



KURIKULUM MERDEKA

MODUL AJAR

MENGGAMBAR RUMAH SEDERHANA

DENGAN APLIKASI

AUTO CAD



AUTODESK
AUTOCAD

Modul ini disusun untuk membekali peserta didik dalam menggambar denah, tampak, potongan, dan detail rumah sederhana menggunakan AutoCAD secara tepat dan profesional.



PROGRAM KEAHLIAN
**DESAIN PEMODELAN DAN
INFORMASI BANGUNAN**

SMK NEGERI 2 SIMPANG KIRI
TAHUN AJARAN 2026-2027

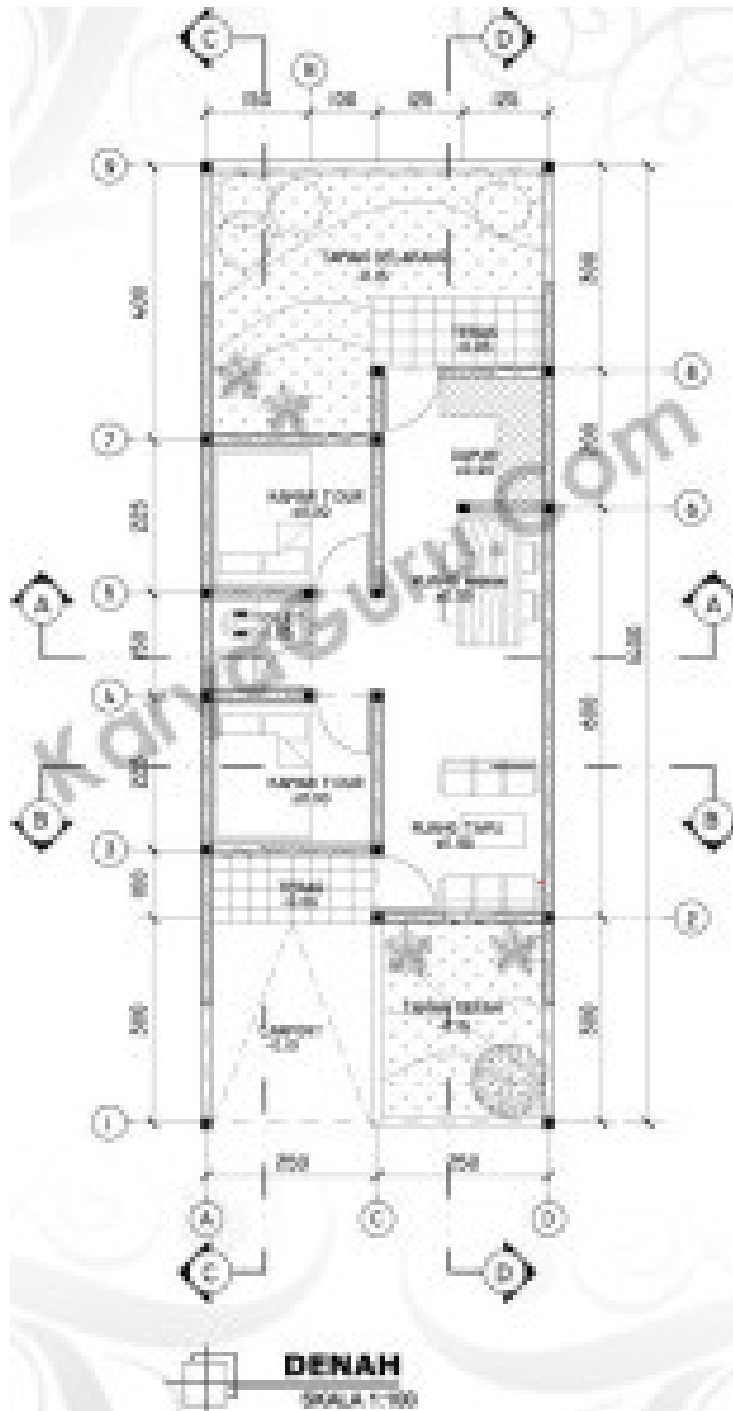
*"Mewujudkan Generasi Kompeten, Kreatif,
dan Siap Kerja di Era Digital"*

UNTUK
KELAS

XI

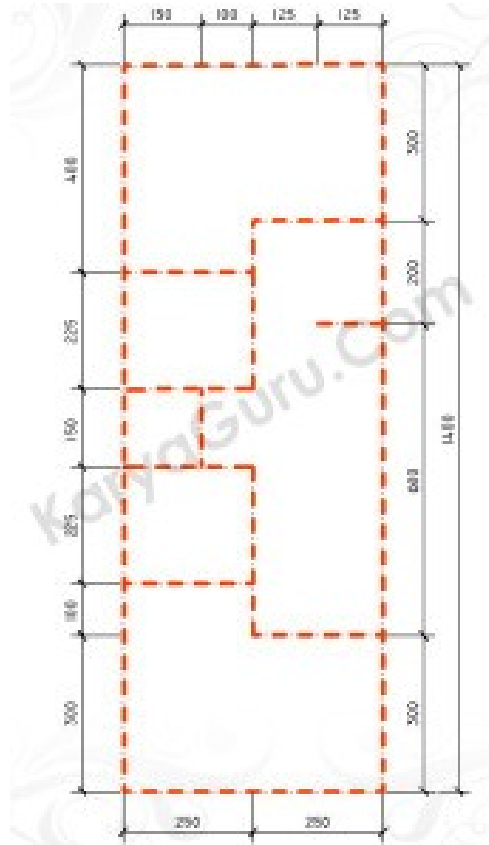
DPIB

LANGKAH-LANGKAH MENGGAMBAR RUMAH TINGGAL DENGAN APLIKASI AUTOCAD BAGIAN 1 (DENA)



LANGKAH 1

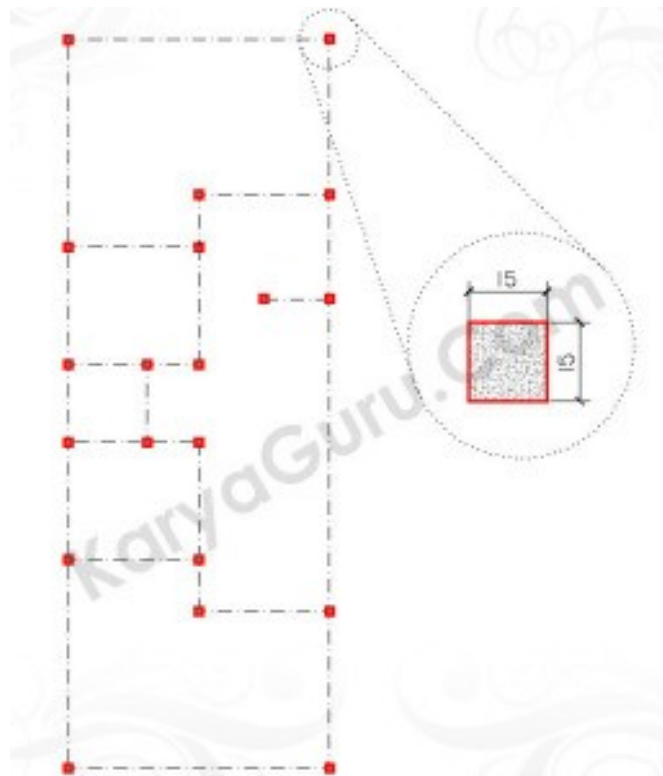
Buat garis **AS** (warna merah) dengan ukuran sesuai gambar. Anda dapat menggunakan perintah **LINE** atau **POLYLINE**.



GARIS-AS

LANGKAH 2

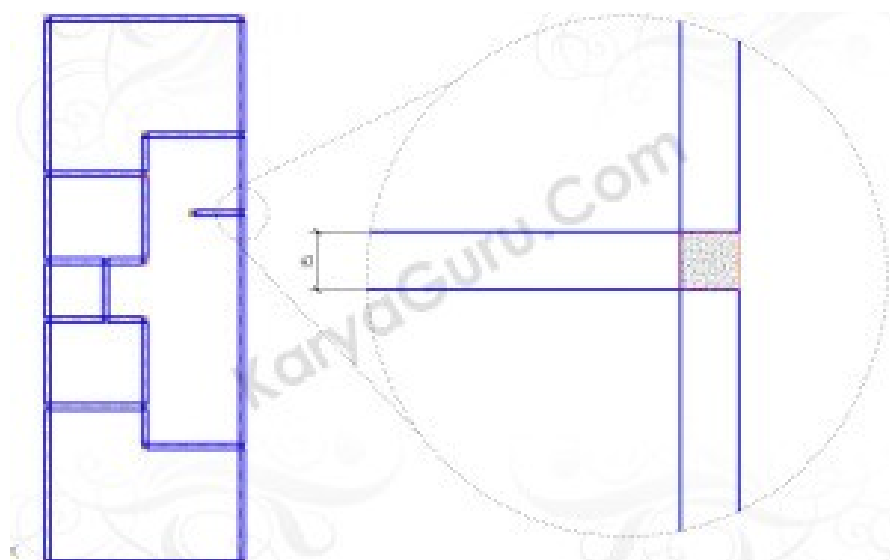
Buat obyek **KOLOM** (warna merah) lengkap dengan arsirannya, ukuran sesuai gambar. Gunakan perintah **LINE** atau **POLYLINE** atau **RECTANGLE** untuk membuatnya. Perintah **HATCH** digunakan untuk membuar arsiran. Letakan obyek kolom yang sudah jadi ke seluruh titik pojok pada garis **AS**. Gunakan perintah **COPY** untuk menyelesaikan langkah ini.



KOLOM

LANGKAH 3

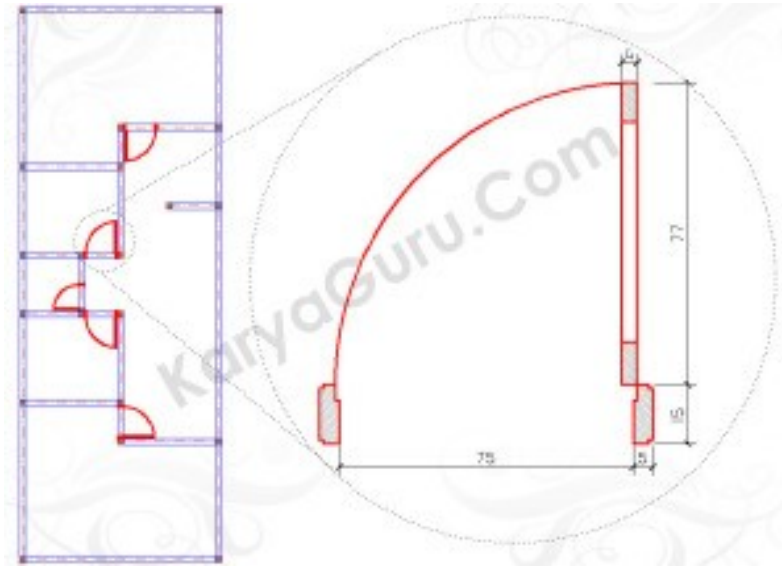
Buat garis **DINDING PLESTERAN** (warna biru) dengan bentuk sesuai gambar. Pada tahap ini, Anda dapat menggunakan perintah *draw* seperti **LINE** atau **MULTYLINE** atau **POLYLINE** atau **RECTANGLE**. Perintah *modify* dapat pula digunakan untuk menyelesaikan langkah ini, seperti **OFFSET** atau **COPY**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



DINDING-PLASTER

LANGKAH 4

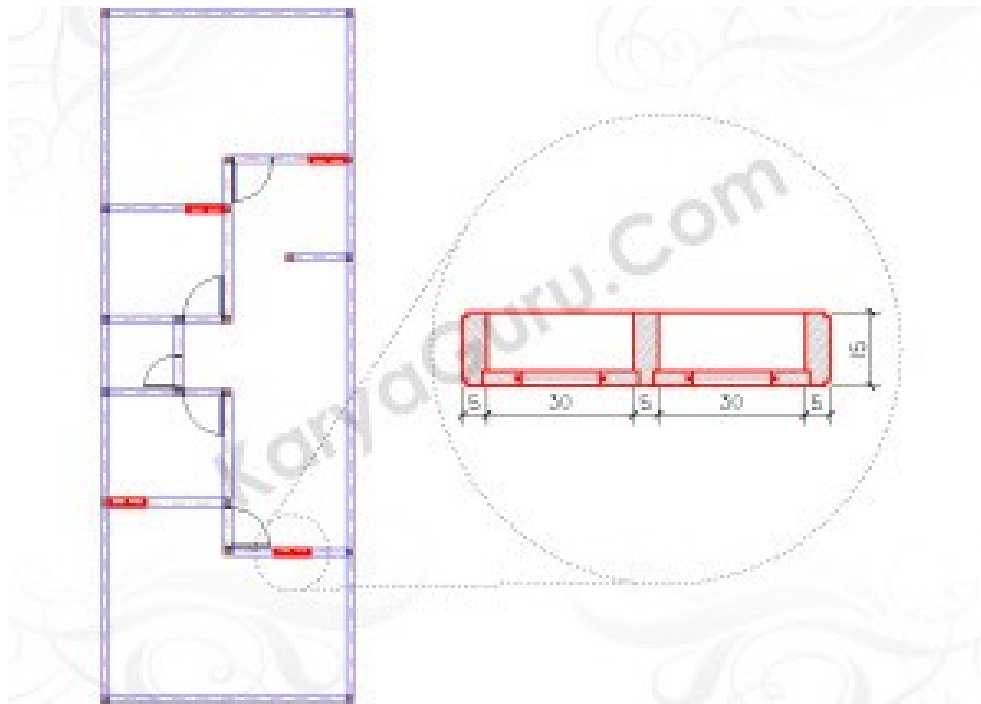
Buat obyek **KUSEN PINTU** (warna merah) dengan bentuk dan ukuran sesuai gambar, kemudian letakan pada denah yang ada. Dalam proses pembuatan obyek ini, perintah *draw* yang dapat digunakan antarlain: **LINE, POLYLINE, RECTANGLE, CIRCLE, ARC**. Sedangkan perintah *modify* yang dapat digunakan diantaranya: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



KUSEN-PINTU

LANGKAH 5

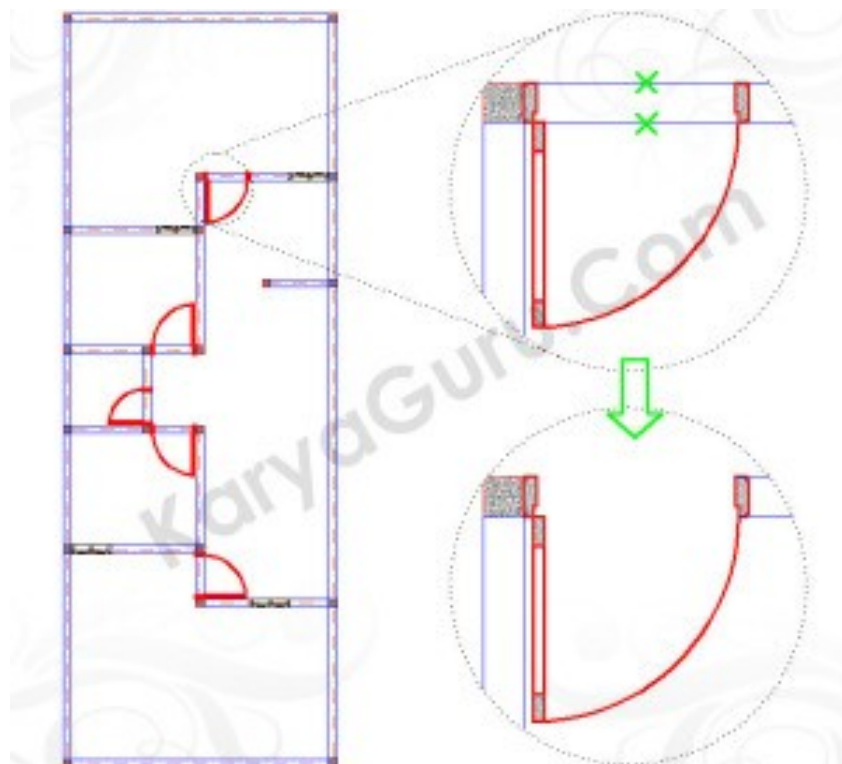
Buat obyek **KUSEN JENDELA** (warna merah) dengan bentuk dan ukuran sesuai gambar, kemudian letakan pada denah yang ada. Dalam proses pembuatan obyek ini, perintah *draw* yang dapat digunakan antarlain: **LINE, POLYLINE, RECTANGLE**. Sedangkan perintah *modify* yang dapat digunakan diantaranya: **COPY,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



KUSEN-JENDELA

LANGKAH 6

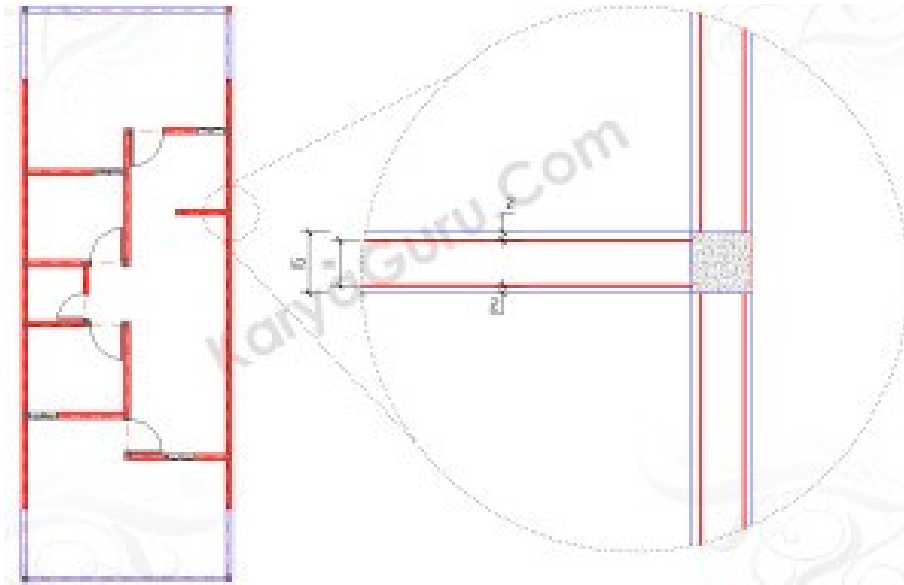
Lakukan modifikasi pada garis **DINDING PLESTERAN** disetiap posisi peletakan **KUSEN PINTU**. Gunakan perintah **TRIM** untuk memotong garis tersebut sehingga bentuknya menjadi seperti gambar.



TRIM DINDING-PINTU

LANGKAH 7

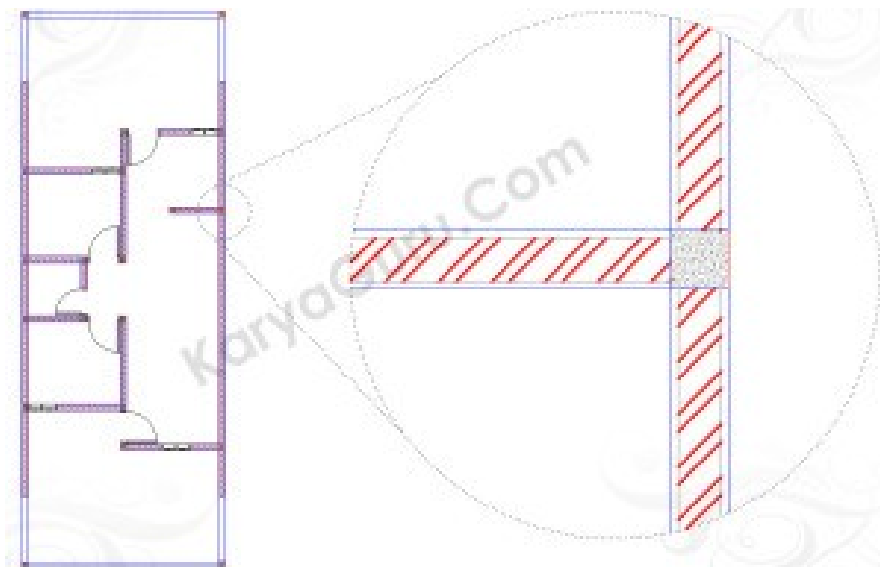
Buat garis **DINDING BATA** (warna merah) dengan ukuran sesuai gambar. Anda dapat menggunakan perintah draw seperti : **LINE** atau **MULTYLINE** atau **POLYLINE**. Sedangkan perintah *modify* yang dapat digunakan diantaranya: **COPY**, **OFFSET**, **TRIM**, **STRETCH**.



DINDING-BATA

LANGKAH 8

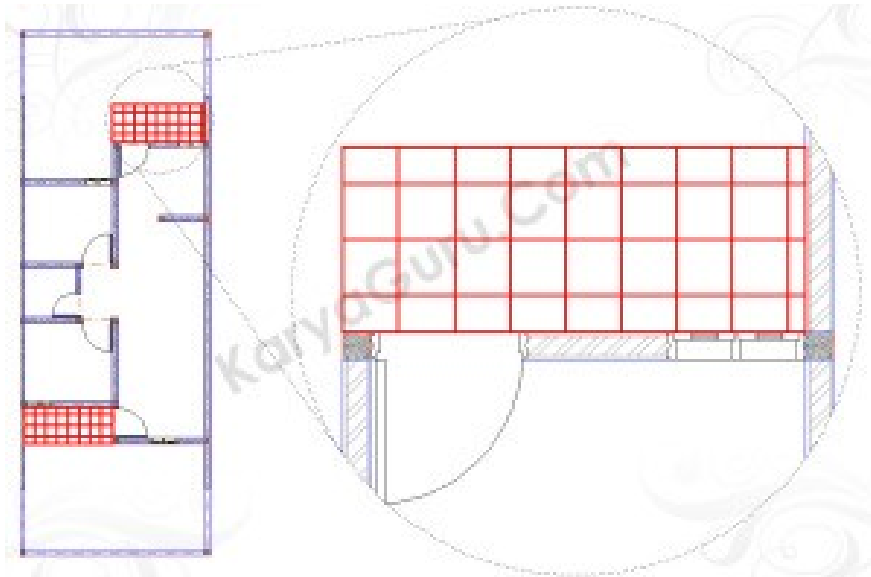
Buat **ARSIRAN DINDING BATA** (warna merah) dengan bentuk seperti pada gambar. Anda dapat menggunakan perintah **HATCH** dengan pattern **ANSI32**.



