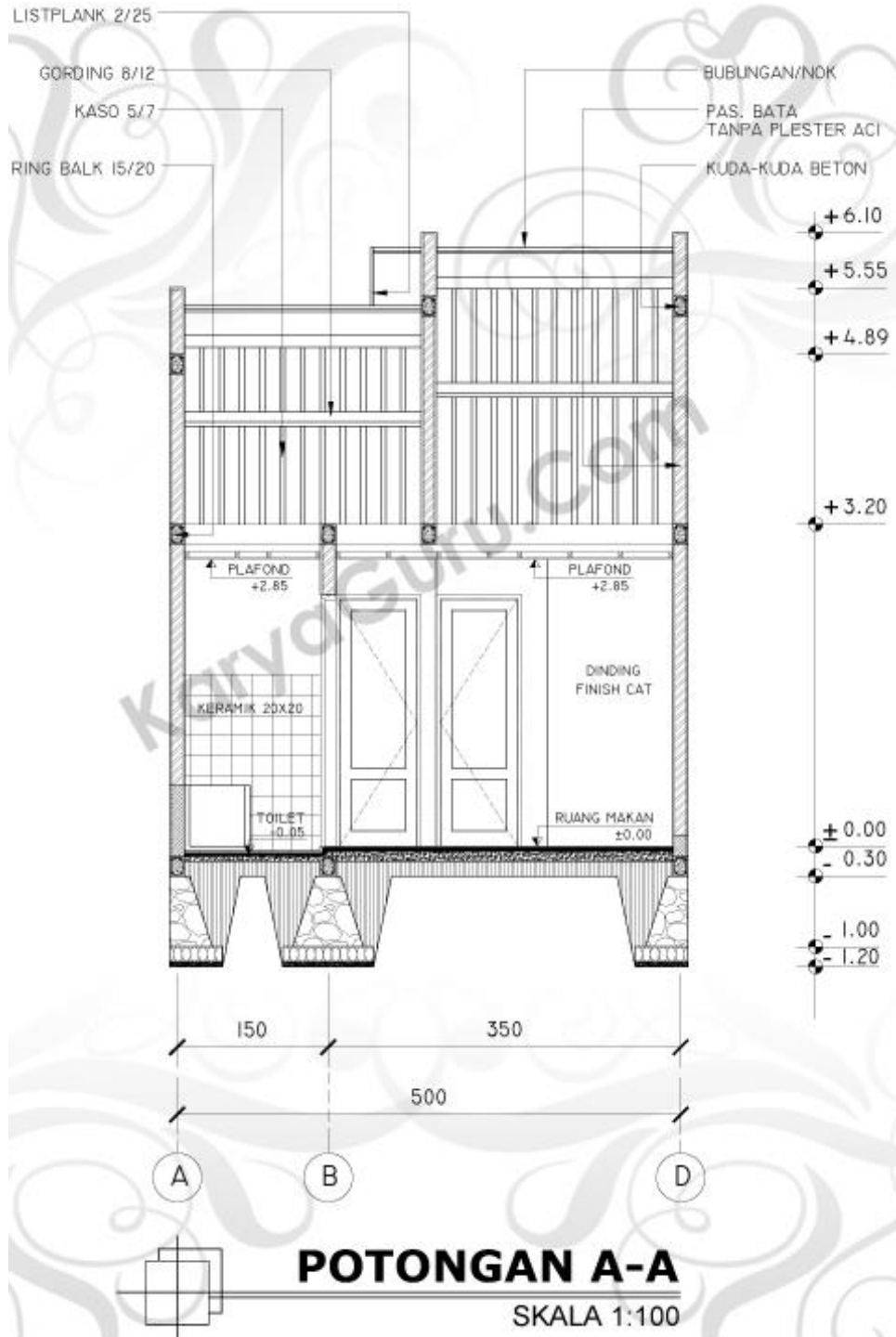


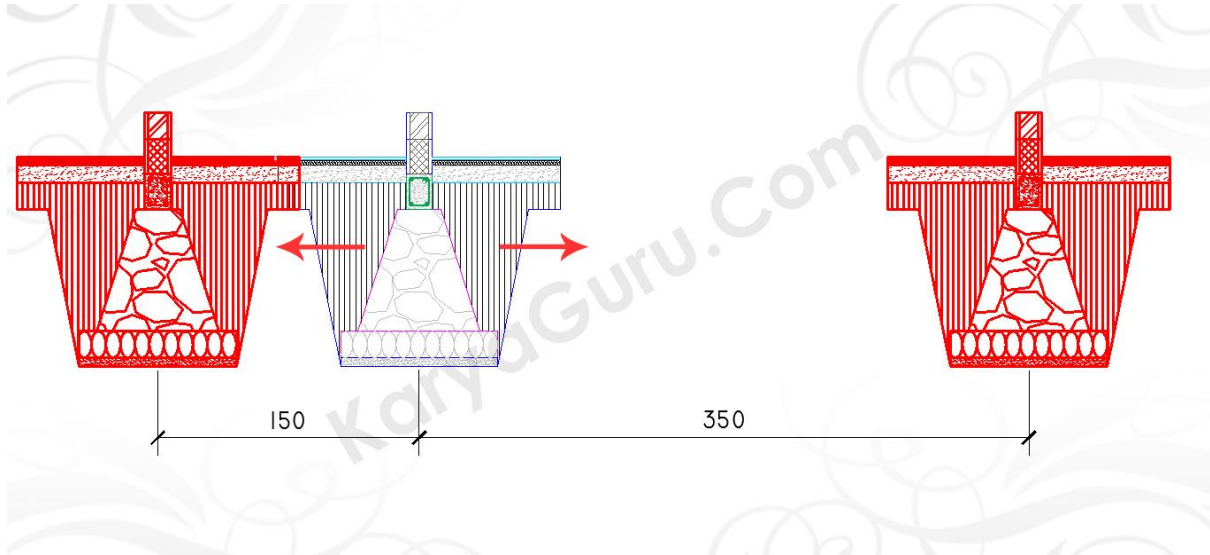
Tutorial AutoCAD Gambar Kerja Rumah Tinggal

Bagian 5 (Potongan A-A)



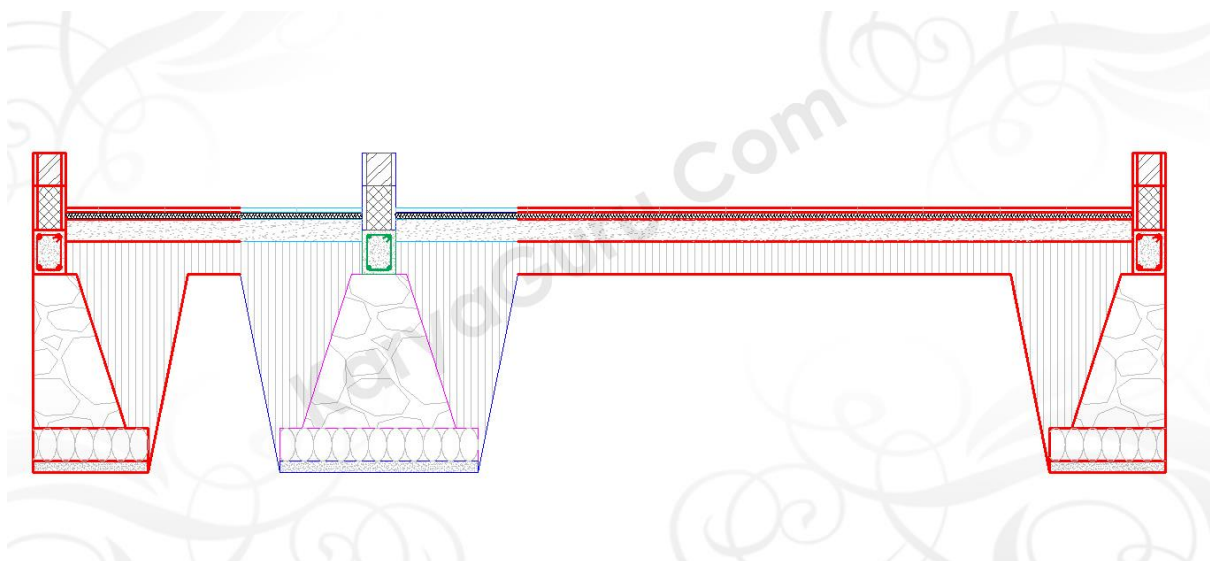
LANGKAH 1

Silahkan duplikasi obyek **PONDASI** dari latihan sebelumnya ke arah kanan dan kiri sesuai dengan jarak pada gambar dibawah ini (warna merah). Perintah *modify* dapat Anda gunakan seperti **COPY** untuk menggandakan obyek tersebut.



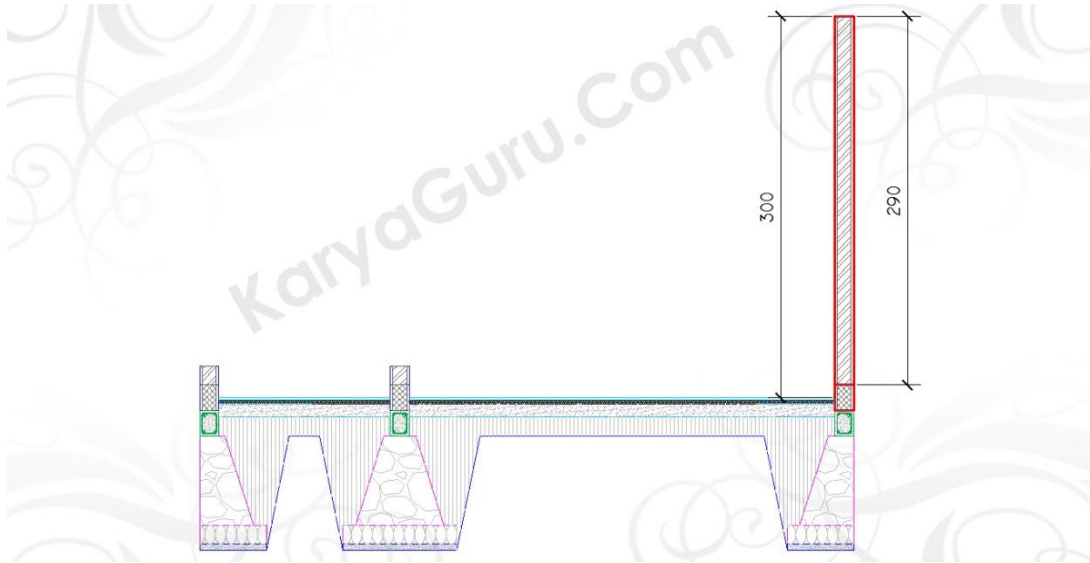
LANGKAH 2

Modifikasi obyek **PONDASI** hasil dari duplikasi pada bagian pinggir kanan dan kiri. Selanjutnya modifikasi juga pada bagian **GARIS LANTAI, SPESI, LAPISAN PASIR** dan **TANAH GALIAN** sehingga bentuk hasilnya seperti pada gambar di bawah ini (warna merah). Anda dapat menggunakan perintah *modify* seperti **TRIM, EXTEND** atau **STRETCH** untuk menyelesaikan langkah ini.



