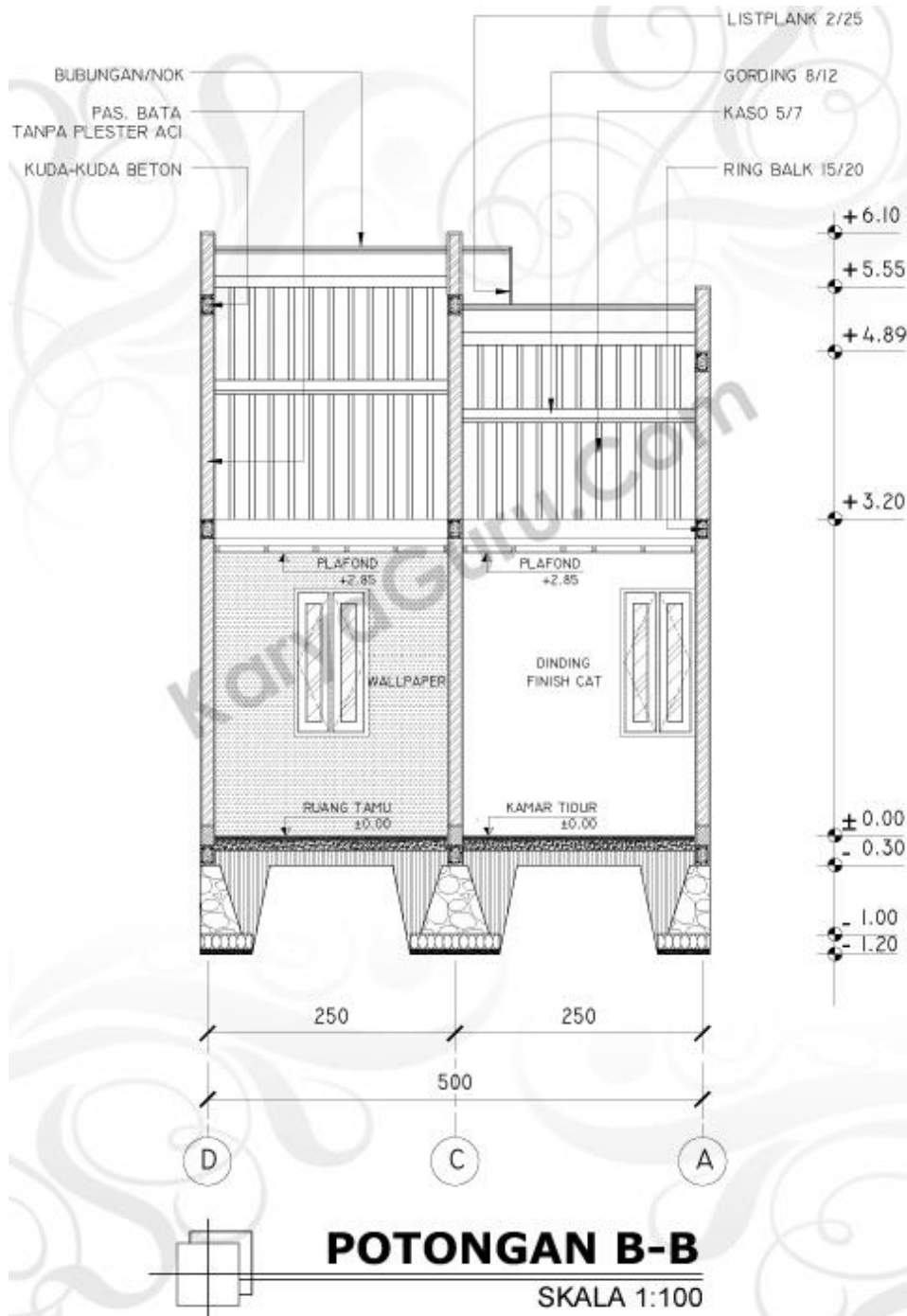


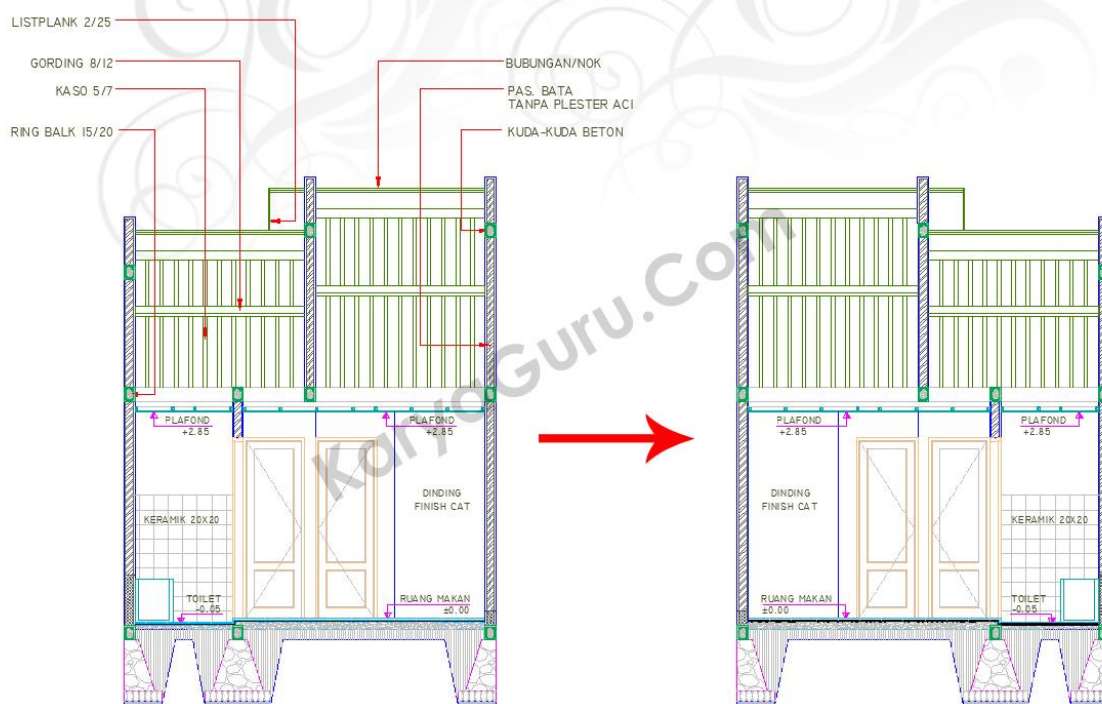
Tutorial AutoCAD Gambar Kerja Rumah Tinggal

