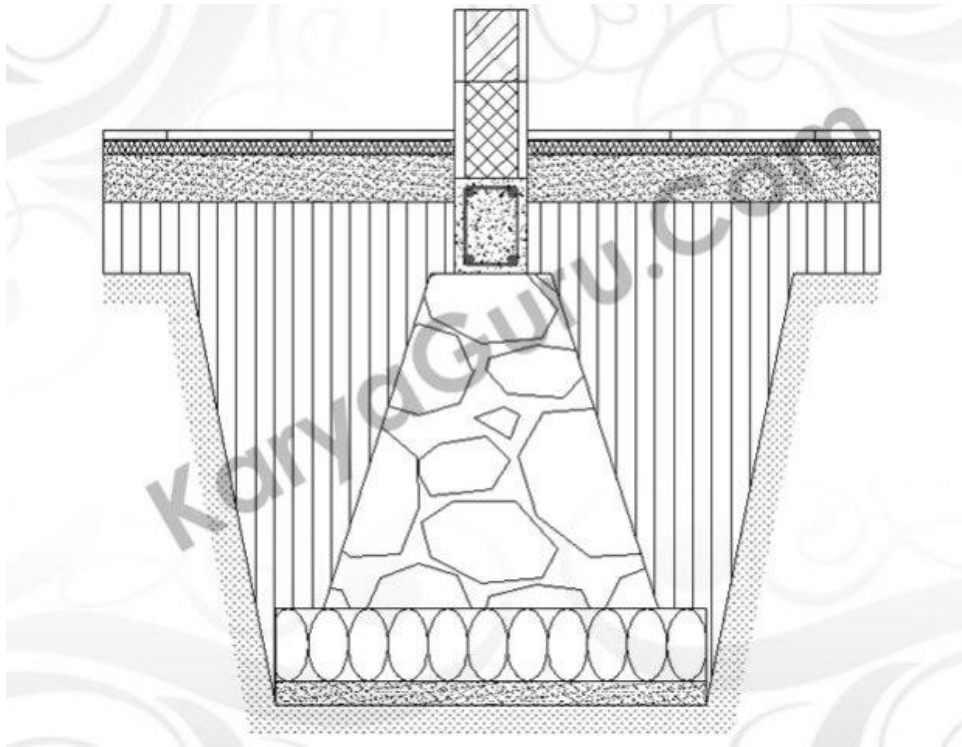
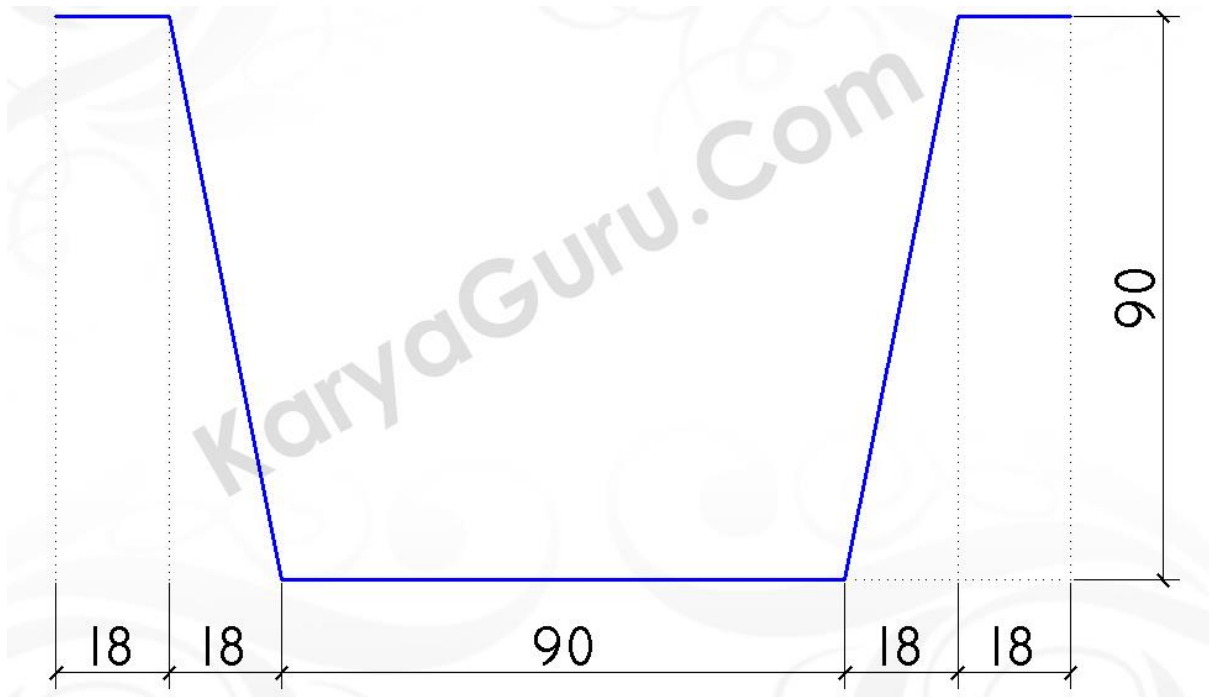


