

# **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Sintang  
Program Keahlian : Teknik Konstruksi dan Properti  
Kompetensi Keahlian : Desain Permodelan dan Informasi Bangunan  
Mata Pelajaran : Konstruksi dan Utilitas Gedung  
Tema Pembelajaran : Gambar Tampak Gedung  
Kelas/ Semester : XI/ I (Satu )  
Tahun Pelajaran : 2021 / 2022  
Durasi : 1 x 10 Menit



**DI SUSUN OLEH :  
HERU IRVANNY, ST  
NIP : 19830222 201402 1002**

**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
PROPINSI KALIMANTAN BARAT  
SMK 1 SINTANG  
2021 / 2022**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Sintang
Program Keahlian	: Teknik Konstruksi dan Properti
Kompetensi Keahlian	: Desain Permodelan dan Informasi Bangunan
Mata Pelajaran	: Konstruksi dan Utilitas Gedung
Tema Pembelajaran	: Gambar Tampak Gedung
Kelas/ Semester	: XI/ I (Satu )
Tahun Pelajaran	: 2021/ 2022
Durasi	: 1 x 10 menit ( 1 x Pertemuan )

### A. Kompetensi Inti

KI-3 (Pengetahuan) : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Desain Permodelan dan Informasi Bangunan. Pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional..

KI-4 (Keterampilan) : Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Desain Permodelan dan Informasi Bangunan. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.5.Menerapkan prosedur pembuatan gambar tampak gedung 4.5.Membuat gambar tampak gedung	4.5.1. Membuat gambar tampak gedung

### C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran:

1. Peserta didik dapat membuat gambar tampak depan dan tampak samping bangunan sederhana

### D. Materi Pembelajaran

Menggambar tampak depan dan tampak samping pada perangkat lunak

### E. Pendekatan, Metode dan Model Pembelajaran

1. Pendekatan : Student Centered
2. Model : *Direct Instruction Learning*
3. Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Demontrasi, Penugasan dan Praktek

## **F. Alat, Media dan Bahan Pembelajaran**

**Media** : Video Pembelajaran, Slide Power Point

**Alat** : Laptop, LCD Proyektor, Printer, Papan Tulis

**Bahan** : Kertas, Spidol

## **G. Sumber Belajar**

1. *Hand Out*

2. *Proyek Pribadi Guru Pengampu*

3. Teknik Konstruksi Bangunan Gedung Sederhana ( *A.G Thamrin, 2008* )

## **H. Penilaian Pembelajaran**

a. Teknik : Test Praktek Menggambar Tampak

b. Bentuk:

- Penilaian keterampilan (Terlampir)

## I. Langkah Pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Sintaks Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran		Tahap Fase					Waktu
		Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta Didik	F 1	F 2	F 3	F 4	F 5	
Pendahuluan	Fase 1 Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa	1. Guru masuk ke kelas dan <b>mengucap Salam</b> kepada Siswa	1. Siswa Menjawab salam yang di ucapkan Guru						
		2. Guru <b>Memimpin Do'a</b> dan berdo'a bersama siswa sebelum memulai pelajaran	2. Siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing - masing						
		3. Guru <b>melakukan Presensi</b> kelas atau menanya kepada ketua kelas dan sekretaris kelas siapa saja siswa yang tidak masuk	1. Siswa menjawab Presensi						
			2. Ketua kelas dan sekretaris kelas menjawab siapa saja siswa yang absen pada hari tersebut						
	4. Guru <b>memberikan Motivasi</b> kepada siswa sebelum memulai pelajaran	1. Siswa mulai fokus mendengar motivasi dari guru sebelum memulai pelajaran							
	Fase 2 Memberikan gambaran awal materi ajar, Mengecek pemahaman, memberikan umpan balik dan menyampaikan tujuan pembelajaran	1. Guru <b>menyampaikan gambaran awal</b> tentang materi pelajaran yang akan dipelajari hari tersebut	1. Siswa menyimak tentang gambaran awal materi yang akan dipelajari pada hari tersebut						
		2. Guru <b>bertanya</b> dahulu kepada siswa apakah mengetahui atau ada <b>gambaran tentang materi yang akan disampaikan</b>	2. Beberapa siswa yang bisa menjawab silakan angkat tangan untuk menjawab pertanyaan						
3. Guru <b>menyampaikan tujuan pembelajaran</b> pada pertemuan yang sedang berlangsung		3. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang sedang berlangsung							
Inti Pembelajaran	Fase 3 (Keterampilan) Mendemonstrasikan materi ajar dalam keterampilan menggambar	1. Guru memberikan lembar kerja berupa gambar kepada masing – masing siswa	1. Siswa masing masing menerima lembar kerja dan sambil mempelajarinya						
		2. Guru <b>melakukan Praktek dengan cara menggambar secara langsung</b> tentang materi ajar secara berurutan dengan media perangkat Lunak Gambar dan penjelasan dipapan tulis	2. Siswa mencoba memahami tentang prosedur praktek menggambar yang sedang di jelaskan guru didepan dan menerapkan di Laptop dan komputer masing – masing						
		3. Guru <b>mendatangi semua siswa dan mengecek apakah</b> apakah siswa bisa	3. Siswa tetap menggambar pada komputer dan laptop masing – masing dan sambil						

