

LKPD

Pemodelan Gedung dengan Teknologi BIM

Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan
SMK Fase F

Siti Aidha kalsum



Kelompok :

Nama :



I. Petunjuk Penggunaan

1. Isilah terlebih dahulu identitas kelompok pada kolom yang disediakan
2. Pelajari terlebih dahulu materi/bahan ajar mengenai potongan kuda-kuda dan detail
3. Manfaatkan peralatan yang disediakan sekolah dengan baik.
4. Kerjakan tugas praktik dan latihan soal Anda sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan
5. Setiap anggota kelompok wajib berpartisipasi aktif dalam diskusi untuk menambah poin kelompok
6. Kerjakan tugas dan latihan dengan teliti dan cermat sesuai waktu yang telah ditentukan

II. Keselamatan Kerja

1. Periksa dan pastikan semua peralatan listrik berfungsi dengan baik dan aman
2. Save pekerjaan Anda terlebih dahulu pada folder yang ditentukan.
3. CTRL+S secara berkala untuk keamanan file Anda.

III. Daftar Alat / Komponen Praktik

No.	Nama Alat/komponen	Spesifikasi	Jumlah
Alat			
1	PC / Laptop	Motherboard geforce RTX Nvida, processoeer intel core i7	1 unit /murid
		VGA 8 Gb, RAM 8Gb, Keyboard, mouse, monitor	
		RAM 8Gb	
Komponen			
1	Operating System	Win 64	1 unit /murid
2	Software	Autodesk Revit for Student, ms. Office, chrome	1 unit /murid

Elemen

Desain Pemodelan Bangunan

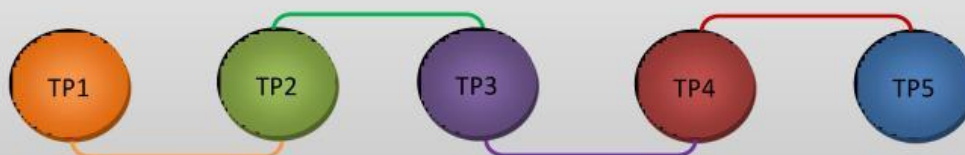
Capaian Pembelajaran

Pada akhir Fase F peserta didik mampu menggambar 2D & 3D arsitektur, struktur, interior dan eksterior gedung. Peserta didik membuat visualisasi animasi desain yang informatif (perencanaan, teknik pemodelan, gambar rumah sederhana dan bertingkat) dengan menggunakan teknologi Building Information Modelling (BIM) di bidang desain pemodelan dan informasi bangunan.

Tujuan Pembelajaran

1. Murid dapat memahami gambar rangka kap atap dengan benar
2. Murid dapat memahami konstruksi rangka kap atap dengan benar
3. Murid dapat memahami bagian-bagian rangka kap atap dengan benar
4. Murid mampu memahami perbedaan ketebalan garis rangka kap atap dengan benar
5. Murid mampu rangka kap atap dengan aplikasi perangkat lunak AutoCAD dengan benar

Alur Tujuan Pembelajaran



**Apa yang dimaksud
rangka kap atap?**



01



Tuliskan fungsi utama rangka kap atap!.



Amati petunjuk di bawah ini!



