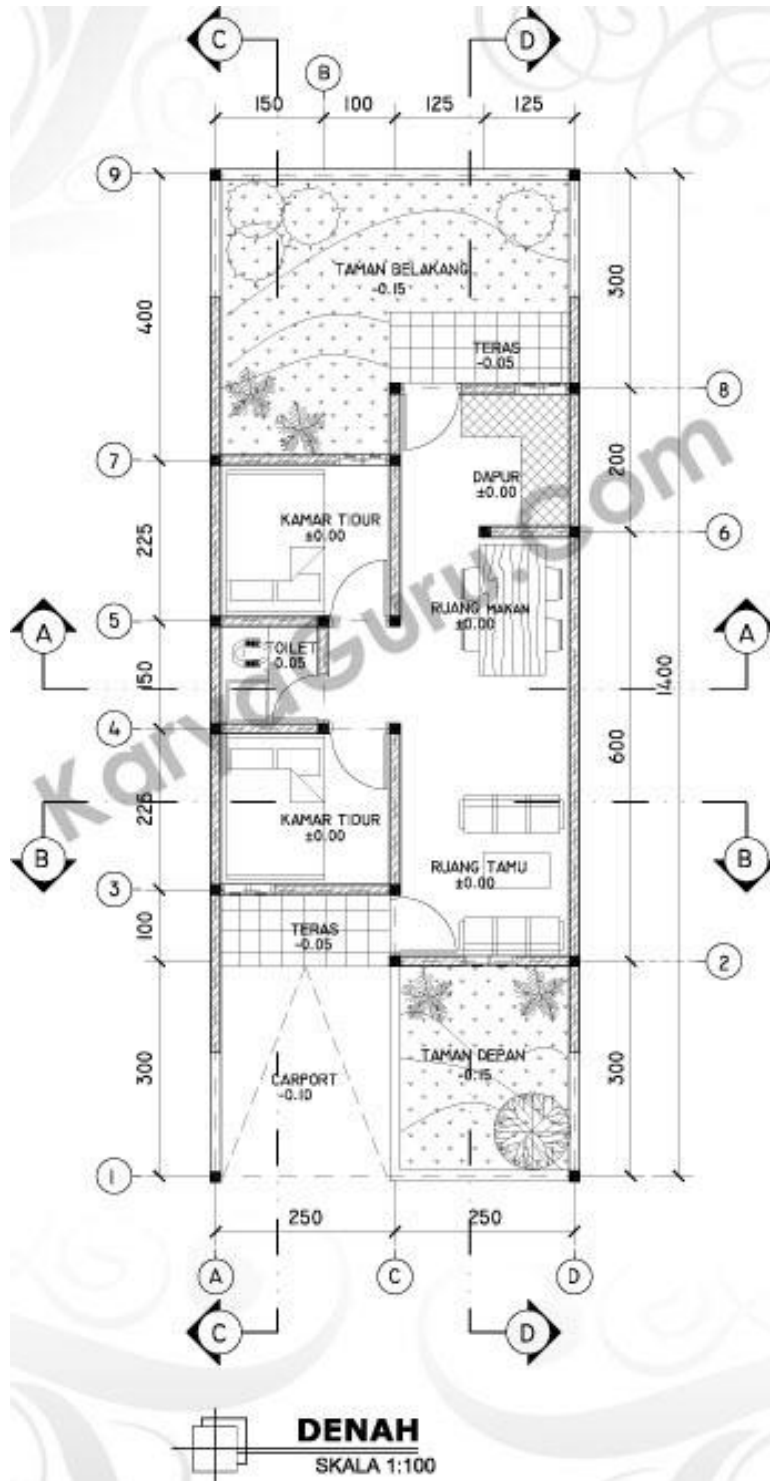
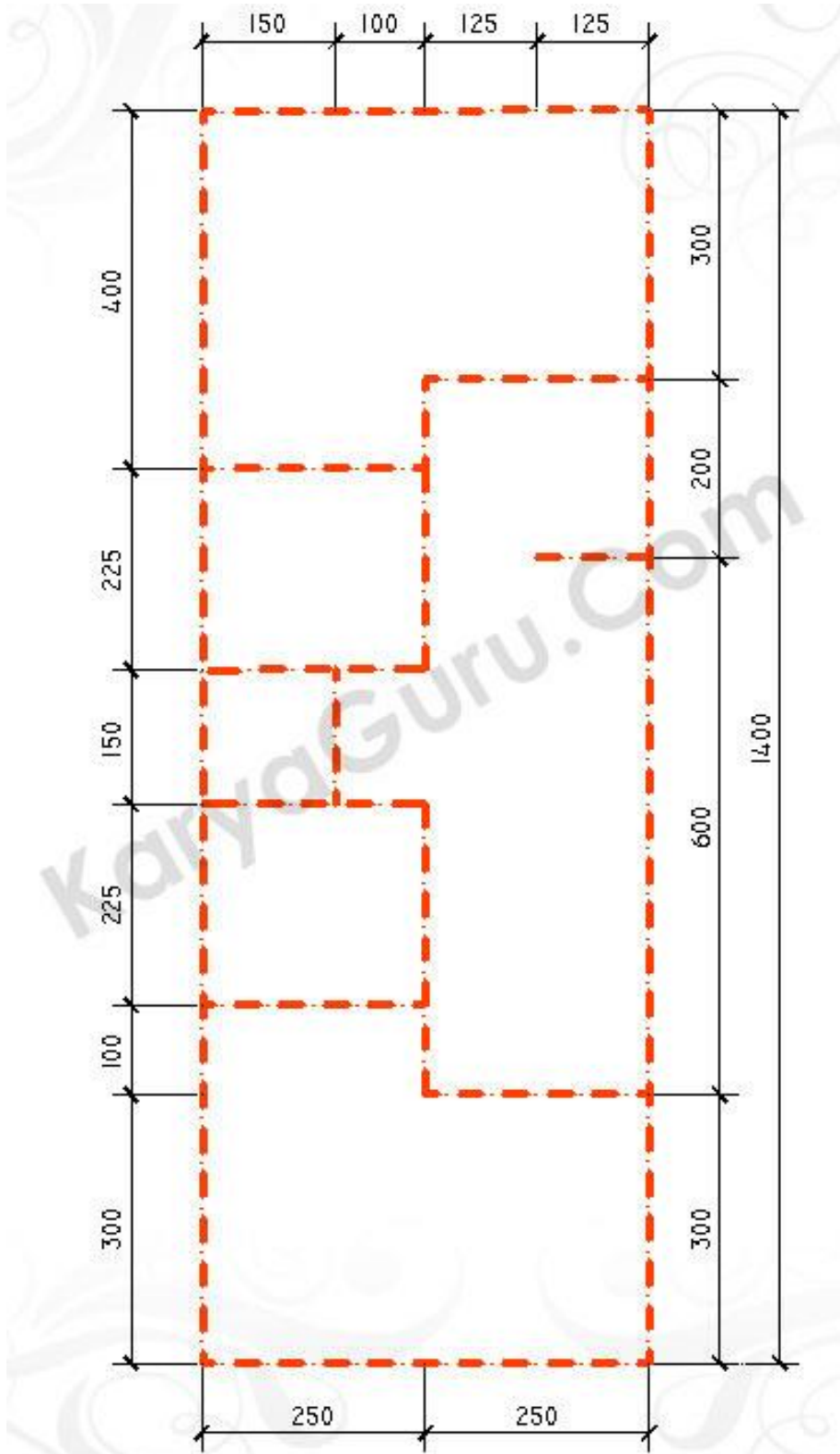


Tutorial AutoCAD Gambar Kerja Rumah Tinggal Bagian 1 (Denah)