Tahap Pembelajaran	Sintaks Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran		Tahap Fase					Waktu
		Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta Didik	F 1	F 2	F 3	F 4	F 5	
		mengikuti materi praktek menggambar dan apakah ada kesalahan prosedur dalam penggunaan perangkat lunak ketika praktek	mengajukan pertanyaan untuk bagian gambar yang belum jelas kepada guru yang sedang berkeliling						
		4. Guru <b>melanjutkan Praktek pembelajaran</b> dengan media perangkat Lunak Gambar, Power Point dan penjelasan di papan tulis	4. Siswa melanjutkan prakteknya didepan Laptop dan komputer masing – masing dan diharapkan gambar sudah dalam tahap pertengahan						
		5. Guru <b>mendatangi semua siswa dan mengecek kembali</b> apakah semua siswa sudah mengikuti dan menerapkan praktek menggambar dengan baik dan masih ada yang tertinggal jauh dibanding dengan siswa yang lain <b>dan membuka sesi tanya jawab</b> kepada siswa yang ingin bertanya atau mengalami kesulitan	5. Tugas gambar diharapkan sudah mencapai tahap akhir dan finishing, untuk siswa yang mengalami kesulitan atau ada pertanyaan teknis menggambar silakan diajukan kepada guru						

Disahkan Oleh Kepala Sekolah,	Diperiksa Oleh : Waka Kurikulum,	Sintang ,12 Juli 2021 Guru Mata Pelajaran,
<b><u>Maria Victoria, M.Pd</u></b> <b>NIP.19731013 200003 2 005</b>	<b><u>Sri Hartatik, S.Pd, M.Pd</u></b> <b>NIP. 19770127 200301 2 001</b>	<b><u>Heru Irvanny, ST</u></b> <b>NIP. 19830222 2014 02 1002</b>