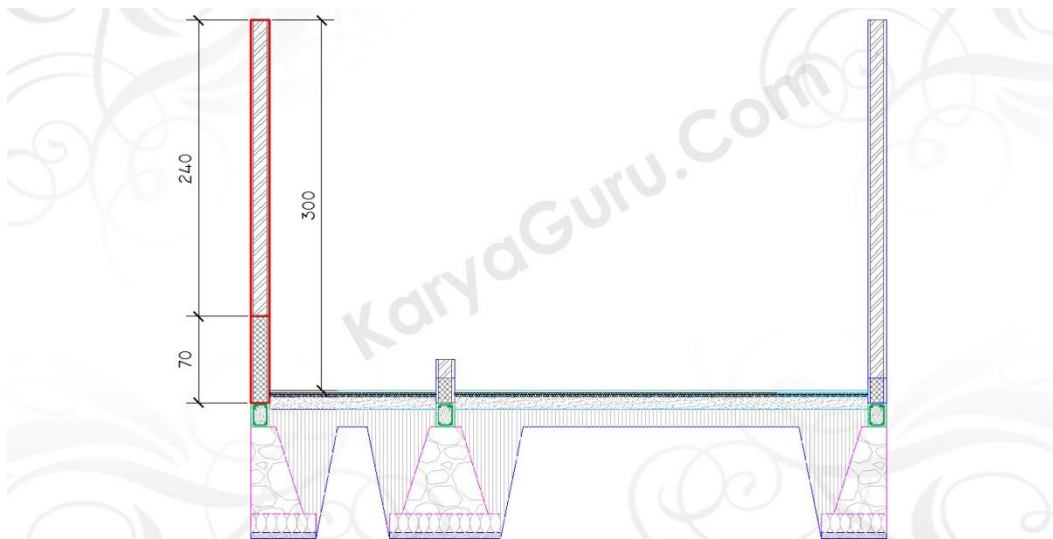
LANGKAH 3

Buat obyek **DINDING** kanan dengan mempertinggi bagian atas pada pada pondasi kanan. Gunakan perintah **STRETCH** untuk memodifikasi tinggi dinding sehingga ukurannya sesuai dengan gambar (warna merah). Jika arsiran dinding tidak dapat ditinggikan dengan perintah *stretch*, maka gunakan titik **GRIP** pada arsiran tersebut untuk men-*stretch*-nya. Jika tidak bisa juga, maka hapus arsiran yang ada kemudian buat kembali arsiran dinding menggunakan perintah **HATCH** dengan pattern **ANSI32** kemudian atur pada bagian **Scale**.



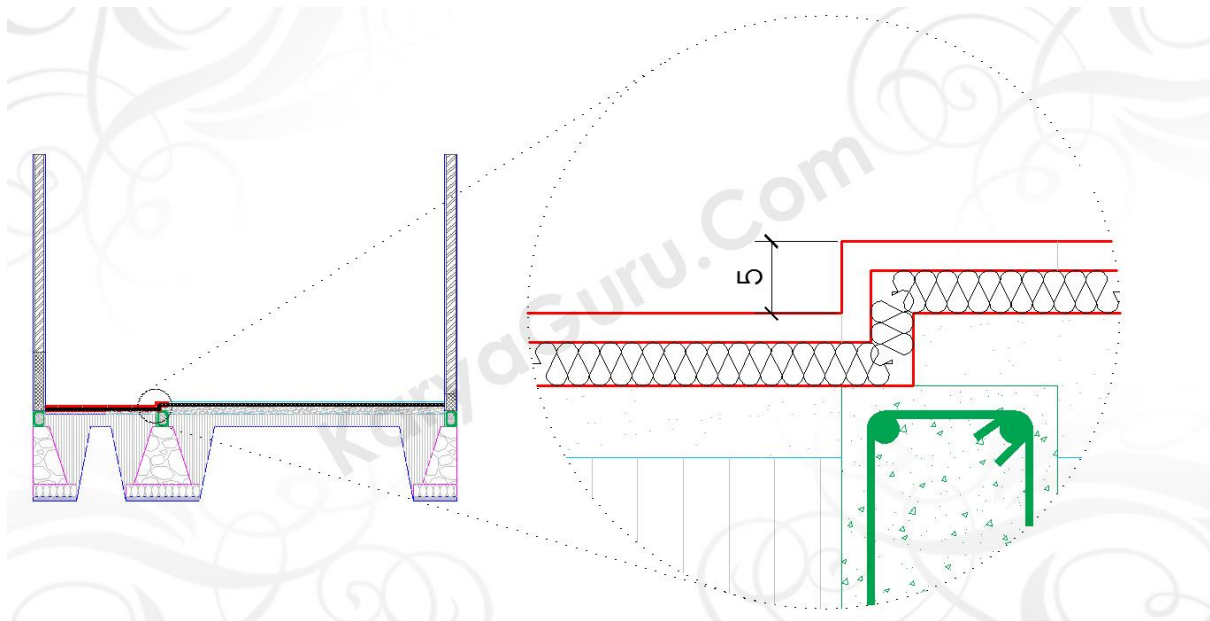
LANGKAH 4

Ulangi **LANGKAH 3** untuk memodifikasi obyek **DINDING** bagian kiri. sehingga ukuran dinding sesuai gambar (warna merah). Gunakan perintah *modify* seperti **STRETCH** untuk membuatnya. Jika terjadi masalah dalam proses modifikasi, Anda juga dapat mensiasati dengan menggambar obyek bantu menggunakan perintah *draw* seperti **LINE**, **POLYLINE**, **RECTANGLE** atau pun **HATCH** dengan pattern **ANSI32** dan **ANSI37**.



LANGKAH 5

Hilangkan obyek **DINDING** diatas pondasi tengah dengan menggunakan perintah **ERASE**. Modifikasi juga garis **LANTAI** berikut **SPESI** dan arsiran **PASIR URUG** diatas pondasi tengah tersebut dengan menurunkan level lantai sesuai ukuran pada gambar (warna merah). Anda dapat menggunakan perintah **draw** seperti **LINE** atau **POLYLINE** serta perintah **modify** seperti **EXTEND**, **TRIM**, **FILLET** atau **STRETCH**.

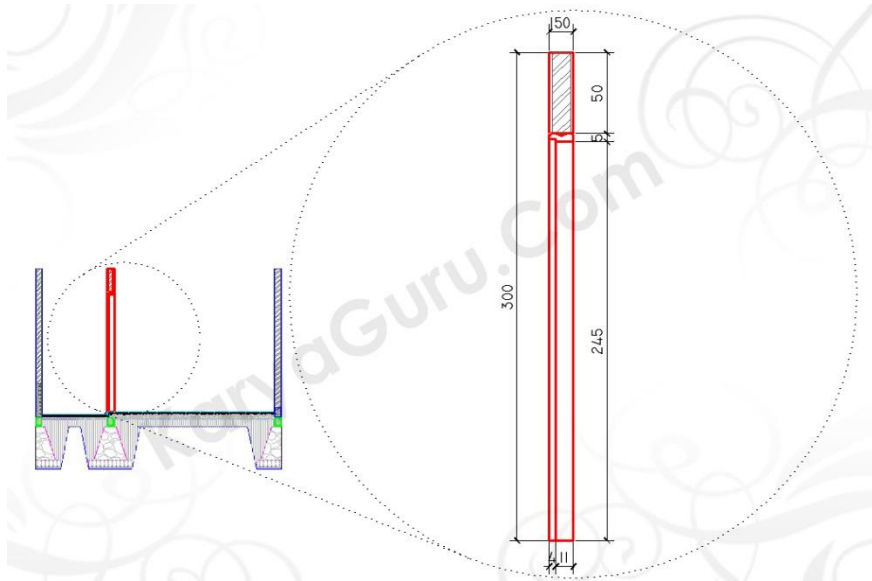


Untuk garis **SPESI** (adukan semen), rubah bentuk garis pada bagian **LINE TYPE** atau gunakan perintah **MATCHPROP** untuk menyamakan bentuk garis spesi.

Gunakan **GRIP** pada arsiran **PASIR URUG** untuk menyesuaikan batasannya, jika kesulitan dalam memodifikasi arsiran pasir tersebut, apus dan buat kembali arsiran pasir menggunakan perintah **HATCH** pattern **AR-SAND**

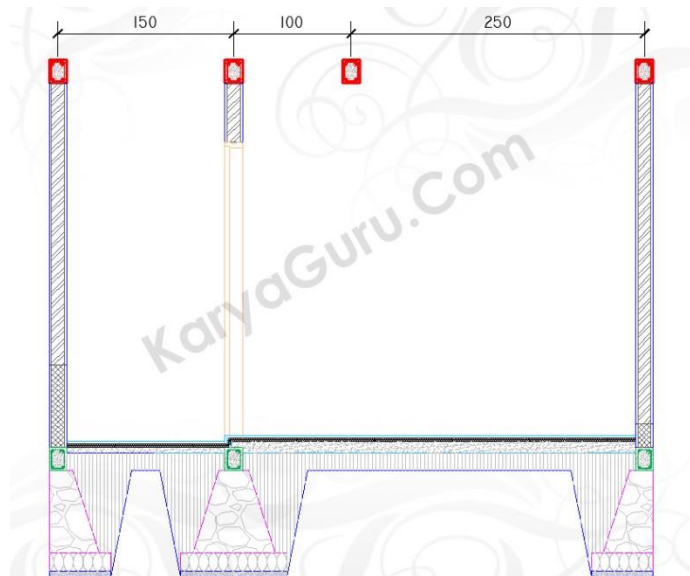
LANGKAH 6

Selanjutnya buatlah gambar **KUSEN PINTU** dan **DINDING**, diatas lantai pada bagian pondasi tengah sesuai bentuk dan ukuran gambar berikut ini (warna merah). Pada obyek dinding Anda tidak harus membuat dari awal, bisa juga dengan menduplikat obyek dinding yang ada kemudian memodifikasinya. Banyak perintah yang dapat digunakan untuk langkah ini seperti **LINE**, **POLYLINE**, **RECTANGLE**, **TRIM**, **EXTREND**, **COPY**, **MOVE**, **STRECTH** dan lain sebagainya.