Bagian 6 (Potongan B-B)

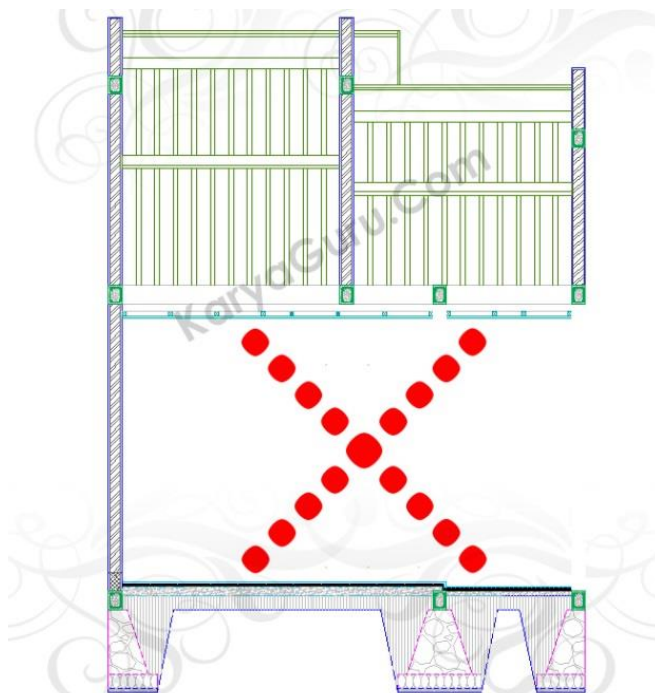


LANGKAH 1

Untuk pembuatan gambar **POTONGAN B-B**, silahkan duplikasi dengan perintah **MIRROR** dari hasil latihan tutorial gambar **POTONGAN A-A** Sebelumnya. Maka hasilnya akan terlihat pada gambar berikut ini.



LANGKAH 2

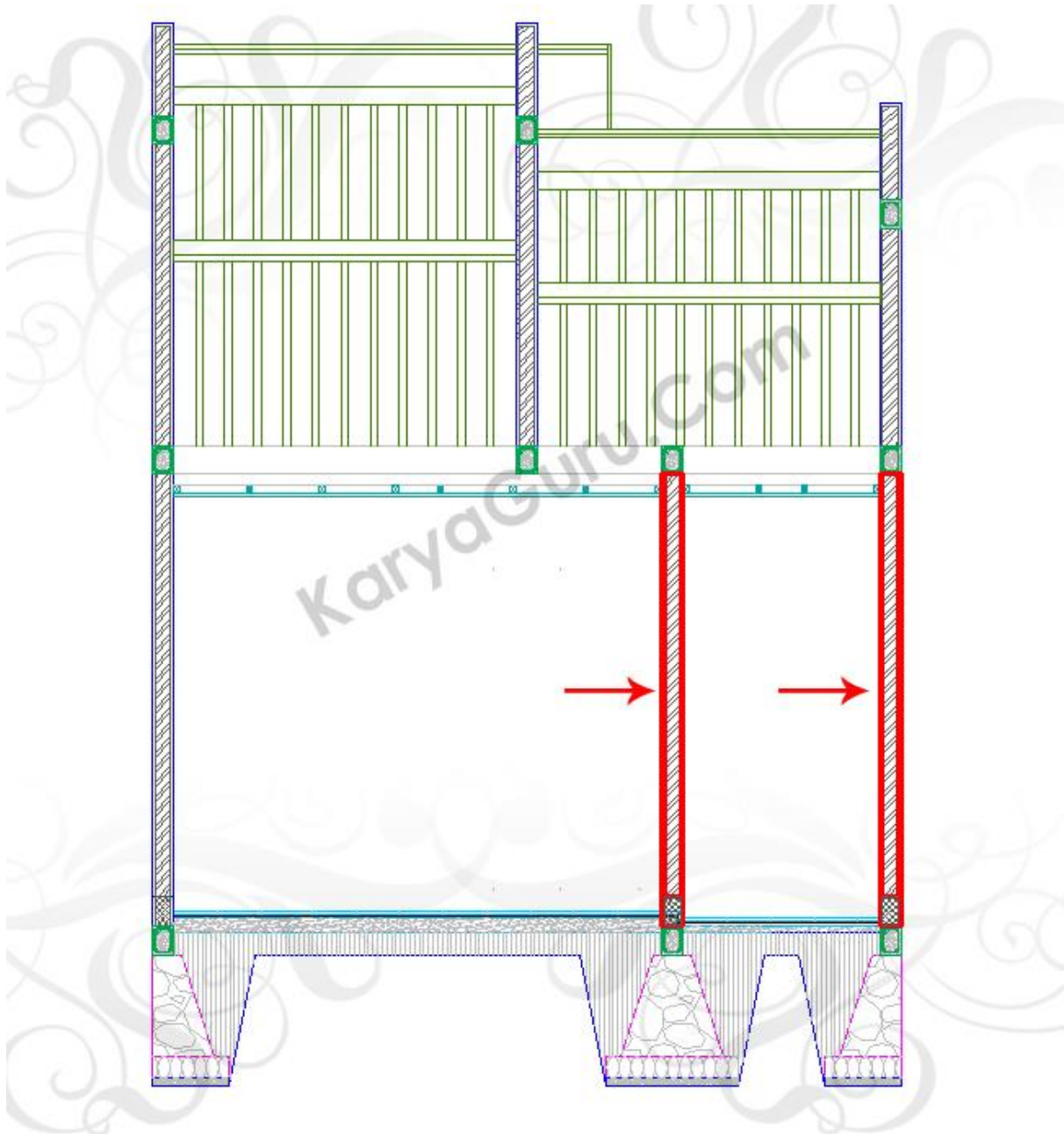


Hasil mirror pada langkah sebelumnya, gunakan perintah **ERASE** untuk menghilangkan gambar **DINDING** kanan dan **DINDING** tengah. Hapus juga seluruh obyek yang ada pada area dalam antara garis **LANTAI** sampai garis **PLAFON**, seperti; obyek pintu, notasi ruangan, notasi finishing dinding, notasi plafond, arsiran, kusen pintu dan lain sebagainya.