# MATERI GAMBAR TAMPAK

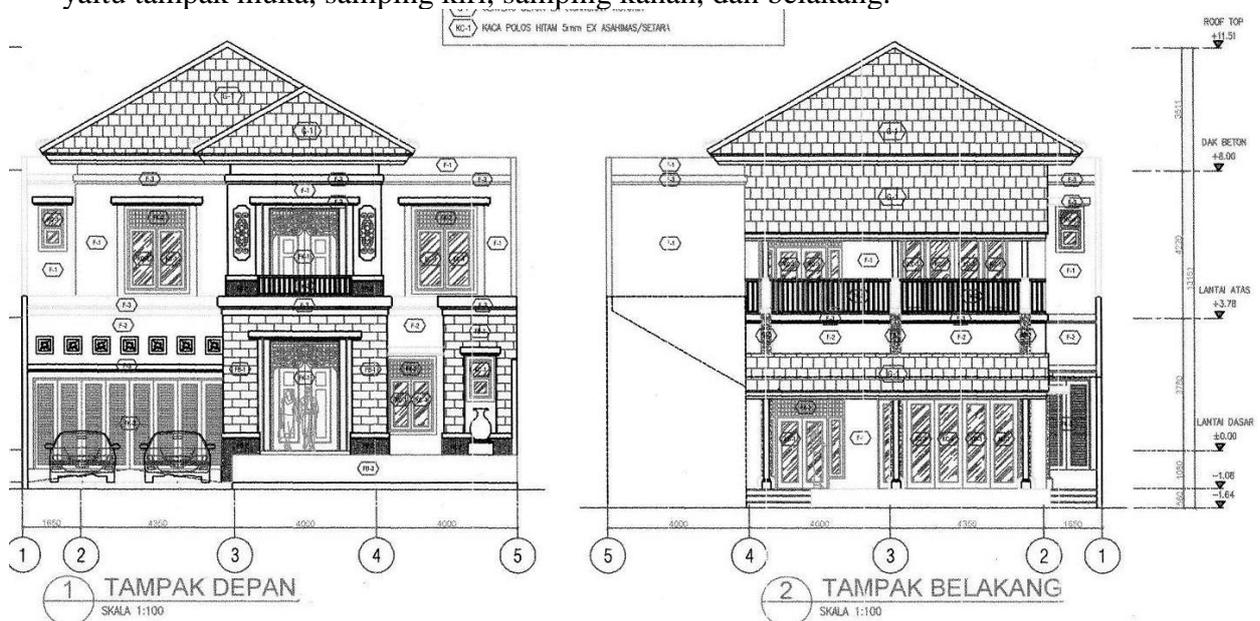
## 1. GAMBAR TAMPAK

### 1.1 Pengertian dasar

Gambar tampak adalah gambar yang menekankan pada permukaan luar yang vertical atau dari arah pandang frontal dimana bentuk objek-objek digambar secara dua dimensi dan dilihat dari luar bangunan.

Tampak merupakan penglihatan mata terhadap bangunan secara tegak lurus, sesuai arah instruksi atau kode yang diberikan. Misalnya tampak muka, tampak samping kanan, tampak utara.

Tampak dapat diartikan juga wujud bangunan secara dua dimensi yang terlihat dari luar bangunan. Gambar Tampak merupakan proyeksi orthogonal, sehingga secara grafis terlihat sebagai gambar dua dimensi yang datar. Gambar tampak terdiri atas empat sisi pandang, yaitu tampak muka, samping kiri, samping kanan, dan belakang.



Gambar 1: Contoh gambar tampak

### 1.2 Tujuan dari gambar tampak

Untuk mengkomunikasikan tampak luar atau eksterior suatu benda/bangunan secara keseluruhan dari sudut pandang tertentu.

### 1.3 Fungsi – fungsi gambar tampak

Gambar tampak berfungsi yaitu untuk menunjukkan :

1. Dimensi bangunan
2. Proporsi
3. Gaya arsitektur
4. Warna dan material
5. Estetika

### 1.4 Kegunaan gambar tampak

1. digunakan pada blueprint suatu bangunan
2. pada brosur-brosur perumahan

### 1.5 Kelebihan gambar tampak

1. lebih jelas menjelaskan proporsi
2. lebih detail dan menampakkan seluruh bidang
3. desain eksterior lebih terlihat jelas

### 1.6 Kekurangan gambar tampak

1. gambar terlihat datar dimana gambar kurang menunjukkan kedalaman suatu bangunan
2. tidak menampilkan informasi apapun tentang interior bangunan
3. tidak menunjukkan struktur bangunan