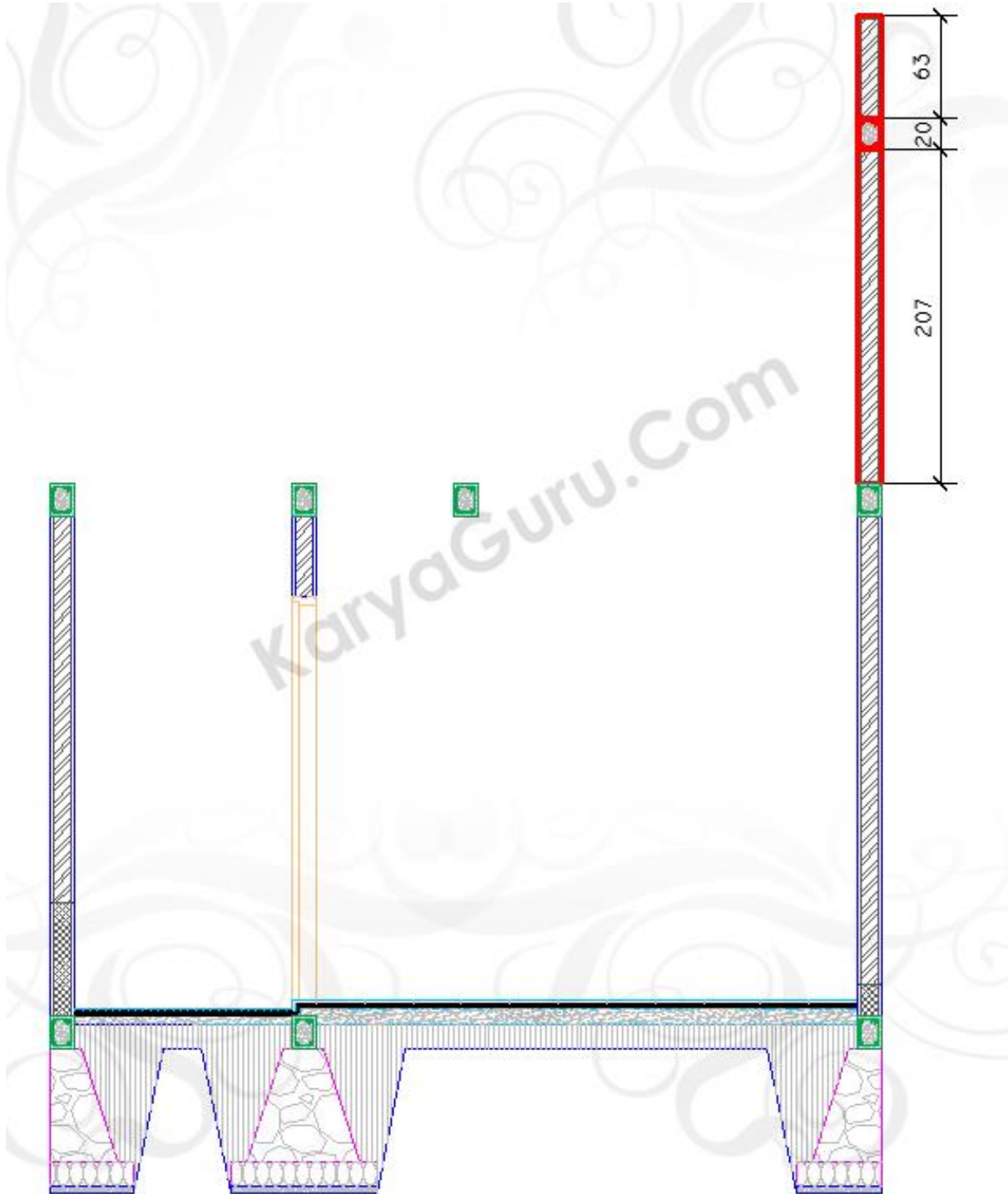
LANGKAH 7

Untuk obyek **RING BALK** sesuai posisi dan jarak pada gambar dibawah ini (warna merah), Anda tidak harus membuat dari awal, cukup menduplikasi obyek **SLOOF** yang ada dengan menggunakan perintah **COPY**.



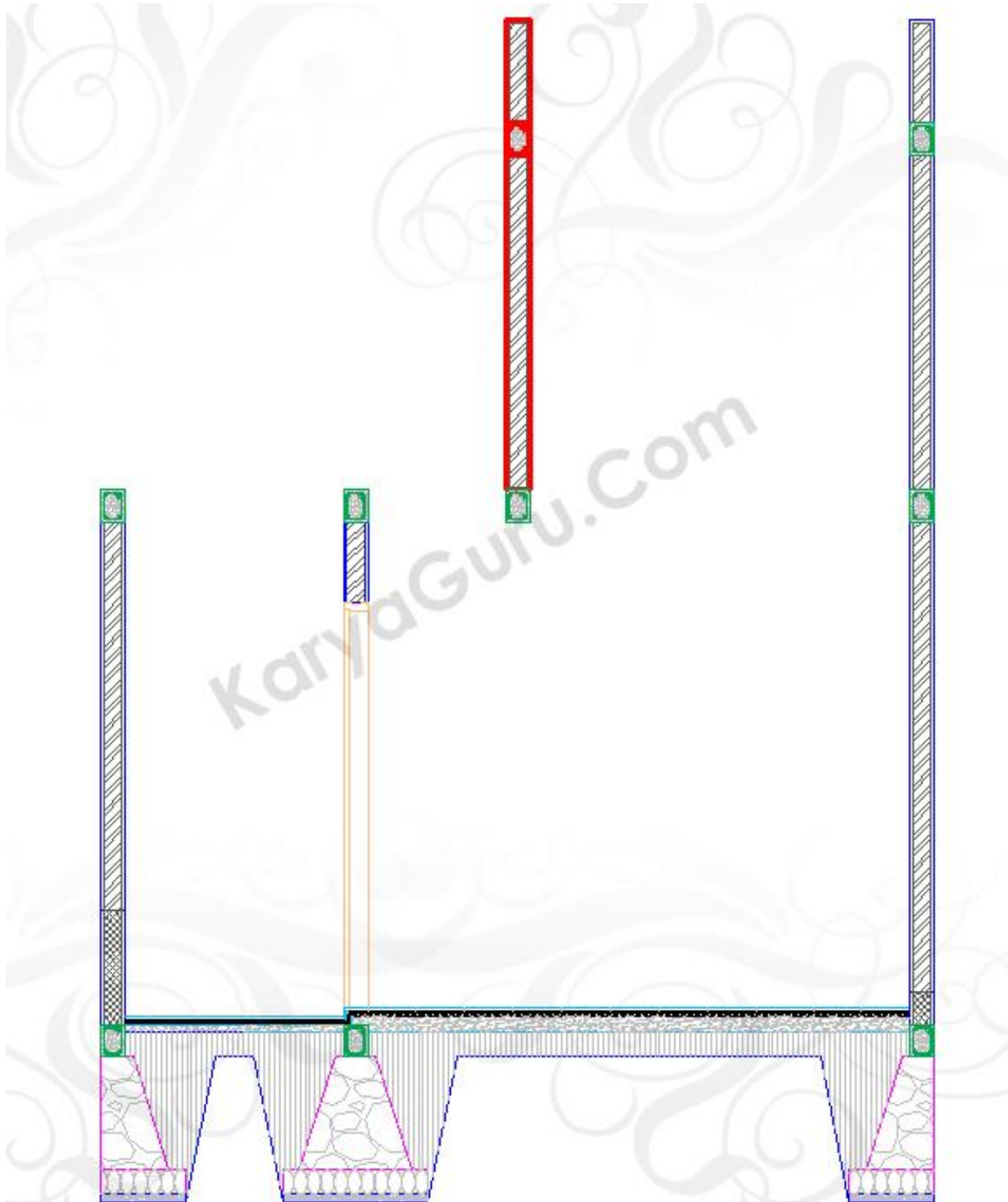
LANGKAH 8

Untuk obyek **DINDING SOPI-SOPI** dan **KUDA-KUDA BETON** bagian kanan, duplikasi dari obyek **DINDING** dan **RING BALK** yang ada. Modifikasi posisi dan jarak menyesuaikan gambar (warna merah) dengan menggunakan perintah **COPY**, **STRETCH** atau **TRIM**.