ARSIR-BATA

LANGKAH 9

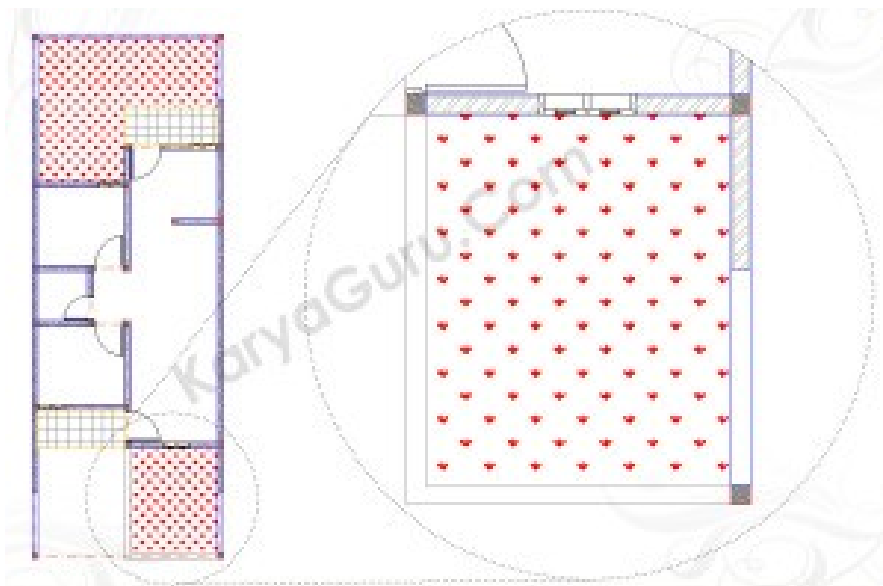
Buat obyek **TERAS** (warna merah) pada bagian depan dan belakang denah. Dalam proses pembuatan obyek ini, perintah *draw* yang dapat digunakan antarlain: **LINE**, **POLYLINE**, **RECTANGLE**. Perintah **HATCH** digunakan untuk membuat pola lantai dengan type **USER DEFINED**.



TERAS

LANGKAH 10

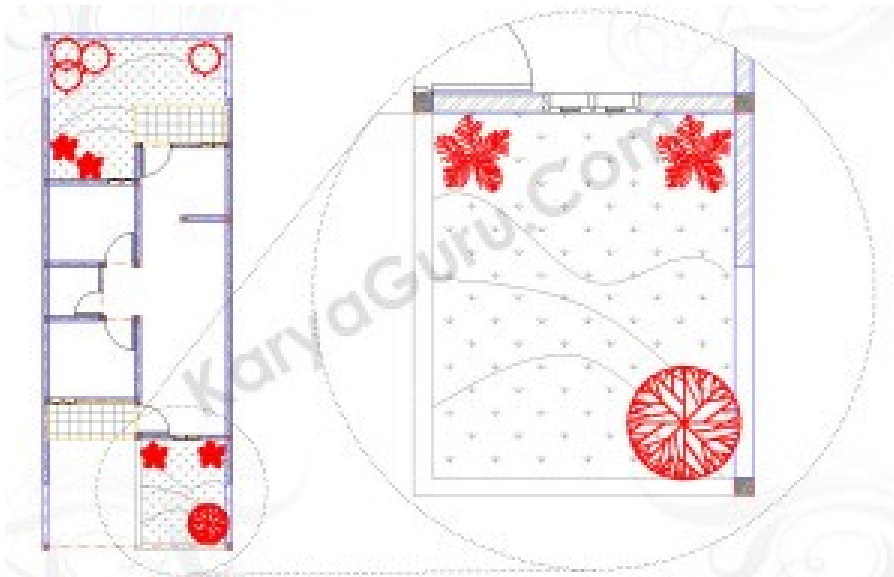
Buat arsiran **RUMPUT** (warna merah) pada bagian belakang dan depan denah. Anda dapat menggunakan perintah **HATCH** dengan type **GRASS**.



RUMPUT

LANGKAH 11

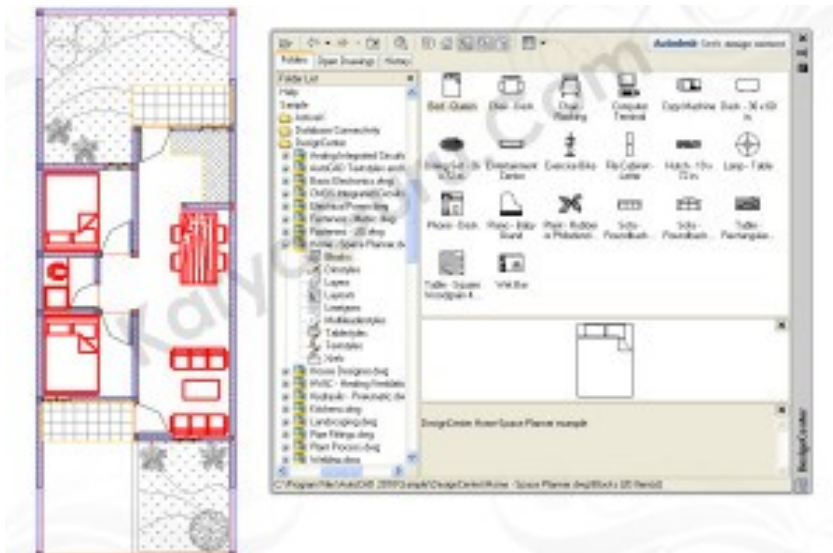
Lengkapi denah dengan obyek **TANAMAN** (warna merah) seperti pada gambar. Anda dapat menggunakan **TOOL PALETTES – ARCHITECTURAL – TREES** untuk mempermudah dalam menyelesaikan tahap ini. Gunakan perintah **SCALE** dan **MOVE** untuk mengatur posisi obyek tanaman.



TANAMAN

LANGKAH 12

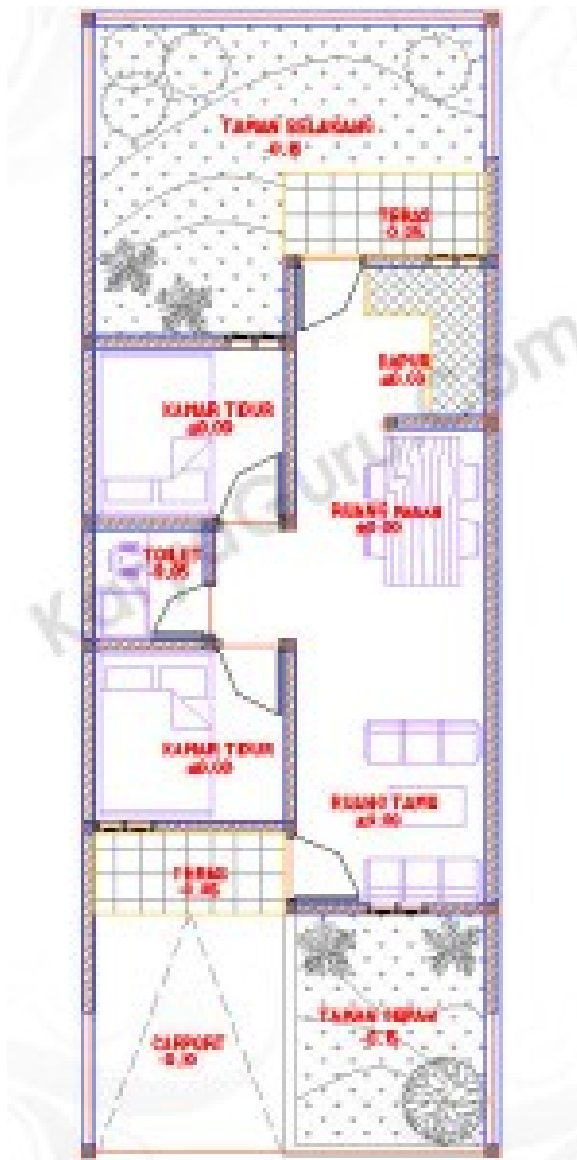
Lengkapi pula denah dengan obyek **FURNITUR** (warna merah) seperti pada gambar. Anda dapat menggunakan **DESIGN CENTER – HOME – SPACE PLANNER** untuk mempermudah dalam menyelesaikan tahap ini. Gunakan perintah **SCALE** dan **MOVE** untuk mengatur posisi obyek furnitur.



FURNITUR

Langkah 13

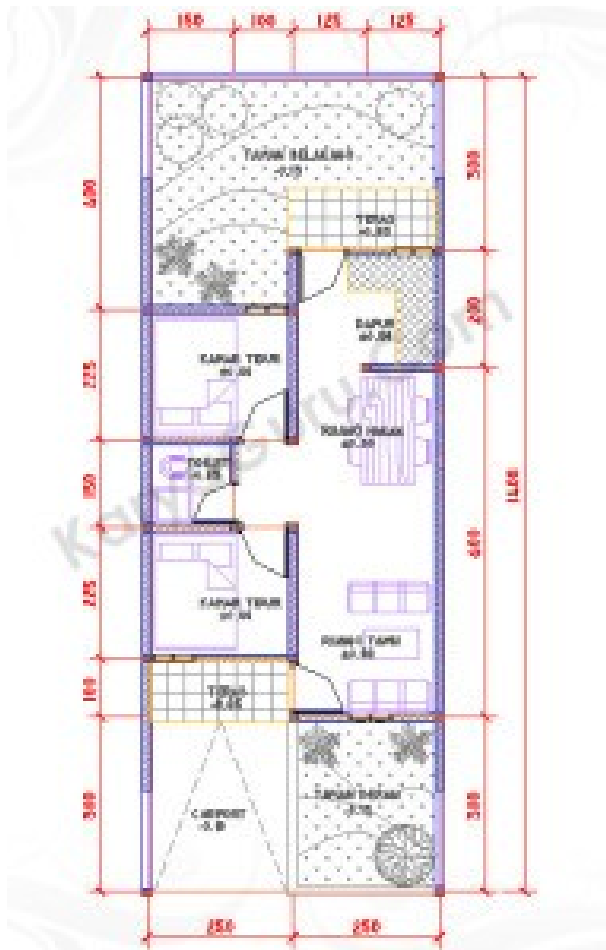
Buat **TEKS** ruang dan level (warna merah) sesuai gambar. Beberapa perintah yang dapat Anda gunakan diantaranya: **TEXT**, **COPY**, **MOVE**.



TEKS

LANGKAH 14

Buat **DIMENSI UKURAN** denah (warna merah) sesuai gambar. Beberapa perintah yang dapat Anda gunakan diantaranya: **DIMENSION LINEAR**, **CONTINUE**, **QUICK DIMENSION**.



DIMENSI

LANGKAH 15

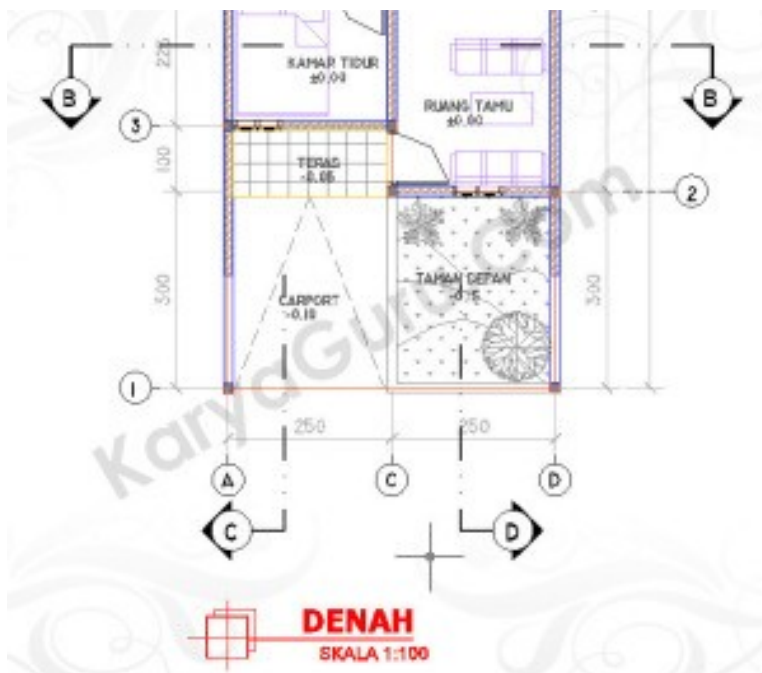
Buat **NOTASI** as dan potongan (warna merah) dengan bentuk sesuai gambar. Dalam proses pembuatan notasi, perintah *draw* yang dapat digunakan antaralain: **LINE**, **CIRCLE**, **TEXT**. Sedangkan perintah *modify* yang dapat digunakan diantaranya: **COPY**, **MIRROR**, **MOVE**, **ROTATE**, **HATCH**.



NOTASI

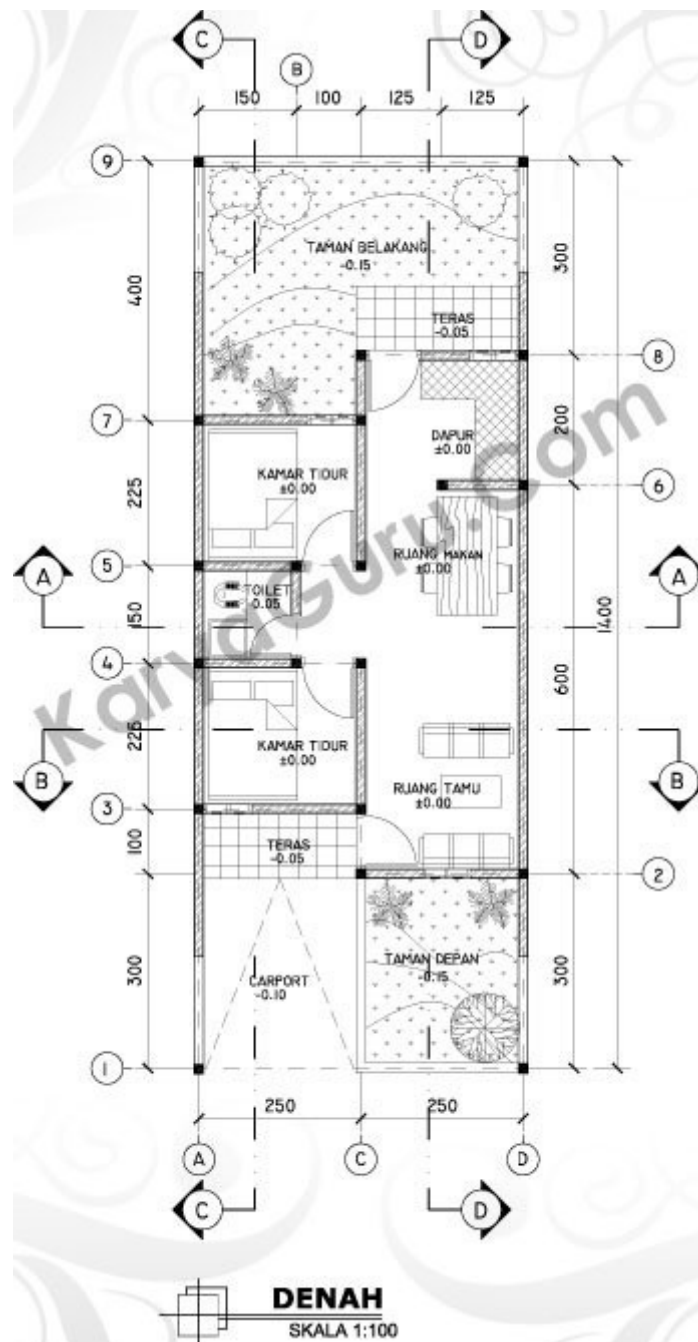
LANGKAH 16

Langkah terakhir buat **JUDUL GAMBAR** (warna merah) dengan menggunakan perintah **TEXT** dan **LINE**.



JUDUL

HASIL AKHIR DENAH RUMAH TINGGAL



DENAH

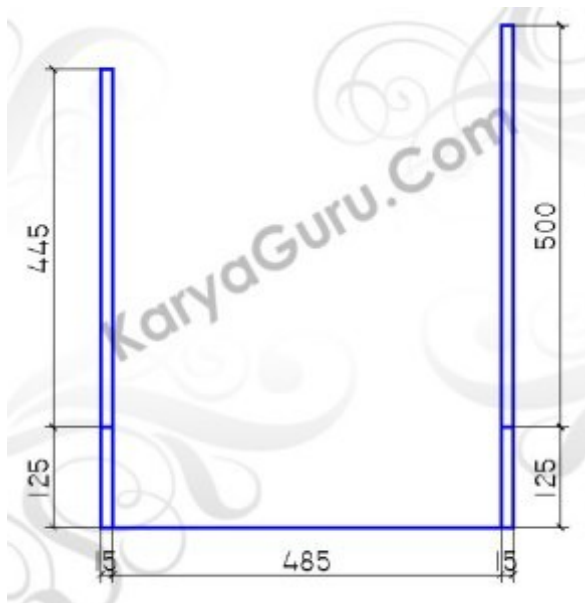
TUTORIAL AUTOCAD GAMBAR KERJA RUMAH TINGGAL – BAGIAN 2 (TAMPAK DEPAN DAN BELAKANG)



Tutorial kedua (membuat tampak depan dan belakang) dalam [TUTORIAL AUTOCAD MEMBUAT GAMBAR KERJA RUMAH TINGGAL](#), merupakan lanjutan dari [tutorial pertama yang berisi tentang cara membuat Denah](#). Sekedar mengingatkan, tahap demi tahap dalam tutorial ini lebih diperuntukan bagi yang sedikit sudah mengerti penggunaan perintah dasar AutoCAD.

OK mari kita lanjutkan: **LANGKAH 1**

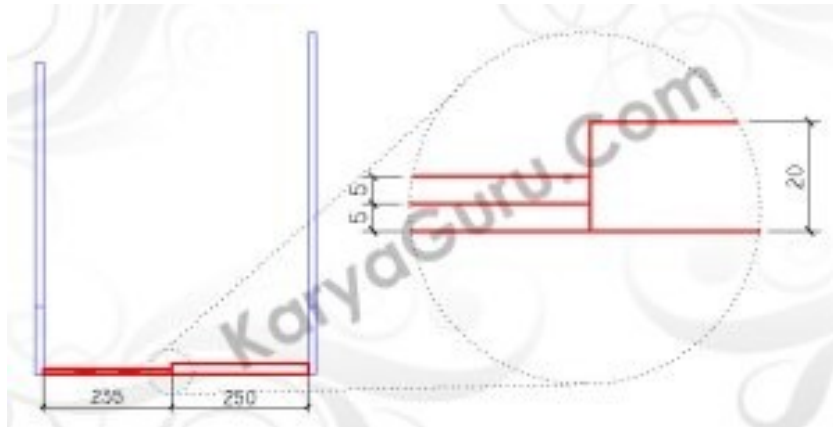
Buat Dinding bagian luar dengan ukuran seperti gambar dibawah ini. Anda dapat menggunakan perintah **LINE**, **POLYLINE** atau **RECTANGLE**.



01.DINDING-LUAR

LANGKAH 2

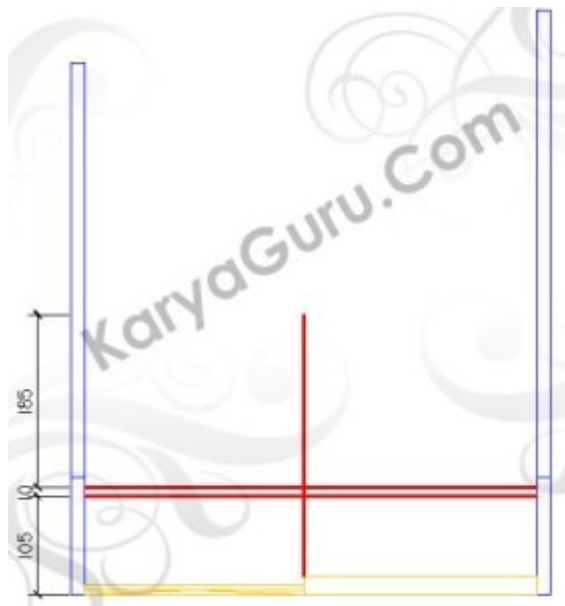
Selanjutnya buat garis lantai teras depan dan carport serta taman depan. Perintah yang dapat digunakan yaitu **LINE**, **POLYLINE** atau **RECTANGLE**.



02.GARIS-LANTAI

LANGKAH 3

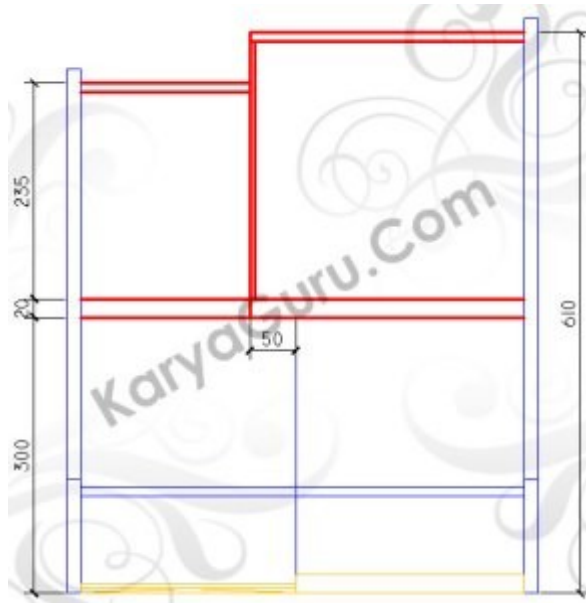
Gunakan kembali perintah **LINE** atau **POLYLINE** untuk menggambar garis dinding depan beserta listnya.