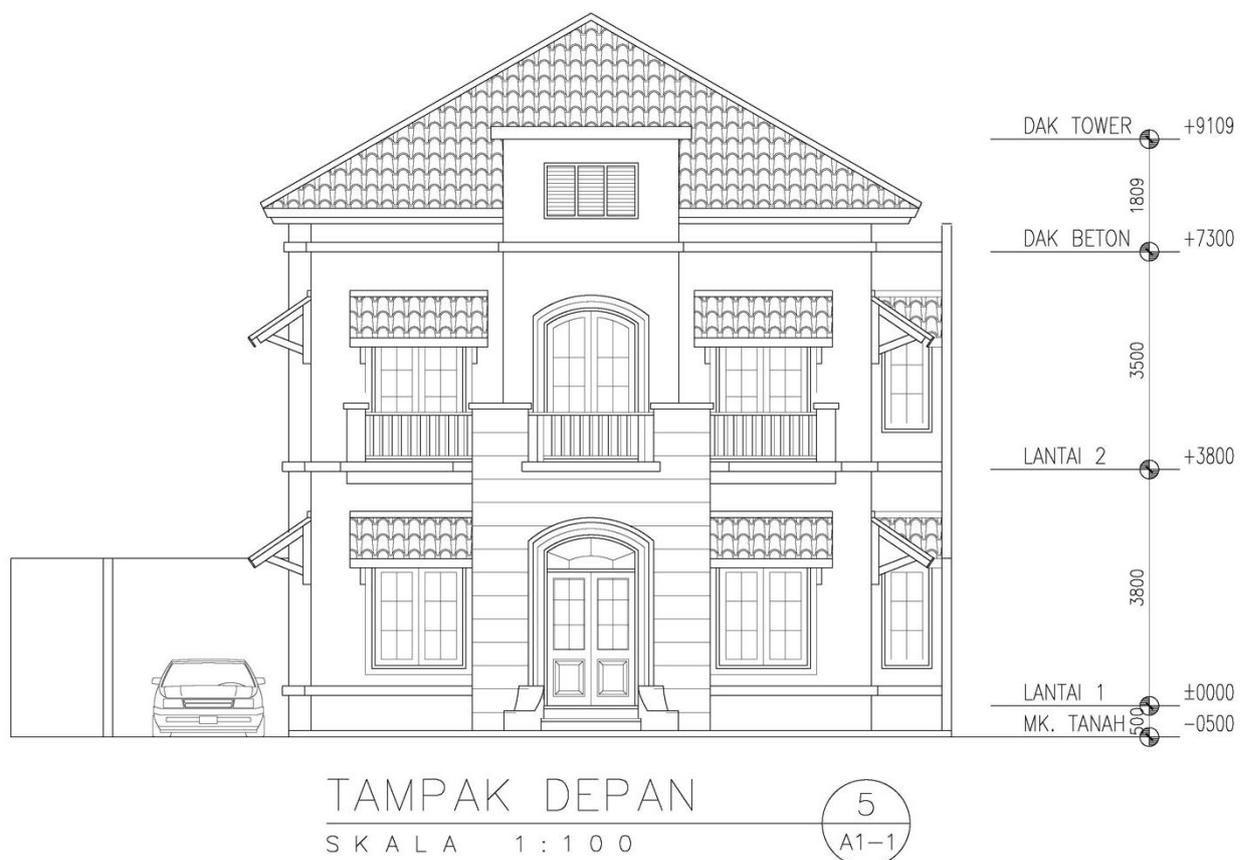
### 1.7 Gambar tampak harus memperlihatkan

1. Karakter dari bangunan itu sendiri
2. Proporsi dan skala terhadap manusia (pemukainya)
3. Segi-segi lain yang menyangkut perihal ekspresi keindahan serta hubungannya dengan gambar denah dan gambar potongan yang memperlihatkan konstruksinya

### 1.8 Perhatian Khusus pada gambar Tampak

1. Letak pintu / jendela
2. Ketinggian bangunan
3. Bentuk atap
4. Tinggi pintu standart T.200 – 210 cm
5. Letak garis ambang kusen dan jendela bawah dan atas diusahakan sama
6. Ketinggian lantai terhadap muka tanah
7. Rendering (pohon / tanaman)

Gambar tampak, potongan dan denah saling melengkapi, hubungan antara tampak dengan denah dan tampak dengan potongan adalah saling melengkapi