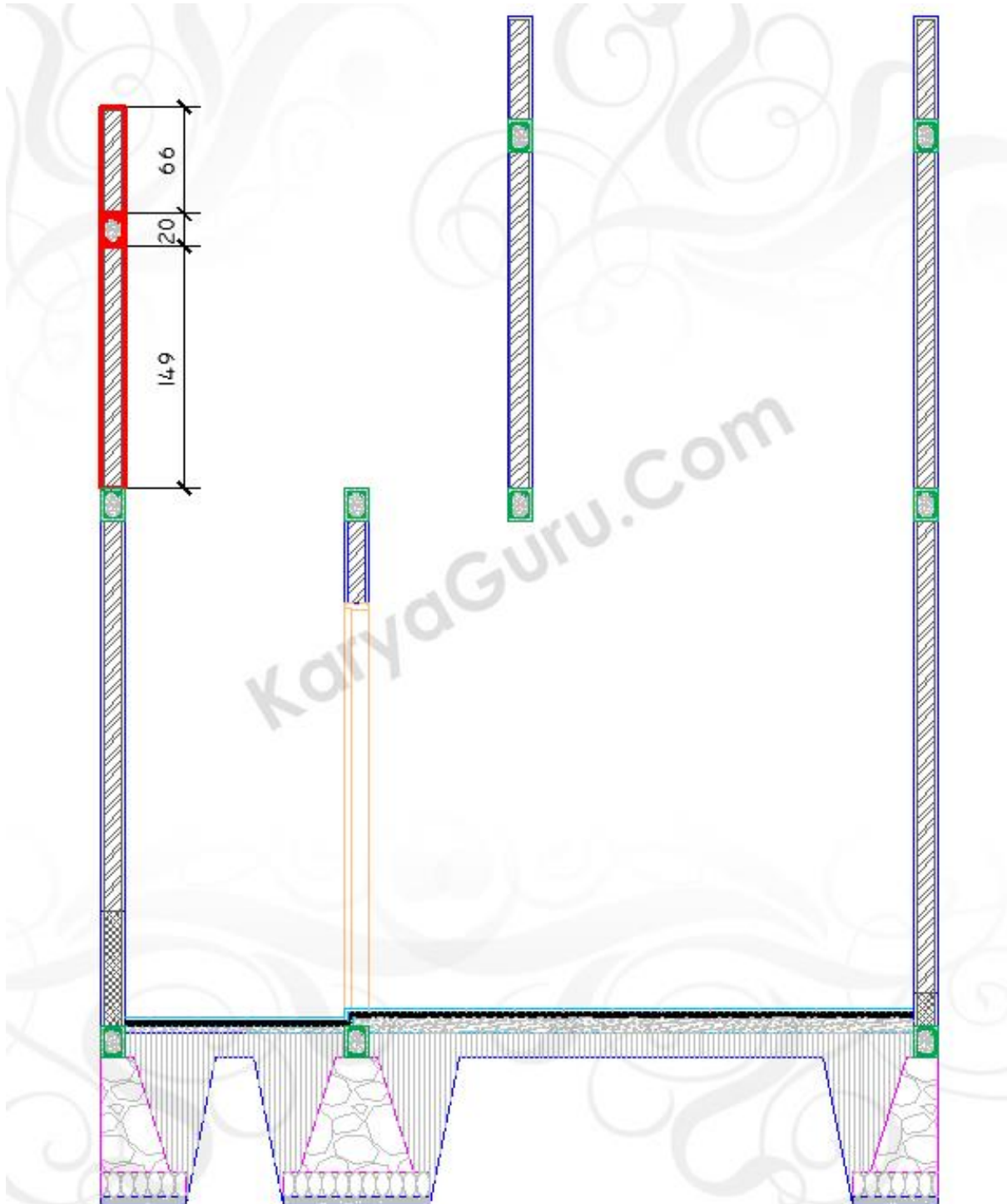
LANGKAH 9

Lanjutkan untuk obyek **DINDING SOPI-SOPI** dan **KUDA-KUDA BETON** bagian tengah (warnah merah), Anda cukup duplikasi dari hasil **LANGKAH 8** dengan menggunakan perintah **COPY**.



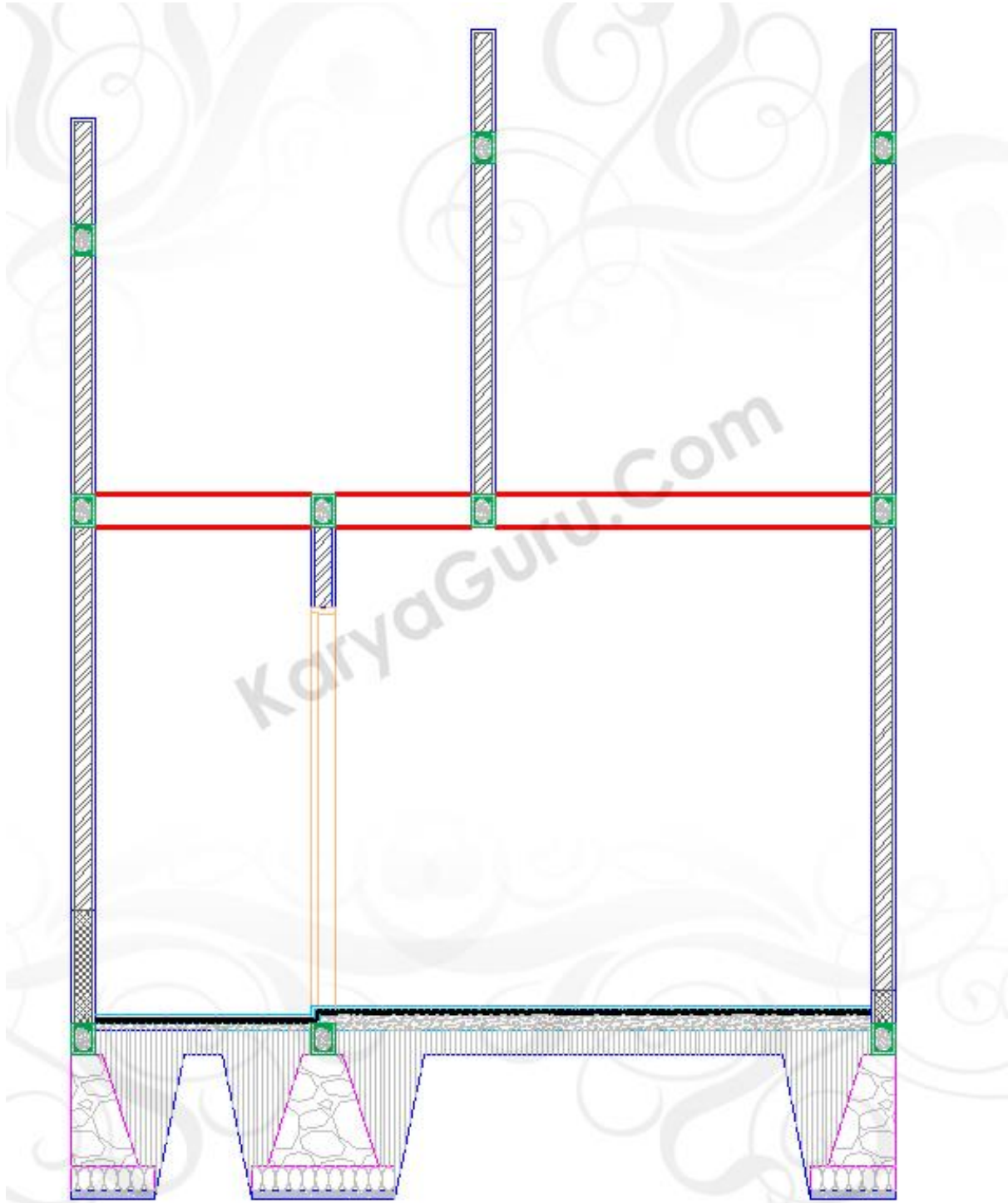
LANGKAH 10

Untuk obyek **DINDING SOPI-SOPI** dan **KUDA-KUDA BETON** bagian kiri, kembali Anda duplikasi dari hasil **LANGKAH 8** yang kemudian modifikasi posisi dan jarak menyesuaikan gambar (warna merah) dengan menggunakan perintah **COPY** dan **STRETCH** atau **TRIM**.



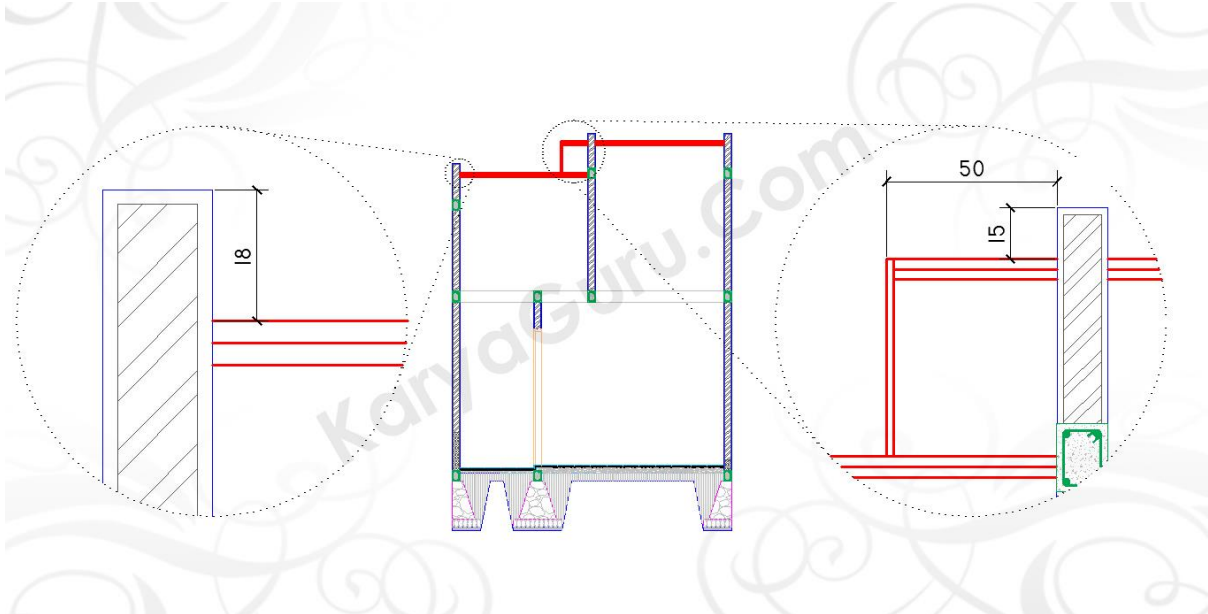
LANGKAH 11

Buatlah garis **RING BALK** seperti pada gambar (warna merah) menggunakan perintah *draw* seperti **LINE**, **POLYLINE** atau pun **RECTANGLE**.



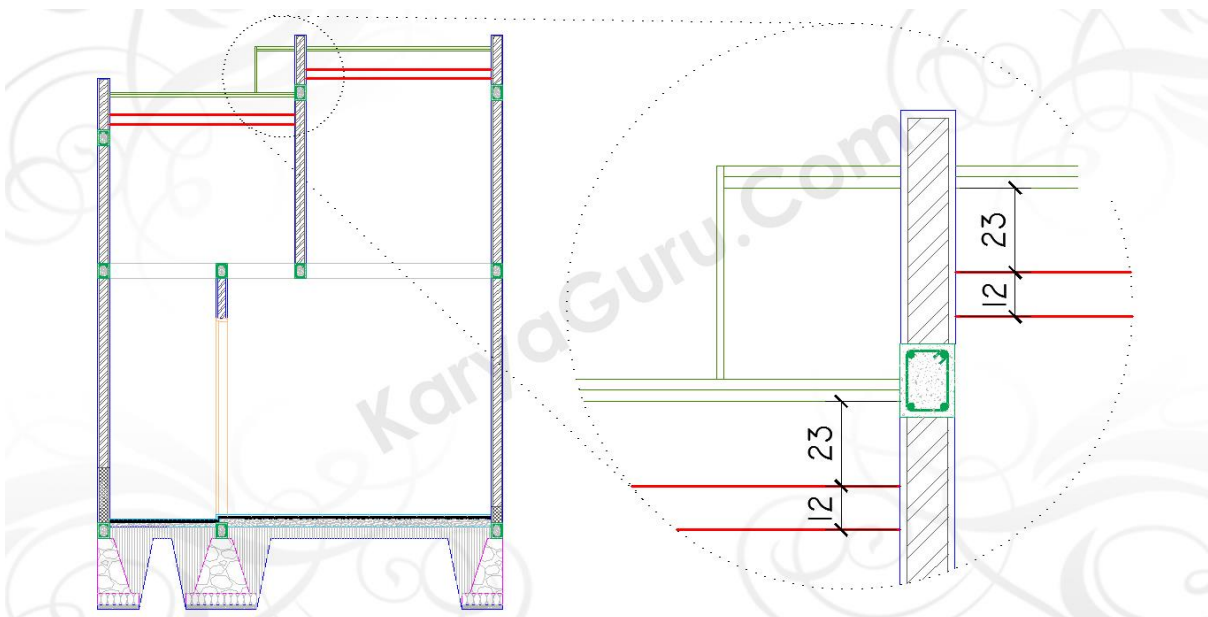
LANGKAH 12

Selanjutnya buatlah garis bagian atas **ATAP** sesuai dengan ukuran gambar (warna merah). Gunakanlah perintah *draw* seperti **LINE**, **POLYLINE** atau pun **RECTANGLE**. Pergunakan pula perintah *modify* seperti **COPY**, **TRIM** atau **EXTEND**.