Tutorial AutoCAD Gambar Kerja Rumah Tinggal Bagian 4 (Pondasi Batu Kali)



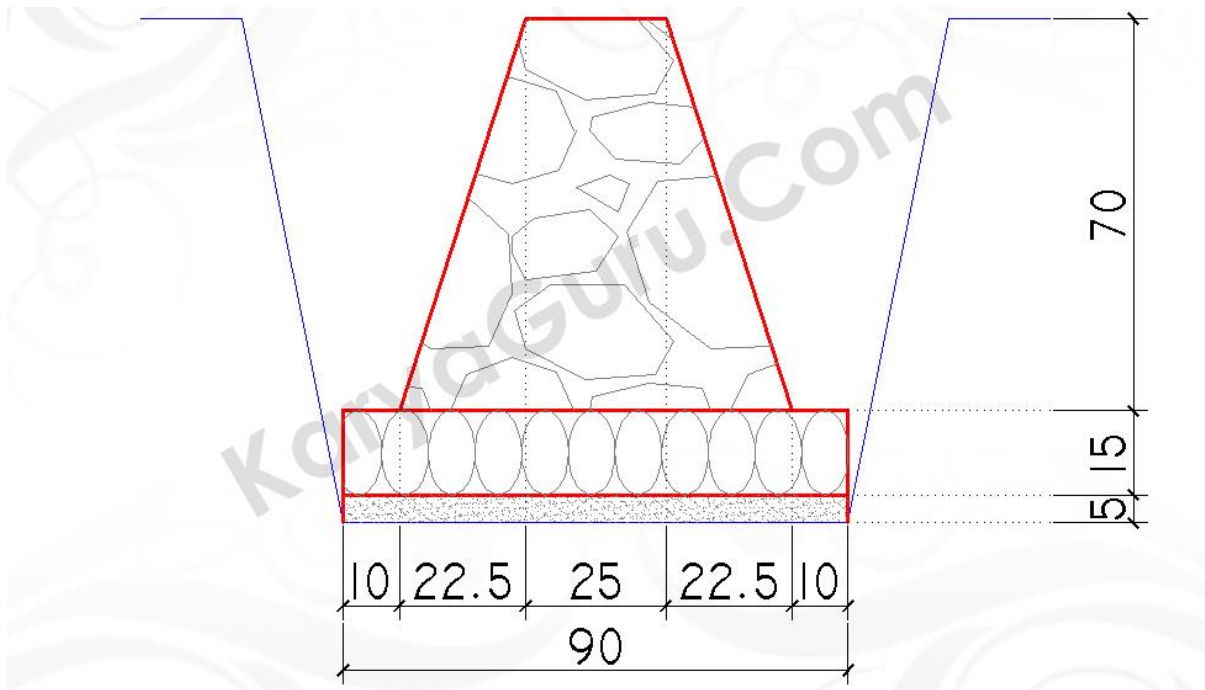
LANGKAH 1

Buatlah garis **TANAH GALIAN** dengan ukuran seperti gambar dibawah ini. Anda dapat menggunakan perintah *draw* seperti **LINE** atau **POLYLINE** dan perintah *modify* seperti **STRETCH**, **MIRROR** atau **TRIM**.