*Gambar 2:* Contoh gambar tampak

## 2. KELENGKAPAN DALAM MENKOMUNIKASIKAN GAMBAR TAMPAK

### 2.1 Keterangan gambar

Nama gambar dan skala yang dikomunikasikan

### 2.2 Proyeksi gambar tampak

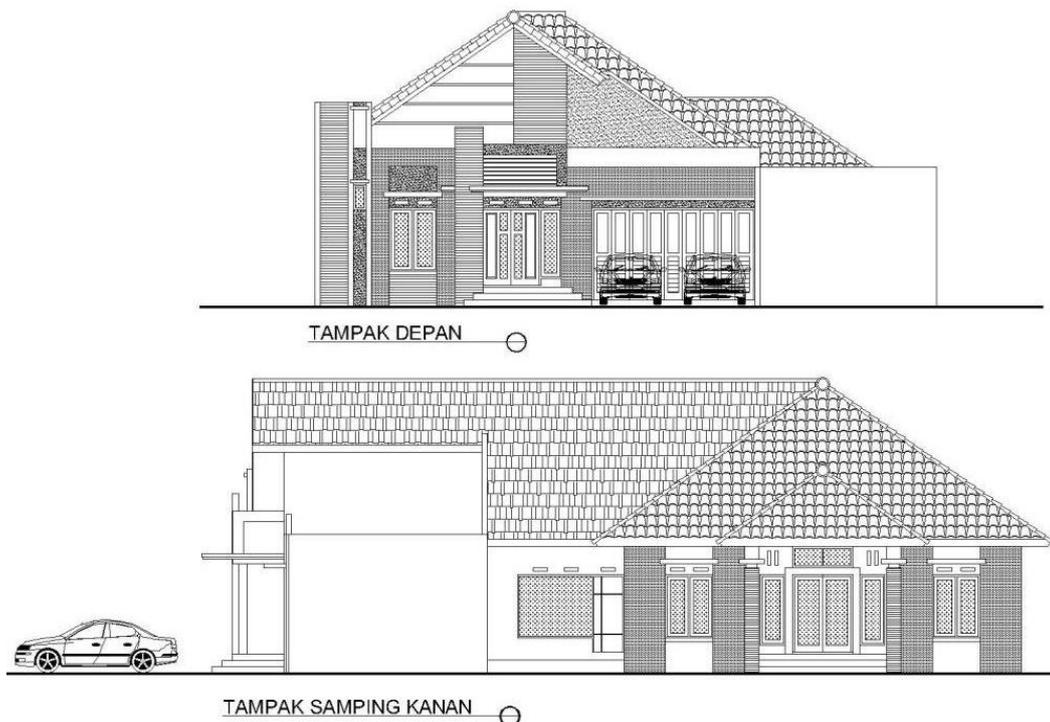
1. Bagian atap
2. Bagian badan
3. Bagian kaki bangunan
4. Lingkungan yang menampakkan alam dan suasana)

### 2.3 Gambar detail tampak Terdiri dari

#### 2.3.1 Bagian atap

1. Bentuk atap
2. Bukaan atap
3. Kemiringan atap
4. Listplank

5. Canopy
- 2.3.2 Bagian badan**
1. Kusen,
  2. Daun
  3. Daun pintu,
  4. daun jendela
  5. Dinding,
  6. Ventilasi,
  7. Kolom Induk ( kalau Lebih menonjol daripada Dinding)
- 2.3.3 Bagian kaki bangunan**
1. Pelapis tambahan di dinding (estetika)
  2. Finishing kaki bangunan pada bagian Teras
  3. Tiang Pilar Pada Teras
- 2.3.4 Bagian lingkungan alam**
1. Posisi lahan Tangga / trap
  2. Skala pohon ( kalau Pakai Gambar Pohon )
  3. Perbandingan tinggi terhadap lebar bangunan menjadikannya berkesan tinggi/rendah dan berkesan seimbang / tidak seimbang
- 2.4 Proyeksi tampak Suasana Arsir dan bayangan yang terdiri dari**
1. Efek cahaya
  2. Penampilan material
  3. Bahan bangunan
- 2.5 Informasi kedalaman ruang yang Terdiri dari:**
1. bidang depan
  2. bidang tengah
  3. bidang belakang ( Tampak teknik bayangan sangat menentukan )



**Gambar 3:** Contoh gambar tampak

**2.6 Informasi karakteristik dari material Masif :**

1. Tembok/batu tempel
2. Kayu/panel papan
3. Genteng/sirap/seng/asbes
4. Warna dinding dan bidang pendukung

**2.7 Informasi karakteristik dari material Transparan**

1. kaca
2. Kerawang/rooster

3. Teralis/tirai sangat ( Tampilan rendering sangat menentukan )
- 2.8 Tampilan gambar tampak yang komunikatif sesuai maksud dan tujuan gambar**
1. Skala komunikatif 1 : 200 atau 1 : 100 --> Diutamakan Dimensi Dan estetika tampak
  2. Skala komunikatif 1:50 --> Diutamakan ketelitian gambar dan keterangan bahan pada tampak