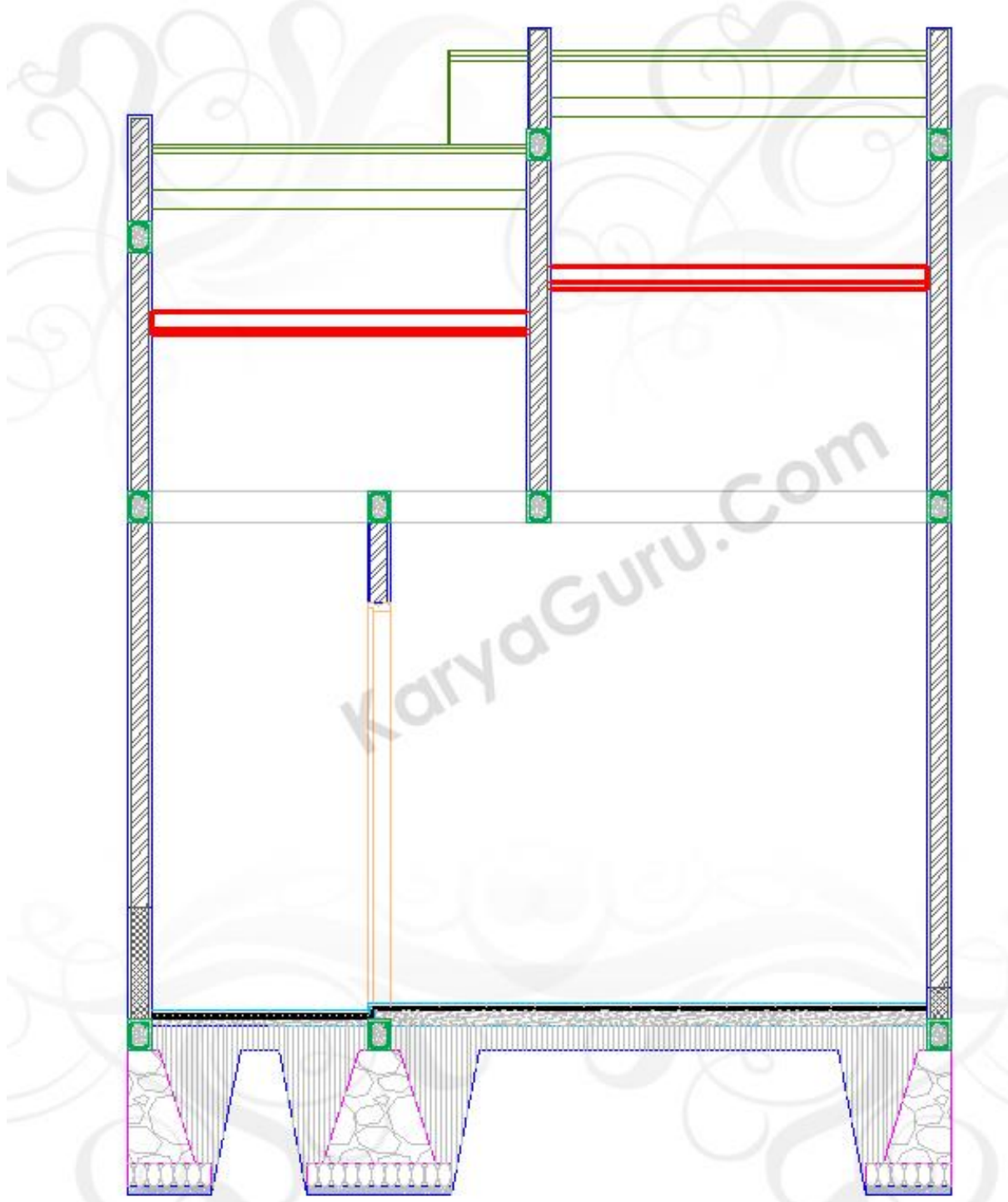
LANGKAH 13

Buatlah garis bagian nok rangka **ATAP** sesuai dengan letak dan ukuran gambar (warna merah). Gunakan perintah *draw* seperti **LINE**, **POLYLINE** atau pun **RECTANGLE**. Anda dapat menggunakan pula perintah *modify* seperti **COPY** atau **OFFSET**.



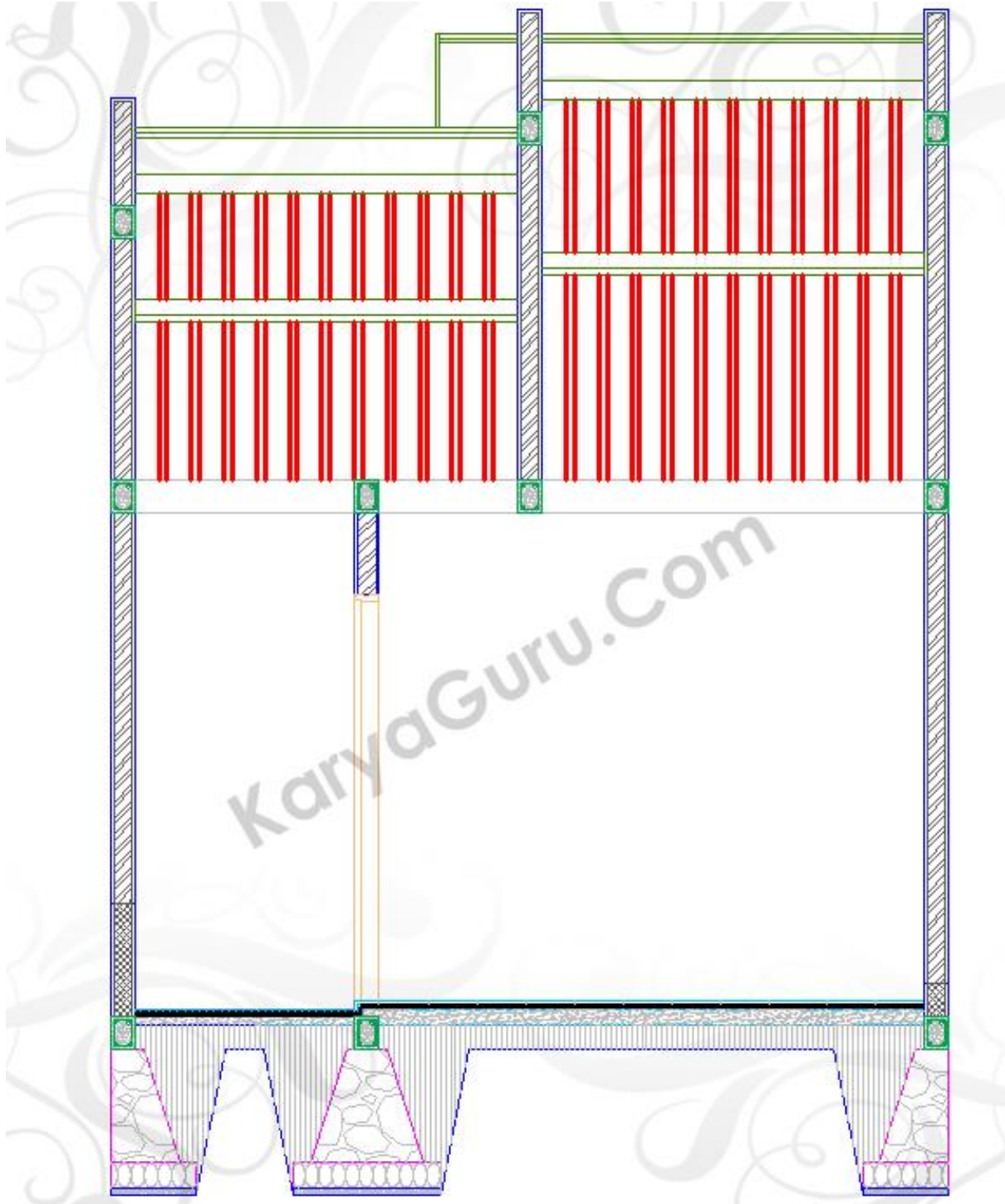
LANGKAH 14

Selanjutnya buat garis balok **GORDING** sesuai dengan letak pada gambar (warna merah). Anda dapat menggunakan perintah *draw* seperti **LINE**, **POLYLINE** atau pun **RECTANGLE**. Gunakan pula perintah *modify* seperti **COPY** atau **OFFSET**.



LANGKAH 15

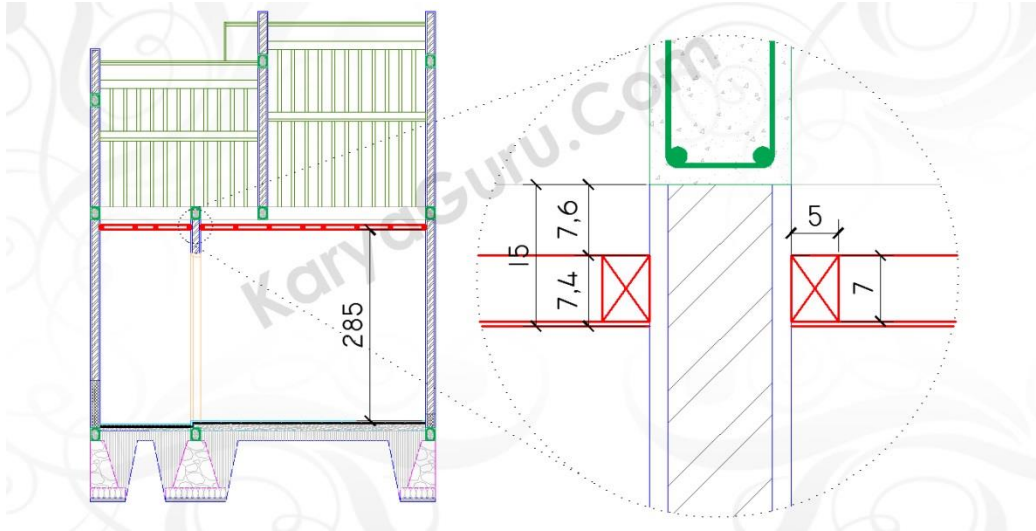
Buat garis kayu **KASO** sesuai dengan posisi pada gambar (warna merah). Perintah *draw* dapat Anda gunakan seperti **LINE**, **POLYLINE** atau **RECTANGLE**. Pergunakan perintah *modify* seperti **COPY**, **TRIM** atau **OFFSET**



Untuk garis kayu **RENG** sebagai dudukan genteng tidak digambar pada area atap karena terlalu akan terkesan penuh garis-garis yang ada pada area atas tersebut.

