

ABSTRAK

Isu kesehatan mental pada generasi muda menjadi salah satu tantangan penting dalam kehidupan perkotaan. Hasil *Indonesia National Adolescent Mental Health Survey* menunjukkan bahwa sekitar 34,9% remaja di Indonesia mengalami setidaknya satu masalah kesehatan mental, sementara tingkat pencarian bantuan profesional masih rendah akibat stigma terhadap layanan kesehatan mental formal. Kondisi ini menunjukkan perlunya pendekatan alternatif yang mampu mendukung kesejahteraan psikologis generasi muda melalui ruang publik yang bersifat preventif dan non-klinis.

Kota Semarang sebagai kota metropolitan dan kota pendidikan memiliki dominasi penduduk usia produktif sebesar 66,37% dari total populasi. Tingginya aktivitas pelajar, mahasiswa, dan pekerja muda menunjukkan kebutuhan terhadap ruang publik yang mampu mendukung interaksi sosial, rekreasi, serta relaksasi emosional. Namun, tipologi ruang hiburan di kota ini masih didominasi oleh aktivitas konsumtif seperti pusat perbelanjaan dan kafe.

Penelitian ini bertujuan merancang **Youth Wellness Hub** sebagai fasilitas hiburan yang berfungsi sebagai media pemulihan psikologis generasi muda di Kota Semarang. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif-deskriptif melalui studi literatur, studi preseden arsitektur, analisis konteks kota, serta analisis perilaku pengguna.

Konsep perancangan mengintegrasikan tiga pendekatan utama yaitu **social space**, **experiential space**, dan **healing space** melalui prinsip *experiential architecture*, *healing environment*, serta konsep *third place*. Strategi desain diterapkan melalui *spatial sequencing*, pengalaman multisensori, integrasi elemen alam, serta ruang sosial yang fleksibel. Perancangan ini diharapkan mampu menghadirkan tipologi ruang publik yang tidak hanya berfungsi sebagai fasilitas hiburan, tetapi juga sebagai ruang sosial yang mendukung kesejahteraan mental generasi muda.

Kata kunci: Youth Wellness Hub, kesehatan mental, generasi Z, *experiential architecture*, *healing environment*.