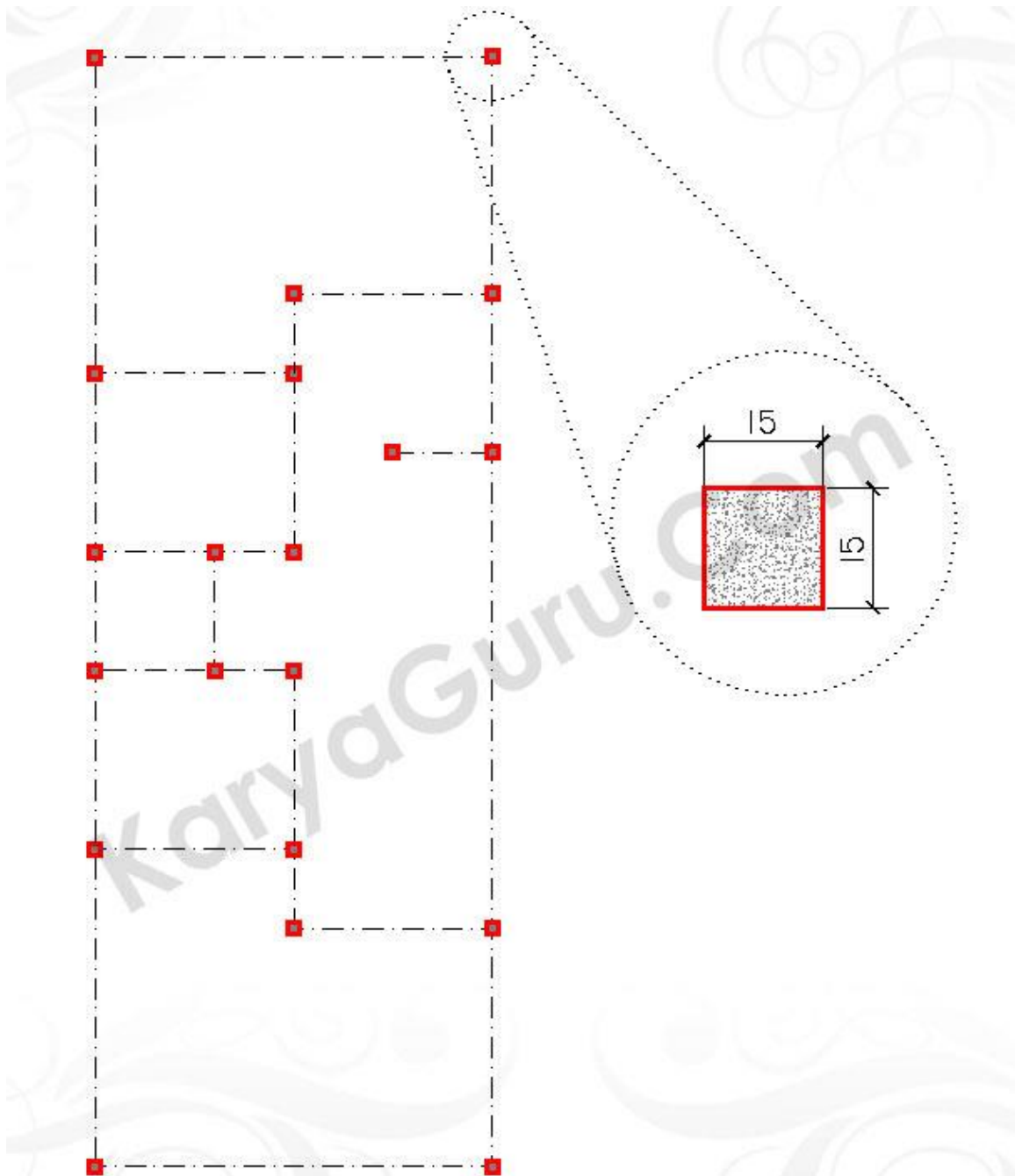
LANGKAH 1

Buat garis **AS** (warna merah) dengan ukuran sesuai gambar. Anda dapat menggunakan perintah **LINE** atau **POLYLINE**. Untuk memudahkan dalam menarik garis lurus vertikal dan horizontal aktifkan fungsi **ORTHO**.



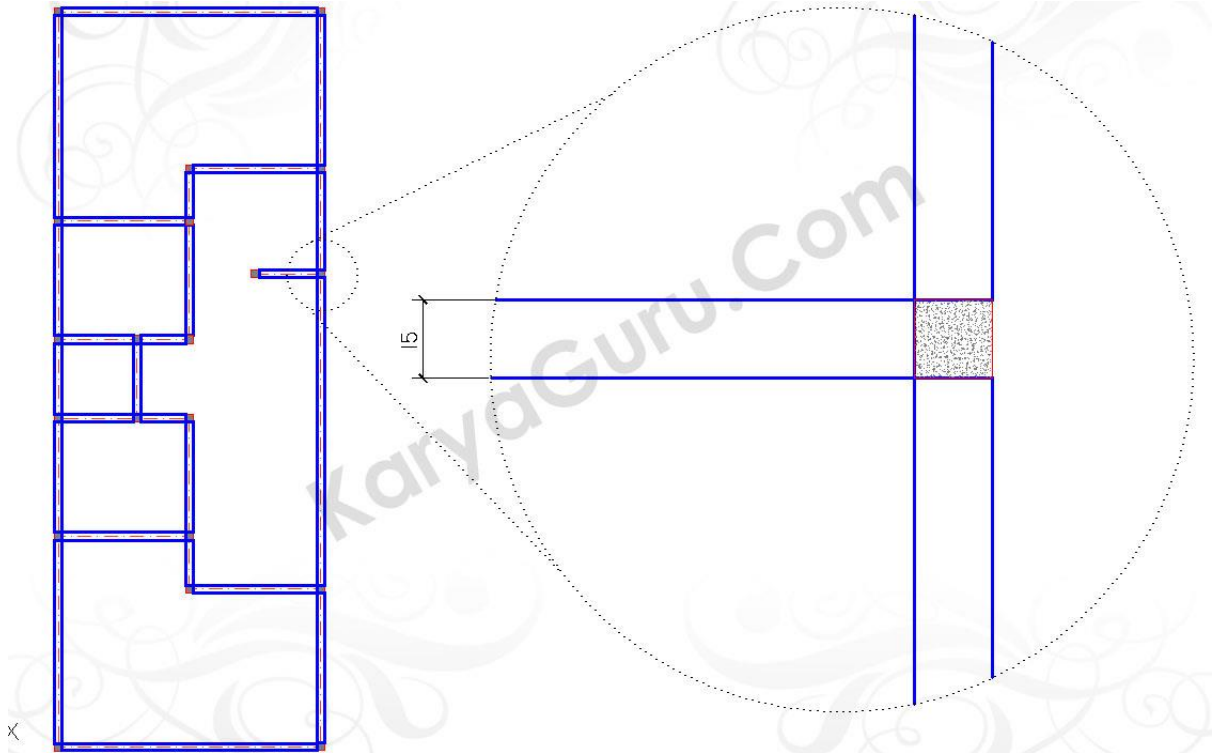
LANGKAH 2

Buat obyek **KOLOM** (warna merah) lengkap dengan arsirannya, ukuran sesuai gambar. Gunakan perintah **LINE** atau **POLYLINE** atau **RECTANGLE** untuk membuatnya. Perintah **HATCH** dengan pattern **AR-SAND** atau **AR-CONC** digunakan untuk membuat arsir. Letakan obyek kolom yang sudah dibuat ke seluruh titik pojok pada garis **AS**. Gunakan perintah **COPY** dengan **basepoint** di tengah-tengah obyek **kolom** untuk menyelesaikan langkah ini.