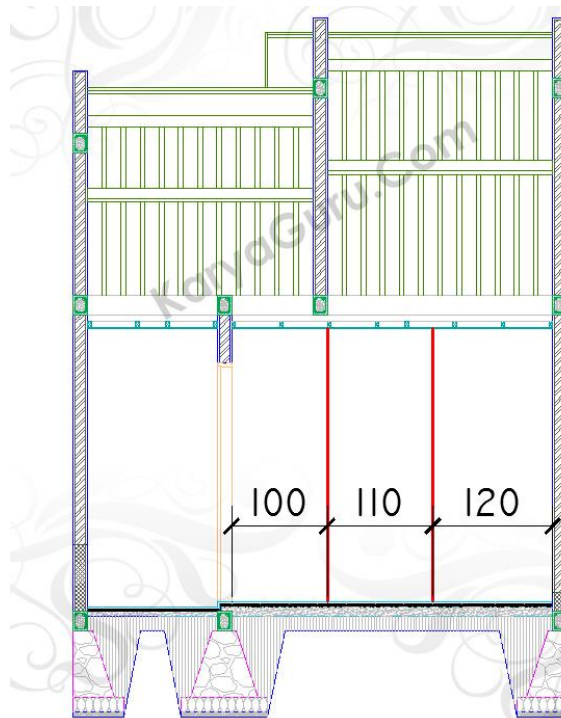
LANGKAH 16

Lanjutkan dengan membuat obyek rangka **PLAFON** sesuai dengan posisi dan ukuran pada gambar (warna merah). Gunakan perintah *draw* seperti **LINE**, **POLYLINE** atau pun **RECTANGLE**. Perintah *modify* seperti **COPY** dan **OFFSET** dapat Anda gunakan.



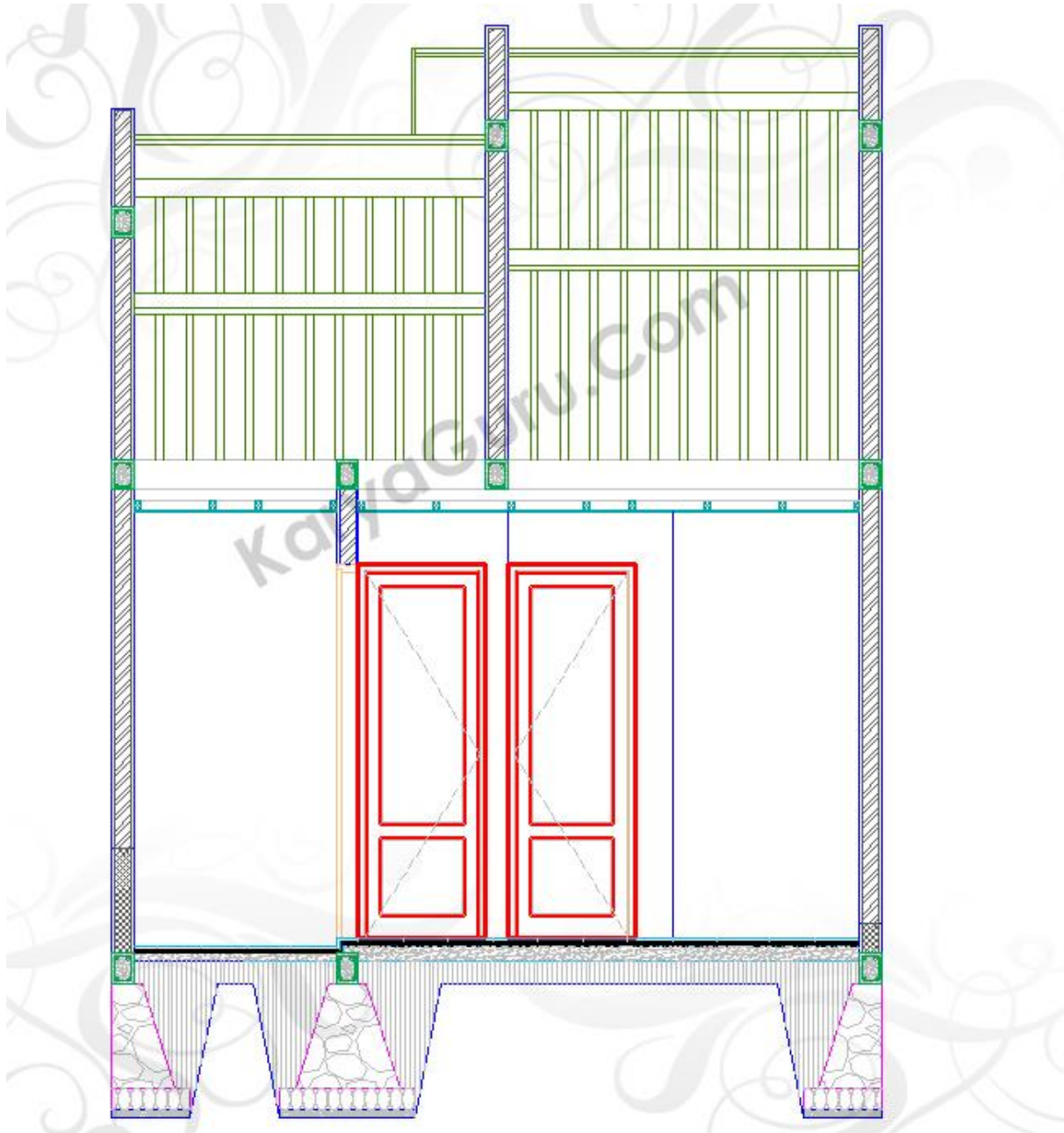
LANGKAH 17

Untuk garis **DINDING** sesuai dengan posisi dan ukuran pada gambar (warna merah), Anda dapat menggunakan perintah *draw* seperti **LINE** atau **POLYLINE**. Dapat pula menggunakan perintah *modify* seperti **COPY** dan **OFFSET**.



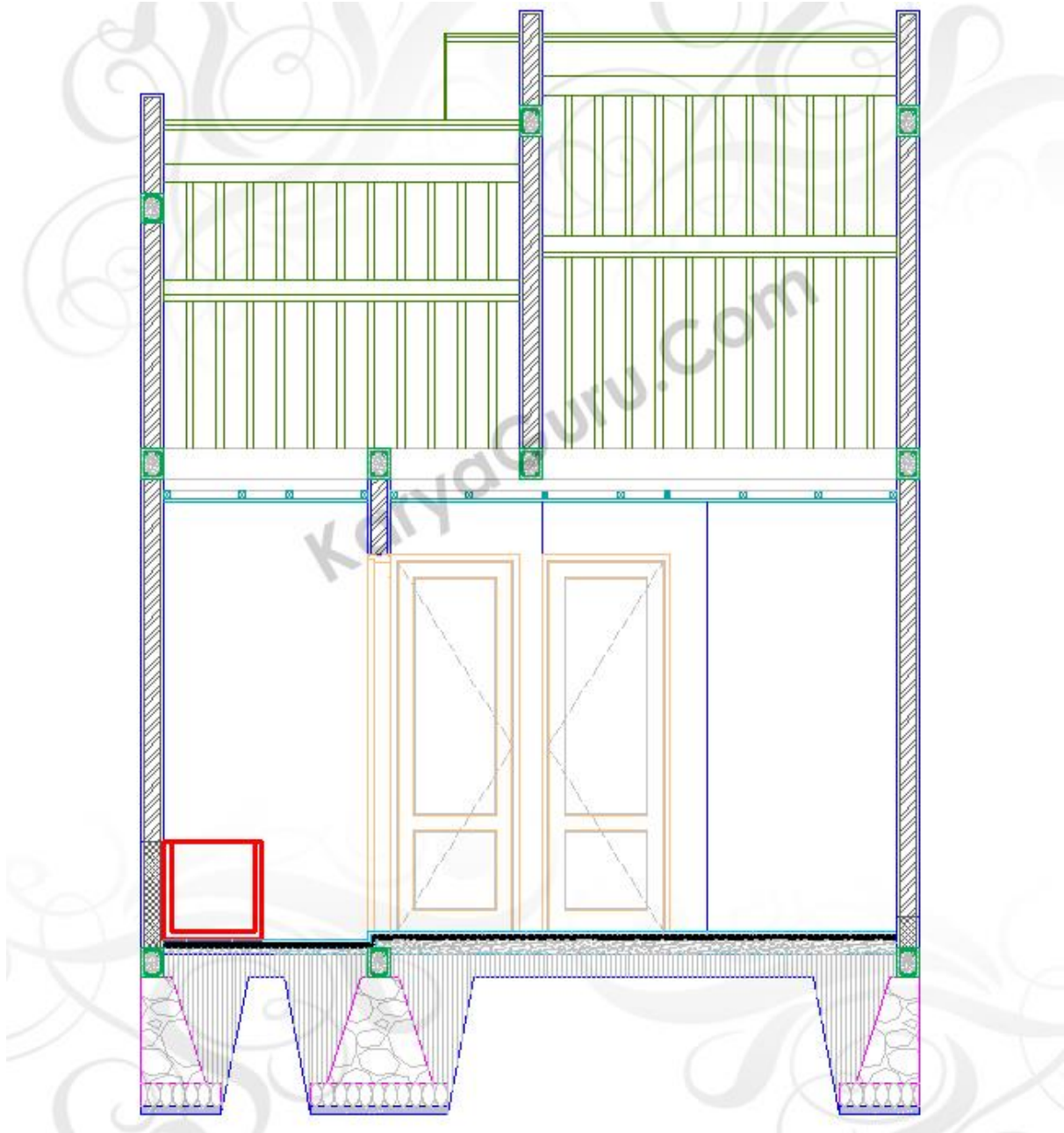
LANGKAH 18

Untuk obyek **PINTU** sesuai dengan posisi dan ukuran pada gambar (warna merah), Anda tidak harus membuat dari awal, gunakan hasil **LANGKAH 9** pada **TUTORIAL KE-2 (Tampak Depan&Belakang)**. Gunakan perintah *modify* seperti **COPY** dan **MOVE** untuk menyelesaikan langkah ini.



