

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi yang mendominasi segala aspek kehidupan manusia sangat berperan dalam membantu pekerjaan serta mempermudah manusia dalam menyelesaikan masalah secara efektif dan efisien.

Seiring dengan pertumbuhan ekonomi dan bertambahnya populasi manusia, permintaan untuk kebutuhan rumah tinggal juga semakin bertambah, dikarenakan tempat tinggal merupakan kebutuhan primer bagi manusia. Hal ini memicu banyak kalangan untuk berkreasi dalam merancang bangunan rumah tinggal khususnya perumahan, baik itu dari pemerintah maupun swasta.

Dalam perancangan suatu bangunan umumnya para desainer developer maupun instansi pemerintah masih banyak yang mengacu pada sistem manual, sehingga hasil dari perancangan bangunan tersebut masih berupa visualisasi 2D. Hal ini memerlukan waktu yang relatif lama dan memakan banyak biaya. Pengoptimalisasian perancangan suatu bangunan menggunakan teknologi komputer banyak memberikan pengaruh, baik dari segi efisiensi maupun efektifitas.

PT. Griya Melia Asri merupakan salah satu perusahaan di Baturaja yang bergerak dibidang bisnis perumahan dan properti. Namun dalam hal perancangan bangunan masih menerapkan sistem manual, sehingga hasil dari rancangan rumah masih berupa visualisasi 2D.

Pada bulan agustus tahun 2000 dirilis sebuah aplikasi modelling yang dikembangkan oleh Trimble inc. Aplikasi tersebut adalah Sketchup. Aplikasi ini

sangat handal dalam membuat suatu desain fisik seperti gedung, rumah, dan lain-lain. Selain mempermudah dalam merancang desain, keunggulan dari sketchup juga mempermudah membangun rancangan 3D yang berguna untuk memberikan kesan yang lebih menarik dan mempermudah untuk memprediksi visualisasi dari rancangan bangunan tersebut. Meskipun memberikan banyak keunggulan serta kemudahan dalam membuat rancangan 3 dimensi, masih banyak yang belum mengetahui tentang aplikasi modelling yang satu ini.

Berdasarkan uraian diatas peneliti mencoba mensinkronisasikan rancangan bangunan dalam bentuk 3D menggunakan aplikasi sketchup sehingga hasil akhir rancangan dapat diprediksi visualisasinya dan diharapkan penelitian ini bisa menambah referensi dalam hal merancang bangunan dengan memanfaatkan teknologi komputer, khususnya menggunakan aplikasi Sketchup. hal inilah yang dituangkan dalam penelitian yang berjudul **“Perancangan Bangunan Rumah dan Rencana Anggaran Biaya Menggunakan Aplikasi Sketchup Pada Perumahan Griya Melia Asri Di Kecamatan Baturaja Timur Kabupaten Ogan Komering Ulu”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “bagaimanakah proses perancangan bangunan berbentuk visualisasi 3D menggunakan aplikasi Sketchup ?”

1.3 Tujuan Penelitian

- a. Membuat rancangan bangunan rumah berbentuk visualisasi 3D menggunakan aplikasi Sketchup
- b. Membuat Rencana Anggaran Biaya (RAB)

1.4 Manfaat Penelitian

- a. Dengan dilakukannya proses perancangan bangunan dalam bentuk visualisasi 3D maka hasil suatu rancangan bangunan bisa diperkirakan hasil akhirnya.
- b. Menambah referensi pengetahuan tentang perancangan bangunan 3D menggunakan Sketchup.
- c. Rancangan bangunan dalam bentuk visualisasi 3D lebih menambah nilai estetika dan mempermudah dalam penyampaian informasi dari bangunan tersebut.