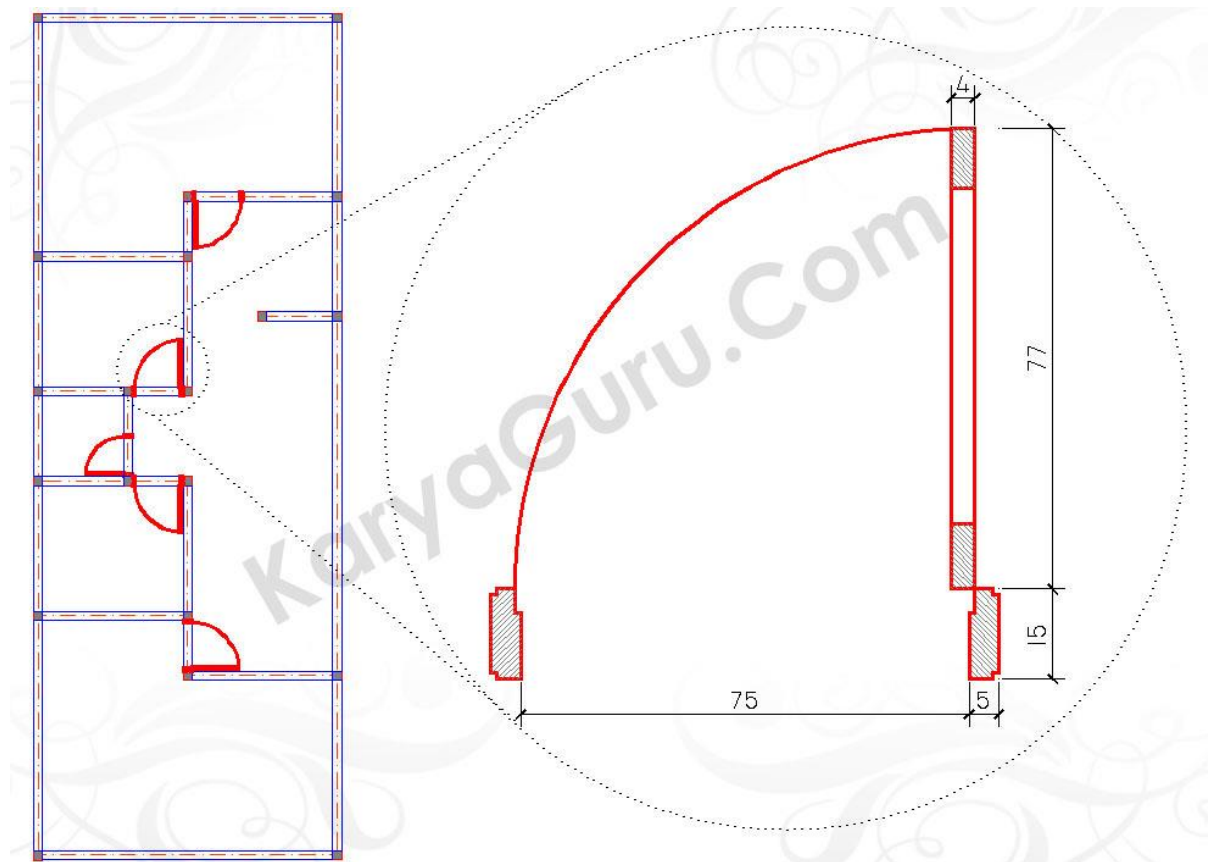
LANGKAH 3

Buat garis **DINDING PLESTERAN** (warna biru) dengan bentuk sesuai gambar. Pada tahap ini, Anda dapat menggunakan perintah *draw* seperti **LINE** atau **MULTYLINE** atau **POLYLINE** atau **RECTANGLE**. Perintah *modify* dapat pula digunakan untuk menyelesaikan langkah ini, seperti **OFFSET** atau **COPY** dan **TRIM**.



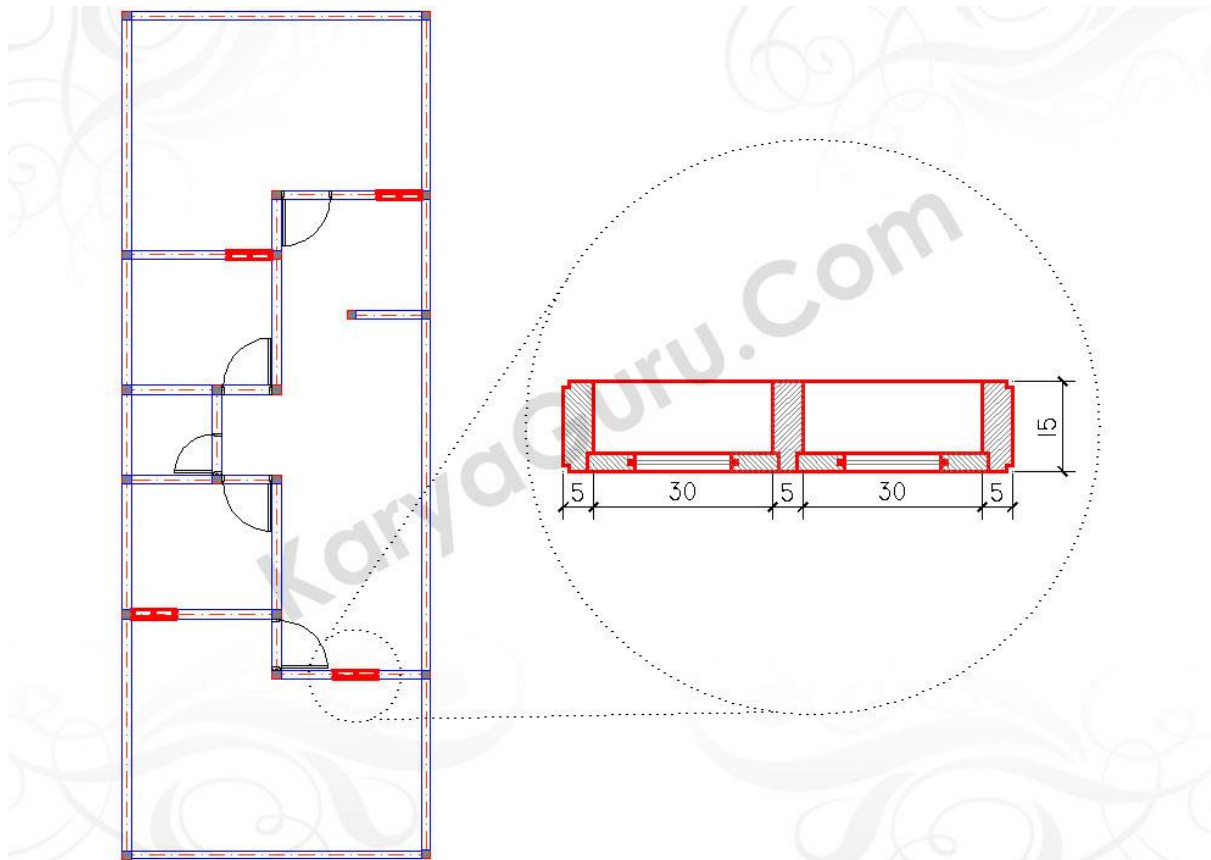
LANGKAH 4

Buat obyek **KUSEN PINTU** (warna merah) dengan bentuk dan ukuran sesuai gambar, kemudian letakkan pada denah yang ada. Dalam proses pembuatan obyek ini, perintah **draw** yang dapat digunakan antara lain: **LINE, POLYLINE, RECTANGLE, CIRCLE, ARC**. Sedangkan perintah **modify** yang dapat digunakan diantaranya: **COPY, MIRROR, MOVE, TRIM, ROTATE, BLOCK**. Untuk melengkapi bentuk arsiran dapat menggunakan perintah **HATCH** dengan pattern **ANSI31**.