03.GARIS-LIST-DINDING

LANGKAH 4

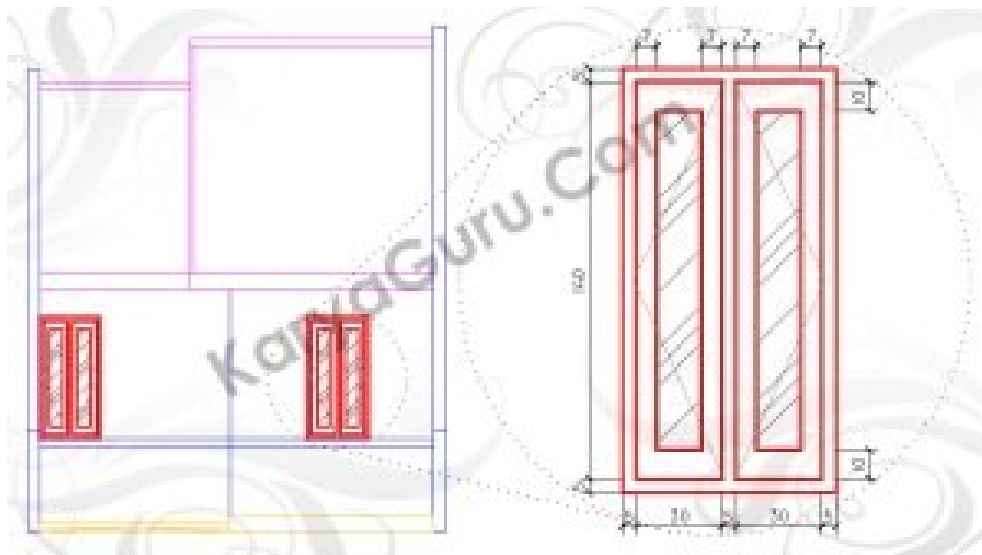
Kembali gunakan perintah **LINE** atau **POLYLINE** untuk menggambar garis atap beserta listplanknya.



04.GARIS-ATAP

LANGKAH 5

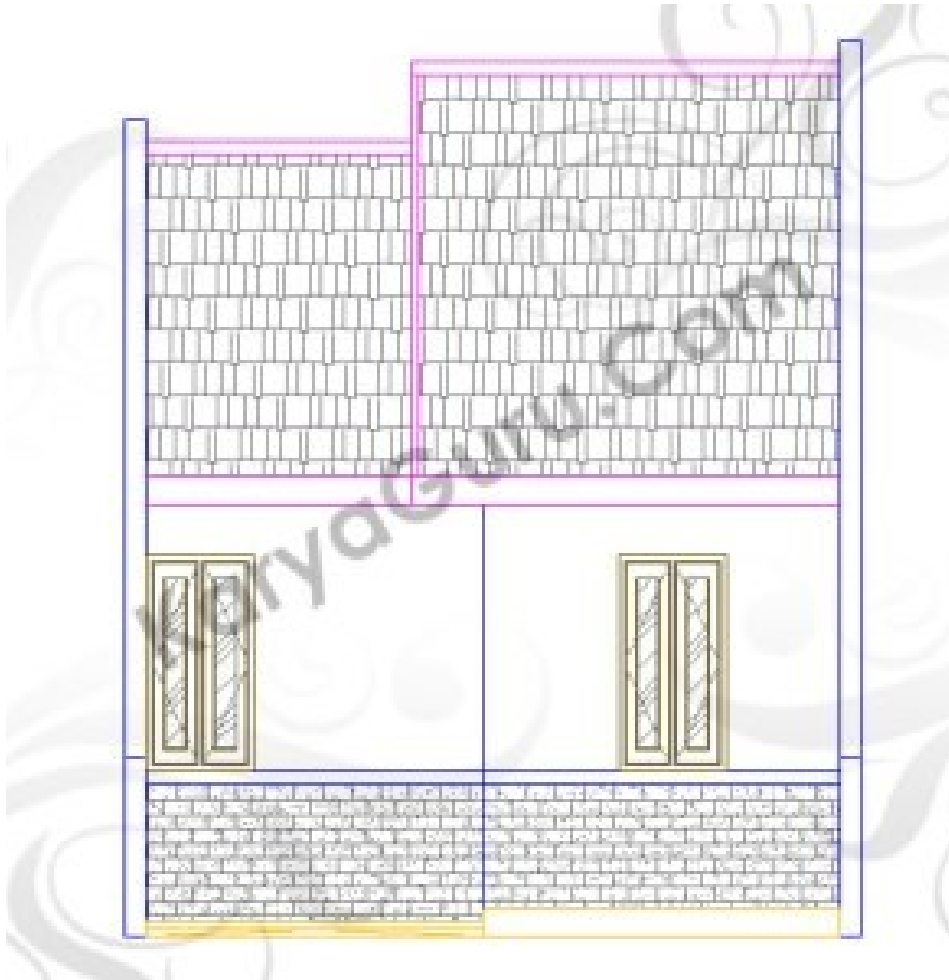
Gambar obyek Kusen Jendela dengan ukuran seperti pada gambar berikut ini. Perintah draw yang dapat digunakan antara lain: **LINE**, **POLYLINE** dan **RECTANGLE**. Untuk perintah **modify** dapat menggunakan perintah: **OFFSET**, **COPY**, **MIRROR**, **TRIM**, **ERASE**. Perintah **HATCH** dapat Anda gunakan untuk membuat arsiran kaca.



05.KUSEN-JENDELA

LANGKAH 6

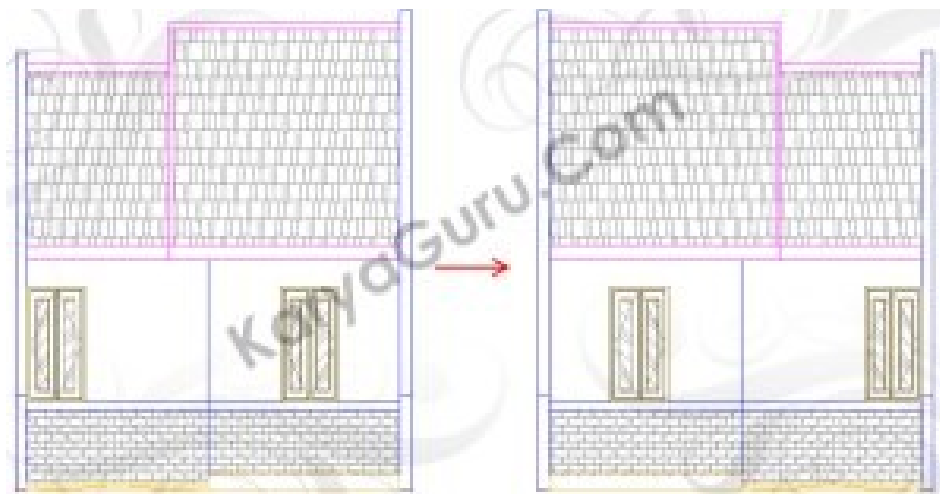
Kembali gunakan perintah **HATCH** untuk membuat arsiran genteng pada area atap dan arsiran batu alam pada bagian dinding bawah. Maka jadilah tampak depannya.



06.HATCH-DINDING-ATAP

LANGKAH 7

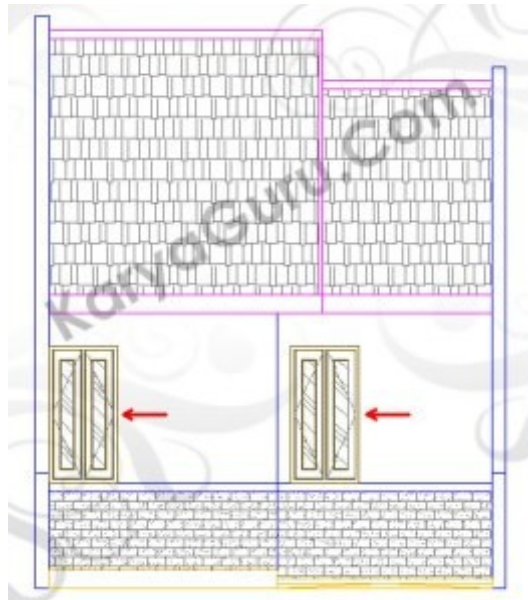
Untuk membuat tampak belakang, Anda tidak perlu membuat dari awal seperti membuat tampak depan. Gunakan perintah **MIRROR** untuk membuat duplikat tampak depan menjadi tampak belakang.



07.MIRROR-TAMPAK-DEPAN

LANGKAH 8

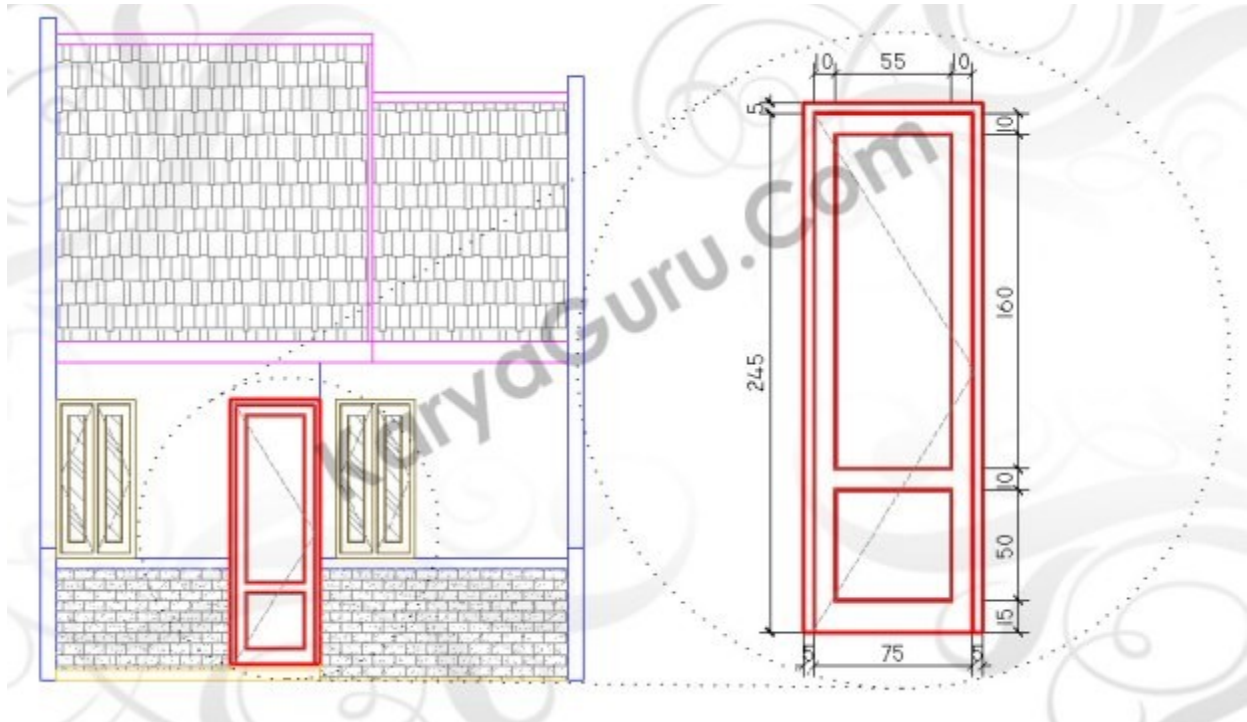
OK kita konsentrasi pada obyek hasil dari **MIRROR** tampak depan. Modifikasi gambar yang sudah ada dengan menggeser jendela dengan perintah **MOVE** seperti yang terlihat pada gambar berikut ini.



08.MOVE-JENDELA

LANGKAH 9

Buat obyek kusen pintu dan letakkan pada posisi sejajar dengan ketinggian kusen jendela yang ada (lihat gambar). Modifikasi garis lantai sesuai dengan garis bawah kusen pintu. Untuk langkah ini Anda dapat menggunakan perintah **draw** antara lain: **LINE**, **POLYLINE** dan **RECTANGLE**. Untuk perintah **modify** dapat menggunakan perintah: **OFFSET**, **COPY**, **MIRROR**, **TRIM**, **ERASE**, dan lainnya.



09.KUSEN-PINTU

LANGKAH 10

Buat notasi judul seperti pada gambar dibawah ini. Gunakan perintah **RECTANGLE** , **LINE** dan **TEXT**



10.JUDUL-GAMBAR-TAMPAK

Selesai sudah langkah-langkah membuat Tampak Depan & Tampak Belakang dari Denah yang sudah dibuat sebelumnya.

HASIL AKHIR TAMPAK DEPAN & BELAKANG RUMAH TINGGAL



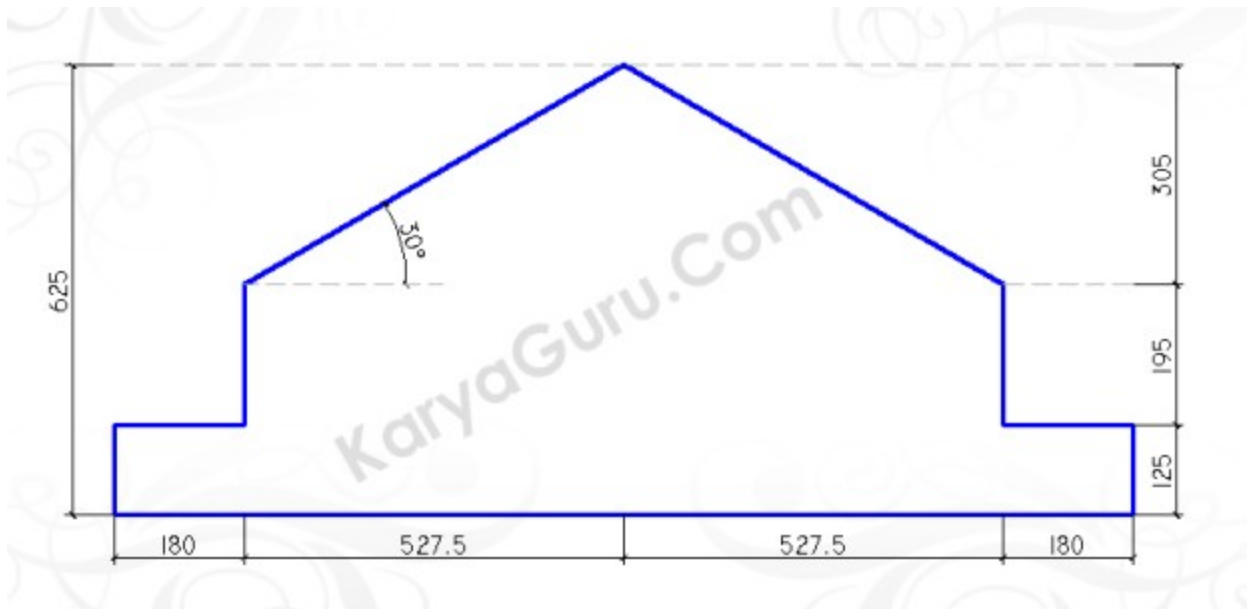
TUTORIAL AUTOCAD GAMBAR KERJA RUMAH TINGGAL – BAGIAN 3 (TAMPAK SAMPING KANAN DAN KIRI)

Tutorial ketiga (membuat tampak samping kanan dan kiri) dalam TUTORIAL AUTOCAD MEMBUAT GAMBAR KERJA RUMAH TINGGAL, merupakan lanjutan dari tutorial kedua yang berisi tentang cara membuat tampak depan dan belakang. Sekedar mengingatkan, tahap demi tahap dalam tutorial ini lebih diperuntukan bagi yang sedikit sudah mengerti penggunaan perintah dasar AutoCAD.

OK mari kita lanjutkan:

LANGKAH 1

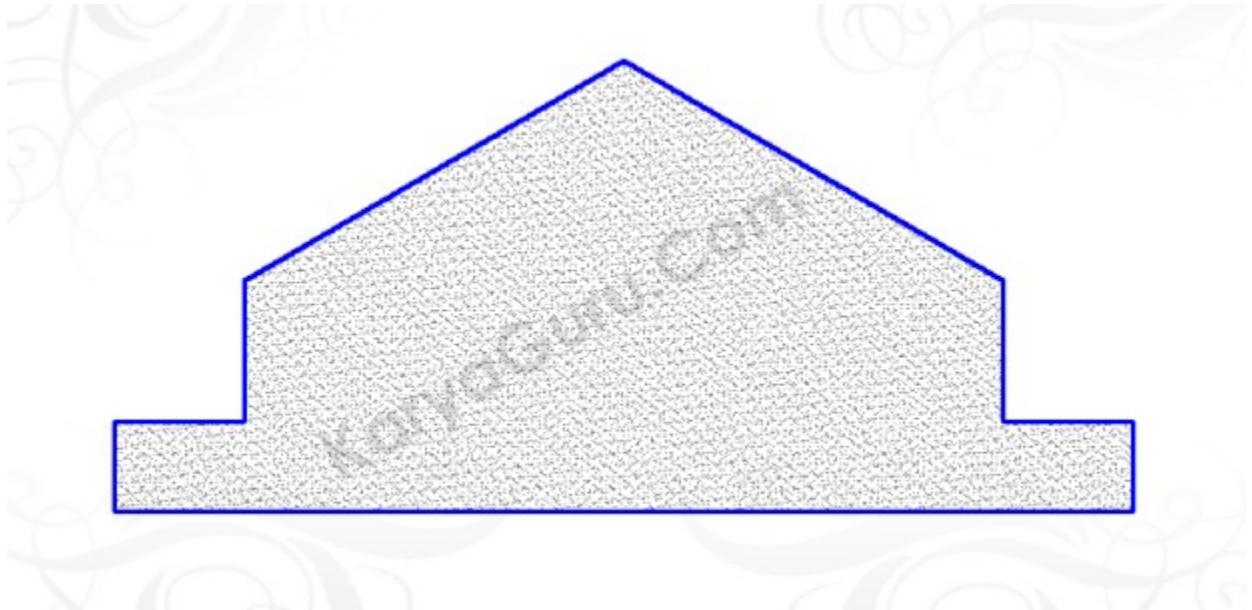
Buat Dinding pada tampak bagian kanan dengan ukuran seperti gambar dibawah ini. Anda dapat menggunakan perintah **LINE**, **POLYLINE**.



DINDING TAMPAK KANAN

LANGKAH 2

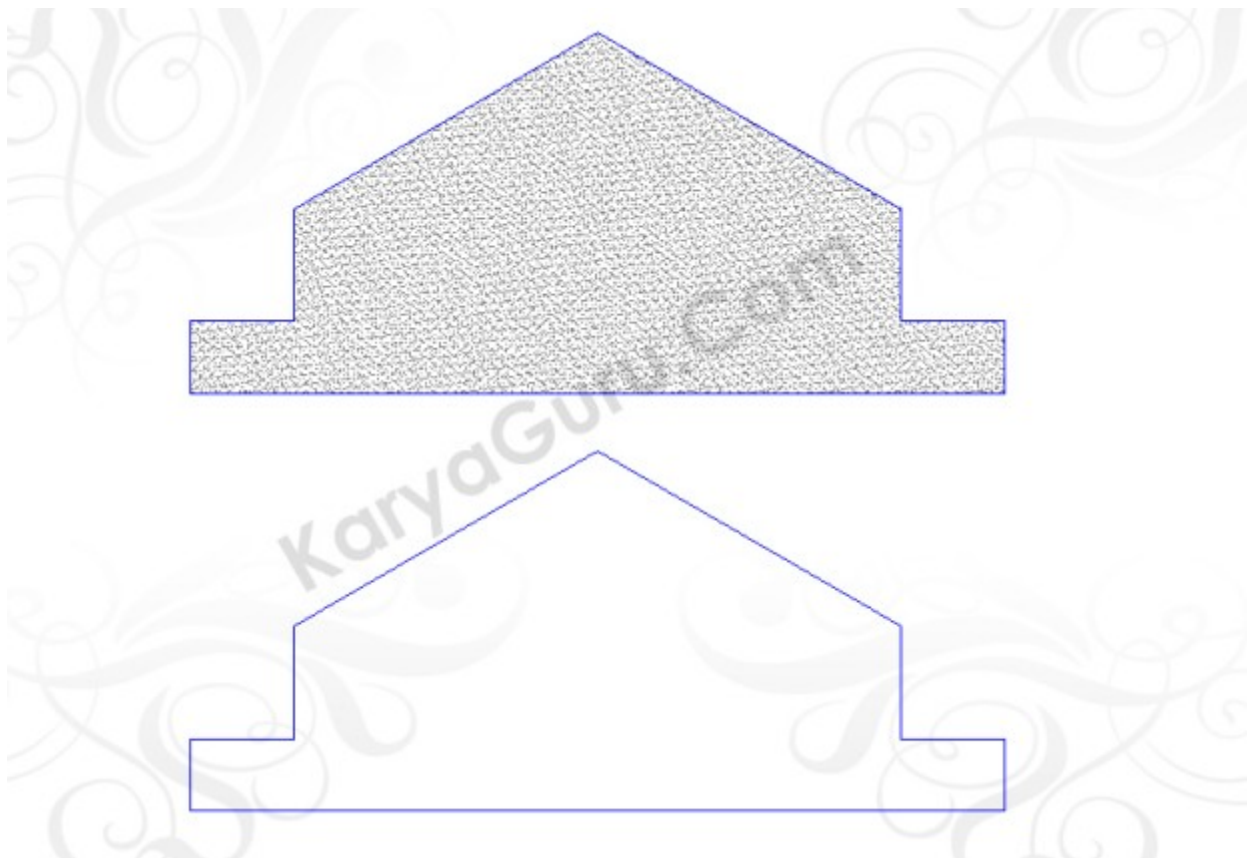
Selanjutnya berikan arsiran dengan menggunakan perintah **HATCH**.



ARSIRAN DINDING TAMPAK KANAN

LANGKAH 3

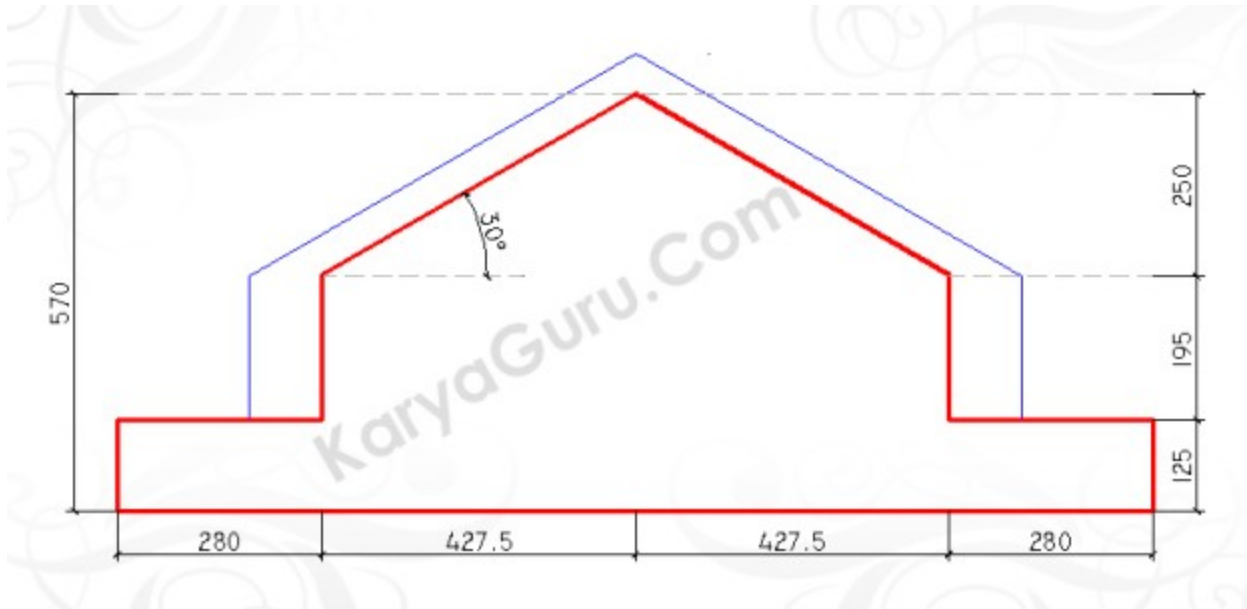
Untuk membuat Tampak Samping Kiri, duplikasi gambar Samping Kanan yang sudah dibuat dengan perintah **COPY**. Kemudian hilangkan arsiran pada obyek hasil dari duplikas, gunakan perintah **ERASE** untuk menghilangkan arsiran tersebut.



