

ABSTRAK

Urbanisasi yang masif membentuk kehidupan masyarakat urban yang padat, cepat, dan monoton, sehingga meningkatkan stres dan kejenuhan mental (*urban stress*), mengurangi interaksi dengan alam, serta membatasi ruang rekreasi yang bersifat restoratif. Kondisi ini menunjukkan perlunya fasilitas yang tidak sekadar menjadi tempat berlibur, tetapi mampu menghadirkan pengalaman ruang sebagai pelepasan dari realitas keseharian. Tugas Akhir ini merancang Resort Bintang Lima dengan konsep *escaping reality* melalui pendekatan *worldbuilding* untuk menciptakan lingkungan imersif yang terpisah dari konteks urban. Metode *rule-based generative design* berbasis NetLogo digunakan untuk menghasilkan pola organisasi ruang dua dimensi berbasis aturan, yang kemudian dikembangkan secara parametrik ke bentuk tiga dimensi menggunakan Rhino-Grasshopper. Integrasi pendekatan naratif dan komputasional ini diharapkan menghasilkan rancangan resort yang imersif, restoratif, dan menyatu dengan alam sebagai respons inovatif terhadap isu stres urban kontemporer.

Kata Kunci : Urban Stress, Escaping Reality, Resort Bintang Lima, Worldbuilding, Rule-Based Generative Design, Parametric Architecture, Desain Imersif