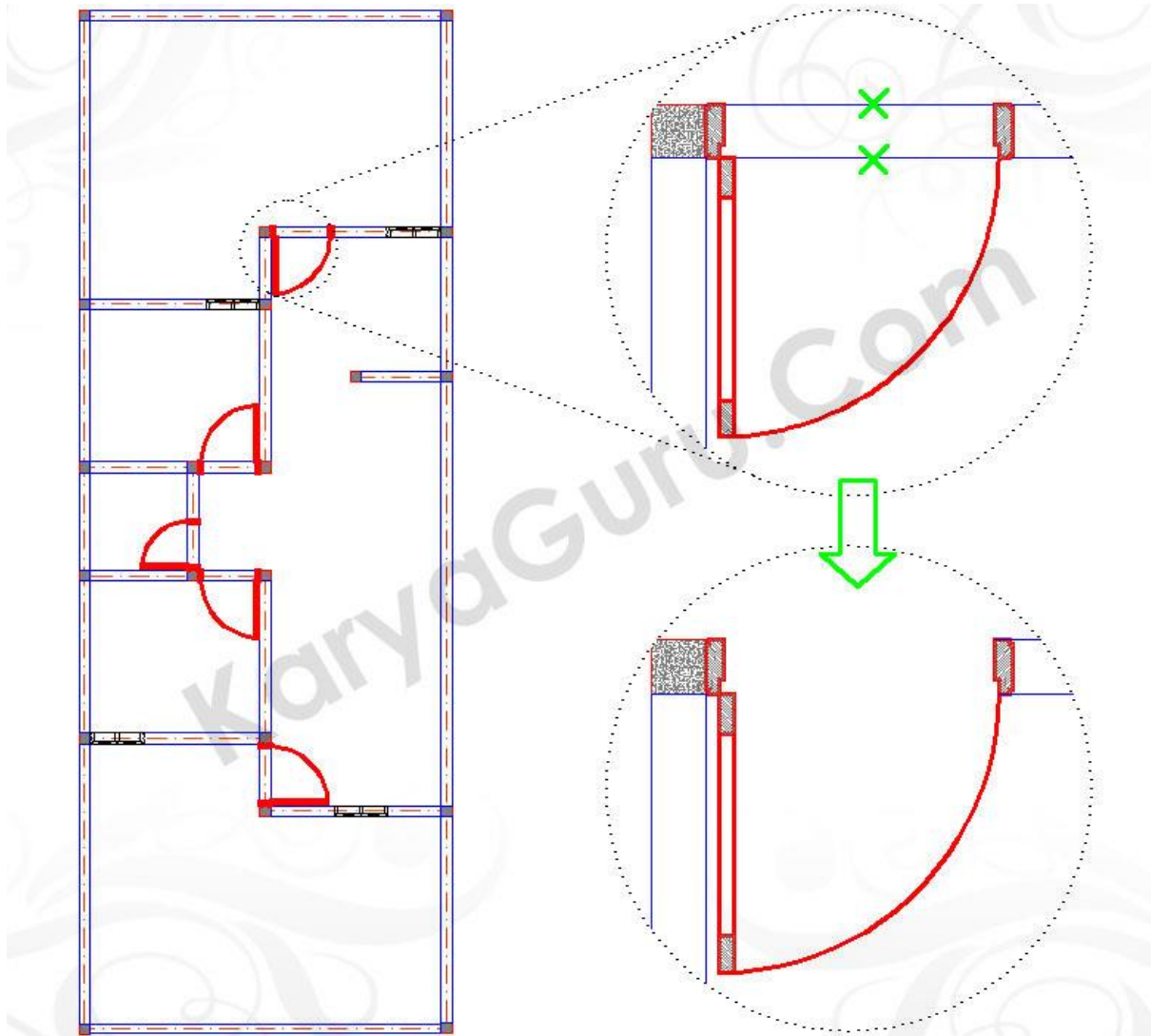
LANGKAH 5

Buat obyek **KUSEN JENDELA** (warna merah) dengan bentuk dan ukuran sesuai gambar, kemudian letakkan pada denah yang ada. Dalam proses pembuatan obyek ini, perintah **draw** yang dapat digunakan antara lain: **LINE, POLYLINE, RECTANGLE**. Sedangkan perintah **modify** yang dapat digunakan diantaranya: **COPY, MIRROR, MOVE, ROTATE, BLOCK**. Untuk bentuk arsiran dapat menggunakan perintah **HATCH** dengan pattern **ANSI31**.



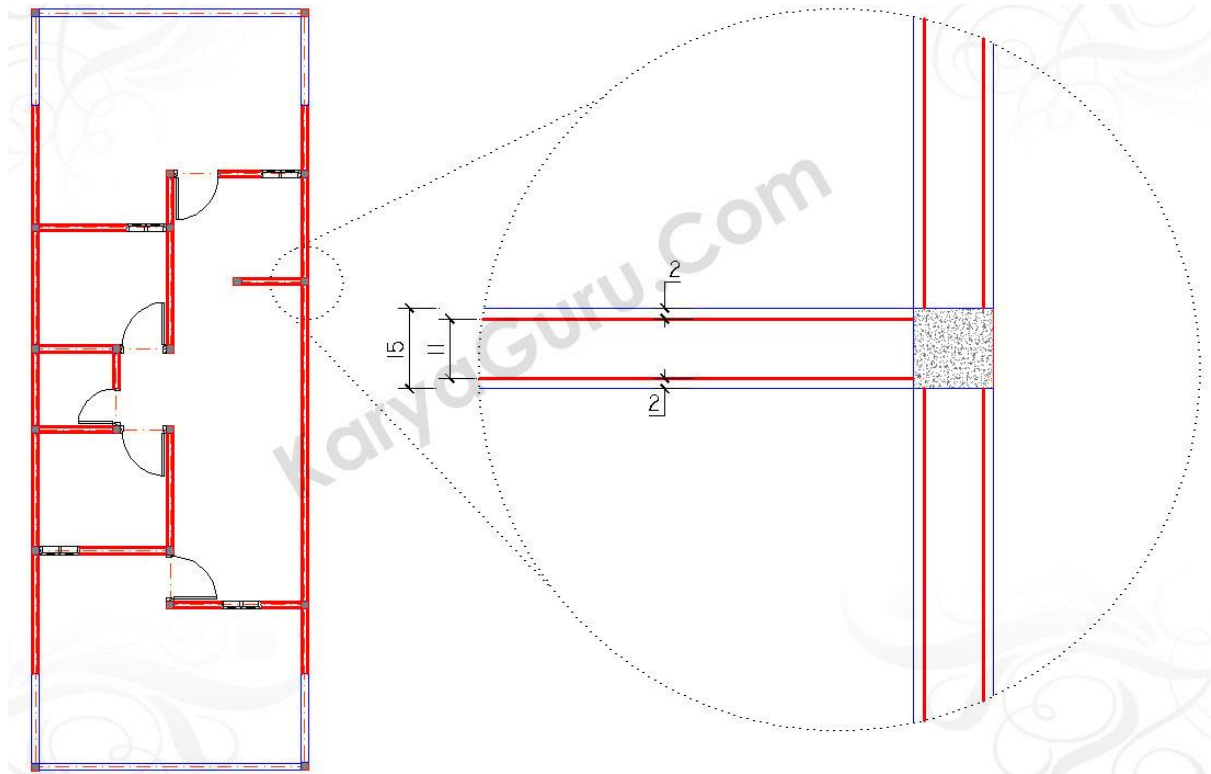
LANGKAH 6

Lakukan modifikasi pada garis **DINDING PLESTERAN** disetiap posisi peletakan **KUSEN PINTU**. Gunakan perintah **TRIM** untuk memotong garis tersebut sehingga bentuknya menjadi seperti gambar.



