

ABSTRAK

Pergeseran paradigma pendidikan tinggi pada abad ke-21 menuntut keseimbangan antara penguasaan *hard skill* dan pengembangan *soft skill*. Keterampilan seperti komunikasi, kerja sama tim, dan pemecahan masalah tidak dapat diperoleh secara optimal melalui pembelajaran formal di dalam kelas, melainkan melalui interaksi sosial dan keterlibatan dalam kegiatan non-akademik. Universitas Negeri Semarang (UNNES) sebagai perguruan tinggi negeri berbadan hukum memiliki komitmen untuk menghasilkan lulusan yang kompeten dan berkarakter melalui penguatan kedua aspek tersebut. Namun, kondisi eksisting Pusat Kegiatan Mahasiswa (PKM) dan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) di UNNES menunjukkan adanya keterbatasan kapasitas, fragmentasi aktivitas, serta rendahnya kualitas ruang yang belum mampu mendukung interaksi dan kolaborasi mahasiswa secara optimal.

Permasalahan tersebut melatarbelakangi perlunya redesain PKM UNNES dengan pendekatan yang mampu mengakomodasi kebutuhan ruang sekaligus mendorong interaksi sosial yang lebih intensif. Pendekatan *Third Place* dipilih sebagai konsep utama karena mampu menghadirkan ruang netral, inklusif, dan informal yang menjadi wadah interaksi sosial di luar ruang akademik dan domestik. Melalui pendekatan ini, PKM diharapkan dapat bertransformasi menjadi “ruang tamu kampus” yang hidup, fleksibel, dan mendorong terbentuknya komunitas yang dinamis.

Kata kunci: Pusat Kegiatan Mahasiswa, *Third Place*, Redesain, Arsitektur Kampus.