Maka hasilnya akan terlihat pada gambar disamping.

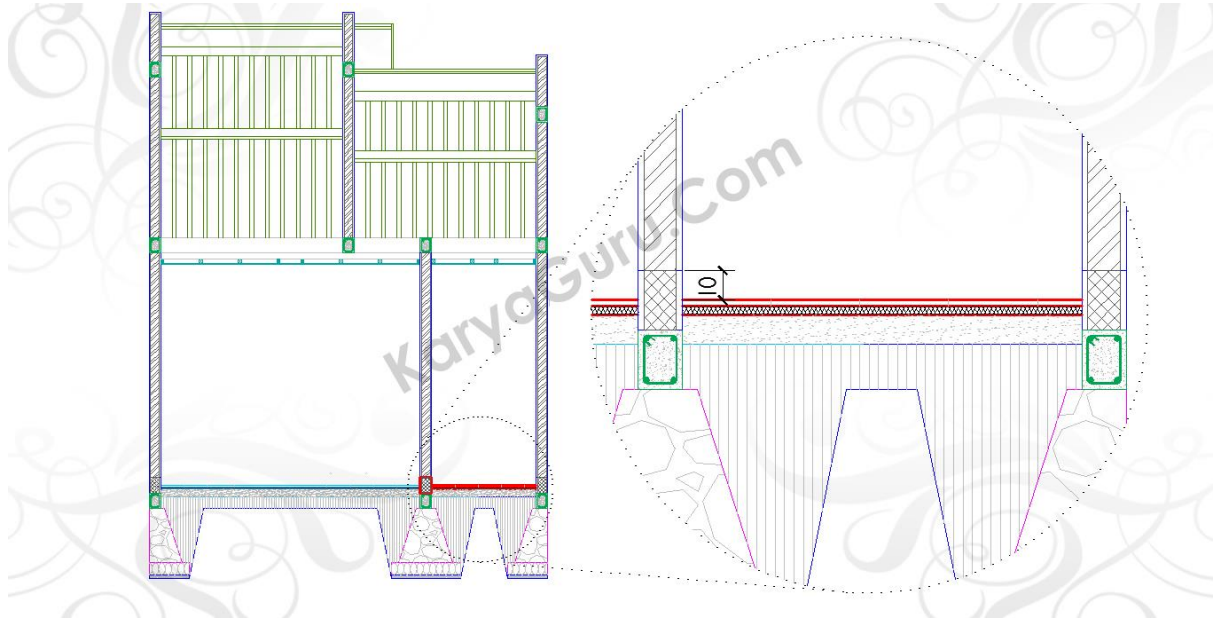
LANGKAH 3

Duplikasi obyek **DINDING** kiri ke posisi **DINDING** tengah dan **DINDING** kanan seperti pada gambar dibawah ini (warna merah), Anda dapat menggunakan perintah **COPY** untuk menyelesaikan langkah ini.



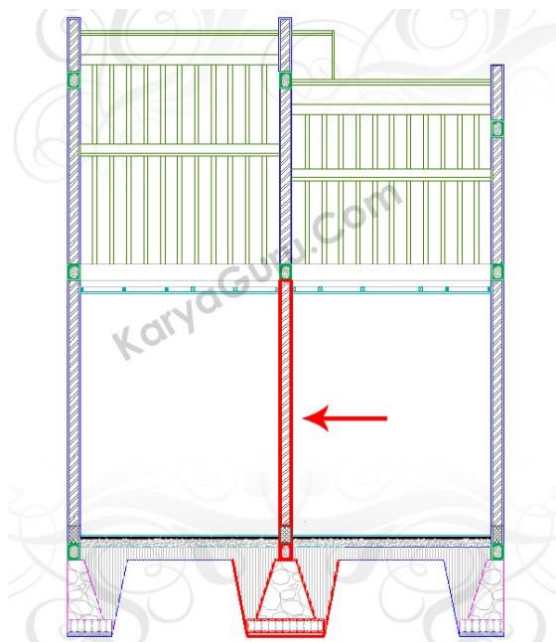
LANGKAH 4

Modifikasi garis **LANTAI** sebelah kanan sejajar dengan garis **LANTAI** sebelah kiri. Pastikan seluruh bagian lantai tersebut dimodifikasi yakni garis lantai, spesi adukan semen dan arsiaran pasir urug seperti terlihat pada gambar dibawah ini (warna merah). Anda dapat menggunakan perintah *modify* seperti **MOVE** atau **STRETCH**.



Modifikasi juga garis **LANTAI** sebelah kiri dengan merapihkan pada area bawah **DINDING** tengah sehingga hasilnya seperti pada gambar diatas. Gunakan perintah **STRETCH** atau **TRIM** untuk menyelesaikannya.