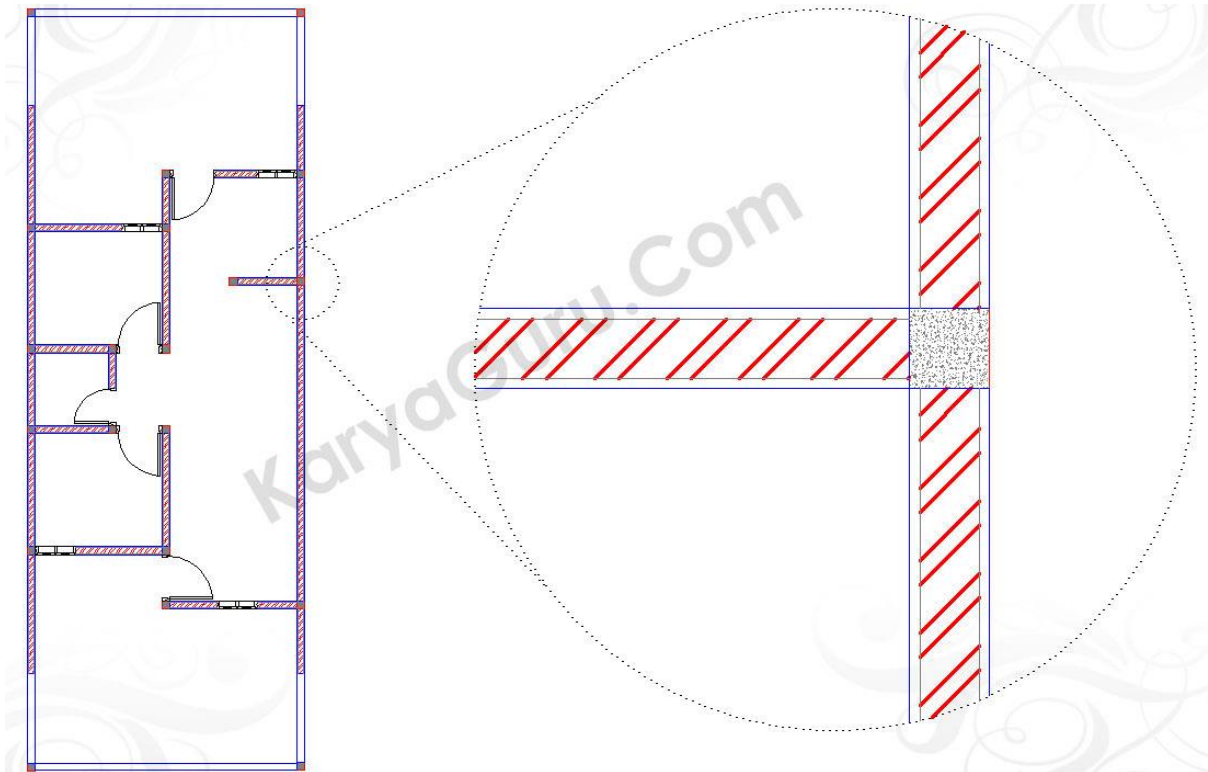
LANGKAH 7

Buat garis **DINDING BATA** (warna merah) dengan ukuran sesuai gambar. Anda dapat menggunakan perintah *draw* seperti : **LINE** atau **MULTYLINE** atau **POLYLINE**. Sedangkan perintah *modify* yang dapat digunakan diantaranya: **COPY**, **OFFSET**, **TRIM**, **STRETCH**.



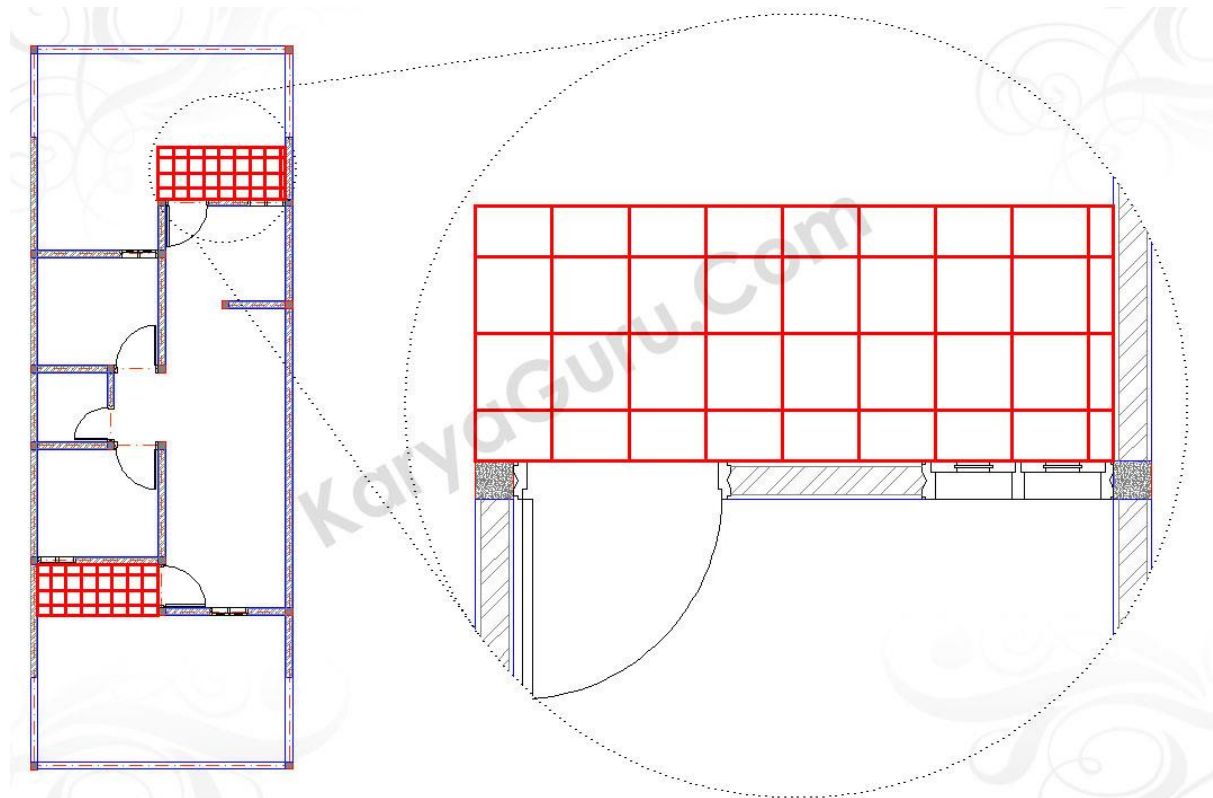
LANGKAH 8

Buat **ARSIRAN DINDING BATA** (warna merah) dengan bentuk seperti pada gambar. Anda dapat menggunakan perintah **HATCH** dengan pattern **ANSI32**. Buatlah kerenggangan arsiran sesuai kebutuhan dengan pengaturan pada bagian *Scale*.



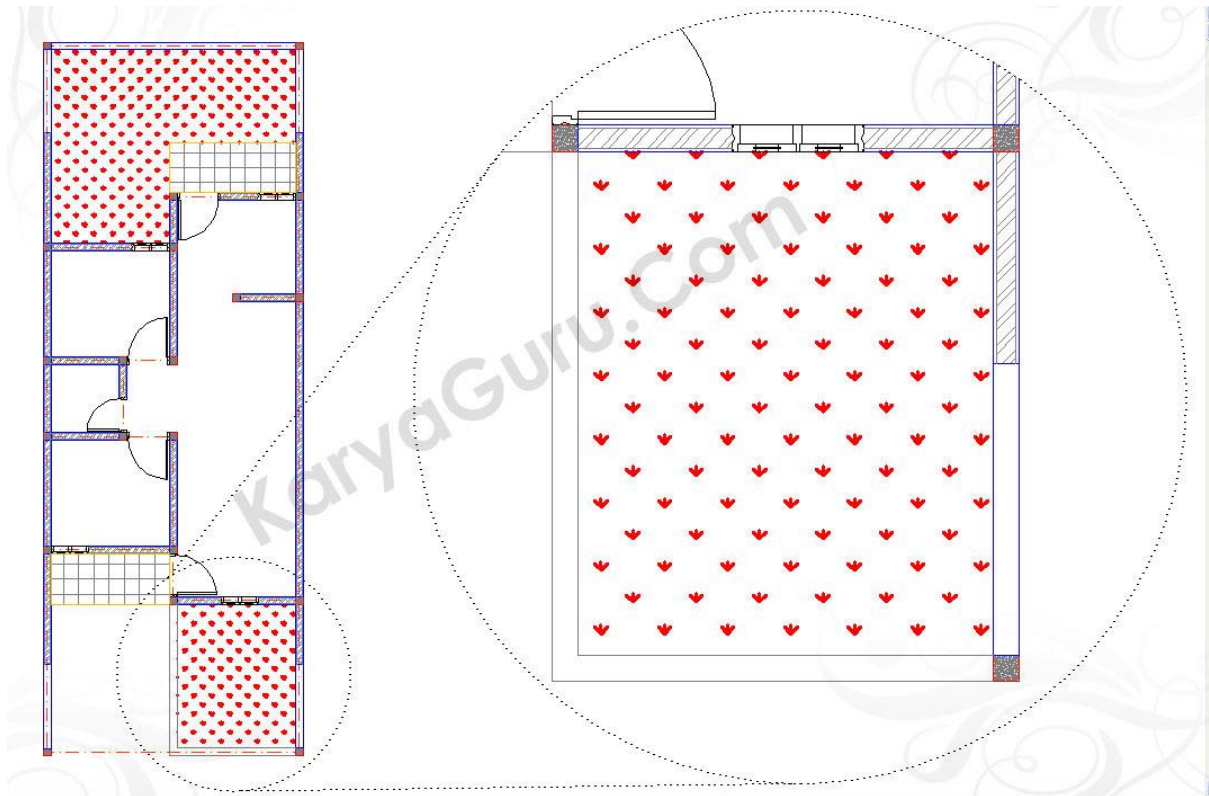
LANGKAH 9

Buat obyek **TERAS** (warna merah) pada area depan dan belakang pada denah yang ada. Dalam proses pembuatan obyek ini, perintah *draw* yang dapat digunakan antarlain: **LINE**, **POLYLINE**, **RECTANGLE**. Perintah **HATCH** digunakan untuk membuat pola lantai dengan type **USER DEFINED** dengan pengaturan pada bagian **Spacing**.