ALUR PRAKTIK MENGGAMBAR RANGKA KAP ATAP



Menggambar potongan kuda-kuda



Proyeksi potongan kuda-kuda secara ortogonal



Menentukan bagian terpotong dan tidak terpotong yang nampak pada denah kap atap

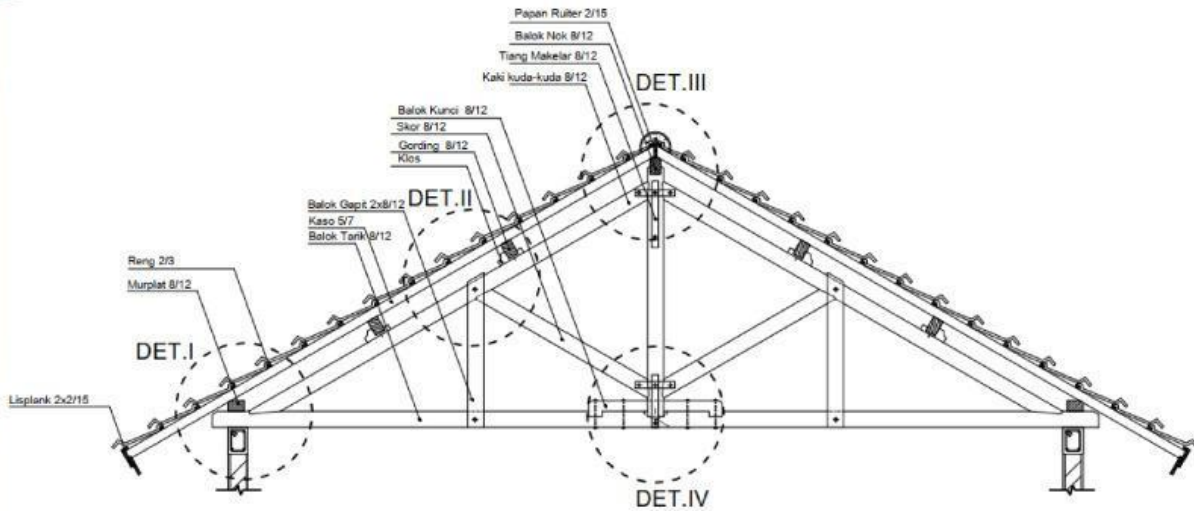


Memberikan keterangan pada setiap rangka atap



1

Menggambar potongan kuda-kuda