LANGKAH 5

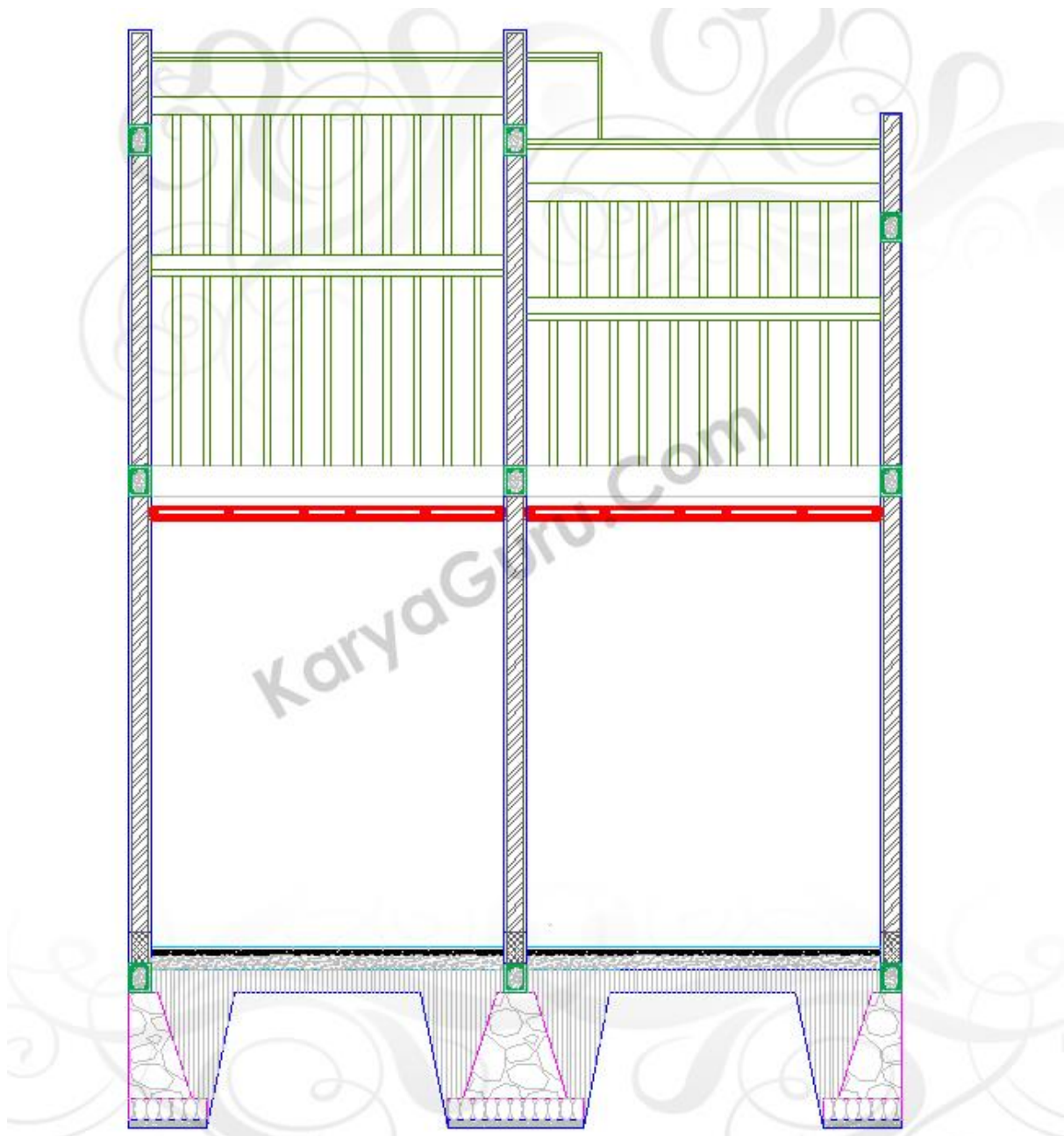


Pindahkan obyek **DINDING** tengah termasuk seluruh bagian obyek **PONDASI** pada bagian bawahnya. Posisikan sejajar dengan **RING BALK** tengah, sehingga hasilnya sesuai gambar samping (warna merah). Gunakan perintah *modify* seperti **STRETCH** atau **TRIM**.

Jika terjadi masalah pada arsiaran, gunakan **GRIP** arsiaran untuk menyesuaikan batasannya. Solusi lainnya hapus dan buat kembali arsiaran menggunakan perintah **HATCH** dan atur *pattern*-nya.