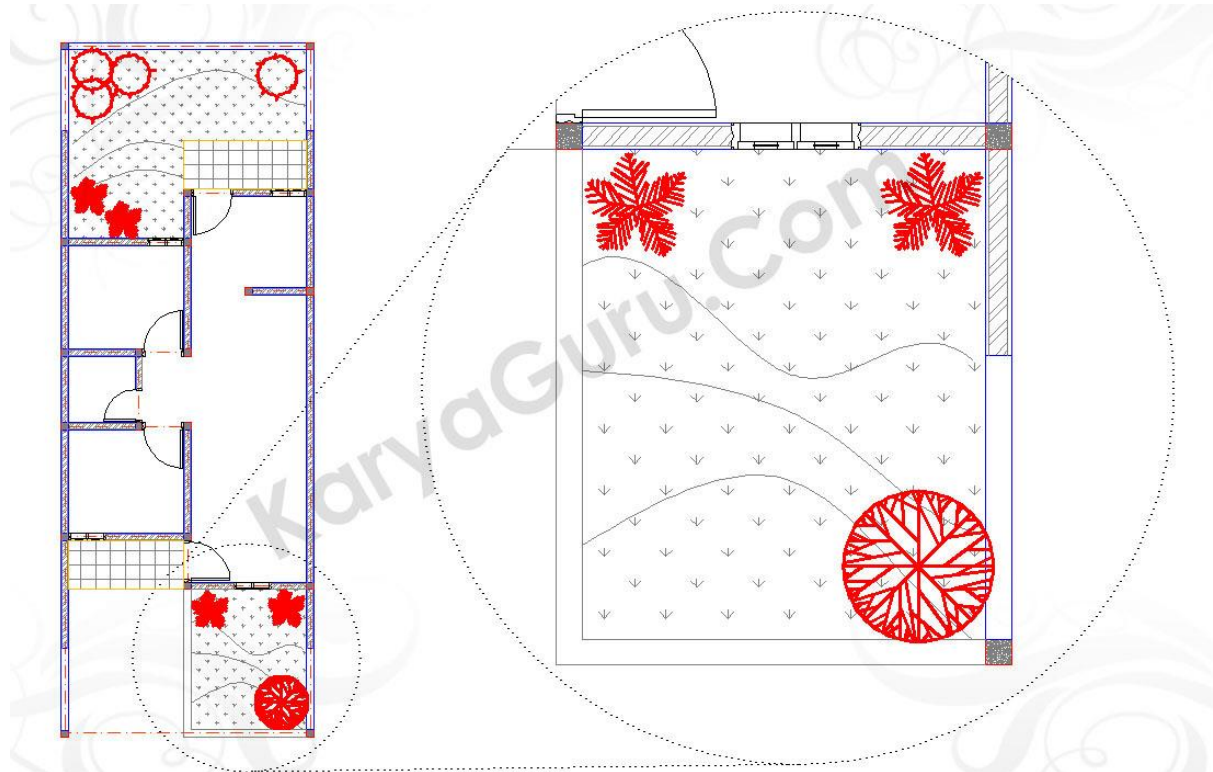
LANGKAH 10

Buat arsiran **RUMPUT** (warna merah) pada bagian belakang dan depan denah. Anda dapat menggunakan perintah **HATCH** dengan type **GRASS**. Buatlah pengaturan pada bagian *Scale* sesuai kebutuhan.



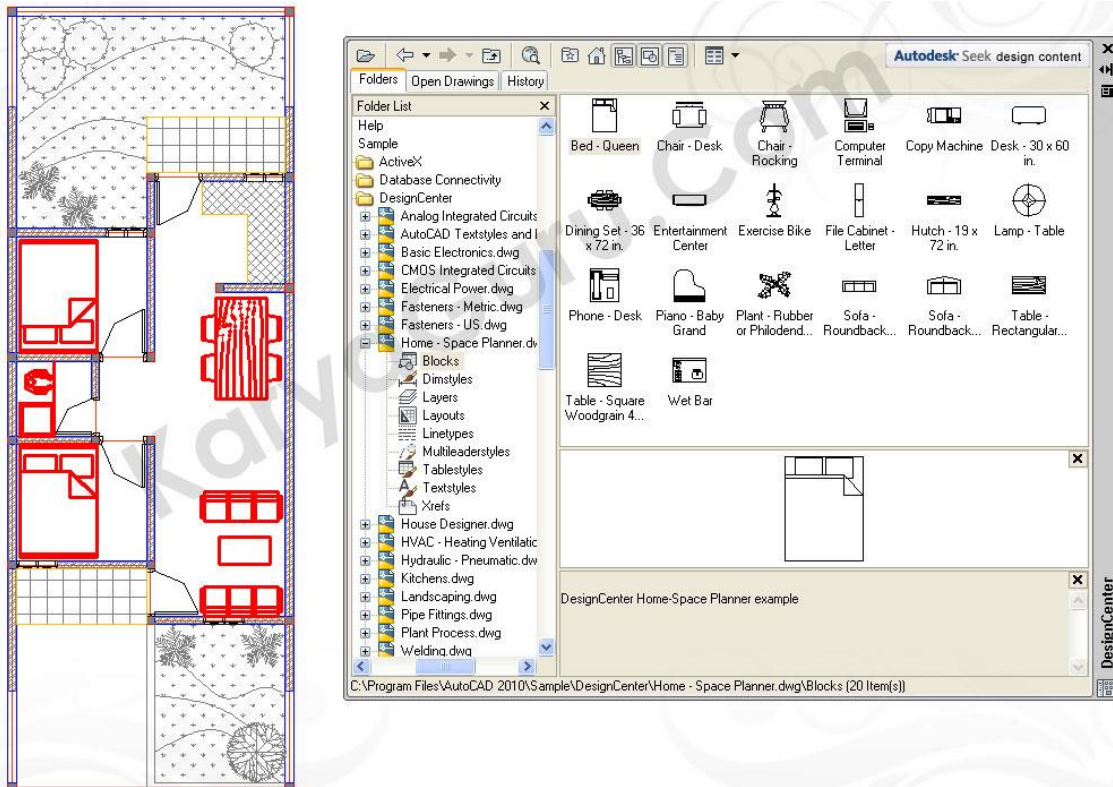
LANGKAH 11

Lengkapi denah dengan obyek **TANAMAN** (warna merah) seperti pada gambar. Anda dapat menggunakan **TOOL PALETES – ARCHITECTURAL – TREES** untuk mempermudah dalam menyelesaikan tahap ini. Gunakan perintah **SCALE** dan **MOVE** untuk mengatur posisi obyek tanaman.



