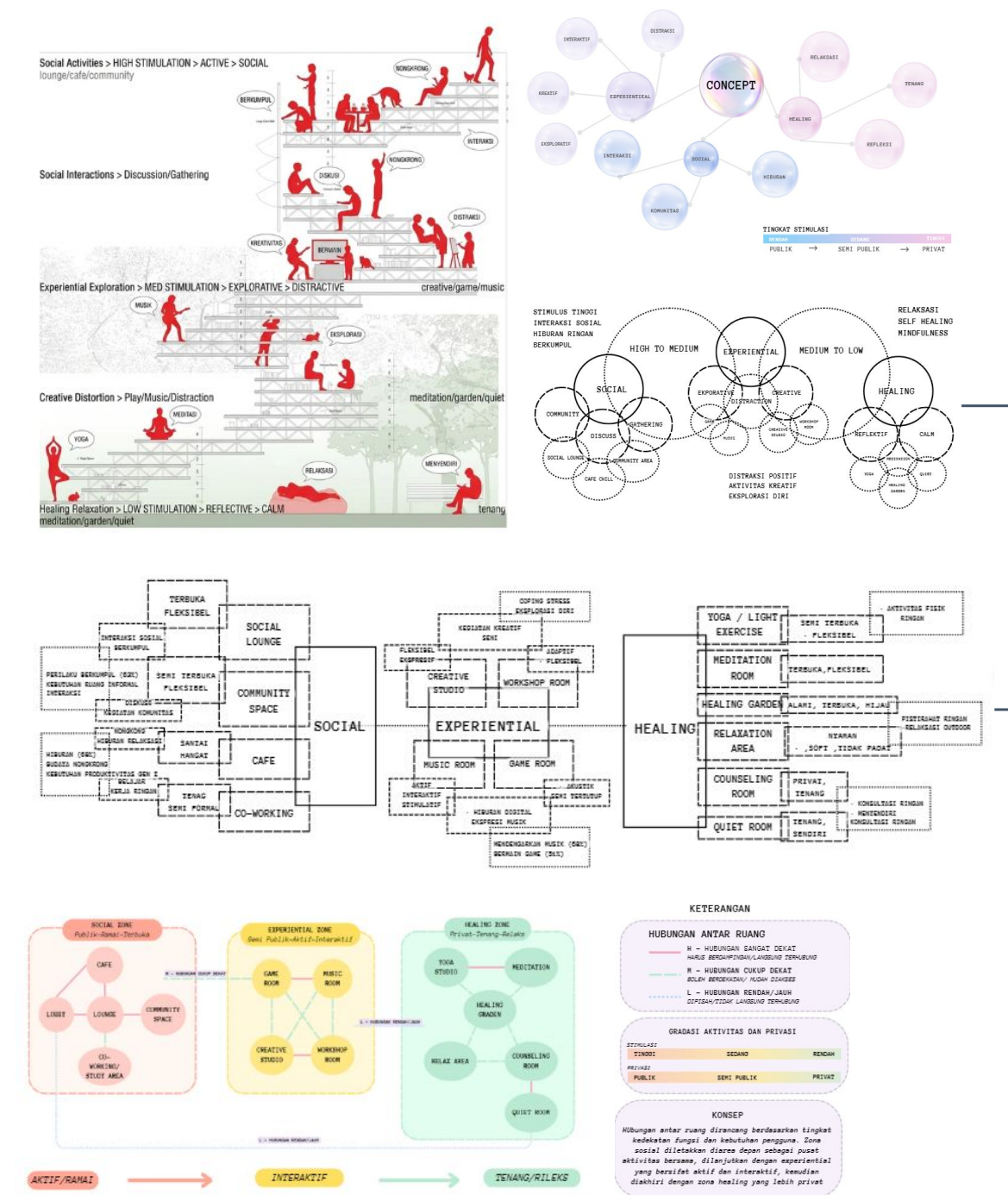
Kesehatan mental generasi muda menjadi isu penting dalam konteks kehidupan perkotaan, terutama pada Generasi Z yang rentan mengalami tekanan psikologis seperti stres, burnout, kecemasan ringan, dan kesepian. Di Kota Semarang, tingginya aktivitas pelajar, mahasiswa, dan pekerja muda menunjukkan adanya kebutuhan terhadap ruang publik yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat rekreasi, tetapi juga mampu mendukung interaksi sosial dan relaksasi emosional. Namun, fasilitas yang tersedia saat ini masih didominasi oleh ruang hiburan konsumtif serta layanan kesehatan formal yang cenderung memiliki citra klinis. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya alternatif ruang publik yang lebih inklusif, informal, dan preventif dalam mendukung kesejahteraan psikologis generasi muda.