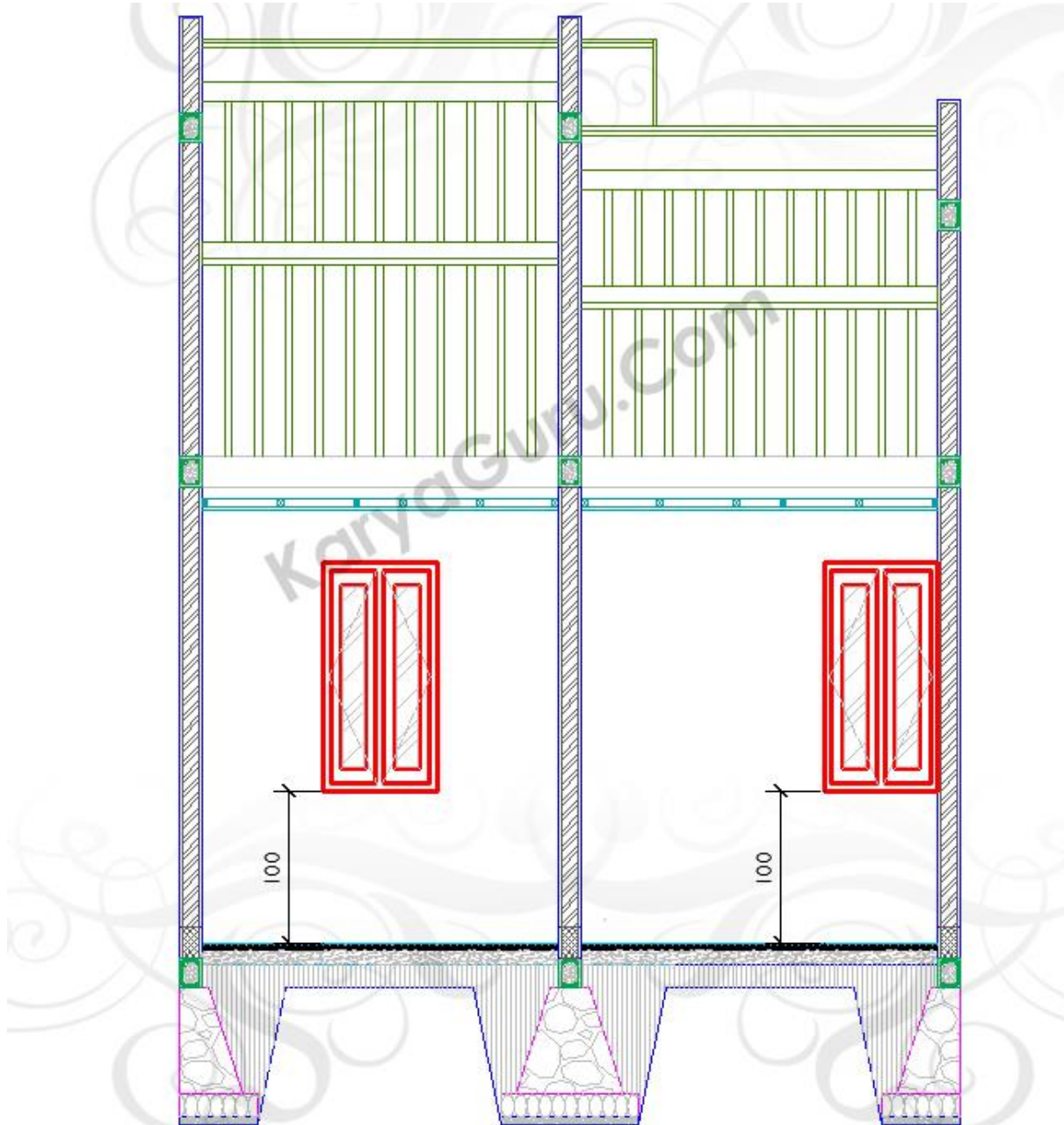
LANGKAH 6

Modifikasi obyek bagian **PLAFON** dengan menggunakan perintah *modify* seperti **MOVE**, **ERASE** atau **COPY**. Anda juga dapat menyelesaikan langkah ini dengan menghapus seluruh bagian **PLAFON** di ruangan sebelah kanan, kemudian duplikasi seluruh obyek **PLAFON** sebelah kiri dengan perintah **COPY** atau **MIRROR**. sehingga hasilnya seperti terlihat pada gambar dibawah ini (warna merah).



LANGKAH 7

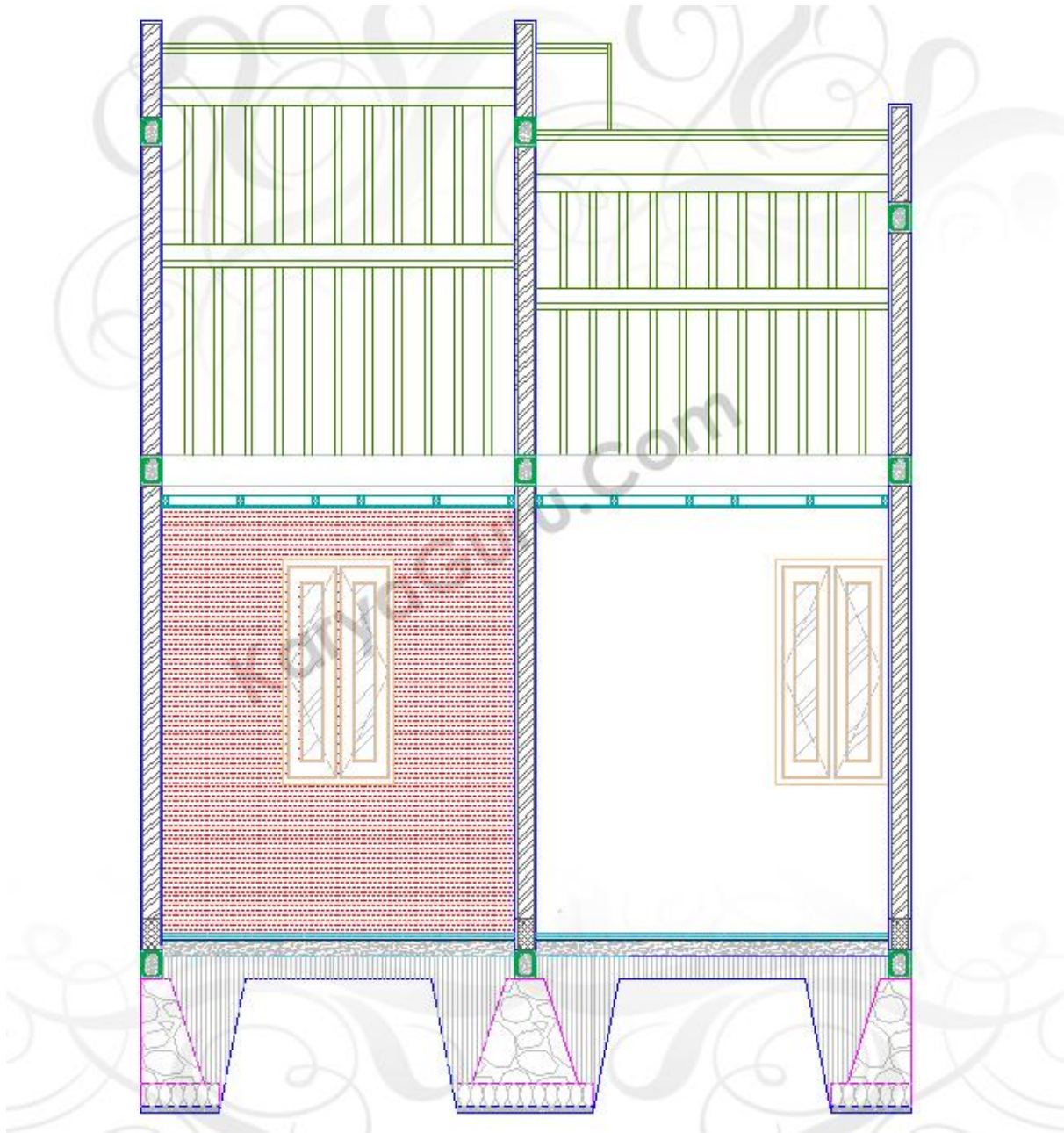
Untuk gambar **KUSEN JENDELA** pada ruangan kanan dan kiri, Anda tidak perlu membuat dari awal, cukup mengambil dari gambar **KUSEN JENDELA** dari hasil latihan **LANGKAH 5** pada **TUTORIAL KE-2**. Posisikan gambar **KUSEN JENDELA** tersebut sesuai ukuran seperti pada gambar berikut ini:



Posisi **KUSEN JENDELA** ruangan sebelah kanan, menempel pada **DINDING**. Untuk letak **KUSEN JENDELA** ruangan sebelah kiri, tepat di tengah ruangan. Jarak kedua **KUSEN JENDELA** tersebut dari **LANTAI** seperti pada gambar diatas (warna merah).