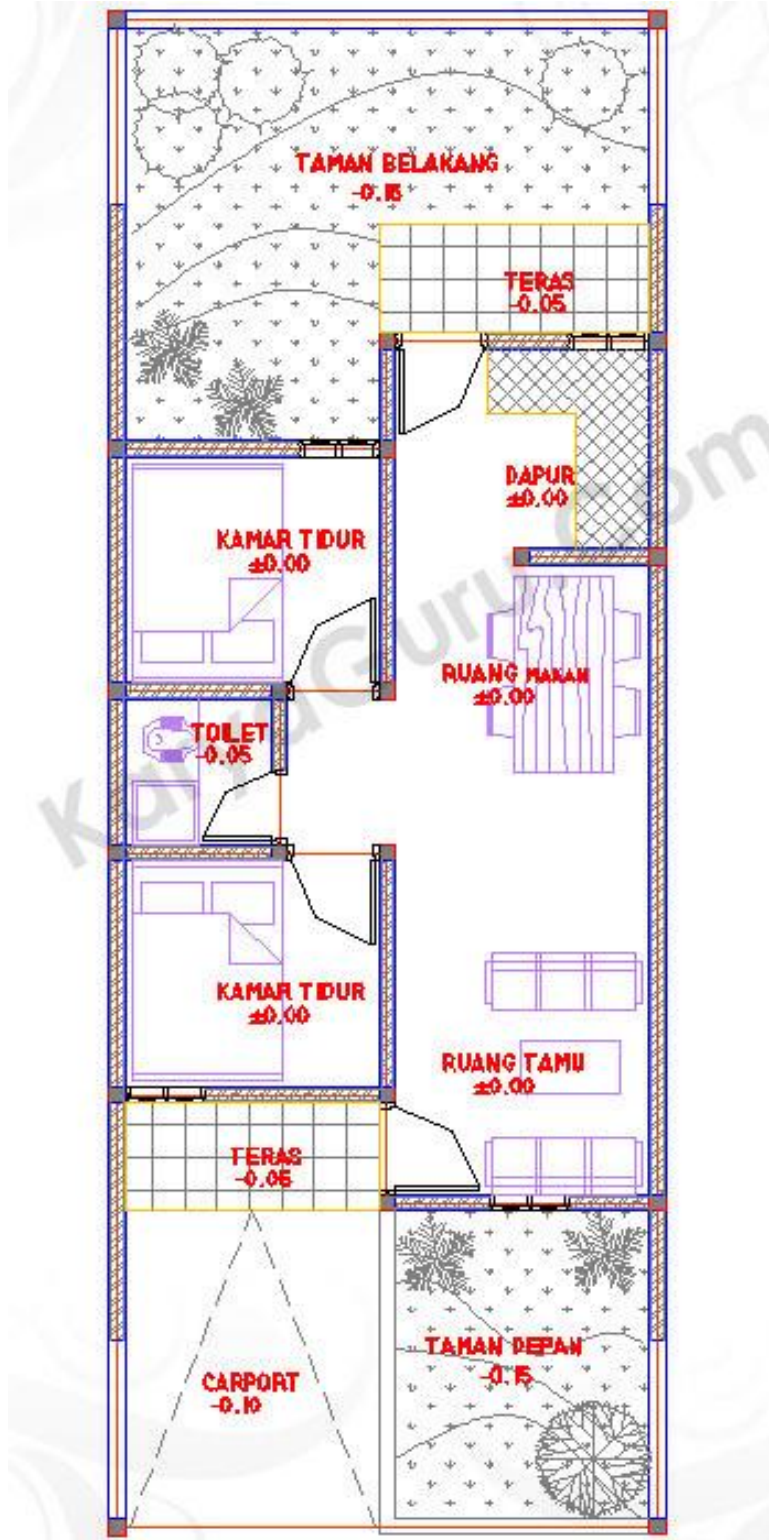
LANGKAH 12

Lengkapi pula denah dengan obyek **FURNITUR** (warna merah) seperti pada gambar. Anda dapat menggunakan **DESIGN CENTER – HOME – SPACE PLANNER** untuk mempermudah dalam menyelesaikan tahap ini. Gunakan perintah **SCALE** dan **MOVE** untuk mengatur posisi obyek furnitur.



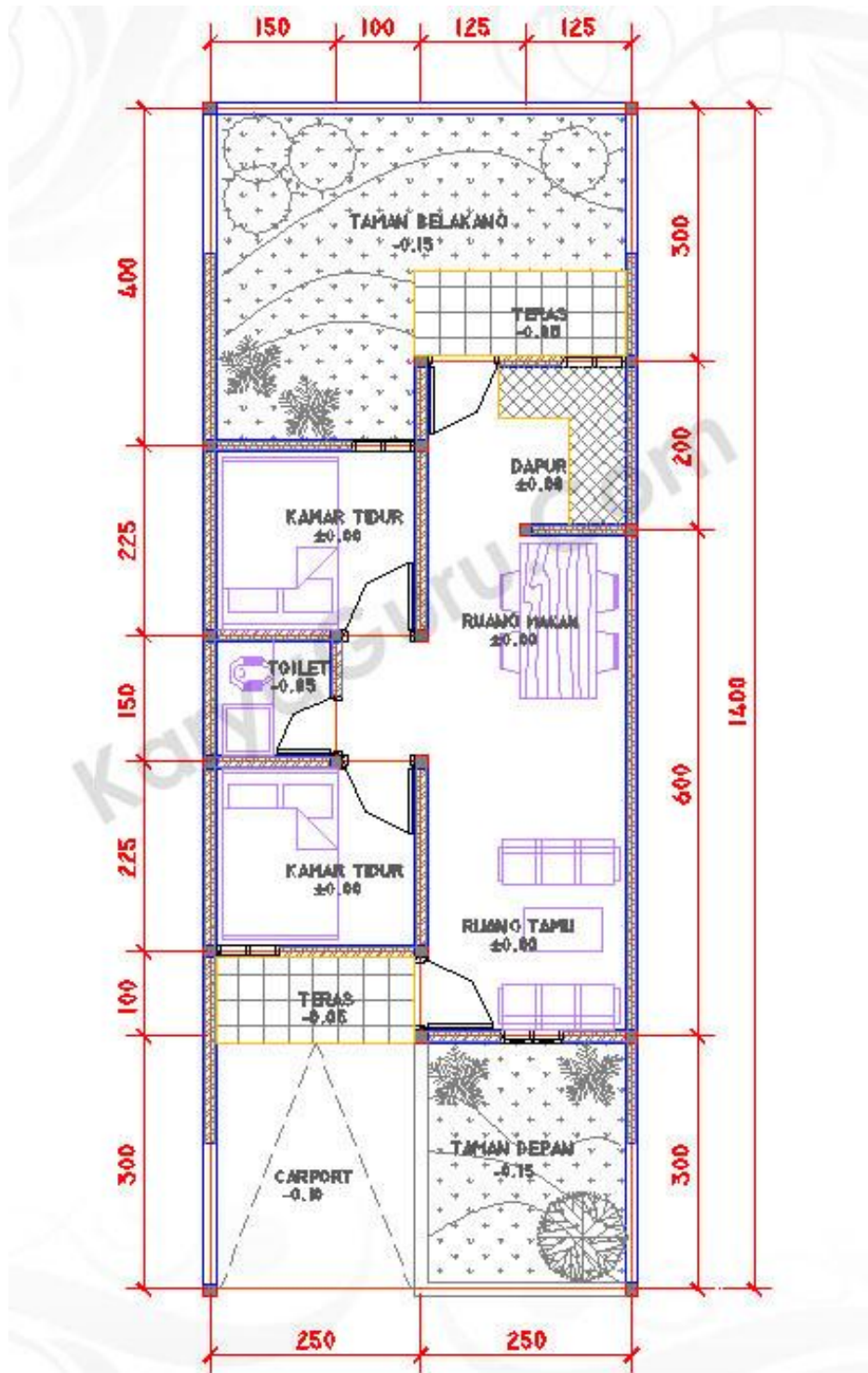
LANGKAH 13

Buat **TEKS** ruang dan level (warna merah) sesuai gambar. Beberapa perintah yang dapat Anda gunakan diantaranya: **TEXT**, **COPY**, **MOVE**.