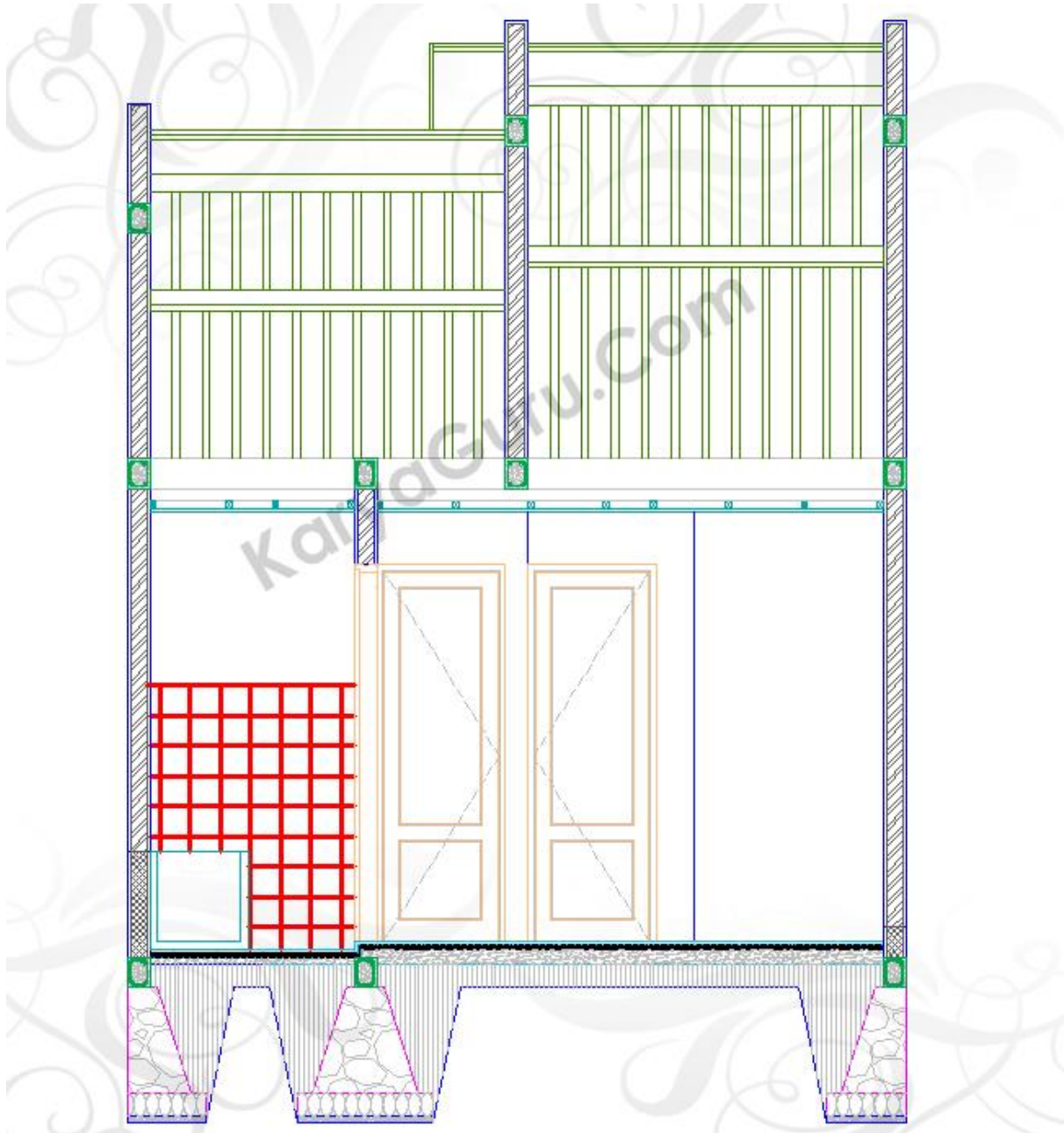
LANGKAH 19

Buatlah obyek **BAK AIR** pada area Toilet sesuai dengan posisi dan ukuran pada gambar (warna merah). Banyak perintah yang dapat Anda gunakan untuk langkah ini seperti **LINE**, **POLYLINE**, **RECTANGLE**, **TRIM**, **EXTREND**, **MOVE** dan lain sebagainya.



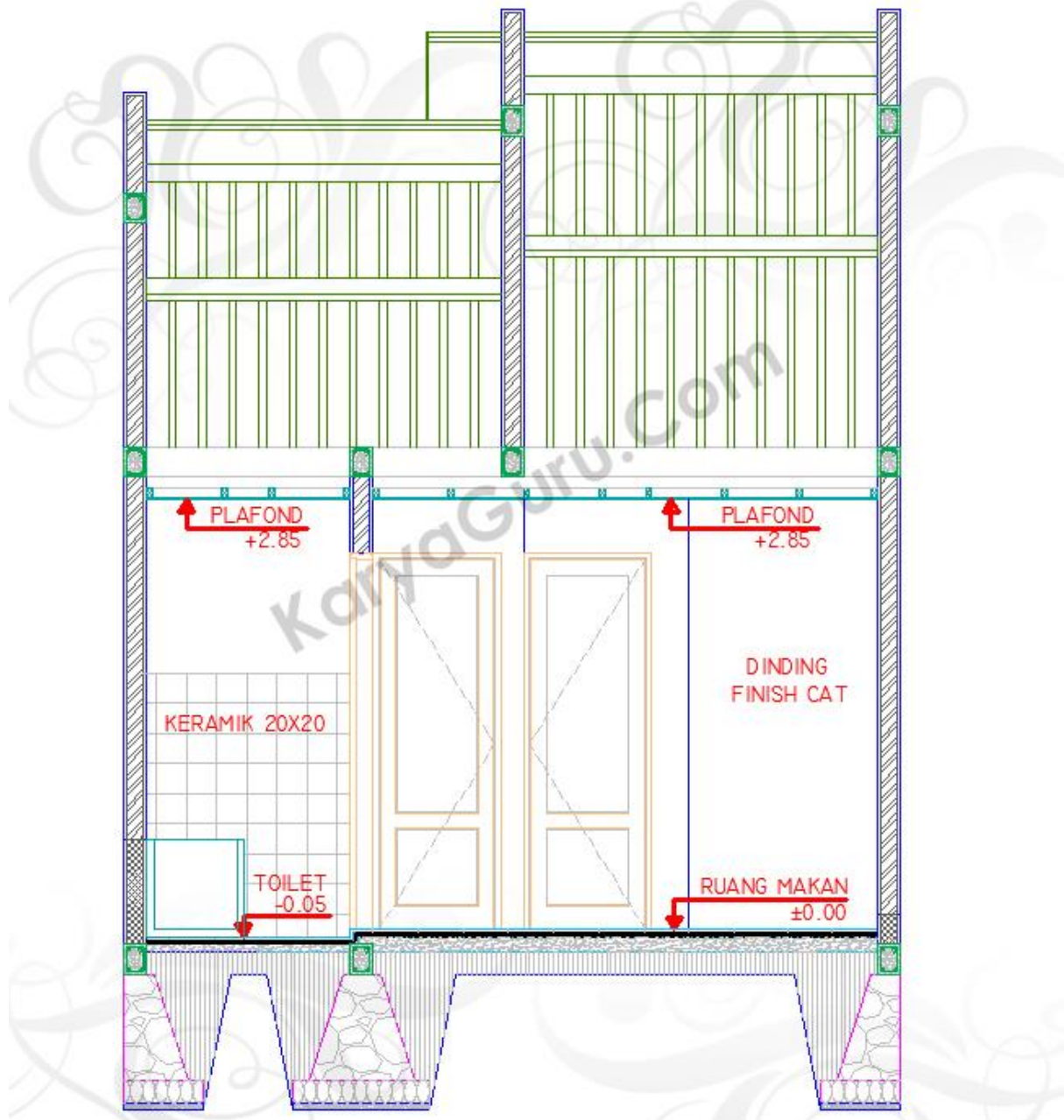
LANGKAH 20

Lengkapi area Toilet dengan membuat arsiran **KERAMIK DINDING** seperti pada gambar dibawah ini (warna merah). Gunakan perintah **HATCH** dengan konfigurasi **TYPE > USER DEFINED** dan atur bagian **ANGLE AND SCALE** serta **HATCH ORIGIN** untuk menyelesaikannya.