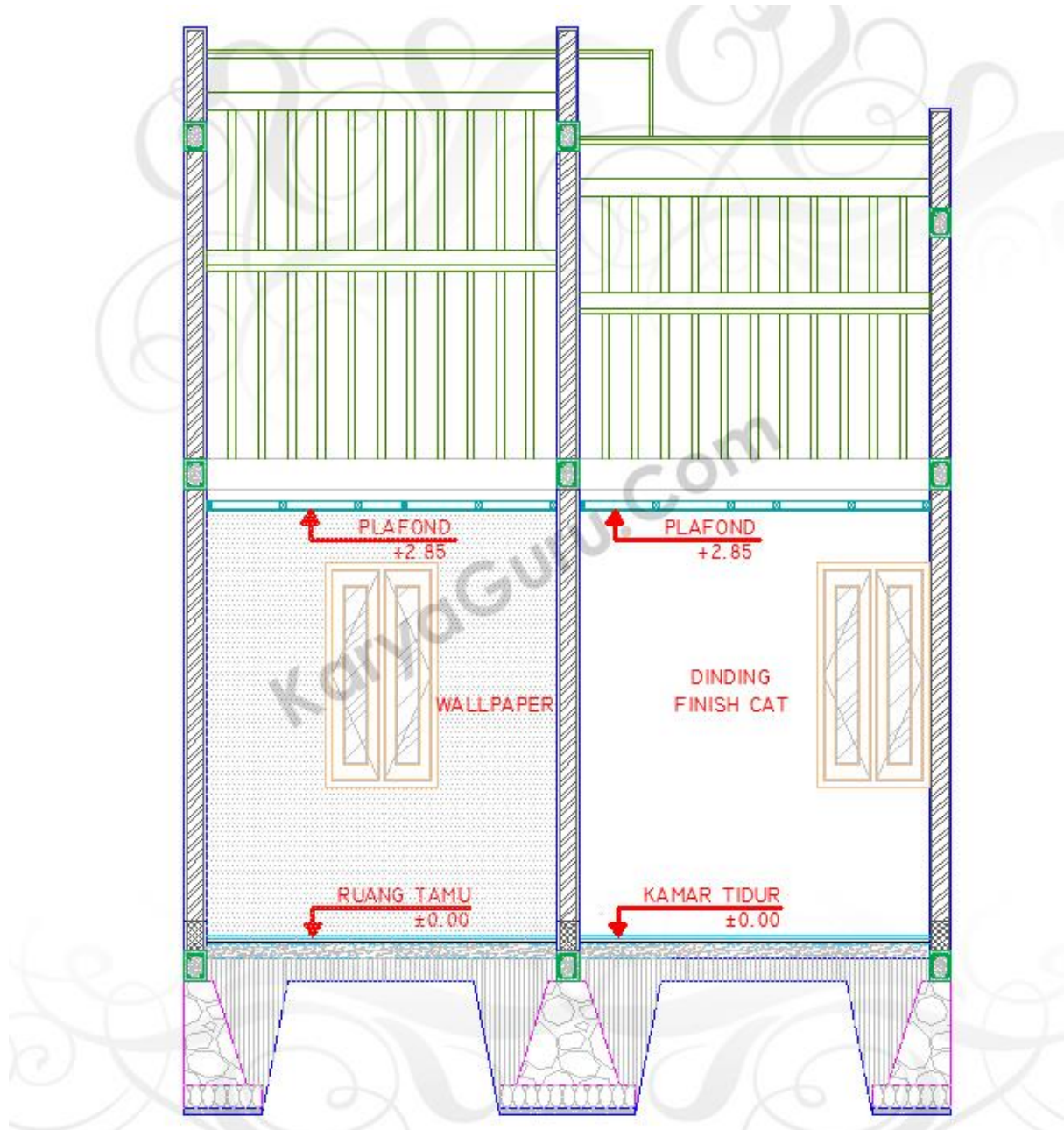
LANGKAH 8

Selanjutnya buatlah arsiran **WALLPAPER** untuk finishing **DINDING** ruangan sebelah kiri. Gunakan perintah **HATCH** dengan *pattern Dots* dan atur pada bagian *Scale*. Gunakan perintah **HATCH** dengan *pattern Dots* dan atur pada bagian *Scale*.