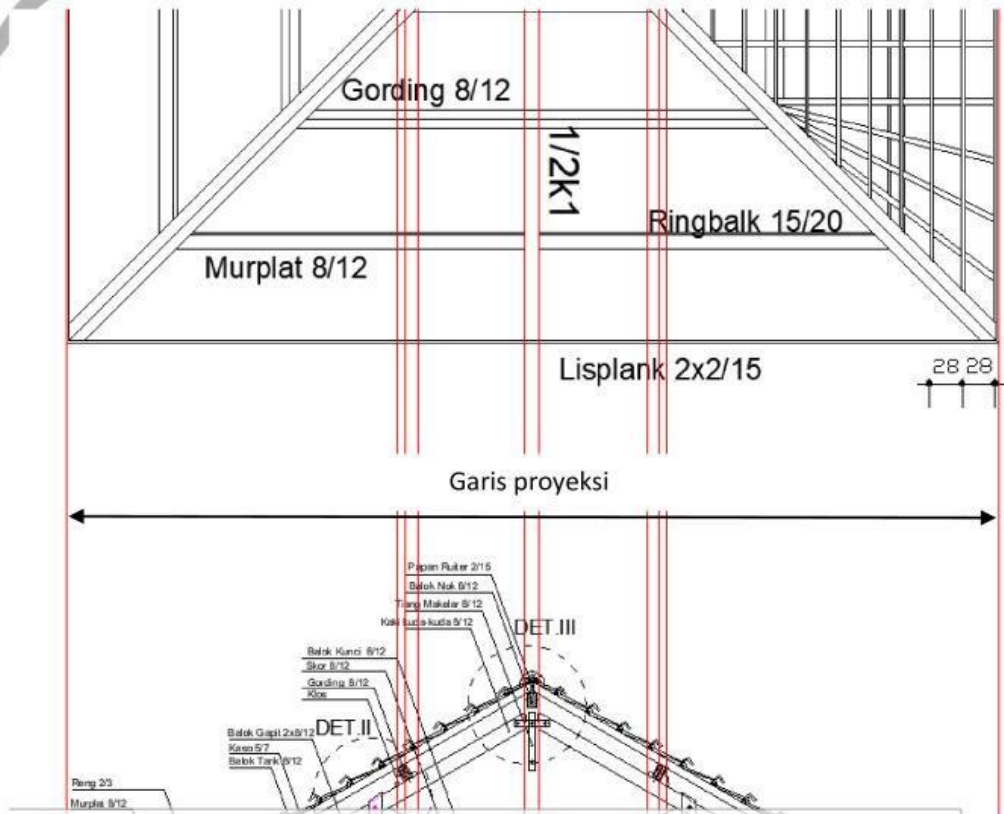


POTONGAN KUDA-KUDA
SKALA 1:50



2

Proyeksi denah secara orthogonal

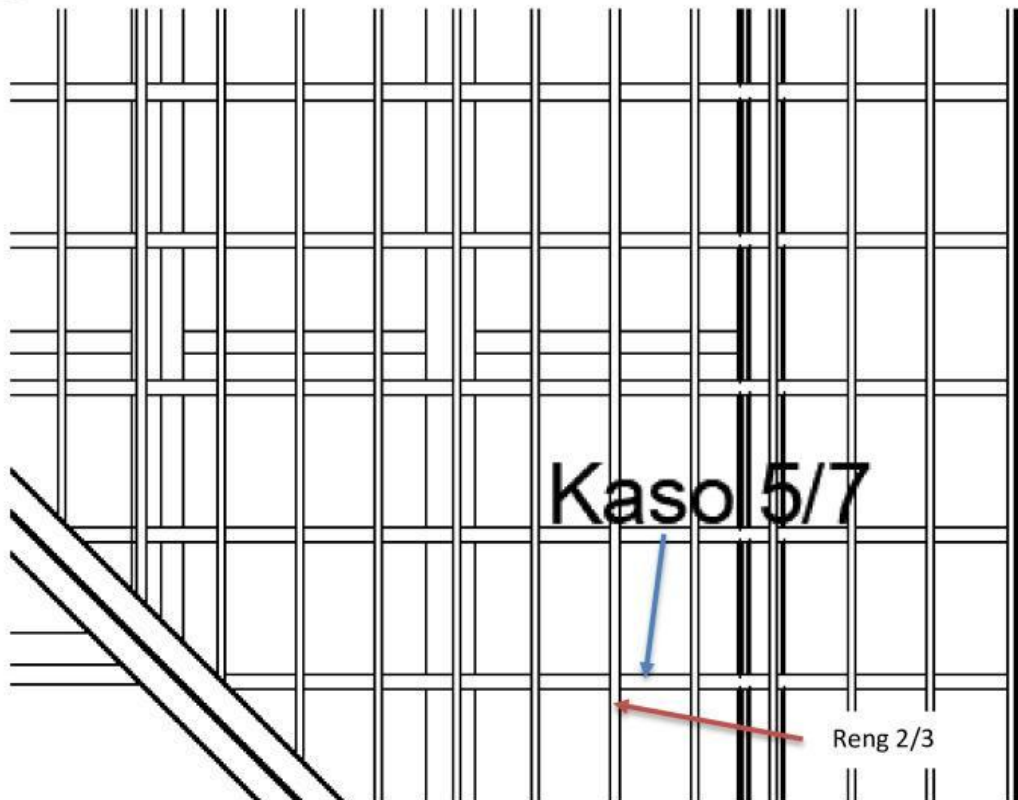


Ayo Simak Video Berikut ini!



3

**Menentukan bagian terpotong
dan tidak terpotong yang
nampak pada denah kap atap**



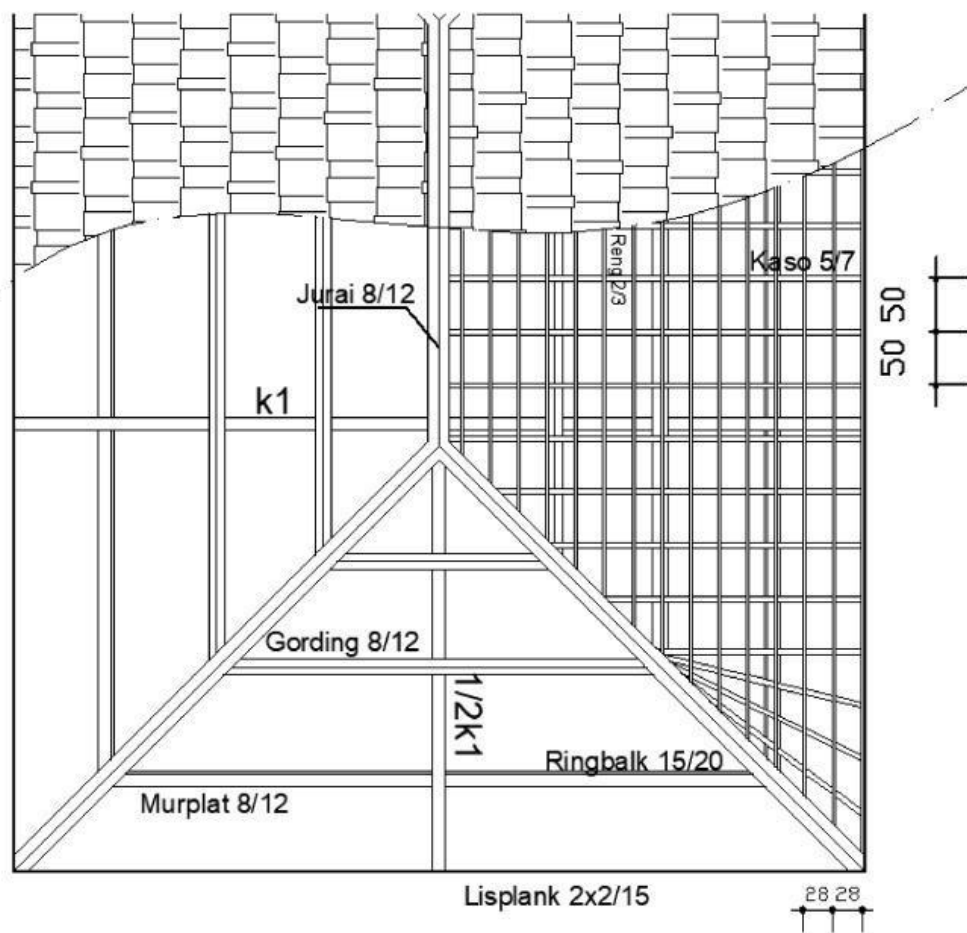
Keterangan:

Seperti contoh gambar, reng merupakan rangka atap yang terletak diatas kaso. Maka garis kaso yang ada didalam reng akan dipotong



4

Memberikan keterangan
pada setiap rangka atap



Petunjuk Pelaksanaan

General

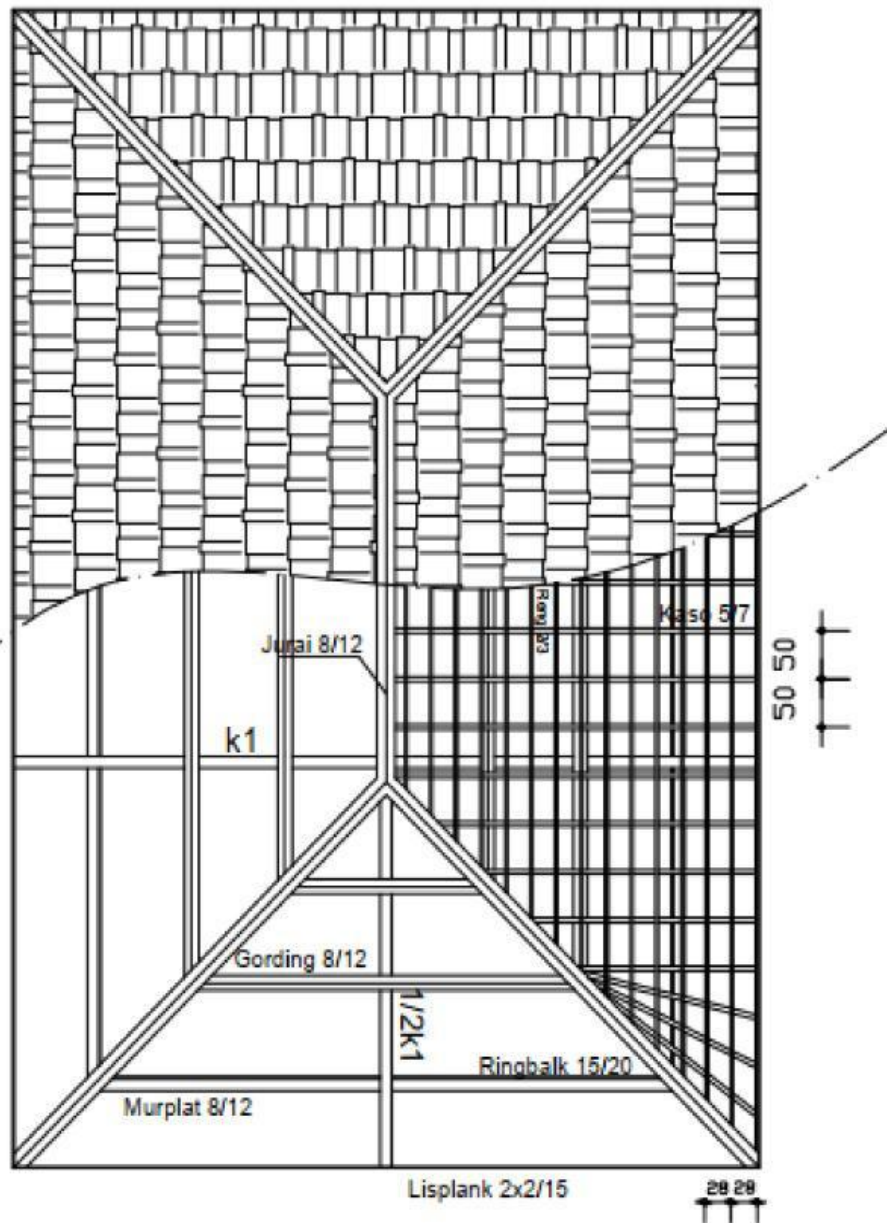
Petunjuk Umum

1. Buka video tutorial yang terlampir di LKPD ini
2. Simak setiap langkah yang diperagakan dalam video hingga selesai sebelum mulai menggambar
3. Selama praktik, pause atau ulangi bagian video jika diperlukan untuk menyesuaikan tahapan di perangkat lunak.



Gambar Kerja

Integrasikan gambar kerja berikut sesuai Alur Praktik Menggambar Rangka Kap Atap !



RANGKA KAP ATAP
SKALA 1:100

