



Upaya masyarakat juga pemerintah sendiri sering dilakukan untuk memperkenalkan beberapa potensi yang dimiliki Kota Cimahi, bahkan diperkenalkan dalam festival internasional. Hambatannya ada beberapa yang tidak berjalan baik dan kurangnya promosi yang diterima masyarakat luas. Kota Cimahi perlu mengangkat lagi slogan CERDAS yaitu Cimahi “Creative, Egaliter, Responsif, Dinamis, Agamis, dan Sinambungan, agar tidak hanya terdengar sebagai slogan seperti biasanya tanpa tindakan yang nyata.

Kota-kota yang berdampingan dengan Kota Cimahi seperti Kota Bandung, Kabupaten Bandung, Kabupaten Bandung Barat sebenarnya bisa dijadikan motivasi untuk bersaing dibidang seni budaya dan pariwisata oleh Kota Cimahi. Asalkan adanya keinginan yang konsisten untuk menjadikan cimahi kota yang seni budaya dan pariwisatanya dikenal lebih dari kota-kota tetangganya. Juga memanfaatkan sumber daya dan fasilitas yang ada, sarana prasarana, pihak - pihak yang dapat turut bantu untuk membangun cimahi lebih baik lagi, juga mempromosikannya dengan memanfaatkan promosi dengan keberhasilan terbesar seperti melalui media sosial juga event creative.

Berdasarkan keluhan yang ada dari masyarakat juga para pelaku seni budaya, bahwa sarana prasarana yang tidak mendukung juga kekurangan sumber daya alam menjadi sulitnya perkembangan Kota Cimahi disini. Ini menjadi hambatan karena rasa tidak yakinnya masarakat juga pemerintah untuk memajukan Cimahi. Tidak memiliki gedung pertunjukan yang layak, tempat yang sulit dijangkau, menjadi hambatan penting.

Dari uraian diatas, penulis tertarik untuk merancang sebuah Gedung pertunjukan di Kota Cimahi, dengan judul “Perancangan Gedung Pertunjukan Bumi Sangkuriang Cimahi” dengan harapan dapat menjadi tempat para pelaku seni budaya dan pariwisata di kota cimahi untuk berkreatifitas dan juga dapat memajukan seni budaya dan pariwisata Kota Cimahi

## **1.2 Maksud dan Tujuan**

### **1.2.1 Maksud**

Maksud dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

Mengemukakan gagasan/ ide rancangan yang dapat membantu para pelaku seni budaya di kota Cimahi untuk mengembangkan kreatifitas seni dan budaya, serta meningkatkan pariwisata.

### **1.2.2 Tujuan**

Sasaran utama dalam proses perancangan Gedung Pertunjukan Bumi Sangkuriang Cimahi ini adalah :

- a. Menghasilkan sarana yang dapat mewadahi kegiatan - kegiatan seni budaya di kota cimahi
- b. Menghasilkan sarana yang dapat mewadahi para seniman dan musisi baik dalam maupun luar kota untuk menampilkan sebuah pertunjukan

## **1.3 Permasalahan Perancangan**

- a. Bagaimana mengolah ruang dan sirkulasi gedung pertunjukan sehingga dapat memberikan kenyamanan bagi pengunjung, artis dan juga pengelola
- b. Bagaimana merancang auditorium agar memberikan kenyamanan saat pengunjung menonton pertunjukan, baik dari sirkulasi di dalam auditorium, standar kursi, jarak pandang penonton, dan juga memiliki akustik ruang yang ideal

## **1.4 Pendekatan Perancangan**

Perencanaan Gedung Pertunjukan Bumi Sangkuriang Cimahi akan dilakukan pendekatan perancangan :

- a. Studi Lapangan terhadap lahan proyek yang mencakup kondisi sekitar lahan, studi lingkungan fisik, bangunan dan suasana yang ada di sekitar tapak
- b. Studi banding tentang gedung pertunjukan atau proyek sejenis
- c. Studi literatur mengenai gedung pertunjukan
- d. Menerapkan ketentuan dan peraturan yang dijadikan standar perancangan gedung pertunjukan

## 1.5 Lingkup Perancangan

Adapun lingkup kegiatan pada perancangan “Gedung Pertunjukan Bumi Sangkuriang Cimahi” ini adalah sebagai berikut :

### 1.5.1 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah secara kuantitatif dan kualitatif dari sumber data primer maupun sekunder sebagai bahan untuk analisis

### 1.5.2 Analisis

Melakukan analisis secara detail dari data data yang telah didapatkan saat proses pengumpulan data

### 1.5.3 Penyusunan Dasar Perencanaan & Perancangan

#### a. Konsep dasar perancangan Tapak

- KDB & KLB
- Pemintakanan
- Peletakan Massa
- Sistem sirkulasi, aksesibilitas dan parkir