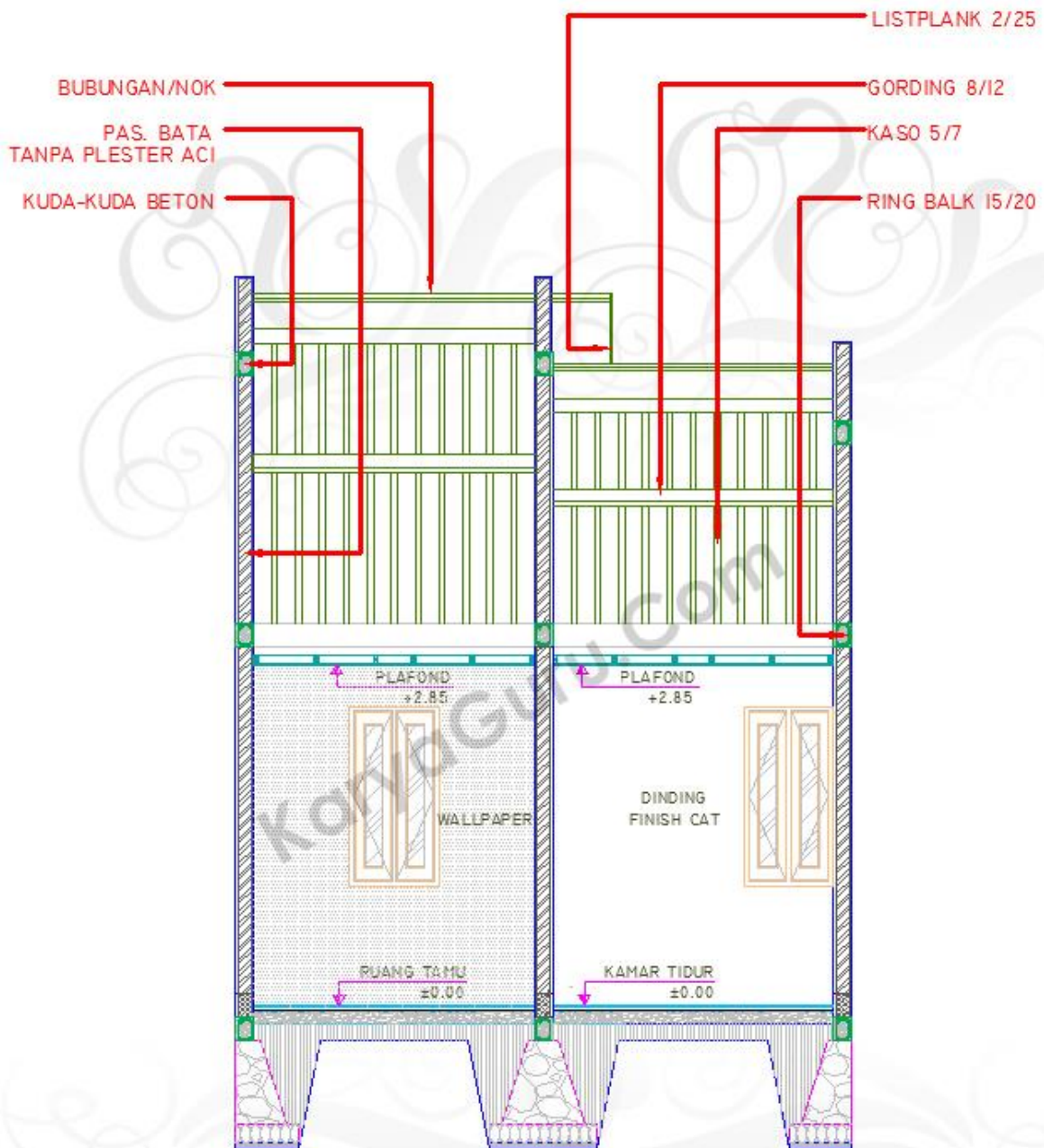
LANGKAH 9

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



LANGKAH 10

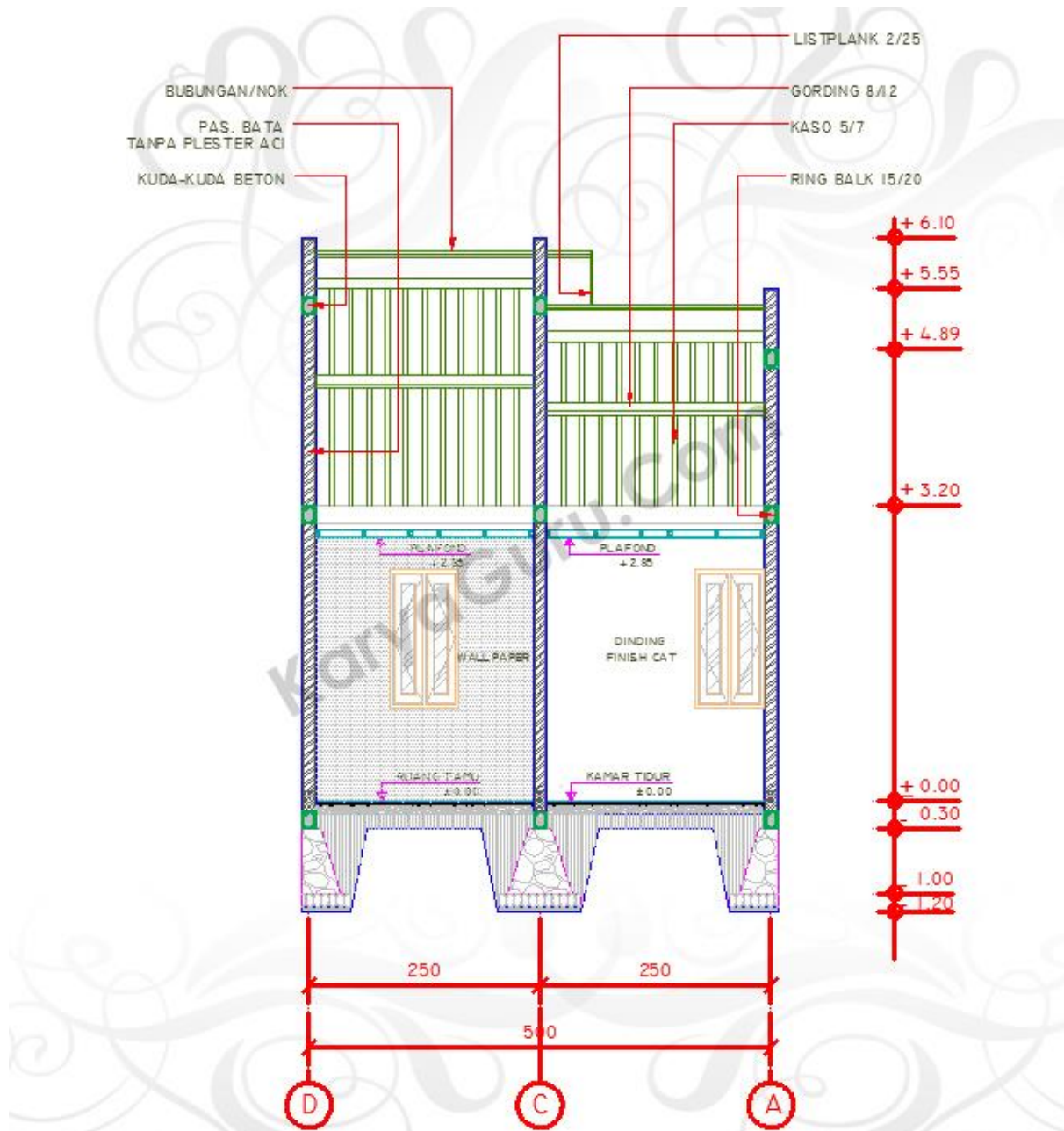
Buat **TEKS** untuk nama bagian **ATAP** sesuai gambar pada gambar (warna merah). Lengkapi dengan notasi garis untuk menerangkan obyeknya. Beberapa perintah yang dapat Anda gunakan diantaranya: **TEXT**, **LINE**, **COPY**, **MOVE**, **MIRROR** dan lain sebagainya.