Hasil gambar akan memperlihatkan bentuk atap, pintu dan jendela, model bangunan ataupun tinggi rendahnya bangunan. Adapun skala gambar yang digunakan biasanya sama dengan denah yaitu skala 1 : 100 atau 1 : 50 tergantung besar gambar yang diinginkan atau kertas yang digunakan.

gambar tampak skala 1:50. Mengutamakan ketelitian, detil dan keterangan bahan gambar tampak 1:100. Mengutamakan dimensi dan bentuk estetik

### 3. Prinsip gambar tampak

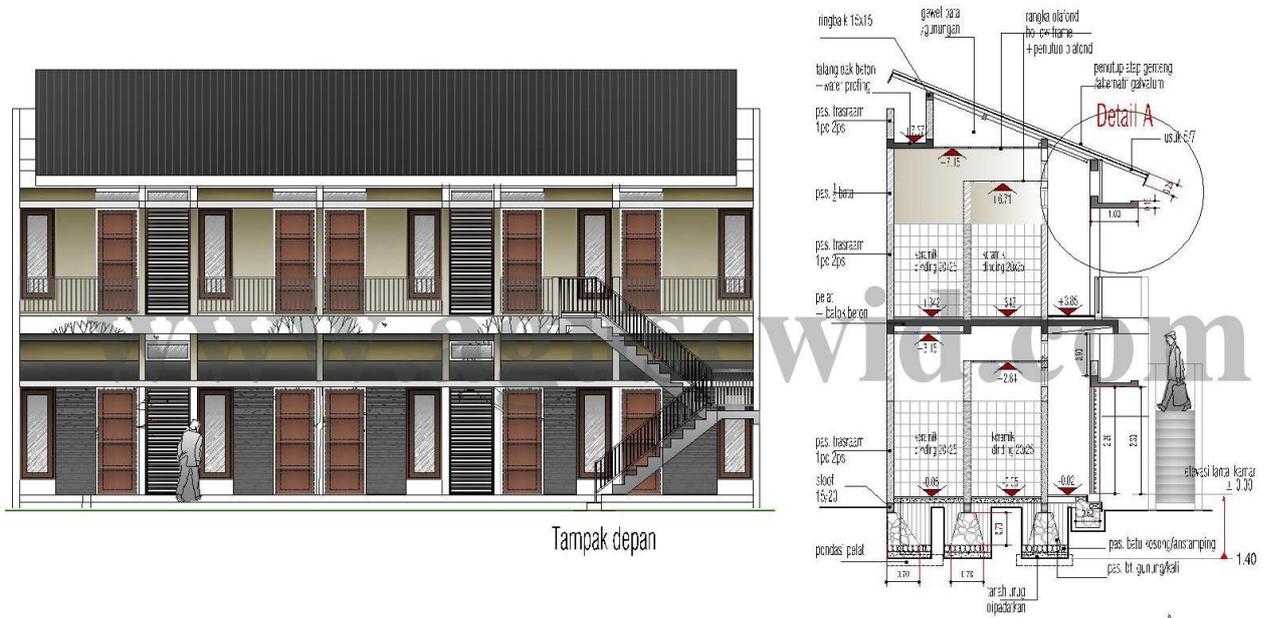
Tampak bangunan paling tidak memiliki 4 arah pandang dari obyek bangunan tersebut. Dalam mengkomunikasikan gambar tampak bangunan, maka faktor tampak berperan penting untuk diperhatikan, faktor lingkungan memberikan estetika tersendiri terhadap obyek bangunan tersebut. Terdapat beberapa karakter komunikasi tampak yang diakibatkan oleh posisi bangunan terhadap karakteristik tapaknya.

Prinsip tampak dalam gambar kerja arsitektur adalah gambar proyeksi yang dihasilkan dari gambar denah, potongan dan atau tampak lain dalam bangunan itu. Tampak muka atau samping atau belakang dapat saling diproyeksikan untuk melihat keterkaitan gambar-gambar tampak arah pandang yang berbeda tersebut.

Untuk menghasilkan tampak yang baik dan benar diperlukan konsistensi yang benar antara interior dan ekterior bangunan. Fungsi-fungsi ruang interior harus dapat diakomodasi dalam wajah atau façade bangunan terutama dalam hal desain bukaan. Jumlah, ukuran dan proporsi bukaan dalam façade bangunan akan berhubungan langsung dengan fungsi ruang yang ada dibalikinya. Dengan demikian setiap keputusan desain harus disesuaikan antara kepentingan bentuk arsitektural dengan bentuk fungsional sehingga bangunan tidak hanya indah namun juga dapat memberikan fungsi yang aman dan nyaman.