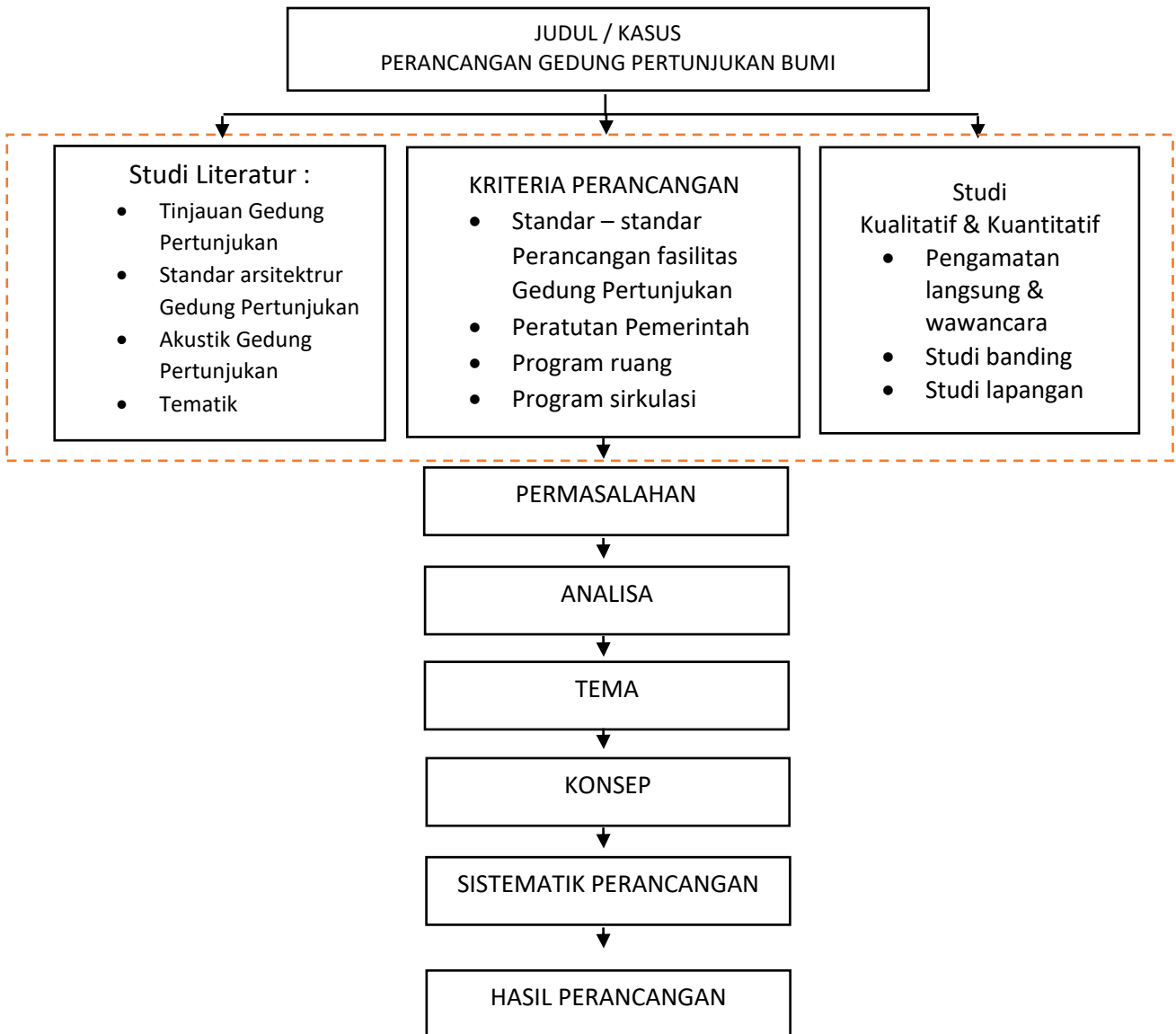
#### b. Konsep dasar perancangan bangunan

- Program ruang dan program aktifitas
- Fasilitas
- Penghawaan & Pencahayaan
- Sirkulasi
- Warna & Material

#### c. Proses Desain

Merupakan pemaparan secara detail dan rinci dari semua proses diatas secara visual ke dalam bentuk gambar yang di terapkan pada design.

## 1.6 Kerangka Berfikir



Gambar 1.2 Kerangka Berfikir

Sumber : Data Pribadi

## 1.7 Sistematika Laporan

Sistematika pembahasan laporan pendahuluan ini disusun sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

BAB I memaparkan tentang latar belakang pemilihan proyek, maksud & tujuan, pendekatan perancangan, ruang lingkup perancangan, kerangka berfikir & sistematika pembahasan laporan.

### BAB II DESKRIPSI PROYEK

BAB II memaparkan deskripsi umum proyek, pemaparan judul proyek, pembahasan literatur, program ruang, kebutuhan ruang dan studi banding proyek sejenis.

### BAB III ELABORASI TEMA

BAB III memaparkan latar belakang tema yang dipilih, interpretasi tema serta bahasan seputar tema lainnya.

### BAB IV ANALISIS

BAB IV memaparkan proses analisis terhadap suatu objek yang dihasilkan dari data – data yang diperoleh pada saat tahap pengumpulan data.

### BAB V KONSEP PERANCANGAN

BAB V memaparkan konsep perancangan yang digunakan dan diterapkan pada design

### BAB VI HASIL PERANCANGAN

BAB VI memaparkan hasil rancangan berupa produk produk desain arsitektural yang telah dirancang berdasarkan tema dan konsep yang telah ditentukan sebelumnya