Pada bagian ini Anda pun tidak harus membuatnya dari awal, dapat juga membuat duplikasi dari keterangan nama bagian **ATAP** yang ada pada **POTONGAN A-A** dengan perintah **MIRROR**.

LANGKAH 11

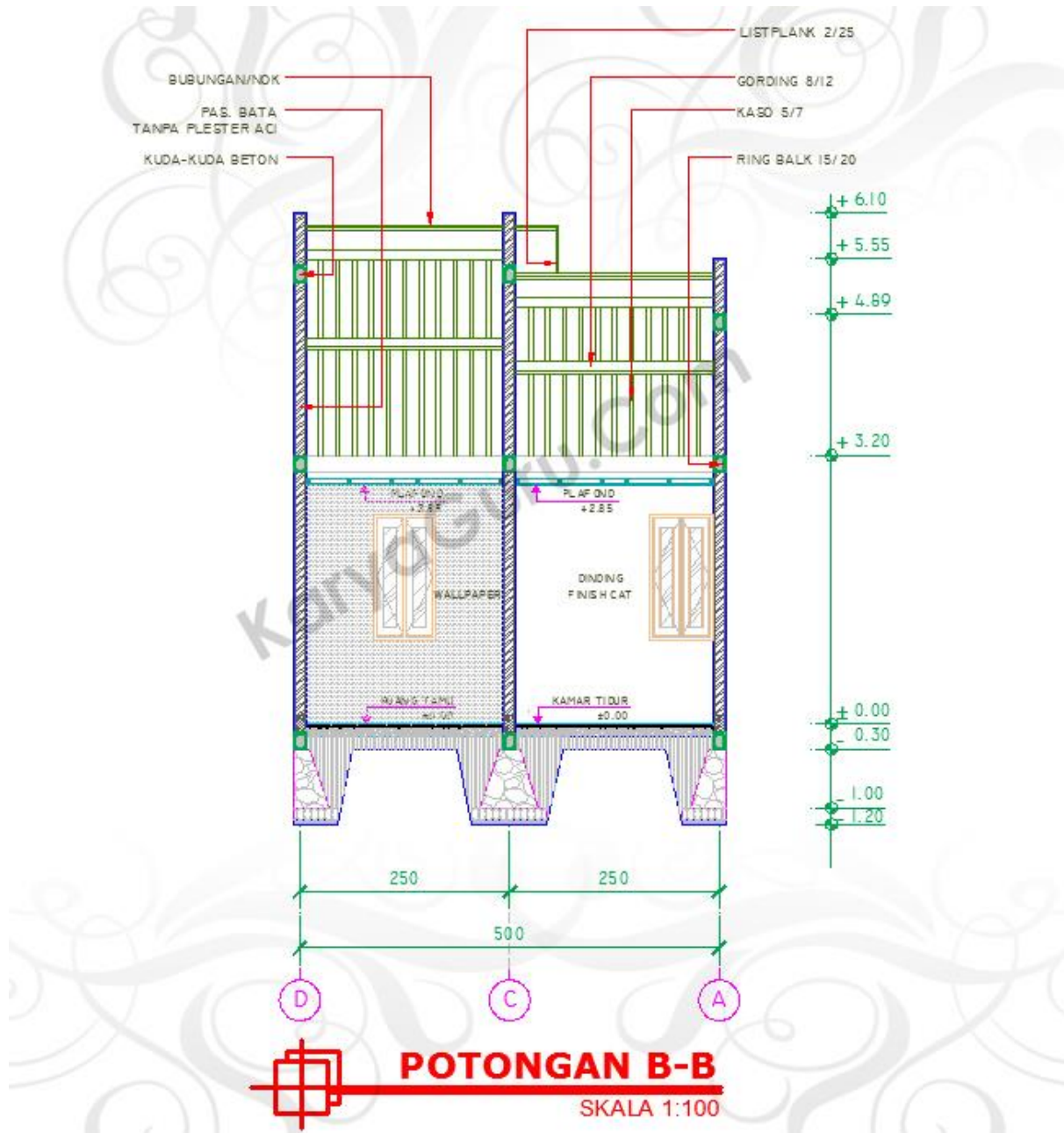
Buat **DIMENSI UKURAN** sesuai gambar dibawah ini. Beberapa perintah yang dapat Anda gunakan seperti **DIMENSION LINEAR**, **DIMENSION CONTINUE** dan **DIMENSION ORDINATE**. Pengaturan angka, panah dan sebagainya pada dimensi yang sudah dibuat dapat di konfigurasi pada bagian **FORMAT > DIMENSION STYLE**.



Anda pun tidak harus membuatnya dari awal, dapat juga membuat duplikasi dari **DIMENSI** yang ada pada **POTONGAN A-A** dengan perintah **COPY** kemudian dimodifikasi.

LANGKAH 12

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



Untuk langkah ini juga Anda tidak harus membuatnya dari awal, dapat juga membuat duplikasi dari **JUDUL GAMBAR** yang ada pada **POTONGAN A-A** dengan perintah **COPY** dan dimodifikasi.

HASIL AKHIR POTONGAN A-A RUMAH TINGGAL