DUPLIKASI DINDING TAMPAK KANAN

LANGKAH 4

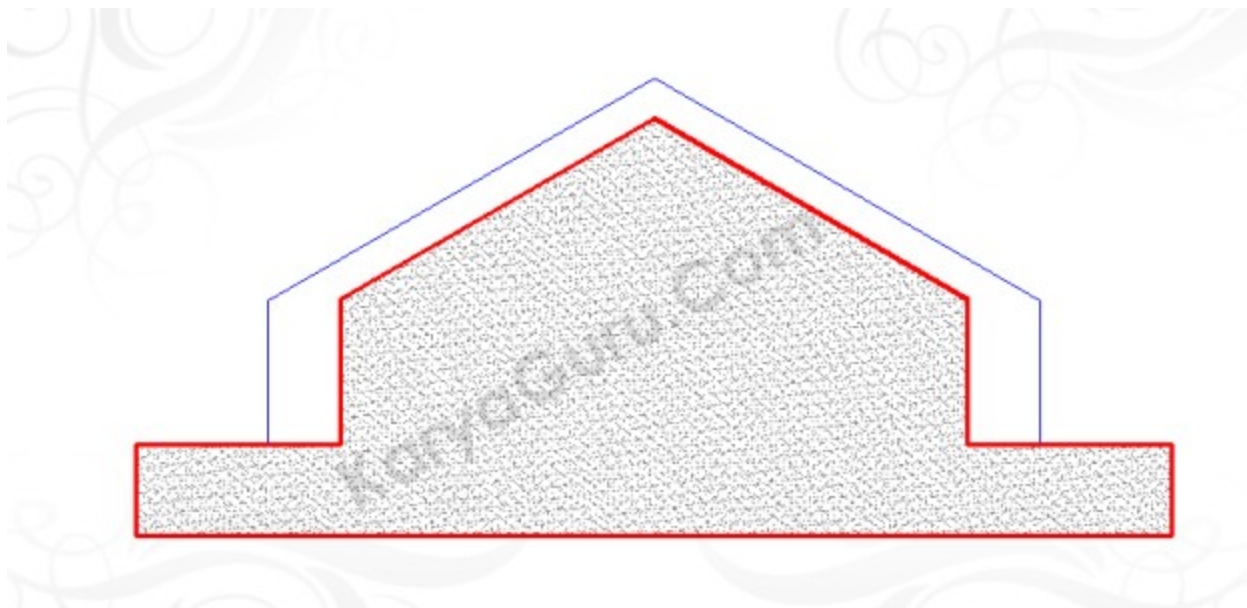
Konsentrasi pada obyek hasil duplikasi. Gunakan perintah **LINE** atau **POLYLINE** untuk menggambar garis dinding tampak samping bagian kiri (*garis warna merah*).



DINDING TAMPAK KIRI

LANGKAH 5

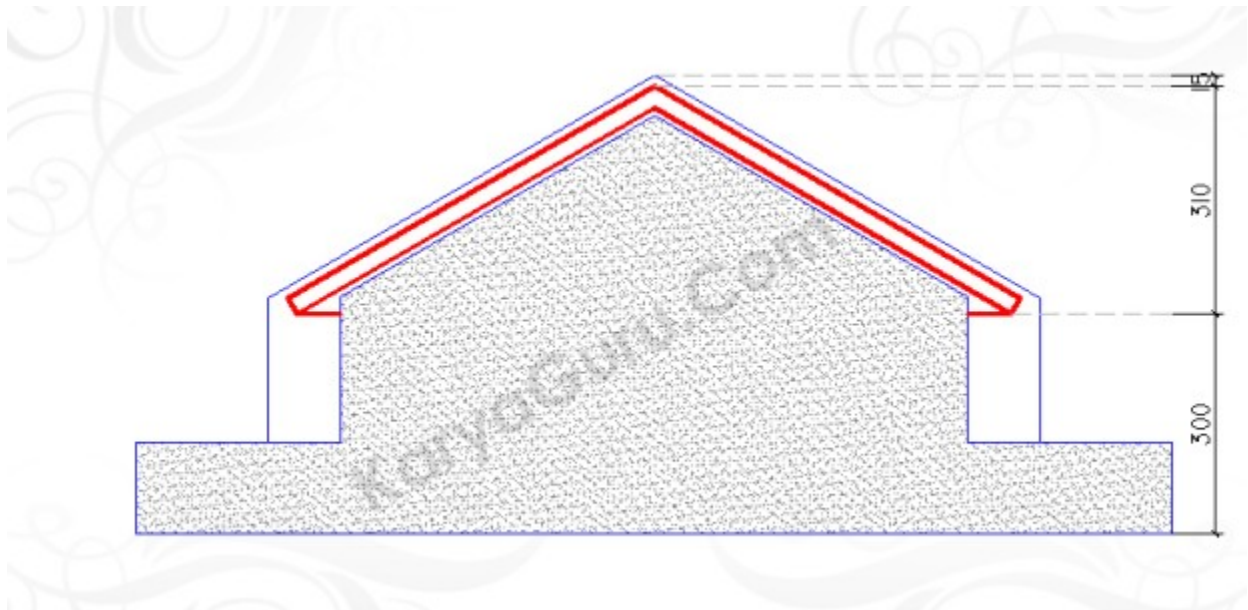
Berikan arsiran pada area dinding samping kiri dengan menggunakan perintah **HATCH**.



ARSIRAN DINDING TAMPAK KIRI

LANGKAH 6

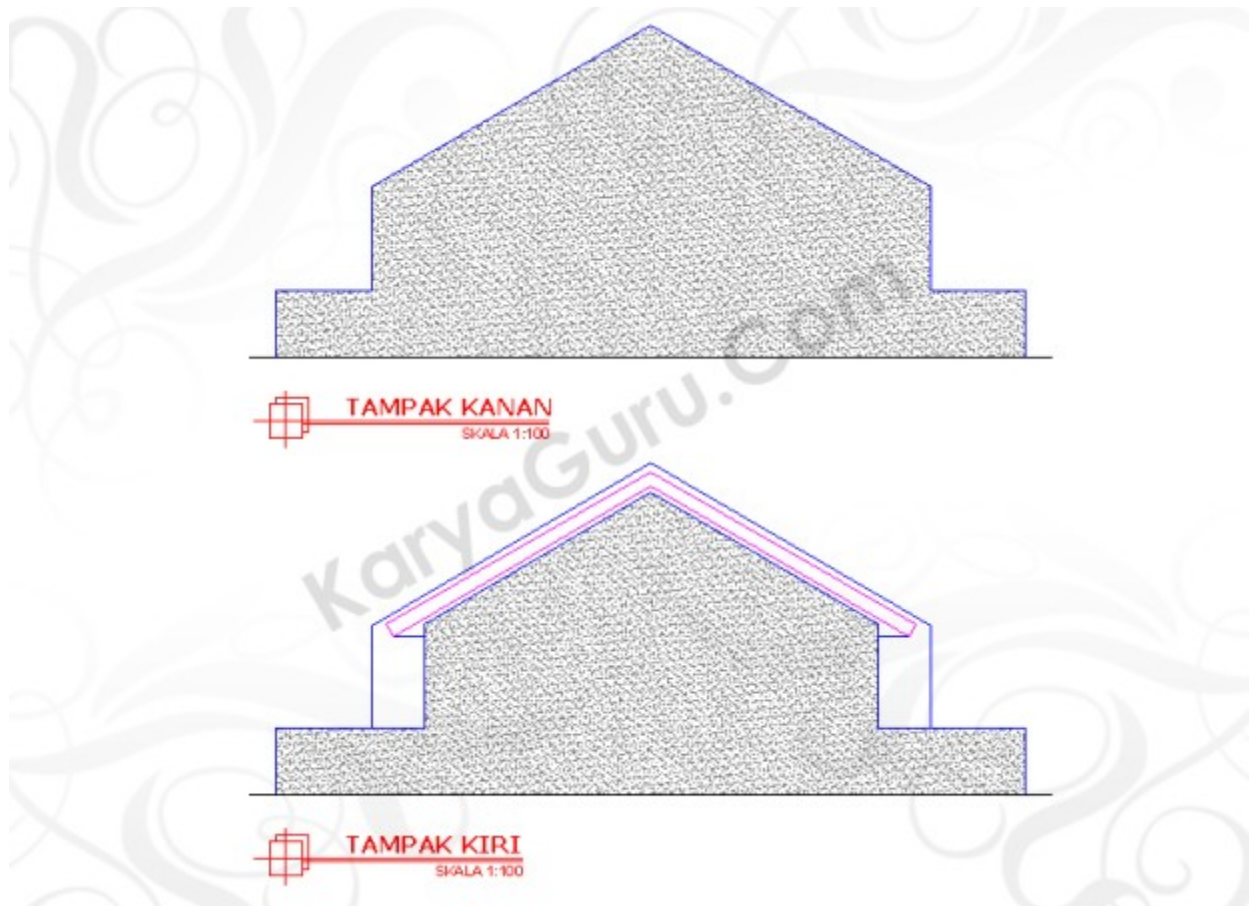
Selanjutnya kita akan membuat garis lisplank dengan perintah **LINE** atau **POLYLINE** sesuai dengan gambar berikut ini (*garis warna merah*)



LISTPLANK

LANGKAH 7

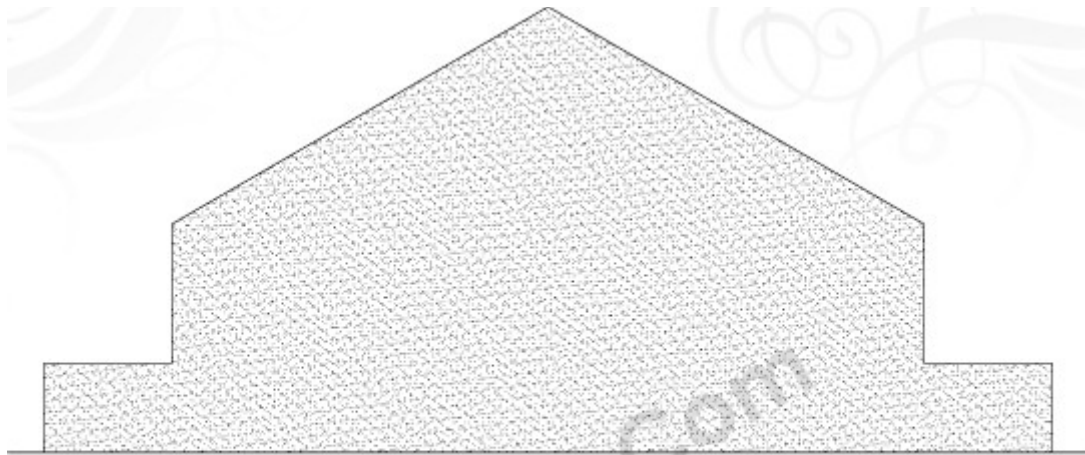
Buat notasi judul pada obyek gambar tampak samping kanan dan samping kiri. Anda dapat menggunakan perintah **LINE**, **RECTANGLE**, **TEXT** serta **COPY** & **MOVE** untuk memodifikasinya.



NOTASI JUDUL GAMBAR

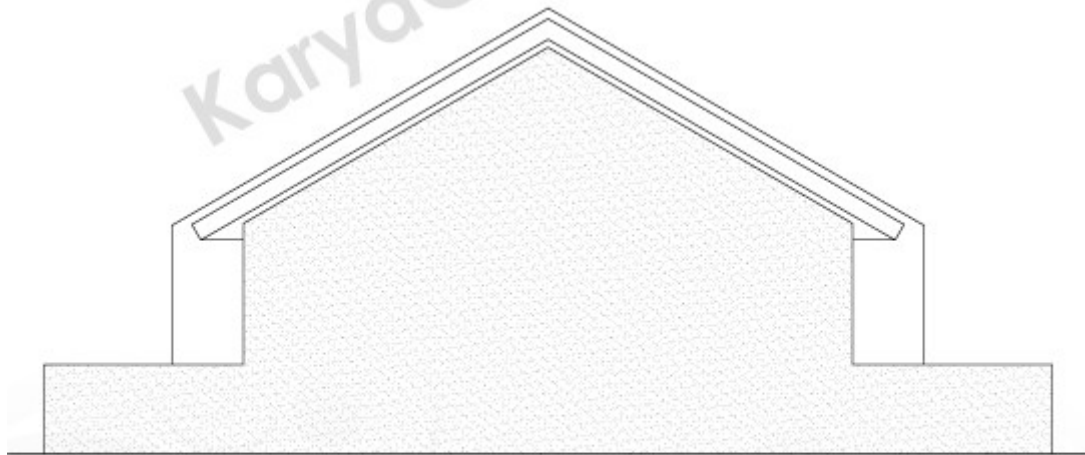
Selesai sudah langkah-langkah membuat Tampak Samping Kanan & Kiri dari Denah dan Tampak Depan yang sudah dibuat pada tutorial sebelumnya.

HASIL AKHIR TAMPAK SAMPING KANAN & KIRI RUMAH TINGGAL



TAMPAK KANAN

SKALA 1:100



TAMPAK KIRI

SKALA 1:100

HASIL AKHIR TAMPAK SAMPING KANAN & KIRI RUMAH TINGGAL

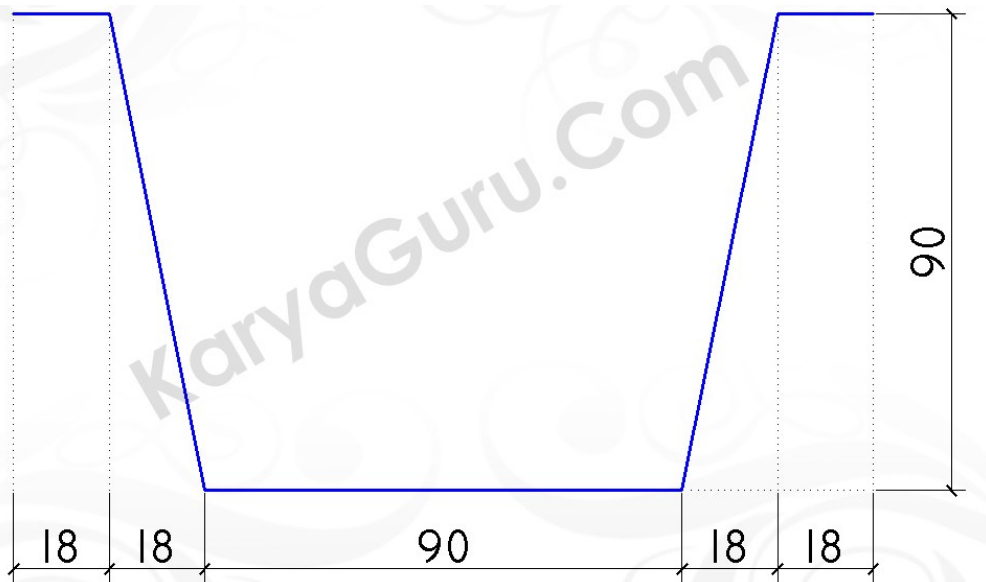
TUTORIAL AUTOCAD GAMBAR KERJA RUMAH TINGGAL – BAGIAN 4 (PONDASI BATU KALI)

Tutorial Keempat (membuat pondasi batu kali) ini merupakan bagian dari membuat gambar potongan rumah tinggal pada TUTORIAL AUTOCAD MEMBUAT GAMBAR KERJA RUMAH TINGGAL berseri. Anda dapat mempelajari tutorial sebelumnya yaitu membuat denah, tampak depan & belakang, tampak samping kanan & kiri. Sekedar mengingatkan, tahap demi tahap dalam tutorial ini lebih diperuntukan bagi yang sedikit sudah mengerti penggunaan perintah dasar AutoCAD.

Mari kita mulai:

LANGKAH 1

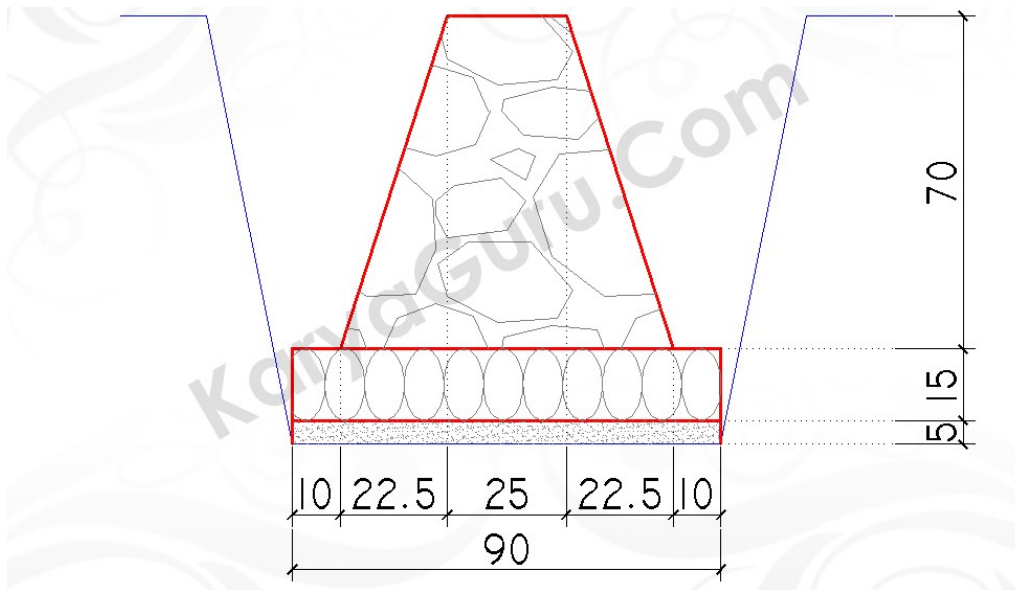
Buat garis tanah galian dengan ukuran seperti gambar dibawah ini. Anda dapat menggunakan perintah **LINE** atau **POLYLINE**.



garis tanah galian

LANGKAH 2

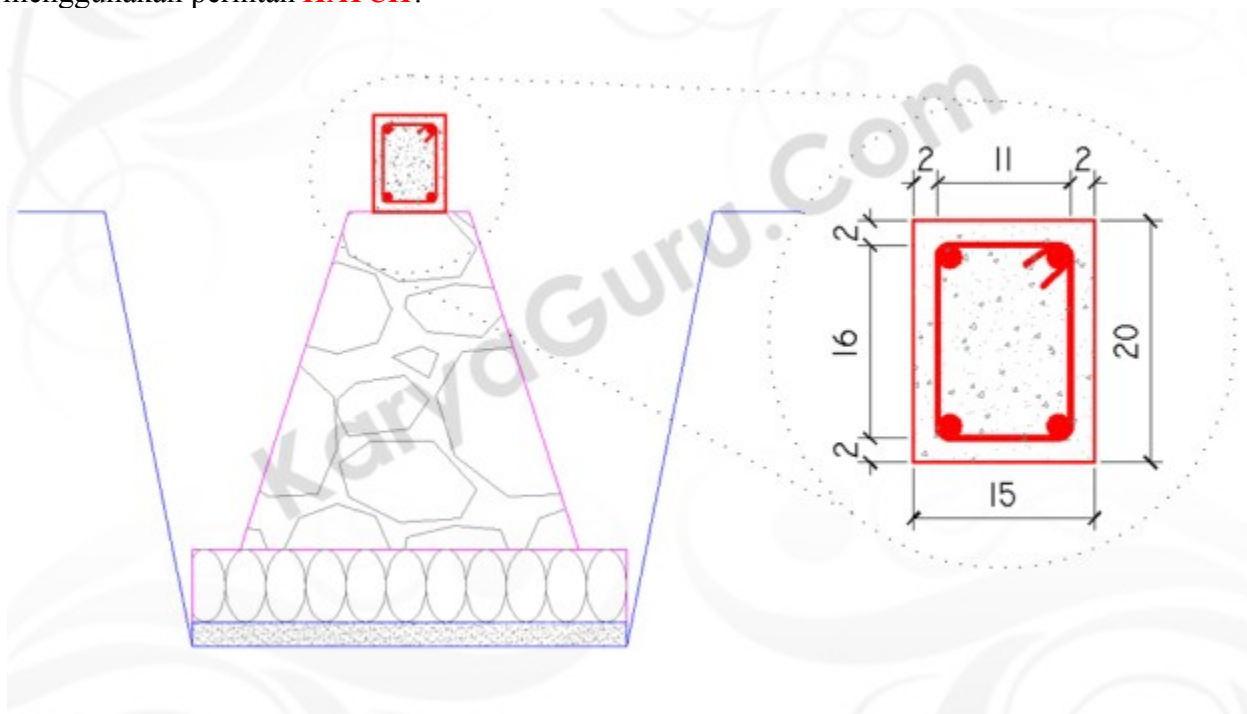
Selanjutnya gunakan perintah **LINE** atau **POLYLINE** untuk membuat gambar pondasi batukali berikut anstamping dan lapisan pasir dibawahnya (garis warna merah) dengan ukuran sesuai gambar. Berikan arsiran dengan menggunakan perintah **HATCH** pada area gambar yang sudah dibuat.