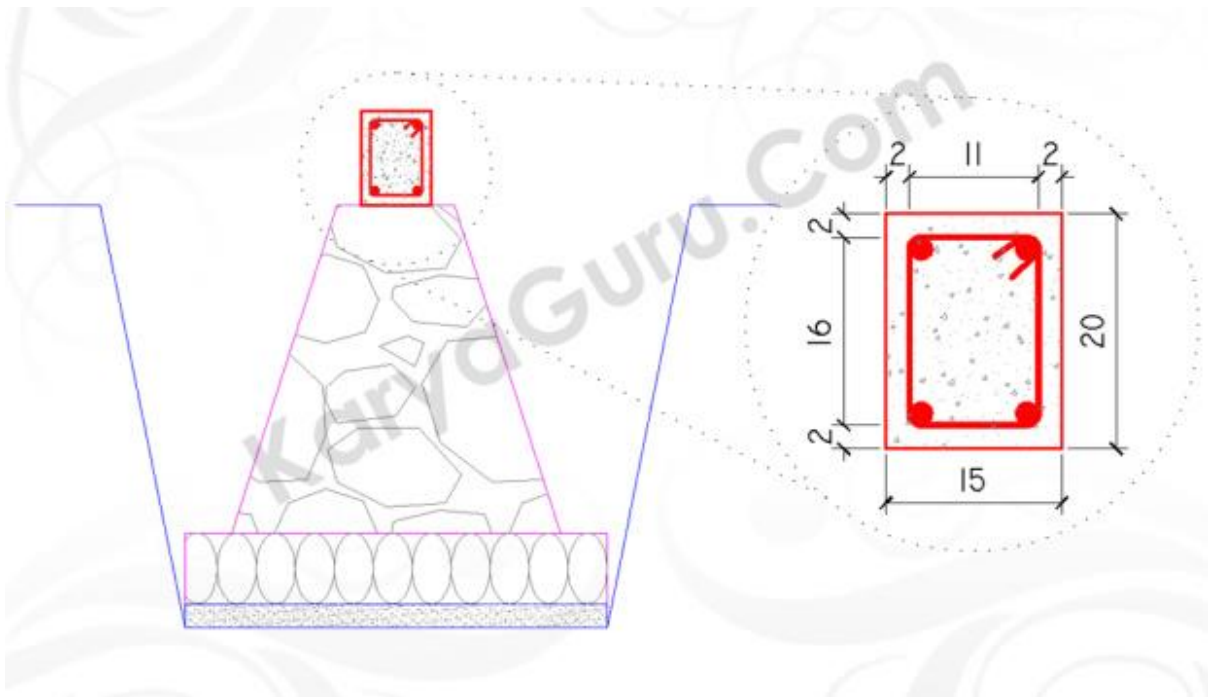
LANGKAH 2

Selanjutnya gunakan kembali perintah **LINE** atau **POLYLINE** untuk membuat gambar **PONDASI BATU KALI** berikut anastamping dan lapisan pasir dibawahnya (warna merah) dengan ukuran sesuai gambar. Berikan arsiran dengan menggunakan perintah **HATCH** pada area obyek yang sudah dibuat dengan pattern **GRAVEL** dan **AR-SAND**, kemudian atur pada bagian **Scale** sesuai kebutuhan.