Dalam gambar tampak juga akan memuat informasi bagaimana atap bangunan terbentuk. Atap juga merupakan elemen tampak utama bangunan terutama bangunan rendah atau bertingkat rendah. Kadang karena akibat hasil tampak yang kurang proporsional atau kurang sesuai dengan tujuan perencanaan semua gambar baik denah ataupun potongan bahkan fungsi ruang yang ada di dalam bangunan dapat dirubah atau disesuaikan. Dengan demikian ketiga gambar utama baik denah, potongan dan tampak saling kuat keterikatannya sekaligus saling dapat mempengaruhi untuk dapat dihasilkan desain yang ideal. Seorang arsitek yang bijaksana harus dapat mengintegrasikan semua aspek bangunannya yang dicerminkan ke dalam ketiga gambar utama tersebut

Karena digambar secara dua dimensi, pada gambar tampak kemungkinan akan ada beberapa bagian bangunan yang ukurannya menjadi tidak sesuai dengan ukuran yang sebenarnya (sesuai skala), yakni garis atau bidang yang tidak sejajar dengan bidang gambar. Untuk arah pandang sendiri tidak tergantung pada suatu patokan yang pasti. Bisa jadi gambar tampak dinamai sesuai dengan arah mata angin (tampak utara, tampak timur, dll.) atau dinamai sesuai view tertentu seperti tampak dari danau, tampak dari jalan raya, dsb. Selain itu bisa juga diberi nama tampak A, tampak B, dst. Sesuai keinginan dari sang arsitek yang ditentukan pada denah.



**Gambar 4:** Contoh gambar tampak dan Potongan



**Gambar 5:** Contoh gambar tampak dan Denah



**PEMERINTAH KABUPATEN SINTANG**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 SINTANG**

Bidang Keahlian: Teknologi dan Industri

Bidang Keahlian: Teknologi Informasi dan Komunikasi

Alamat : Jl Raya Sintang – Pontianak Km. 8 Sei Ukoï Telp ( 0565 ) 21377.Fax ( 0565 ) 21377

<http://www.smkn1sintang.sch.id> email: [smeksasintang@yahoo.co.id](mailto:smeksasintang@yahoo.co.id)

**A. Penilaian Keterampilan**

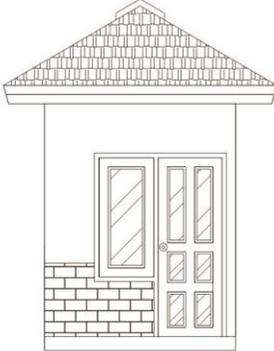
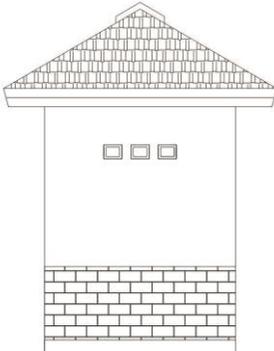
Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Sintang  
Program Keahlian : Teknik Konstruksi dan Properti  
Kompetensi Keahlian : Desain Permodelan dan Informasi Bangunan  
Mata Pelajaran : Konstruksi dan Utilitas Gedung

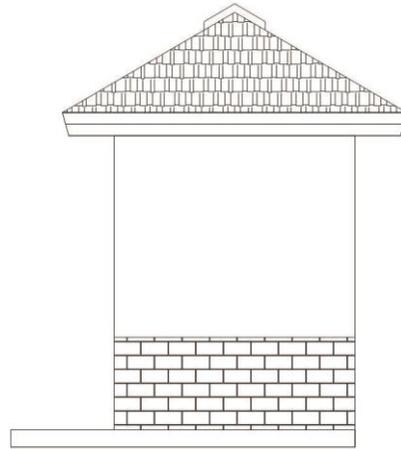
Kompetensi Dasar	IPK	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	Jumlah tugas
4.5.Membuat gambar tampak gedung	4.5.1. Membuat gambar tampak gedung 4.5.2. Menjelaskan prosedur pembuatan gambar tampak gedung	Membuat gambar tampak gedung	1. Siswa dapat Membuat gambar tampak gedung 2. Siswa dapat Menjelaskan prosedur pembuatan gambar tampak gedung	guru memberi Gambar Denah dan Siswa Meniru gambar denah tersebut sesuai dengan ketentuan yang sudah diajarkan sebelumnya dan tampak berasal dari denah yang sudah digambar sebelumnya	1