pondasi batu kali - aanstamping - pasir urug

LANGKAH 3

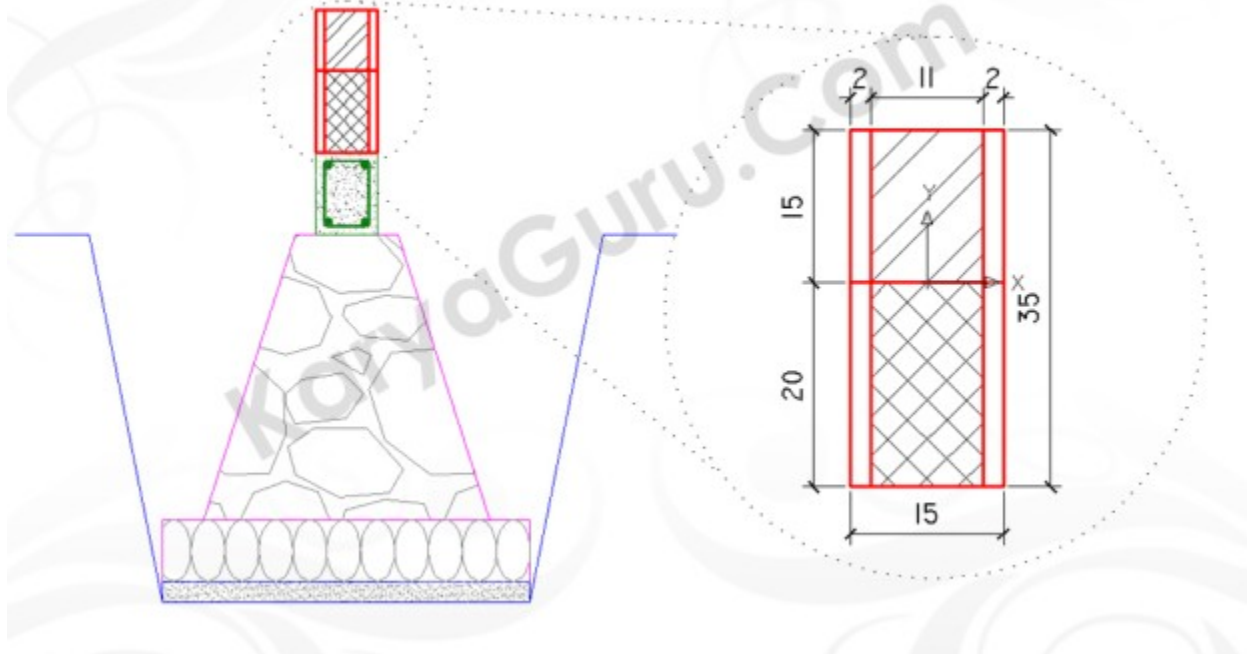
Buat obyek sloof lengkap dengan pembesannya sesuai bentuk dan ukuran gambar (garis warna merah). Anda dapat menggunakan perintah **LINE**, **POLYLINE** atau **RECTANGLE** dan juga **CIRCLE**. Untuk memodifikasi gunakan perintah **OFFSET**, **FILLET**, **COPY** atau **MIRROR**. Untuk arsiran dapat menggunakan perintah **HATCH**.



sloof dan pembesian

LANGKAH 4

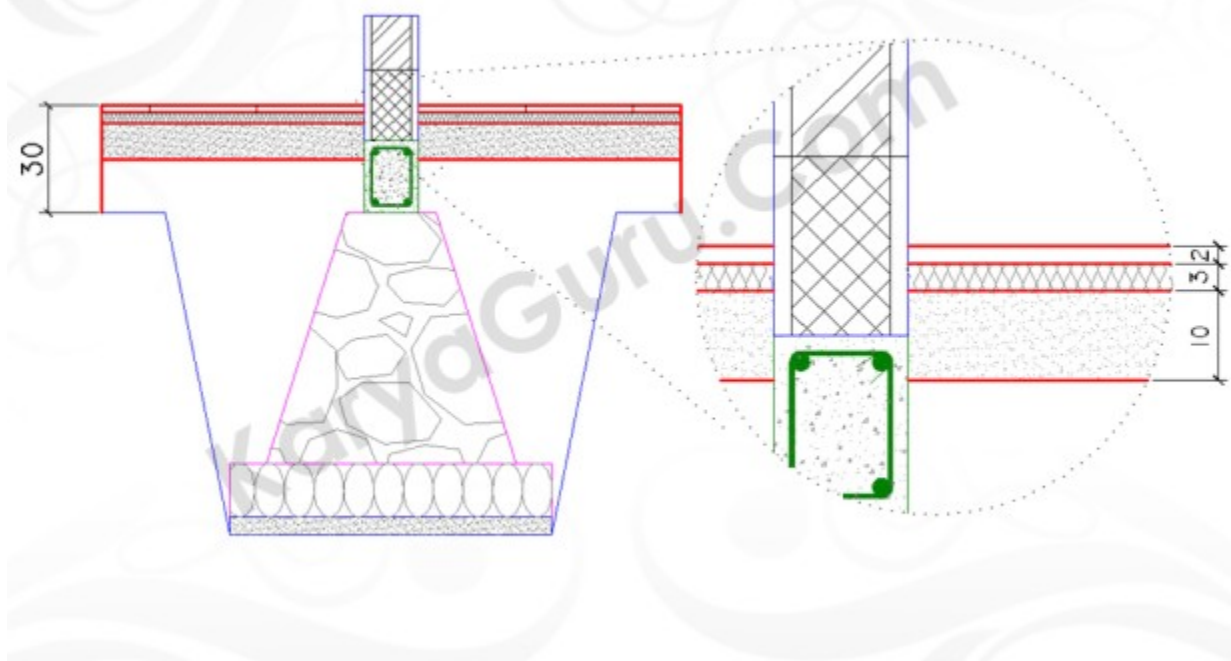
Lanjut membuat gambar dinding diatas gambar sloof yang sudah dibuat dengan ukuran sesuai gambar (garis warna merah). Gunakan perintah **LINE**, **POLYLINE** atau **RECTANGLE** untuk membuatnya. Berikan arsiran pada area bawah dan atas dengan perintah **HATCH**.



garis dinding diatas sloof

LANGKAH 5

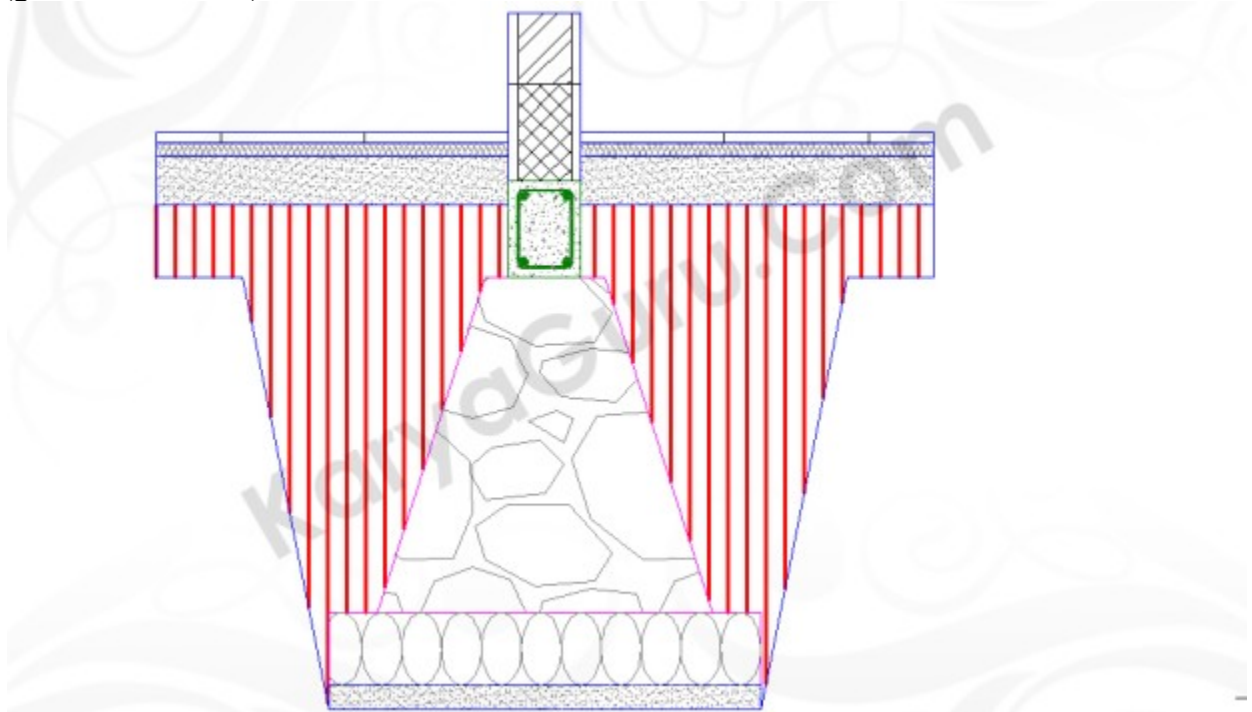
Gunakan perintah **LINE** atau **POLYLINE** untuk membuat garis lantai, spesi dan pasir urug sesuai ukuran pada gambar (garis warna merah) . untuk membuat arsiran, gunakan perintah **HATCH** dan ubah bentuk garis spesi (adukan semen) seperti gambar berikut ini.



lantai – spesi adukan semen – pasir urug

LANGKAH 6

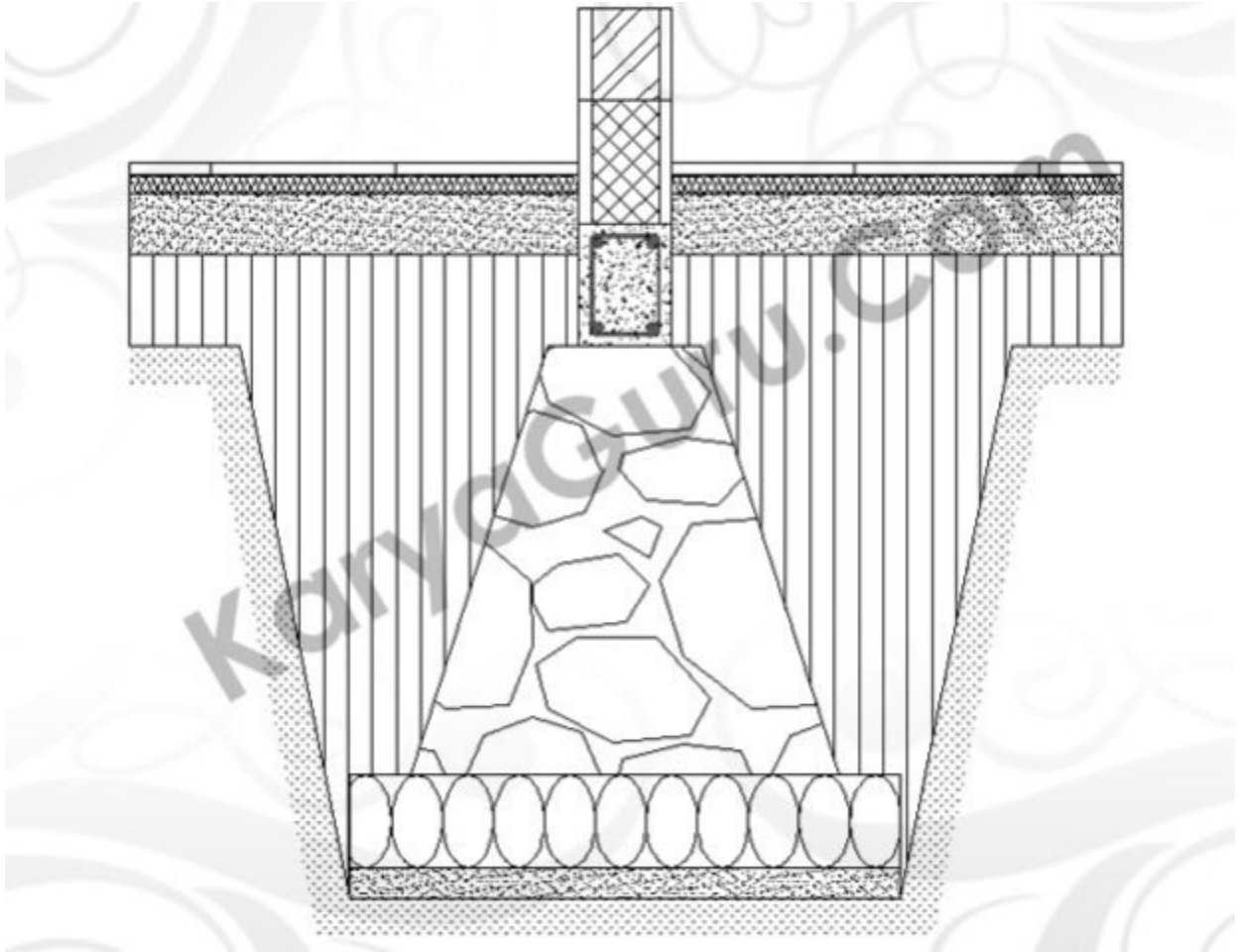
Selanjutnya kita akan arsiran tanah urug dengan perintah **HATCH** seperti gambar berikut ini (garis warna merah).



tanah urug

Selesai sudah langkah-langkah membuat gambar pondasi batu kali yang akan digunakan untuk membuat potongan rumah tinggal pada tutorial selanjutnya.

HASIL AKHIR GAMBAR PONDASI BATU KALI

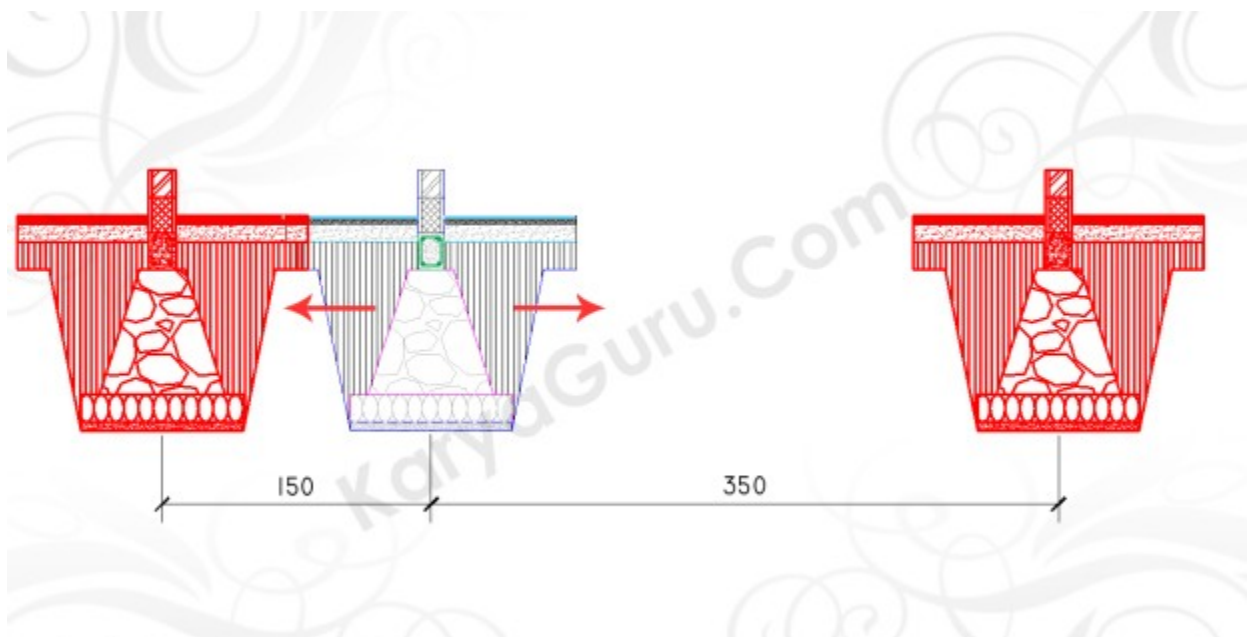


TUTORIAL AUTOCAD GAMBAR KERJA RUMAH TINGGAL – BAGIAN 5 (POTONGAN A-A)

Untuk membuat gambar Potongan A-A rumah tinggal yang merupakan tutorial berseri belajar autocad membuat gambar kerja rumah tinggal ini, maka kita akan melanjutkan dari hasil latihan sebelumnya yakni tutorial bagian 4 membuat obyek PONDASI... okay mari kita mulai...

LANGKAH 1

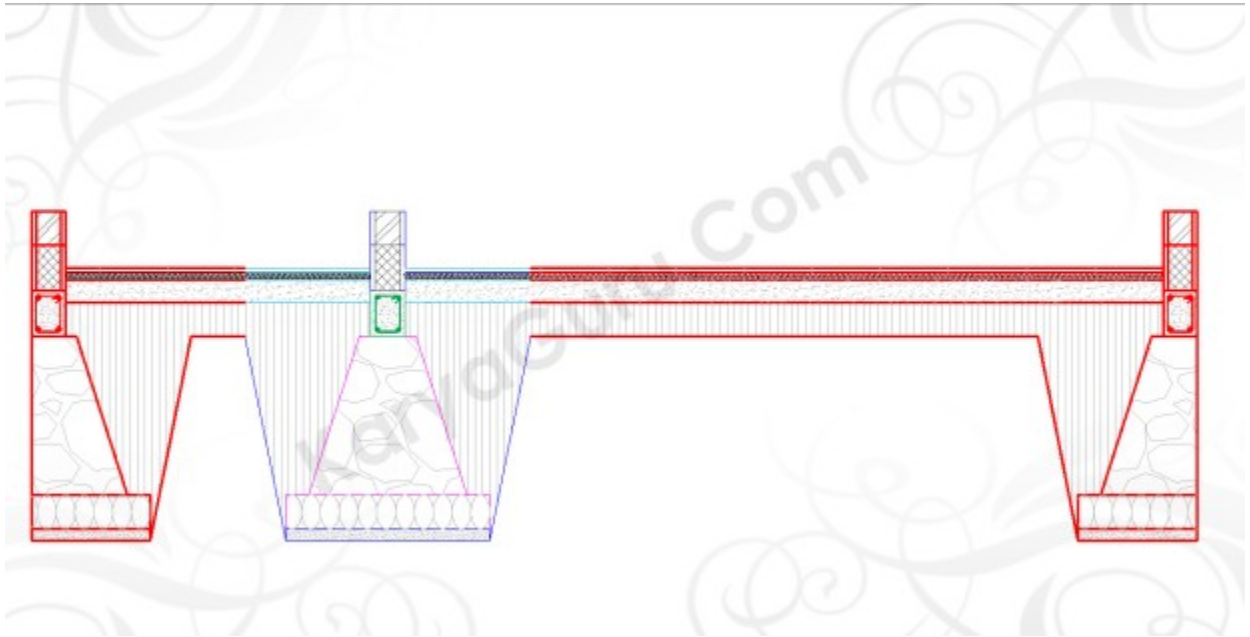
Silahkan duplikasi obyek **PONDASI** dari latihan sebelumnya ke arah kanan dan kiri sesuai dengan jarak pada gambar dibawah ini (warna merah). Perintah **modify** dapat Anda gunakan seperti **COPY** untuk menggandakan obyek tersebut.



Duplikat Obyek Pondasi

LANGKAH 2

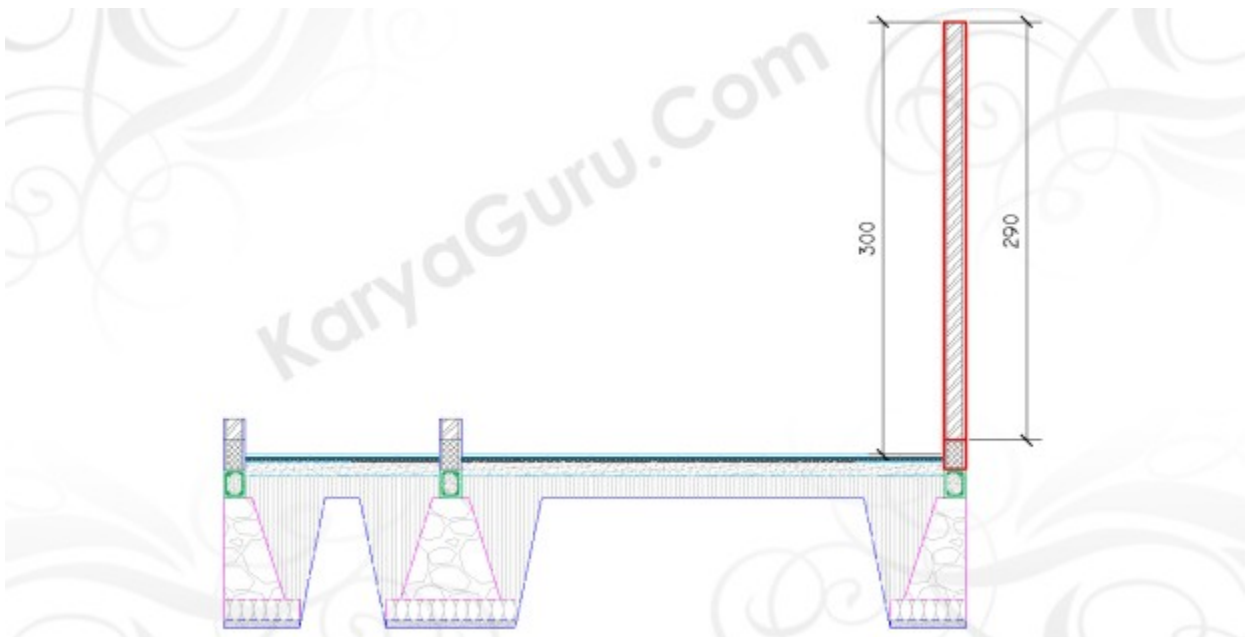
Modifikasi obyek **PONDASI** hasil dari duplikasi pada bagian pinggir kanan dan kiri. Selanjutnya modifikasi juga pada bagian **GARIS LANTAI**, **SPEI**, **LAPISAN PASIR** dan **TANAH GALIAN** sehingga bentuk hasilnya seperti pada gambar di bawah ini (warna merah). Anda dapat menggunakan perintah **modify**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



Modifikasi Garis Lantai dan Pondasi

LANGKAH 3

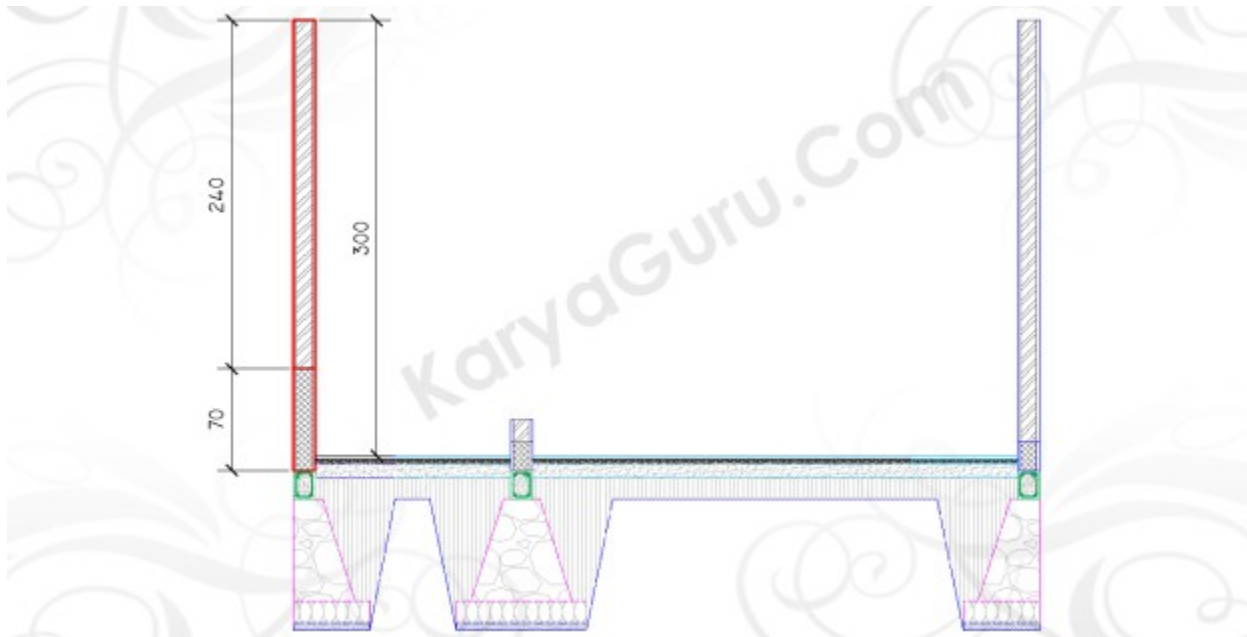
Buat obyek **DINDING** kanan dengan mempertinggi bagian atas pada pondasi kanan. Gunakan perintah **STRETCH** untuk memodifikasi tinggi dinding sehingga ukurannya sesuai dengan gambar (warna merah). Jika arsiran dinding tidak dapat ditinggikan dengan perintah *stretch*, maka gunakan titik **GRIP** pada 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**.