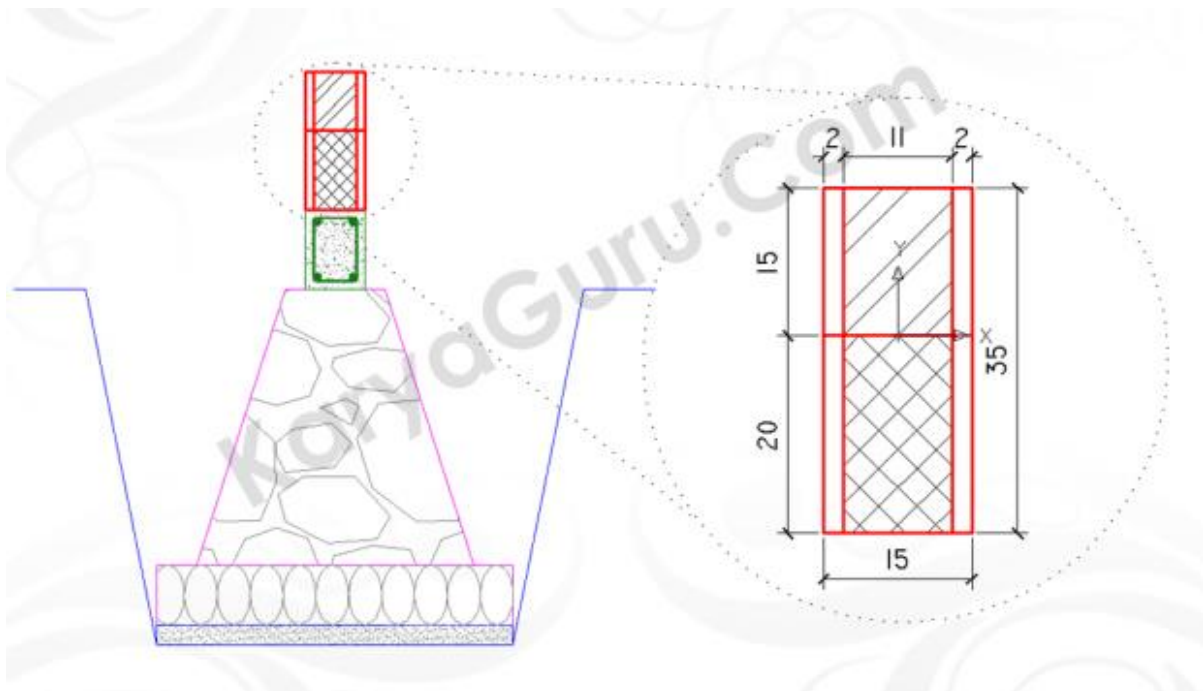
LANGKAH 3

Buat obyek **SLOOF** lengkap dengan pembesiannya sesuai bentuk dan ukuran gambar (warna merah). Anda dapat menggunakan perintah **LINE**, **POLYLINE**, **RECTANGLE** dan juga **CIRCLE**. Untuk memodifikasi gunakan perintah **OFFSET**, **FILLET**, **COPY** atau **MIRROR**. Untuk arsiran dapat menggunakan perintah **HATCH** dengan pattern **AR-CONC** kemudian atur pada bagian **Scale**.