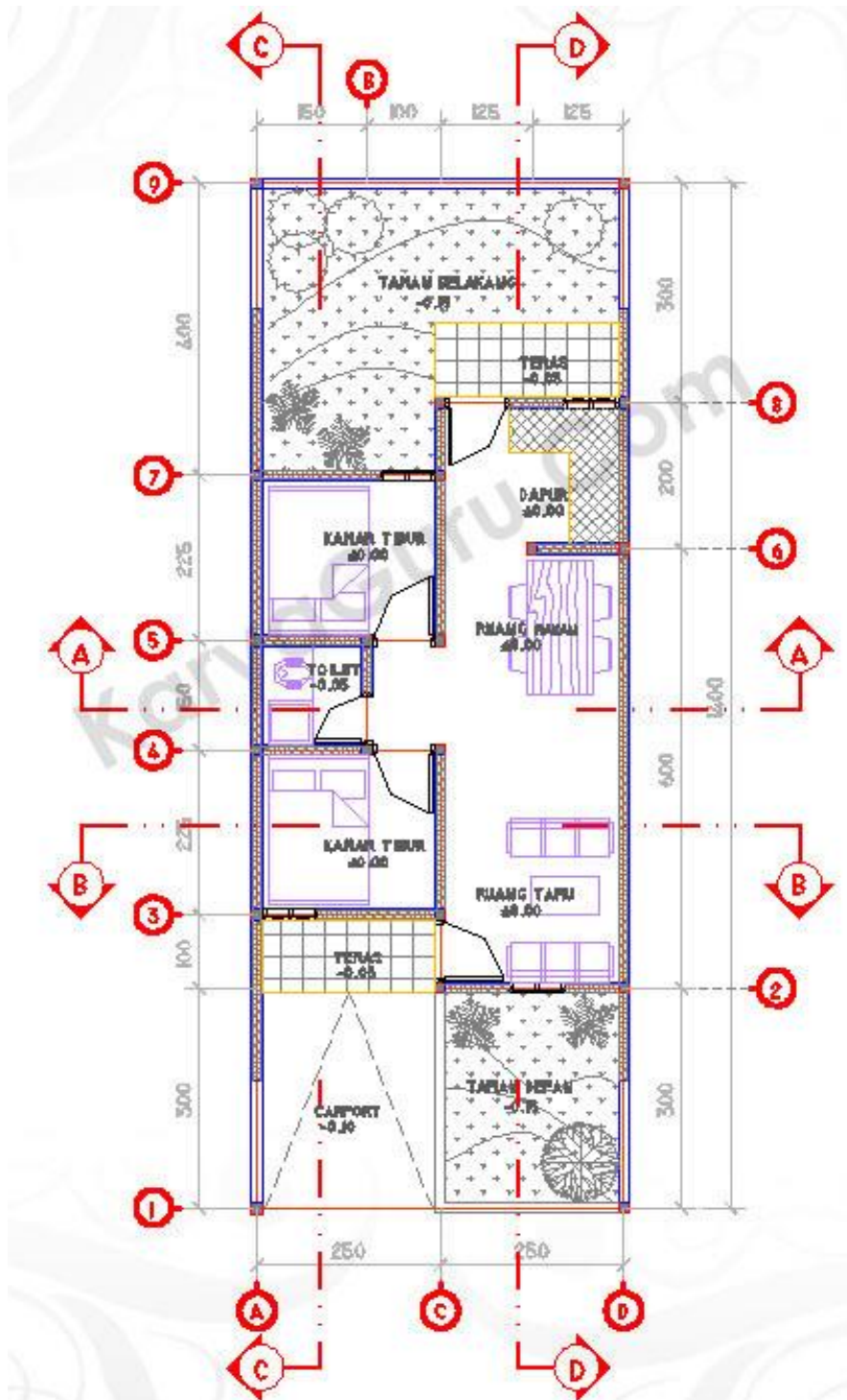
LANGKAH 14

Buat **DIMENSI UKURAN** denah (warna merah) sesuai gambar. Beberapa perintah yang dapat Anda gunakan diantaranya: **DIMENSION LINEAR**, **DIMENSION CONTINUE** atau **QUICK DIMENSION**. Pengaturan angka, panah dan sebagainya pada dimensi yang sudah dibuat dapat di konfigurasi pada bagian **FORMAT - DIMENSION STYLE**.



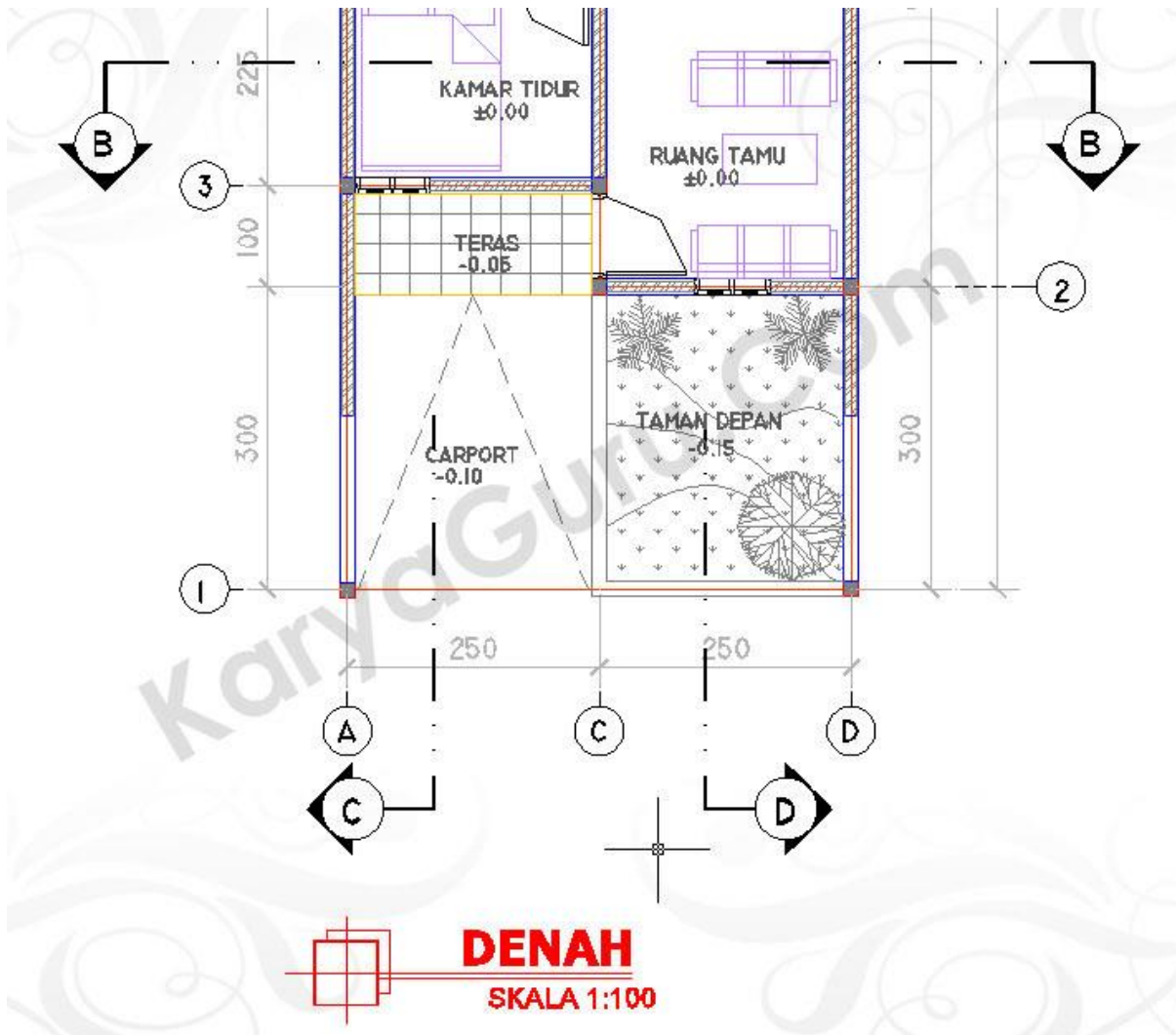
LANGKAH 15

Buat **NOTASI AS** dan **POTONGAN** (warna merah) dengan bentuk sesuai gambar. Dalam proses pembuatan notasi, perintah *draw* yang dapat digunakan antaralain: **LINE**, **CIRCLE**, **TEXT**. Sedangkan perintah *modify* yang dapat digunakan diantaranya: **COPY**, **MIRROR**, **MOVE**, **ROTATE**, **HATCH**.



LANGKAH 16

Langkah terakhir buat **JUDUL GAMBAR** (warna merah) dengan menggunakan perintah **TEXT**, **LINE** dan **RECTANGLE**. Atur sedemikian rupa sehingga hasilnya terlihat pada gambar berikut ini:



HASIL AKHIR DENAH RUMAH TINGGAL