Obyek Dinding Kanan

LANGKAH 4

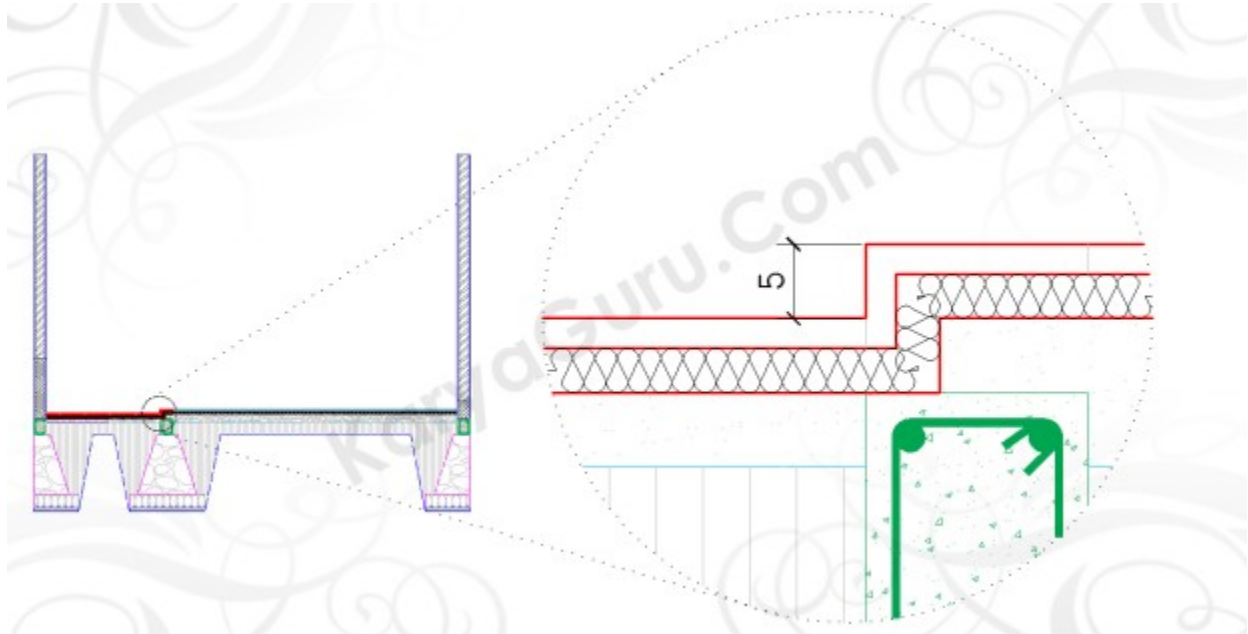
Ulangi **LANGKAH 3** untuk memodifikasi obyek **DINDING** bagian kiri, sehingga ukuran dinding sesuai gambar (warna merah). Gunakan perintah *modify* seperti **STRETCH** untuk membuatnya. Jika terjadi masalah dalam proses modifikasi, Anda juga dapat mensiasati dengan menggambar obyek bantu menggunakan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



Obyek Dinding Kiri

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**.

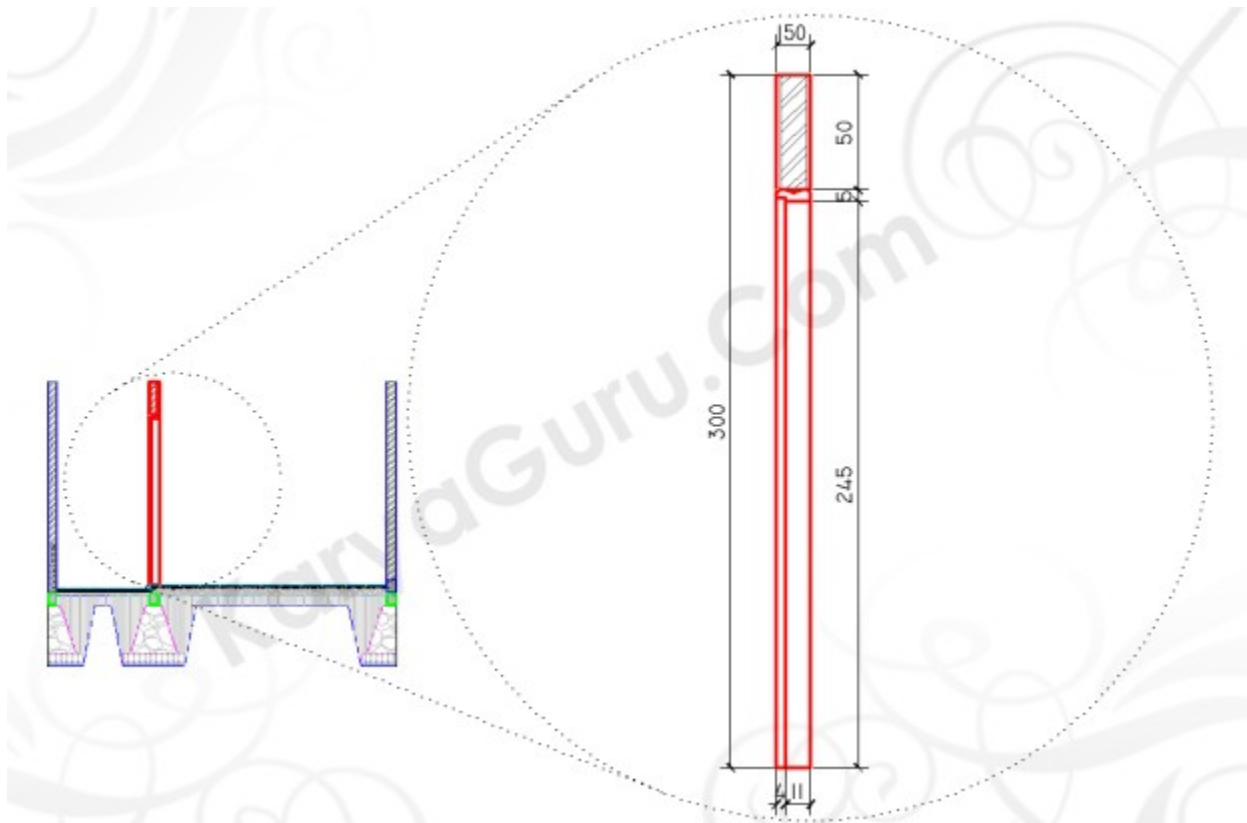


Hapus Dinding Tengah dan Modifikasi Level Lantai

Untuk garis **SPESI** (adukan semen), rubah bentuk garis pada bagian **LINE TYPE** atau gunakan perintah **MATCHPROP** untuk menyamakan bentuk garis spesi. Gunakan titik **GRIP** pada arsiran **PASIR URUG** untuk menyesuaikan batasannya, jika kesulitan dalam memodifikasi arsiran tersebut, hapus dan buat kembali arsiran pasir urug menggunakan perintah **HATCH** pattern **AR-SAND**.

LANGKAH 6

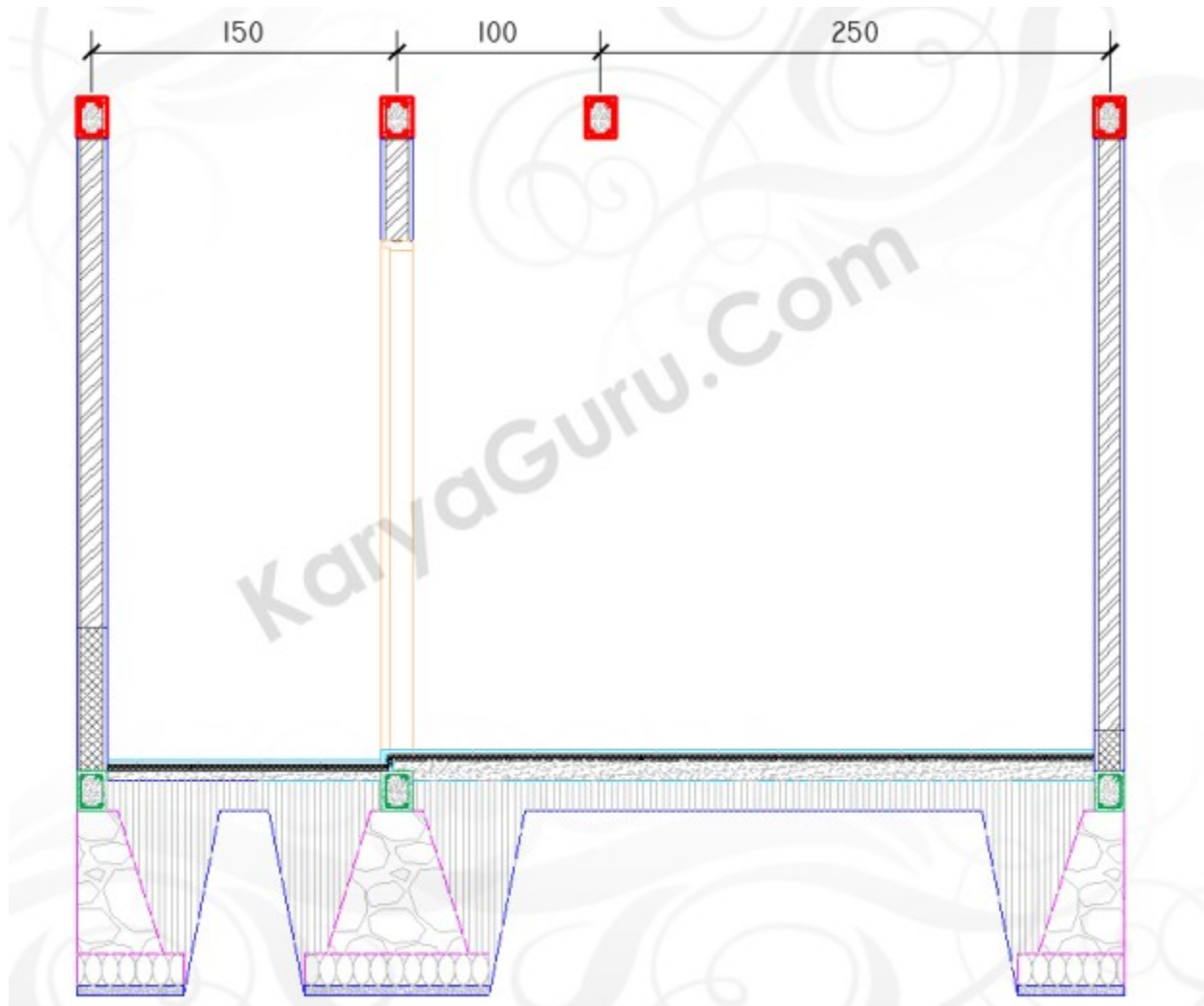
Selanjutnya buatlah gambar **KUSEN PINTU** dan **DINDING** diatas lantai pada bagian pondasi tengah sesuai bentuk dan ukuran gambar berikut ini (warna merah). Pada obyek **DINDING** Anda tidak harus membuat dari awal, bisa juga dengan menduplikat obyek dinding yang ada kemudian memodifikasinya. Banyak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



Obyek Kusen Pintu Toilet

LANGKAH 7

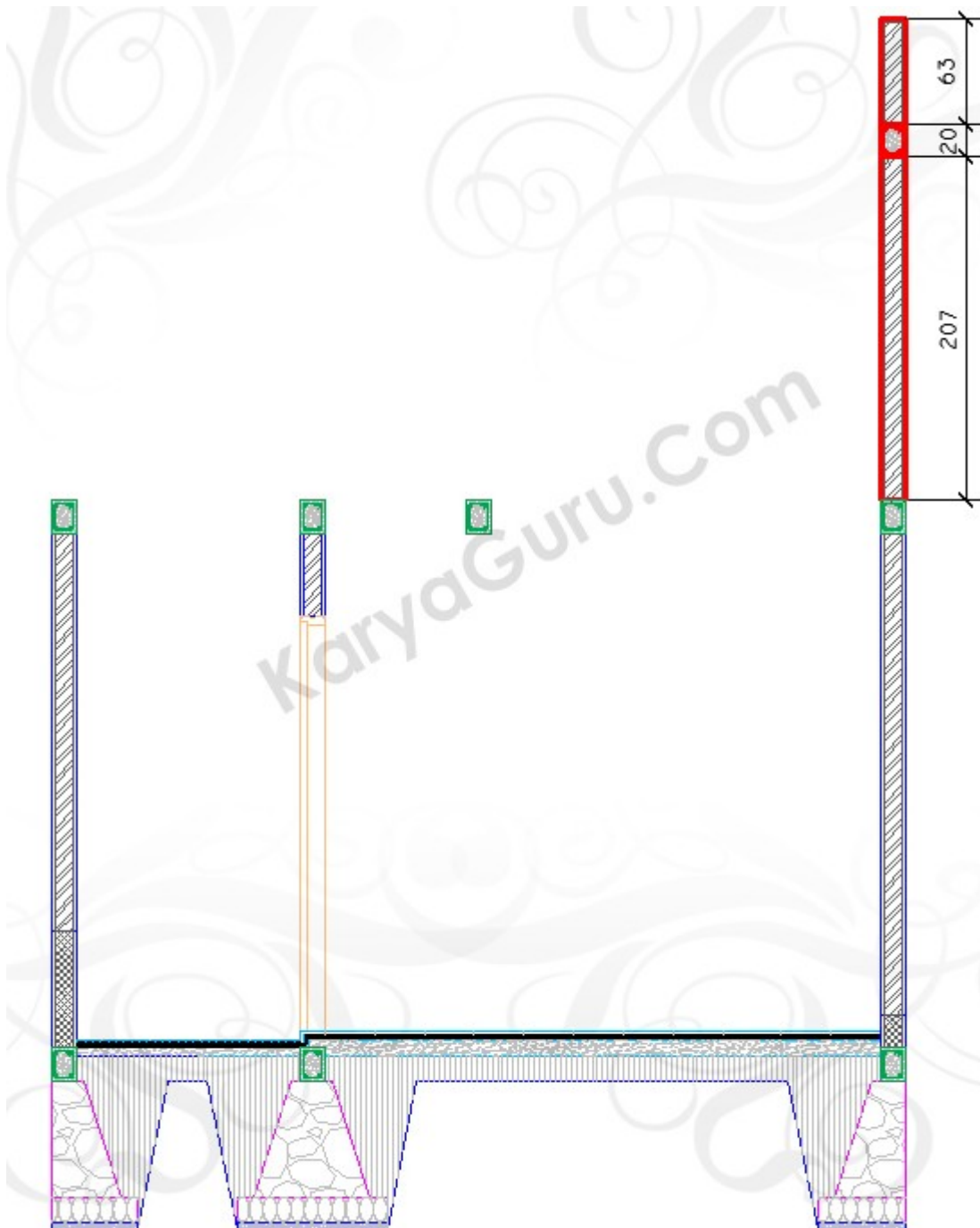
Untuk obyek **RING BALK** sesuai posisi dan jarak pada gambar dibawah ini (warna merah), Anda tidak harus membuat dari awal, cukup menduplikasi obyek **SLOOF** yang ada dengan menggunakan perintah **COPY**.



Obyek Ring Balk

LANGKAH 8

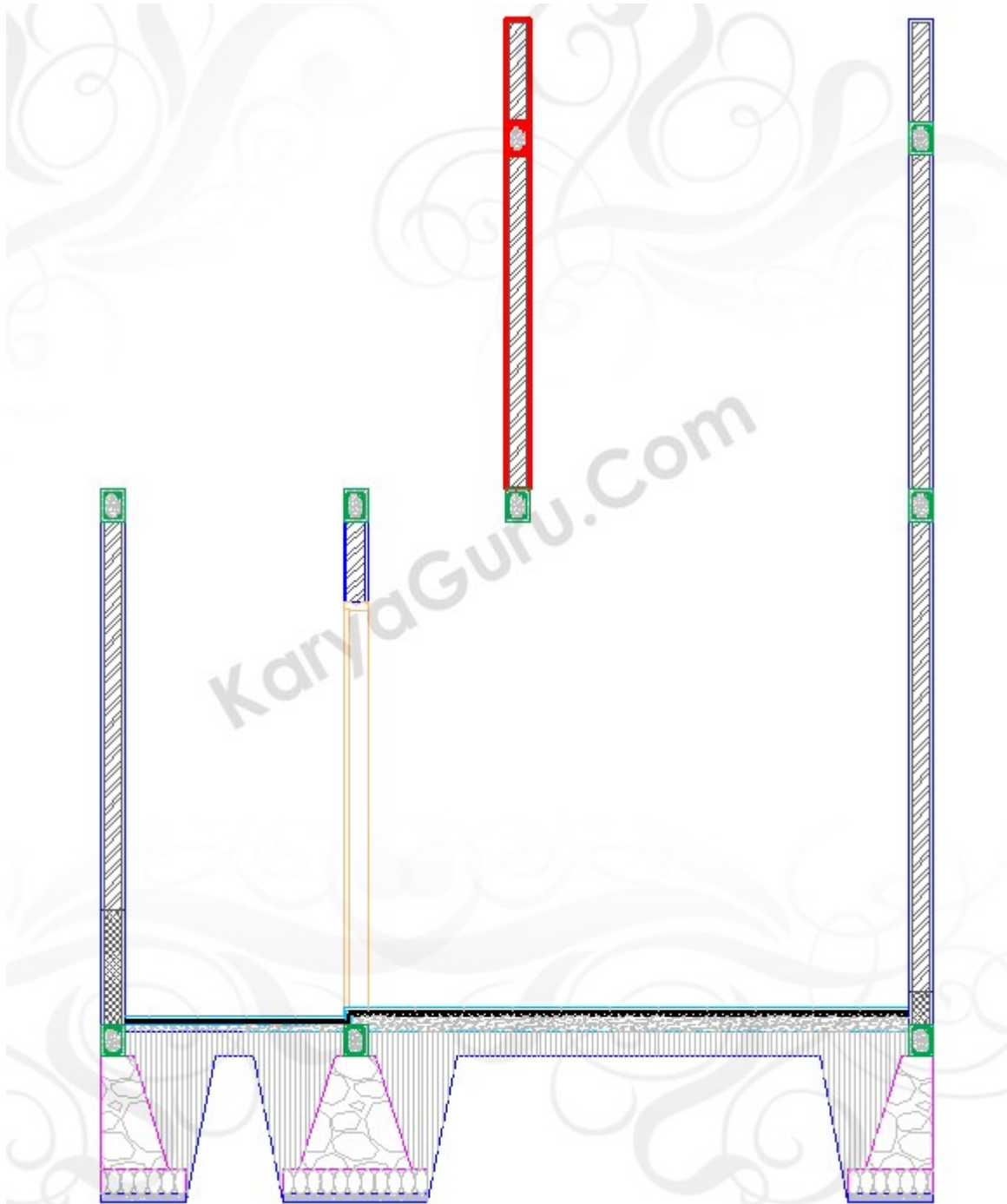
Untuk obyek **DINDING SOPI-SOPI** dan **KUDA-KUDA BETON** bagian kanan, duplikasi dari obyek **DINDING** dan **RING BALK** yang ada. Modifikasi posisi dan jarak menyesuaikan gambar (warna merah) dengan menggunakan perintah **COPY**, **STRETCH** atau **TRIM**.