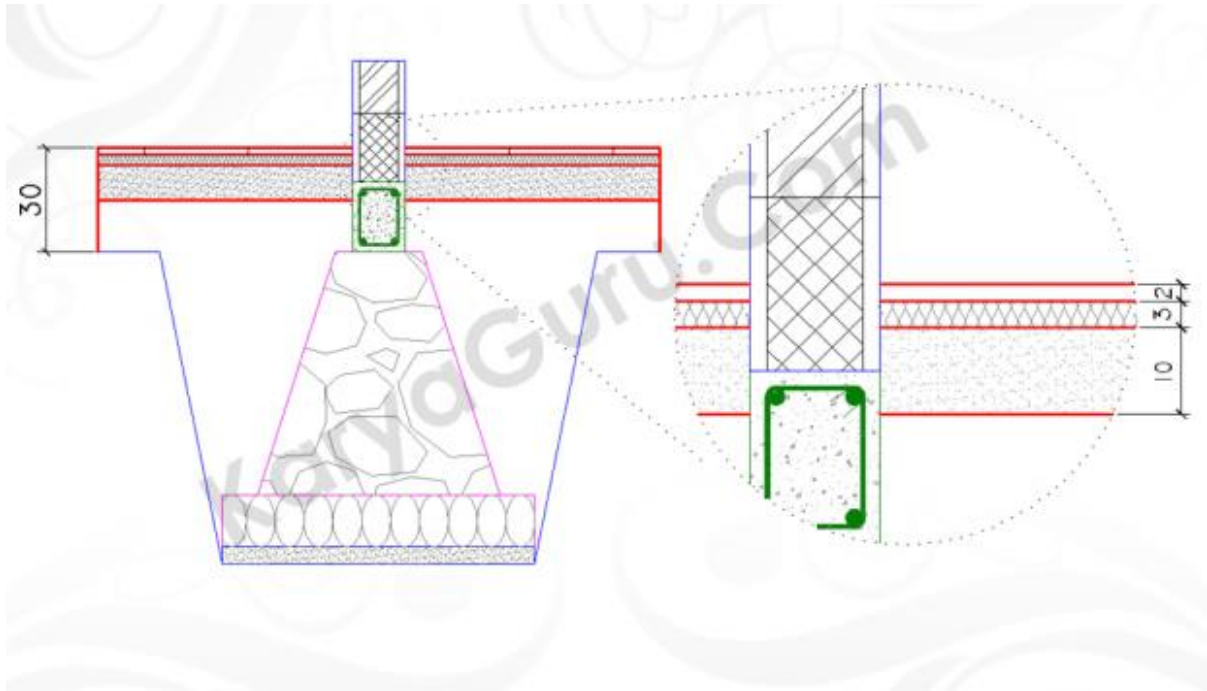
LANGKAH 4

Lanjutkan dengan membuat gambar **DINDING** diatas obyek Sloof yang sudah dibuat dengan ukuran sesuai gambar (warna merah). Gunakan perintah **draw** seperti **LINE**, **POLYLINE** atau **RECTANGLE** untuk membuatnya. Anda juga dapat menggunakan perintah **modify** seperti **COPY** atau **OFFSET**. Berikan arsiran dengan perintah **HATCH** menggunakan pattern **ANSI32** dan **ANSI37**.



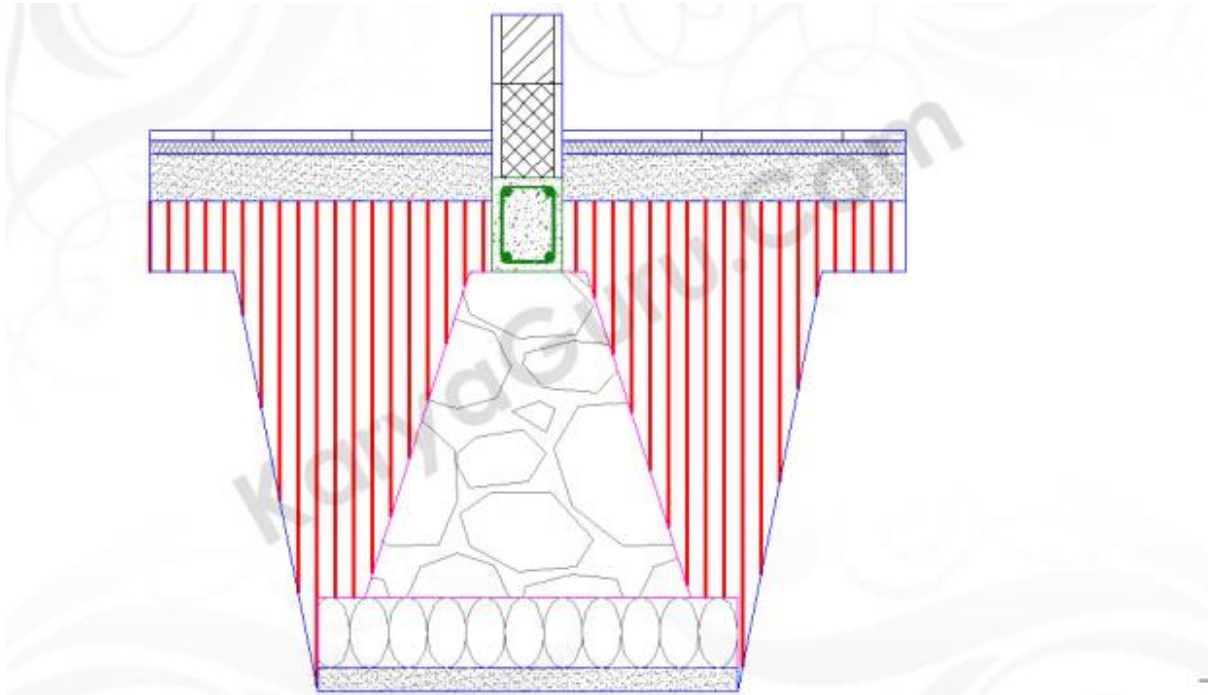
LANGKAH 5

Gunakan perintah **LINE** atau **POLYLINE** untuk membuat garis **LANTAI** berikut spesi dan pasir urug sesuai ukuran pada gambar (warna merah). Untuk membuat arsiran, gunakan perintah **HATCH** pattern **AR-SAND** dan ubah bentuk garis spesi (adukan semen) seperti pada bagian **LINE TYPE** gambar berikut ini.



LANGKAH 6

Selanjutnya Anda dapat memberikan arsiran **TANAH URUG** dengan perintah **HATCH** seperti gambar dibawah ini (warna merah). Atur **Pattern** dan **Scale** sesuai dengan kebutuhan.



HASIL AKHIR TAMPAK SAMPING KANAN & KIRI RUMAH TINGGAL