### A.1 Pedoman Penilaian keterampilan

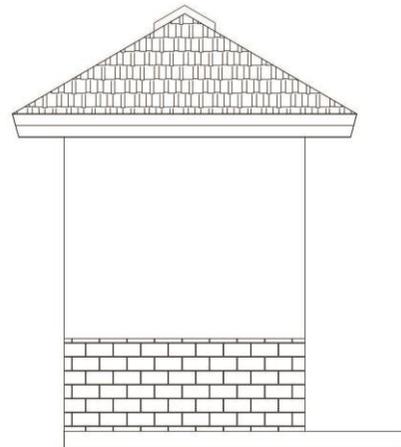
NOMOR SOAL	KRITERIA NILAI GAMBAR SISWA				
	Ukuran Gambar	Kebenaran Konstruksi	Komposisi Gambar	Notasi Gambar	Ketepatan Waktu
1	Ukuran gambar tepat dan Akurasi serta Presisi gambar lurus	Gambar Konstruksi benar semua dan tidak ada penyimpangan	Cara menempatkan Gambar baik, estetika gambar baik dan kerapian gambar baik	Notasi gambar lengkap dan Ukuran Notasi Baik	Tugas gambar selesai dan dikumpulkan sebelum waktu yang sudah ditentukan
	<b>Nilai 20</b>	<b>Nilai 40</b>	<b>Nilai 15</b>	<b>Nilai 15</b>	<b>Nilai 10</b>
2	Ukuran gambar kurang Akurasi serta Presisi gambar kurang lurus	Gambar Konstruksi cukup baik semua dan masih penyimpangan	Cara menempatkan Gambar cukup baik, estetika gambar cukup baik dan kerapian gambar cukup baik	Notasi gambar kurang lengkap dan Ukuran Notasi cukup Baik	Tugas gambar selesai dan dikumpulkan lewat sedikit dari waktu yang sudah ditentukan
	<b>Nilai 15</b>	<b>Nilai 30</b>	<b>Nilai 10</b>	<b>Nilai 10</b>	<b>Nilai 7</b>
3	Ukuran gambar kurang Akurasi serta Presisi gambar tidak lurus	Gambar Konstruksi agak menyimpang tetapi masih memilki pola Konstruksi yang cukup jelas	Cara menempatkan Gambar kurang baik, estetika gambar kurang baik dan kerapian gambar kurang baik	Notasi gambar tidak lengkap dan Ukuran Notasi tidak Baik	Tugas gambar selesai tetapi pengumpulan tugas terlambat jauh dari waktu yang sudah ditentukan
	<b>Nilai 5</b>	<b>Nilai 20</b>	<b>Nilai 5</b>	<b>Nilai 5</b>	<b>Nilai 5</b>

## A.2 Lembar Kerja Siswa

Kompetensi Dasar	IPK	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	Jumlah Tugas
4.4.Membuat gambar gambar denah gedung	4.4.1. Membuat gambar denah gedung 4.4.2. Mempresentasikan gambar denah gedung	<p>Membuat gambar Tampak gedung, dengan Tampak diambil dari tugas menggambar denah yang sudah di gambar sebelumnya.</p> <div style="text-align: center;">  <p><b>TAMPAK DEPAN</b> SKALA 1 : 100</p>  <p><b>TAMPAK BELAKANG</b> SKALA 1 : 100</p> </div>	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Membuat gambar Tampak gedung 1 lantai sebanyak 4 buah</li> <li>4. Mencetak gambar Tampak gedung dengan Printer dan dijelaskan secara Individu</li> </ol>	Tes Praktek menggambar Tampak	1 Job yang terdiri dari 4 Tampak bangunan



**TAMPAK KANAN**  
*SKALA 1 : 100*



**TAMPAK KIRI**  
*SKALA 1 : 100*