Obyek Dinding Sopi-Sopi Kanan

LANGKAH 9

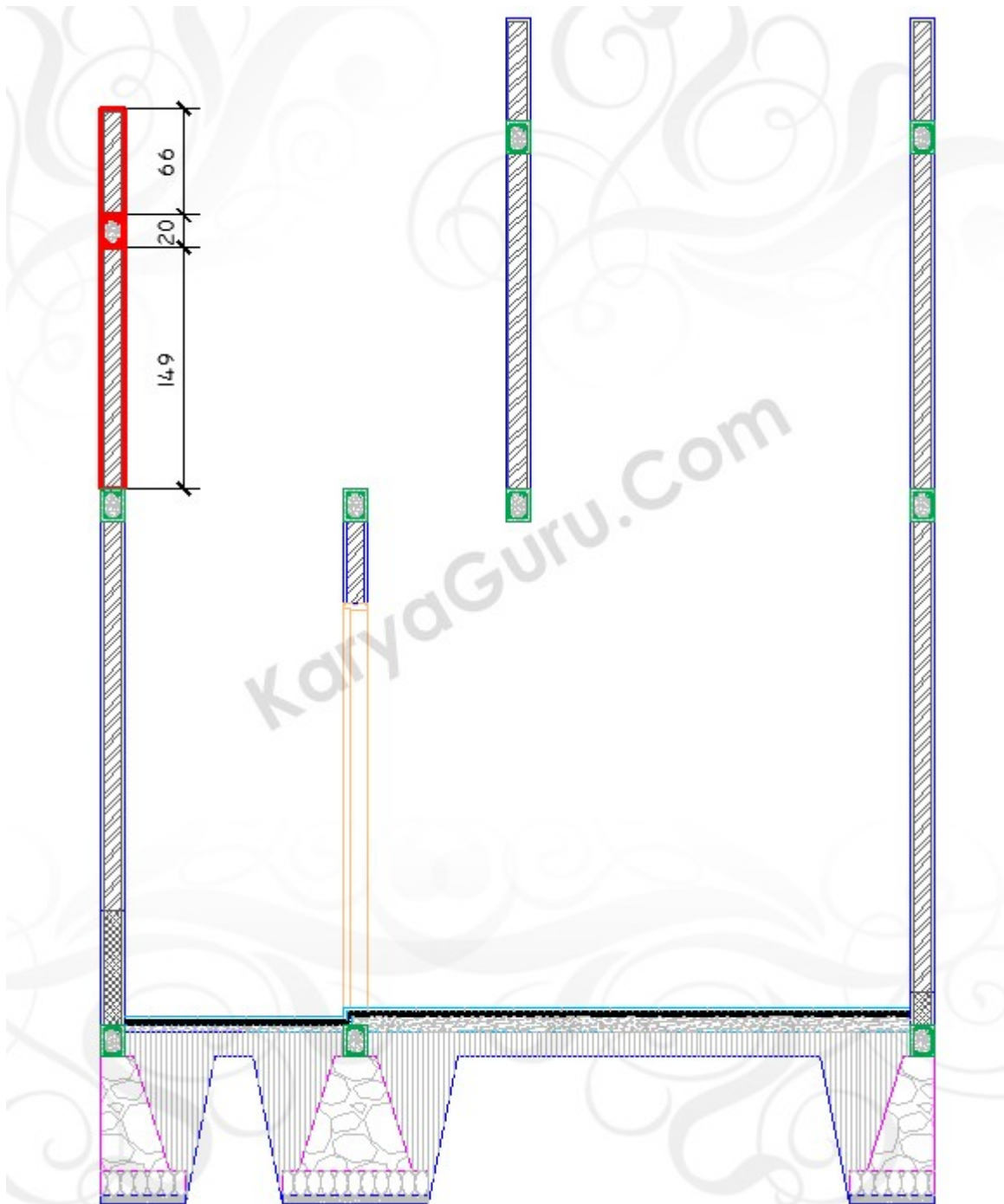
Lanjutkan untuk obyek **DINDING SOPI-SOPI** dan **KUDA-KUDA BETON** bagian tengah (warnah merah), Anda cukup duplikasi dari hasil **LANGKAH 8** dengan menggunakan perintah **COPY**.



Obyek Dinding Sopi-Sopi Tengah

LANGKAH 10

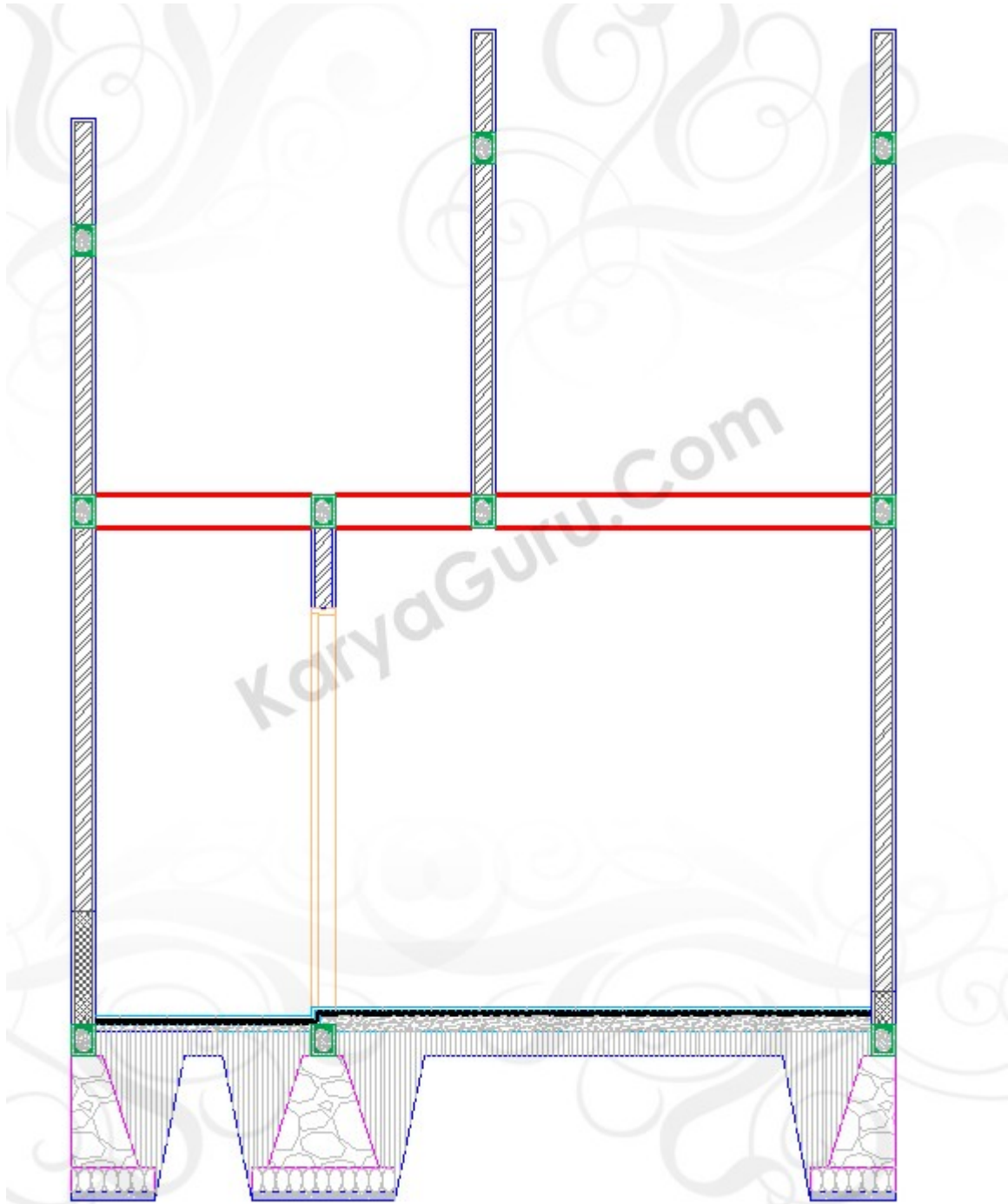
Untuk obyek **DINDING SOPI-SOPI** dan **KUDA-KUDA BETON** bagian kiri, kembali Anda duplikasi dari hasil **LANGKAH 8** yang kemudian modifikasi posisi dan jarak menyesuaikan gambar (warna merah) dengan menggunakan perintah **COPY** dan **STRETCH** atau **TRIM**.



Obyek Dinding Sopi-Sopi Kiri

LANGKAH 11

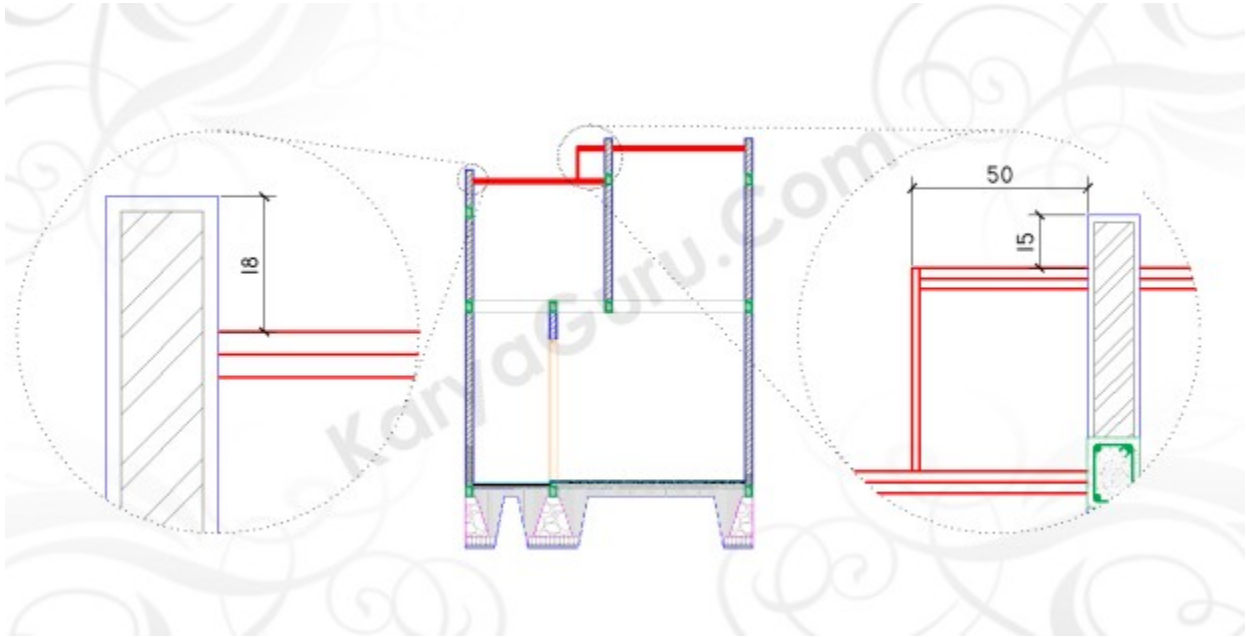
Buatlah garis **RING BALK** seperti pada gambar (warna merah) menggunakan perintah *draw* seperti **LINE**, **POLYLINE** atau pun **RECTANGLE**.



Garis Ring Balk

LANGKAH 12

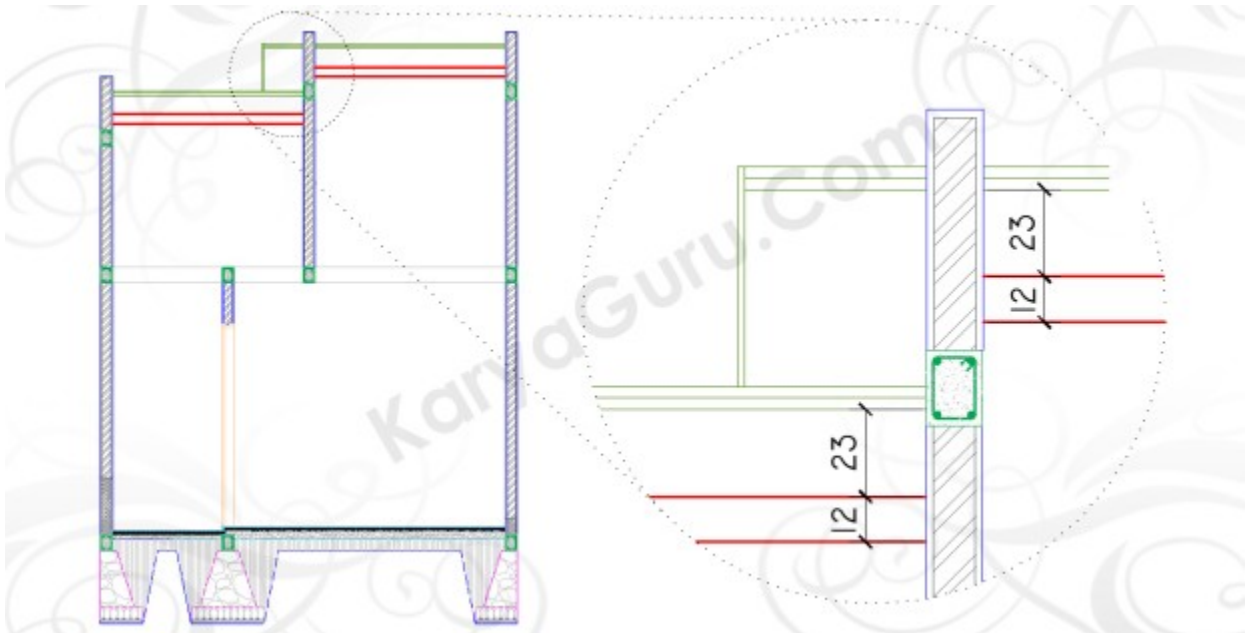
Selanjutnya buatlah garis bagian atas **ATAP** sesuai dengan ukuran gambar (warna merah). Gunakanlah perintah *draw* seperti **LINE**, **POLYLINE** atau pun **RECTANGLE**. Gunakan pula perintah *modify* seperti **COPY**, **TRIM** atau **EXTEND**.



Garis Atap Bagian Atas

LANGKAH 13

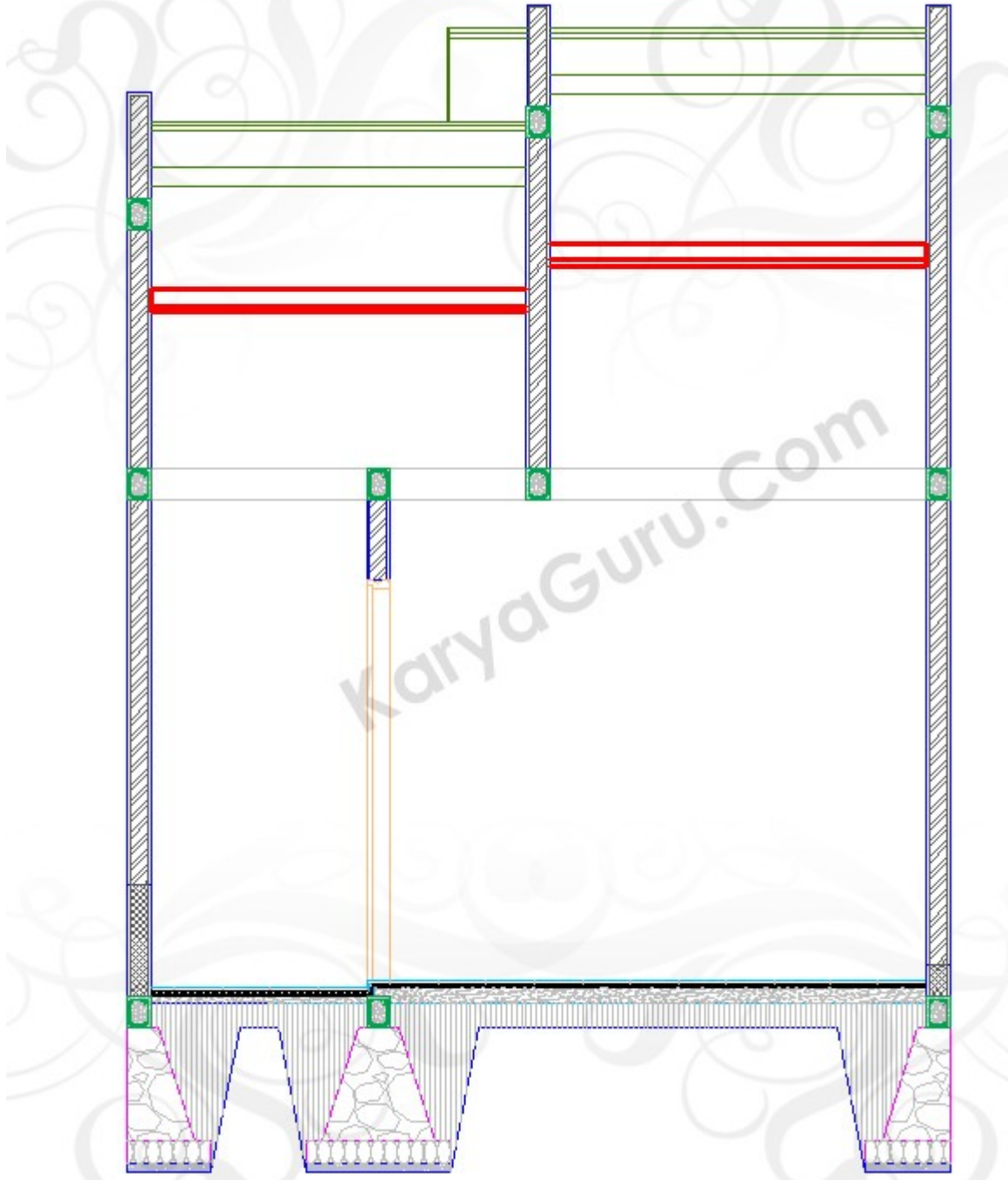
Buatlah garis bagian nok rangka **ATAP** sesuai dengan letak dan ukuran gambar (warna merah). Gunakan perintah **draw** seperti **LINE**, **POLYLINE** atau pun **RECTANGLE**. Anda dapat menggunakan pula perintah **modify** seperti **COPY** atau **OFFSET**.



Garis Nok Atap

LANGKAH 14

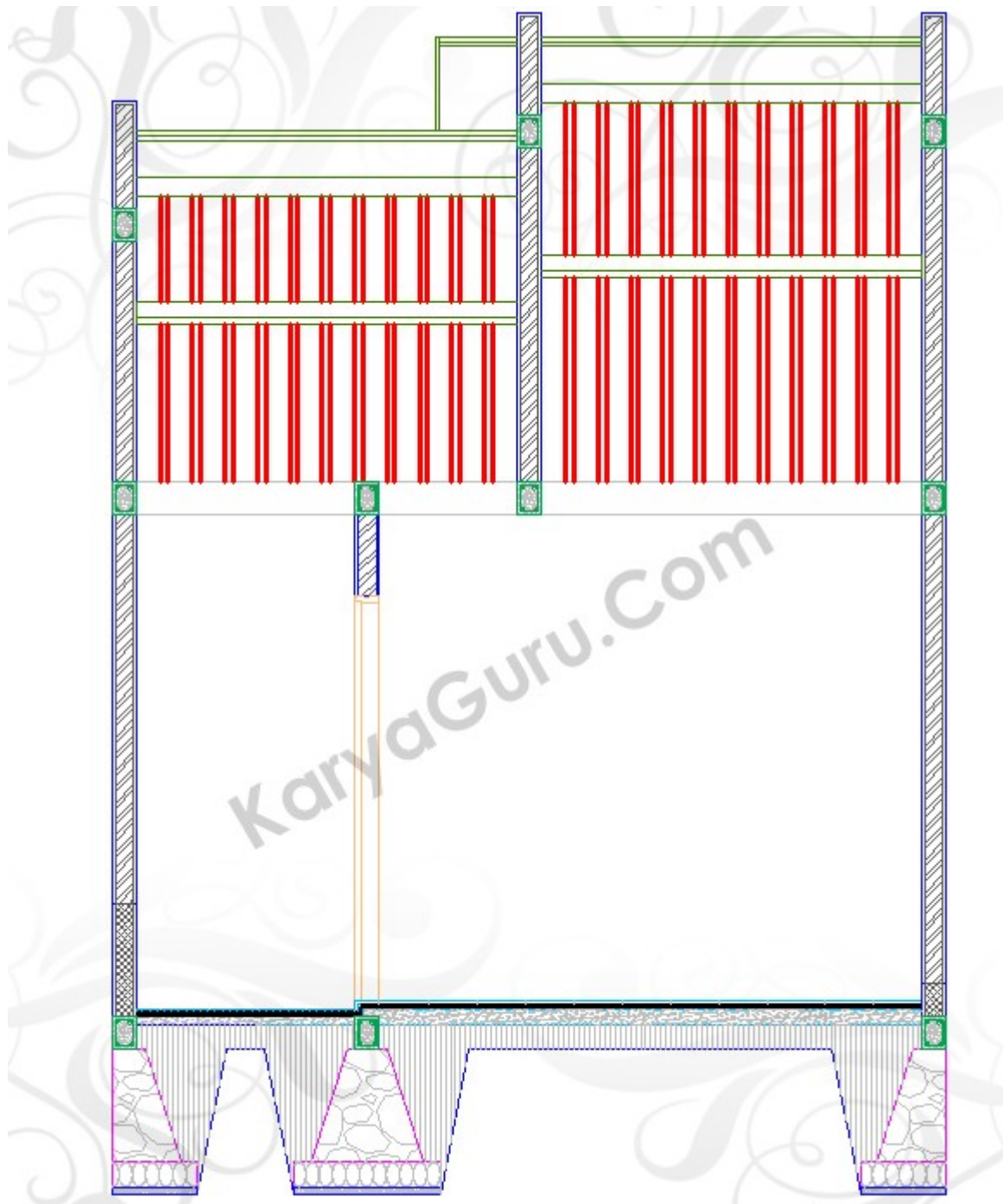
Selanjutnya buat garis balok **GORDING** sesuai dengan letak pada gambar (warna merah). Anda dapat menggunakan perintah *draw* seperti **LINE**, **POLYLINE** atau pun **RECTANGLE**. Gunakan pula perintah *modify* seperti **COPY** atau **OFFSET**.