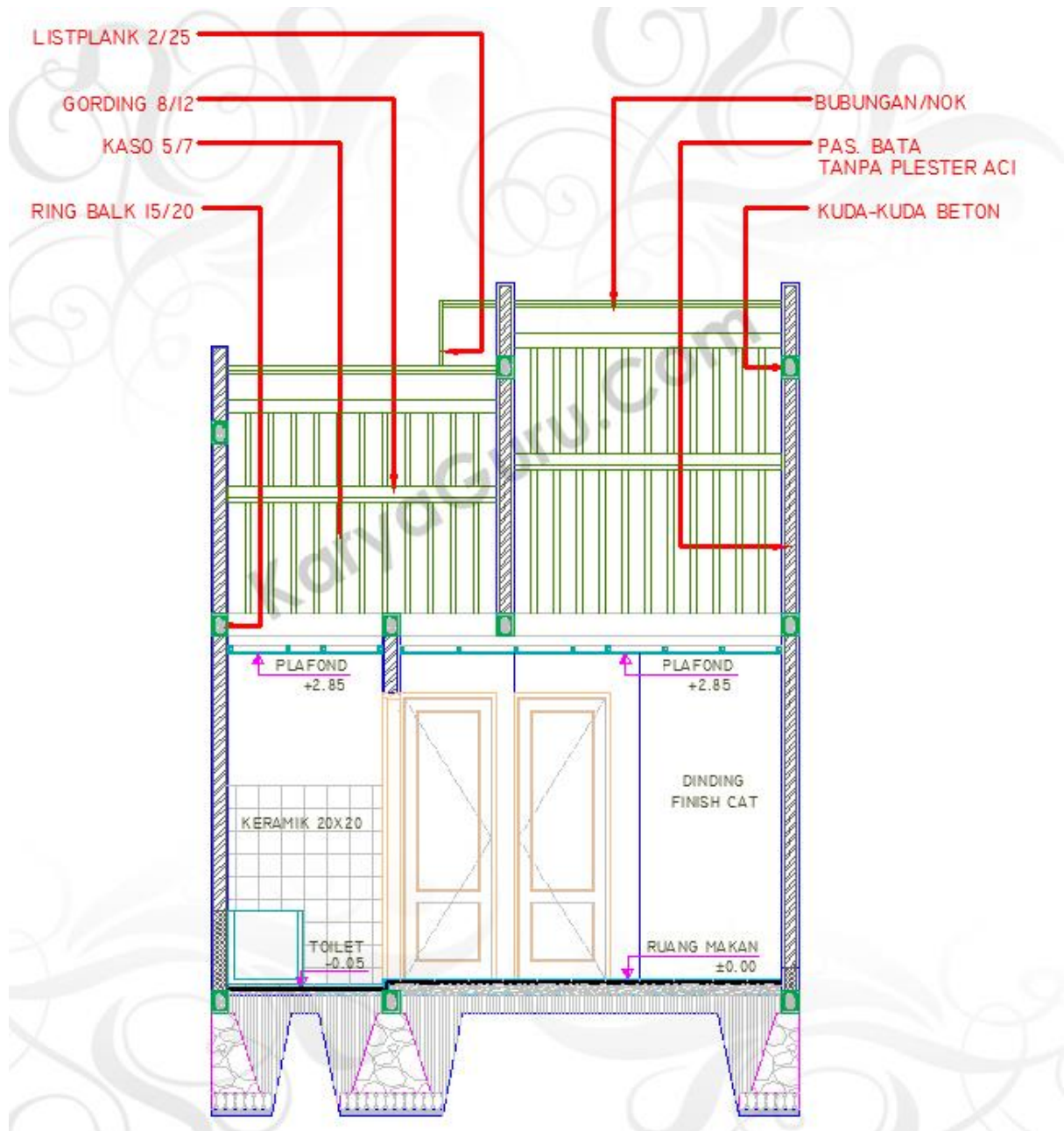
LANGKAH 21

Buat **TEKS** untuk nama **RUANG** dan **LEVEL** serta **FINISHING DINDING** (warna merah) sesuai gambar. Lengkapi notasi dengan garis untuk menerangkan obyeknya. Beberapa perintah yang dapat Anda gunakan diantaranya: **TEXT**, **LINE**, **COPY**, **MOVE**, **MIRROR** dan lain sebagainya.



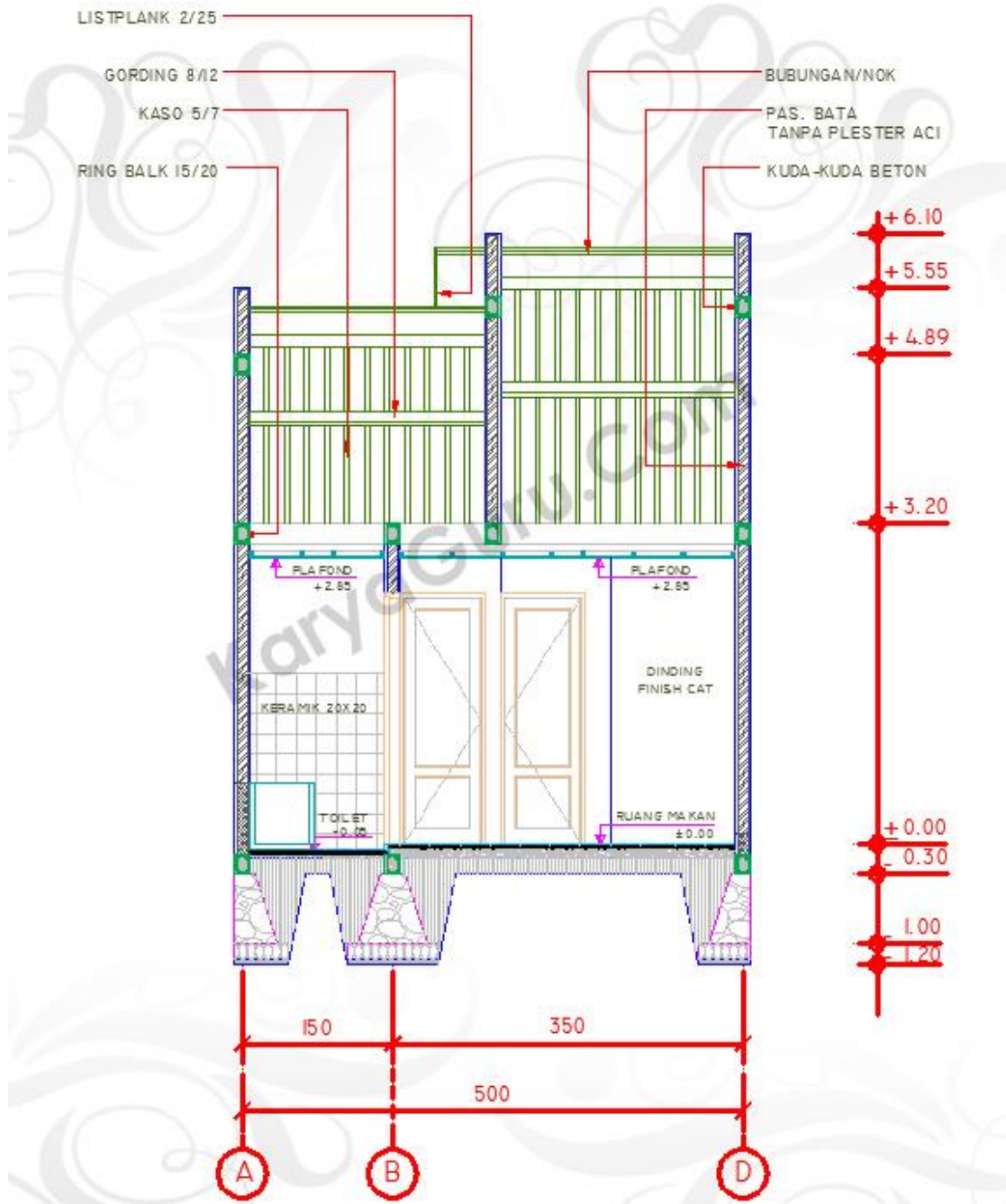
LANGKAH 22

Buat **TEKS** untuk nama-nama keterangan bagian **ATAP** sesuai gambar pada gambar (warna merah). Lengkapi dengan notasi garis untuk menerangkan obyeknya. Beberapa perintah yang dapat Anda gunakan diantaranya: **TEXT**, **LINE**, **COPY**, **MOVE**, **MIRROR** dan lain sebagainya.



LANGKAH 23

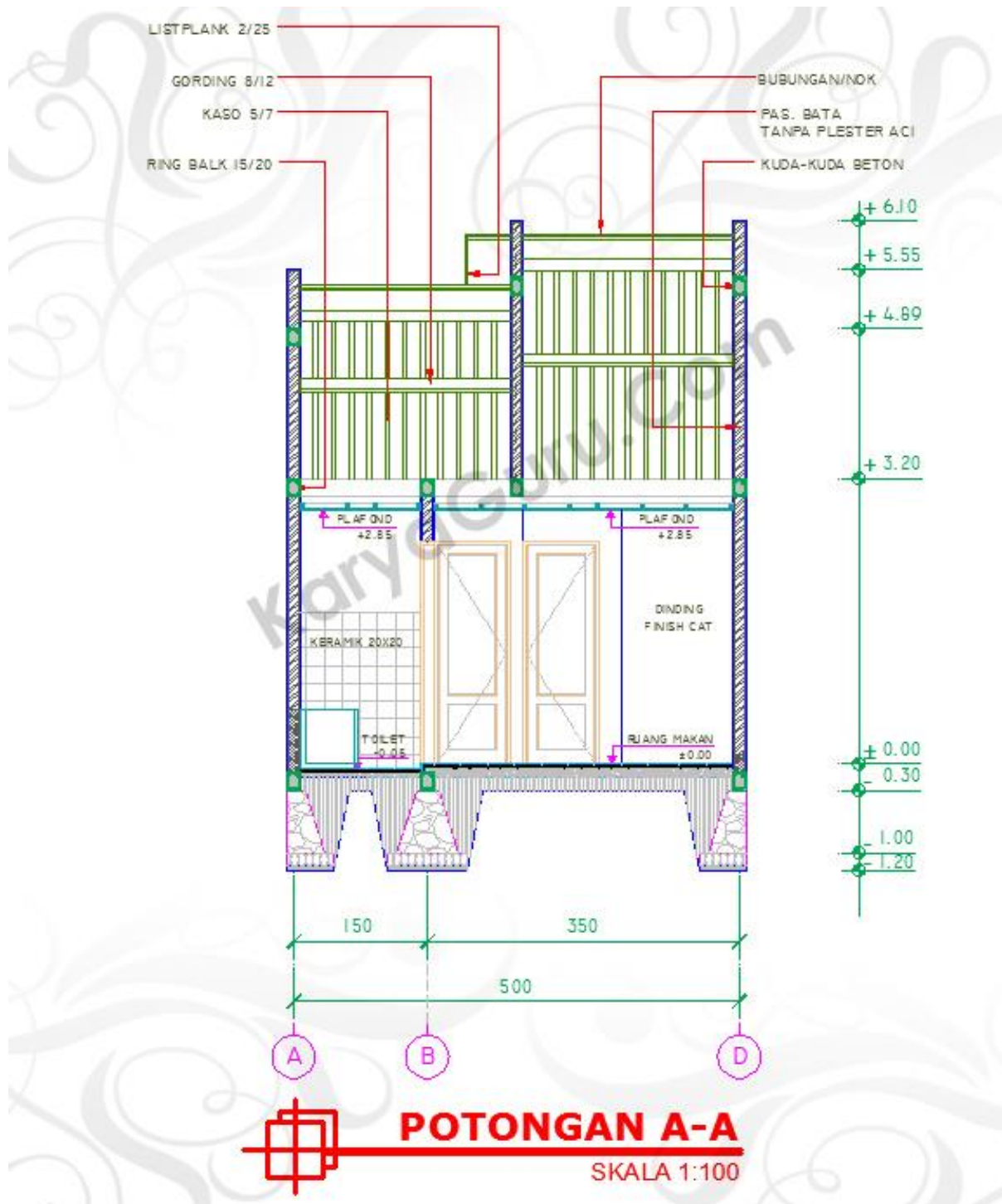
Buat **DIMENSI UKURAN** sesuai gambar dibawah ini. Beberapa perintah yang dapat Anda gunakan seperti **DIMENSION LINEAR**, **DIMENSION CONTINUE** dan **DIMENSION ORDINATE**. Pengaturan angka, panah dan sebagainya pada dimensi yang sudah dibuat dapat di konfigurasi pada bagian **FORMAT > DIMENSION STYLE**.



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

LANGKAH 24

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 POTONGAN A-A RUMAH TINGGAL