ISU PERANCANGAN



Isu utama dalam perancangan ini adalah bagaimana menghadirkan ruang hiburan yang mampu berperan sebagai media pemulihan psikologis tanpa menghadirkan kesan klinis. Generasi muda cenderung membutuhkan ruang yang aman, fleksibel, tidak menghakimi, serta bebas dari stigma kesehatan mental. Oleh karena itu, Youth Wellness Hub dirancang sebagai fasilitas publik non-klinis yang mengintegrasikan fungsi hiburan, ruang sosial, aktivitas kreatif, dan area wellness. Melalui pendekatan social space, experiential space, dan healing space, perancangan ini diharapkan mampu membentuk lingkungan yang mendukung keseimbangan emosional, ekspresi diri, serta pemulihan psikologis secara preventif.

KONSEP PERANCANGAN



LOKASI TAPAK



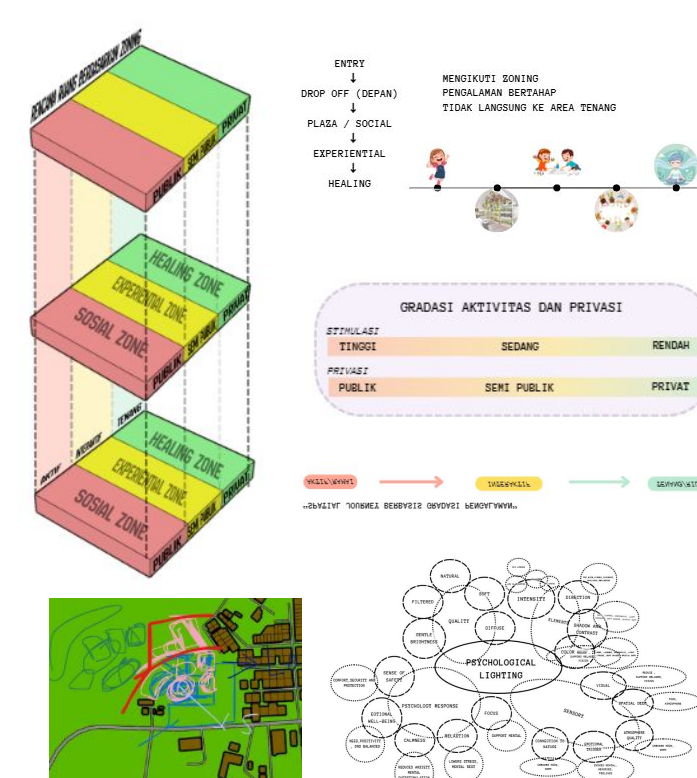
JALAN IMAM SOEPARTO

Tapak berlokasi di Jalan Imam Soeparto, kawasan Tembalang, Kota Semarang, dengan luas sekitar ±1 hektar. Lokasi ini dipilih karena dekat dengan kawasan pendidikan, permukiman, serta aktivitas generasi muda. Kondisi tapak yang cukup strategis dan mudah diakses mendukung perancangan Youth Wellness Hub sebagai ruang publik non-klinis untuk interaksi, rekreasi, dan pemulihan psikologis.

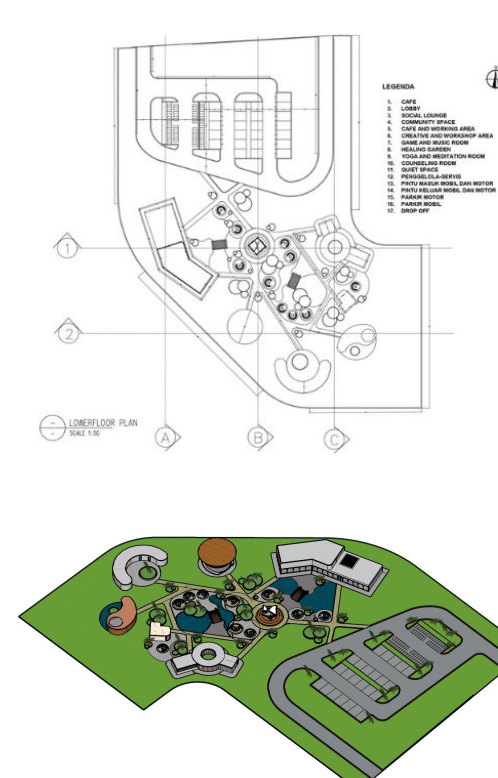
ANALISIS TAPAK



ZONASI SITE - KONSEP



DENAH



TAMPAK



HASIL DESAIN EKSTERIOR



HASIL DESAIN INTERIOR