Garis Kayu Gording

LANGKAH 15

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

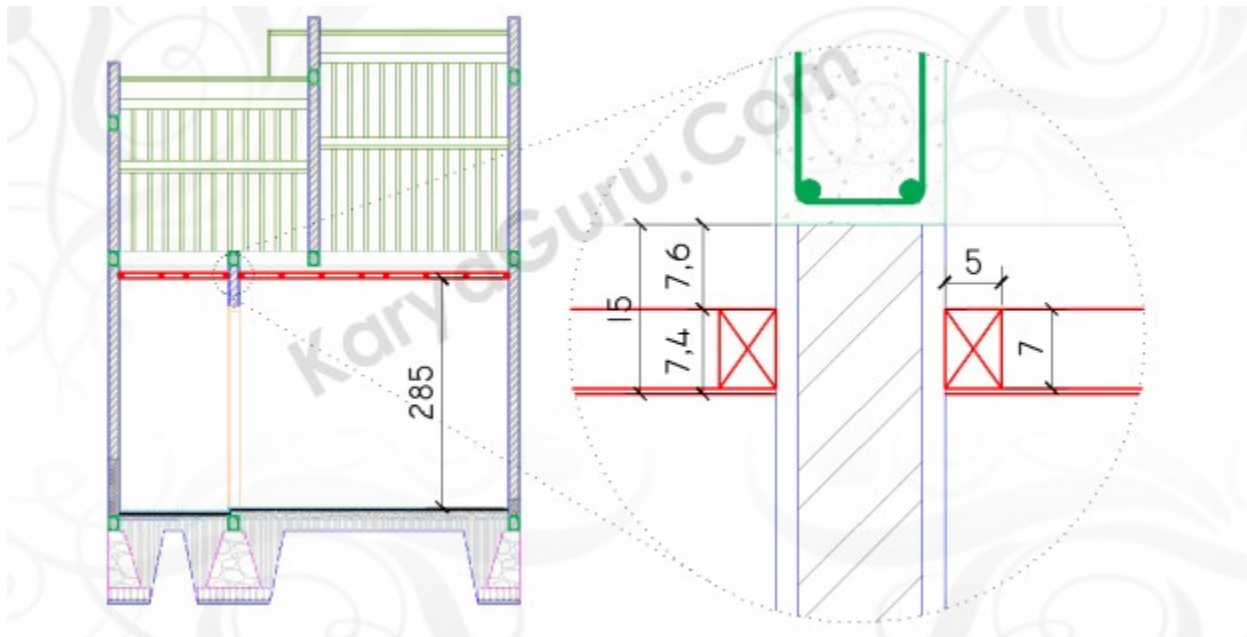


Garis Kayu Kaso tanpa Kayu Reng

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

LANGKAH 16

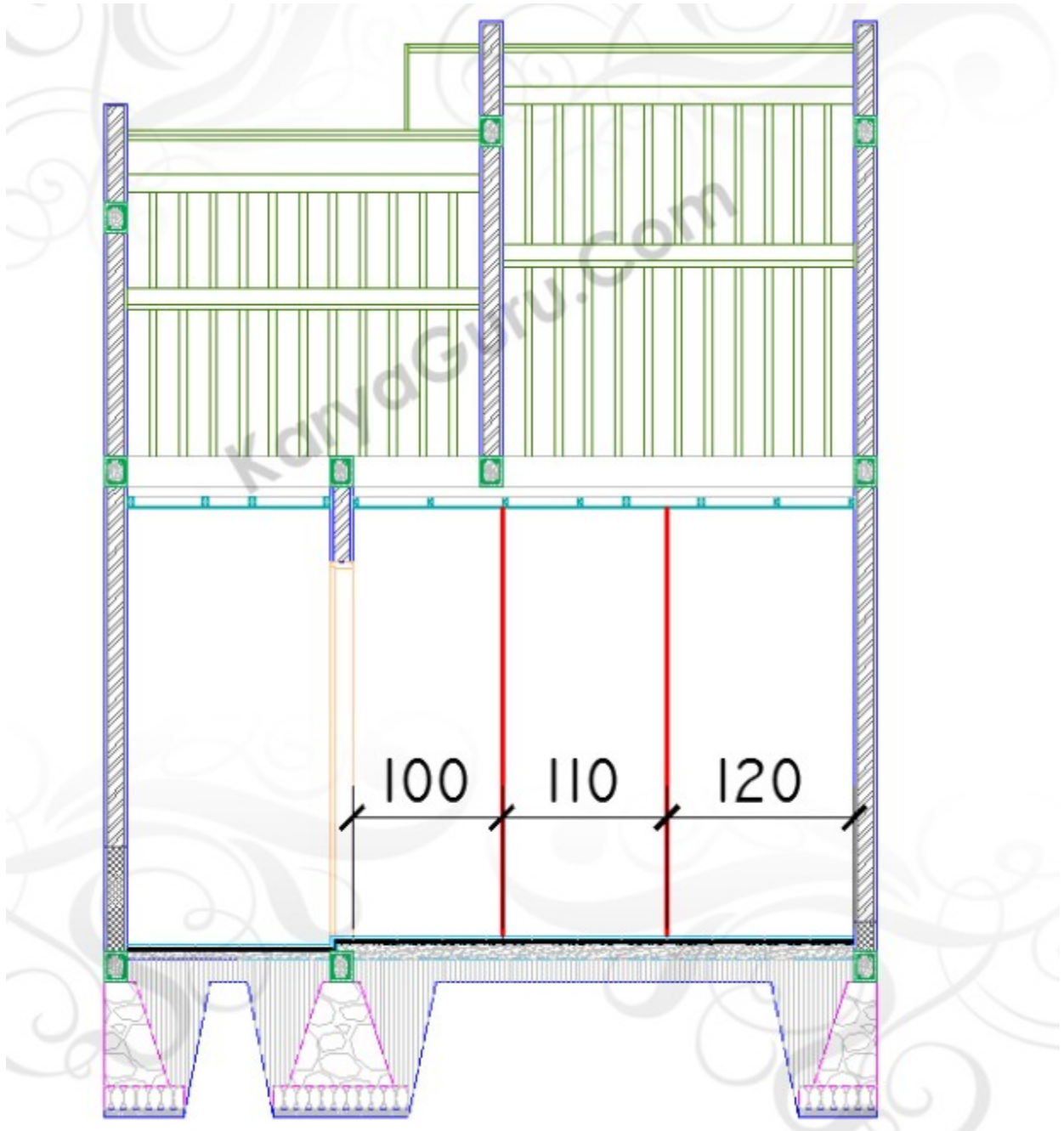
Lanjutkan dengan membuat obyek rangka **PLAFON** sesuai dengan posisi dan ukuran pada gambar (warna merah). Gunakan perintah *draw* seperti **LINE**, **POLYLINE** atau pun **RECTANGLE**. Perintah *modify* seperti **COPY** dan **OFFSET** dapat Anda gunakan.



Obyek Rangka Plafond Kayu

LANGKAH 17

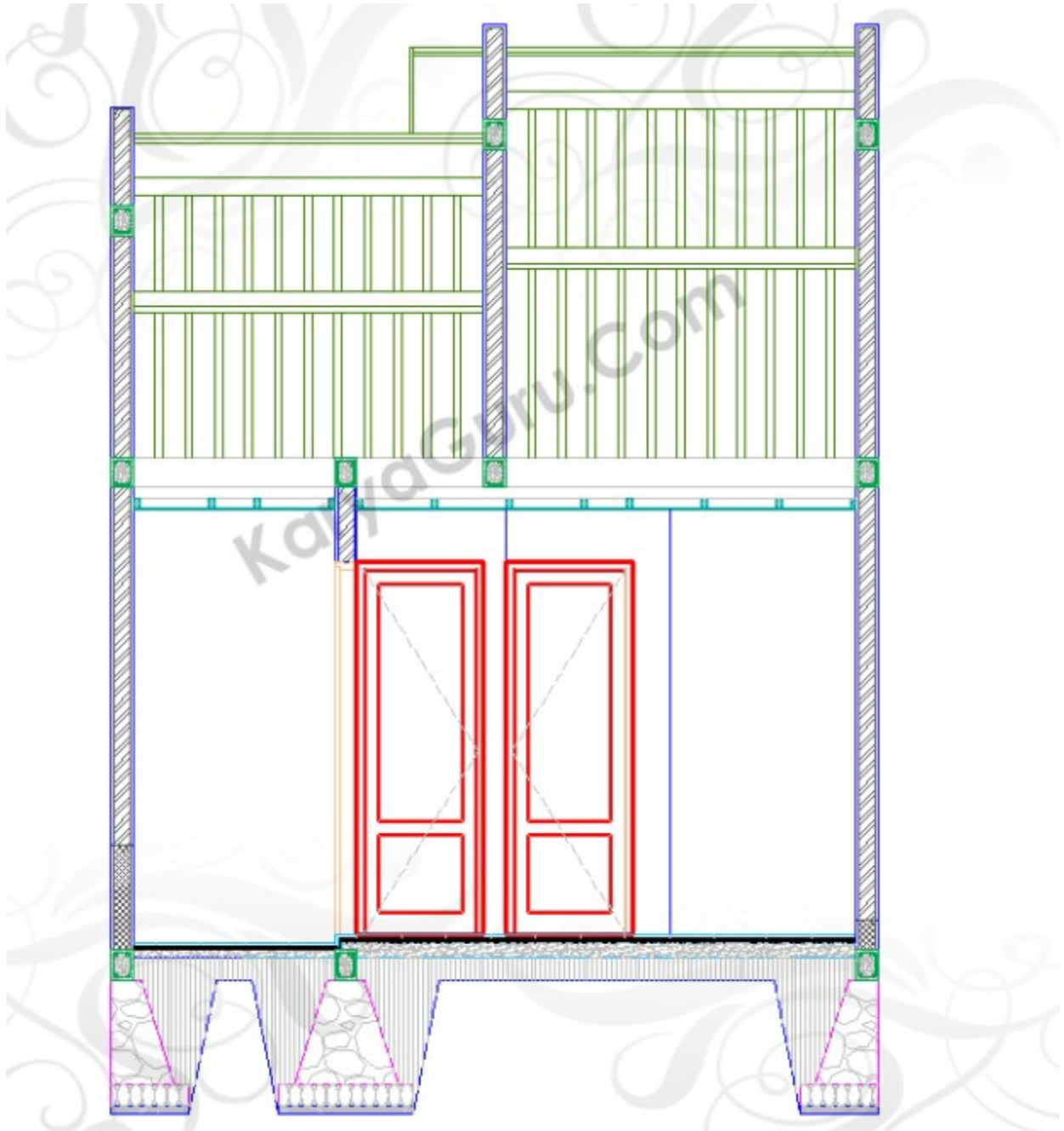
Untuk garis **DINDING** sesuai dengan posisi dan ukuran pada gambar (warna merah), Anda dapat menggunakan perintah *draw* seperti **LINE** atau **POLYLINE**. Dapat pula menggunakan perintah *modify* seperti **COPY** dan **OFFSET**.



Garis Dinding Dalam

LANGKAH 18

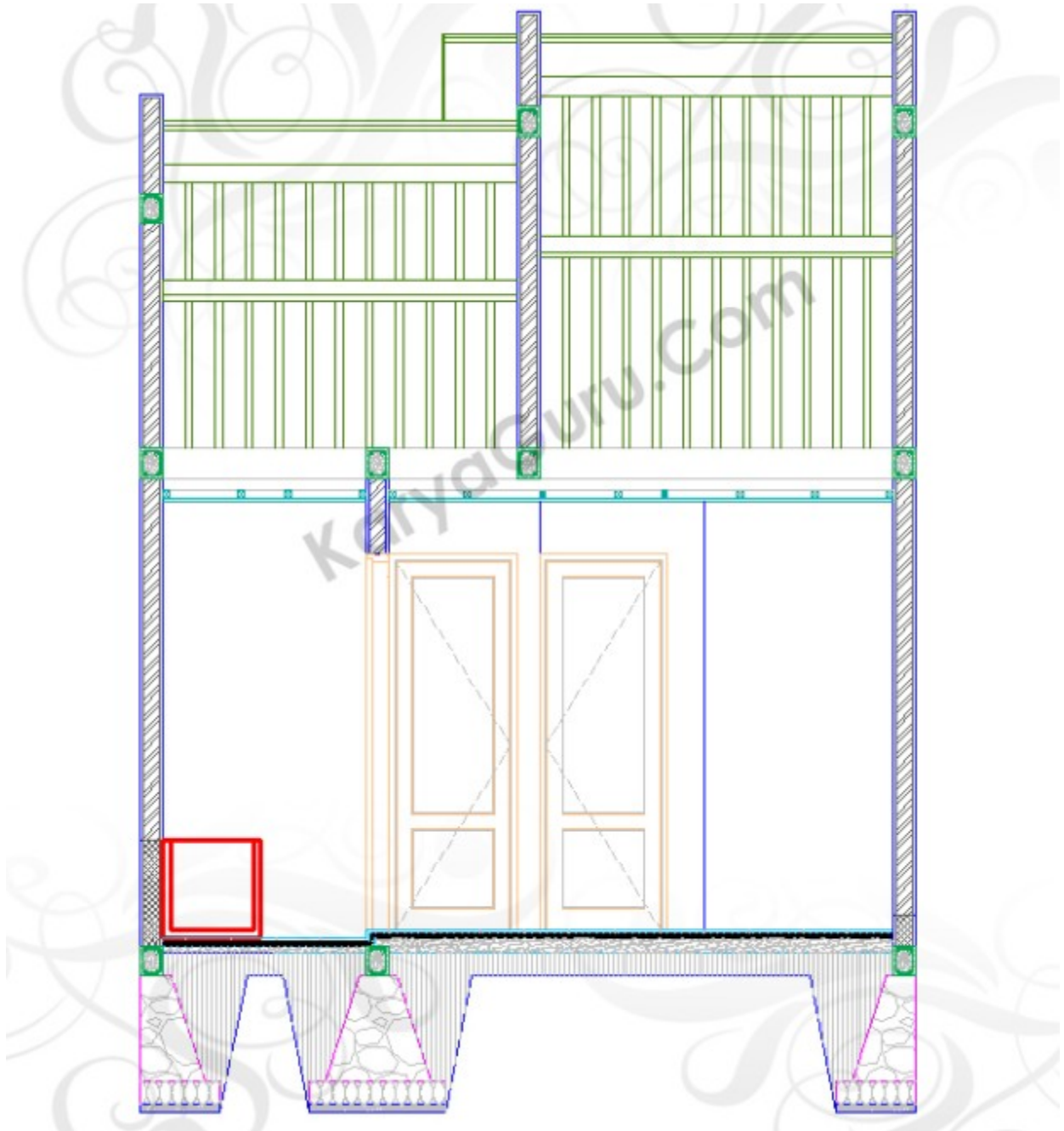
Untuk obyek **PINTU** sesuai dengan posisi dan ukuran pada gambar (warna merah), Anda tidak harus membuat dari awal, gunakan hasil **LANGKAH 9** pada **TUTORIAL KE-2 (Tampak Depan&Belakang)**. Gunakan perintah *modify* seperti **COPY** dan **MOVE** untuk menyelesaikan langkah ini.



Obyek Pintu Kamar Tidur dan Dapur

LANGKAH 19

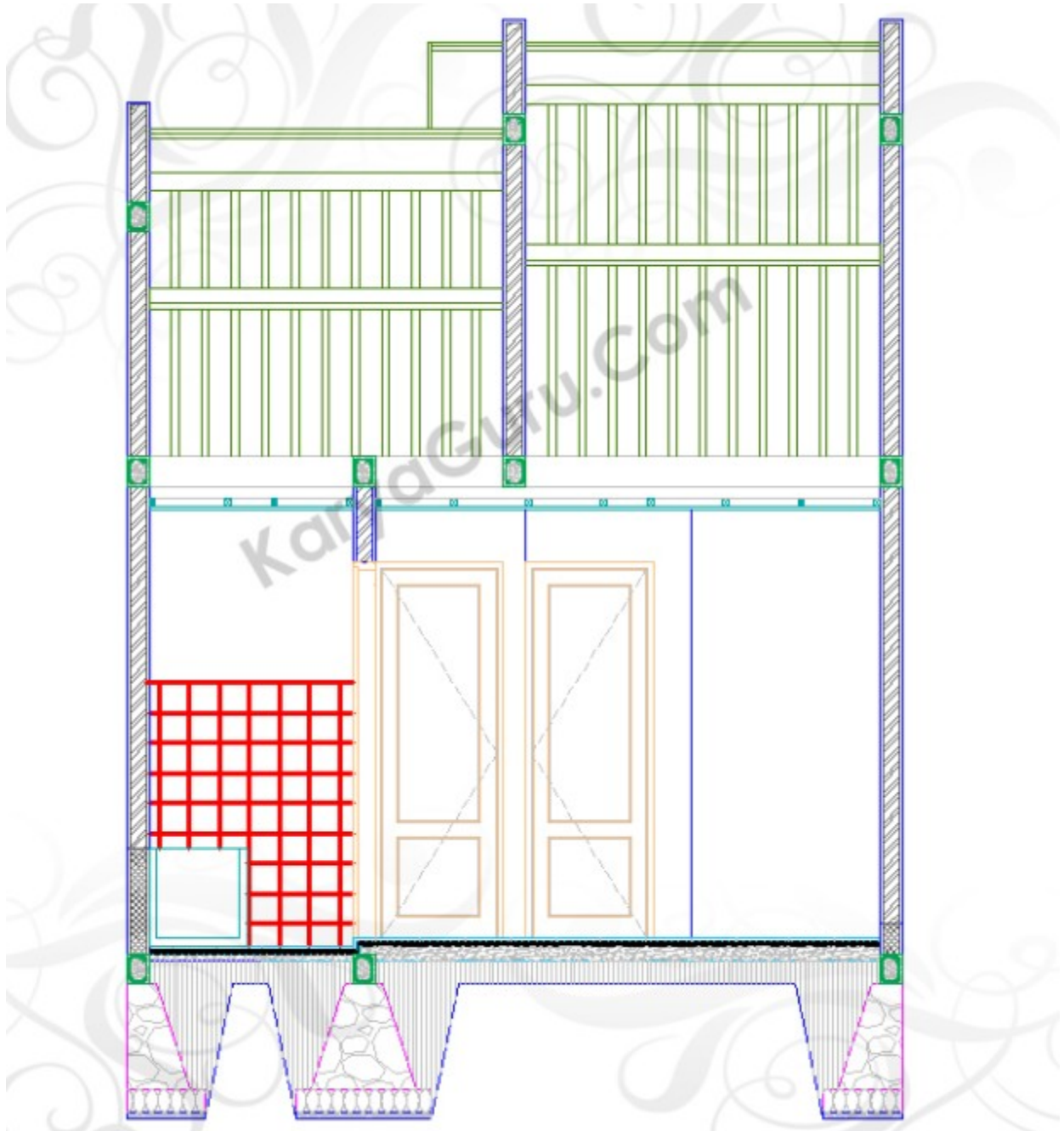
Buatlah obyek **BAK AIR** pada area Toilet sesuai dengan posisi dan ukuran pada gambar (warna merah). Banyak perintah yang dapat Anda gunakan untuk langkah ini seperti **LINE**, **POLYLINE**, **RECTANGLE**, **TRIM**, **EXTEND**, **MOVE** dan lain sebagainya.



Obyek Bak Air area Toliet

LANGKAH 20

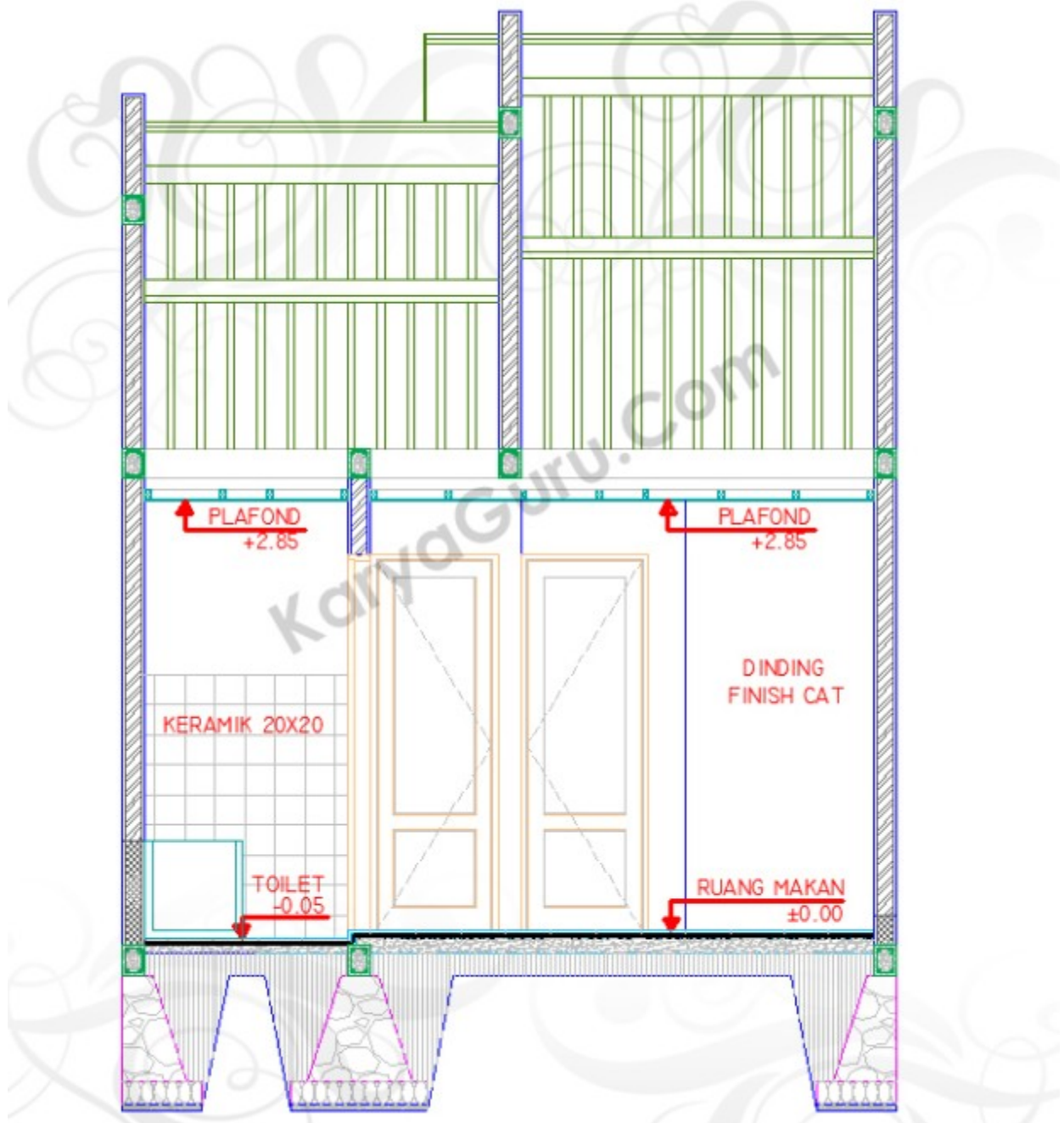
Lengkapi area Toilet dengan membuat arsiran **KERAMIK DINDING** seperti pada gambar dibawah ini (warna merah). Gunakan perintah **HATCH** dengan konfigurasi **TYPE > USER DEFINED** dan atur bagian **ANGLE AND SCALE** serta **HATCH ORIGIN** untuk menyelesaikannya.



Arsir Keramik Dinding Toilet

LANGKAH 21

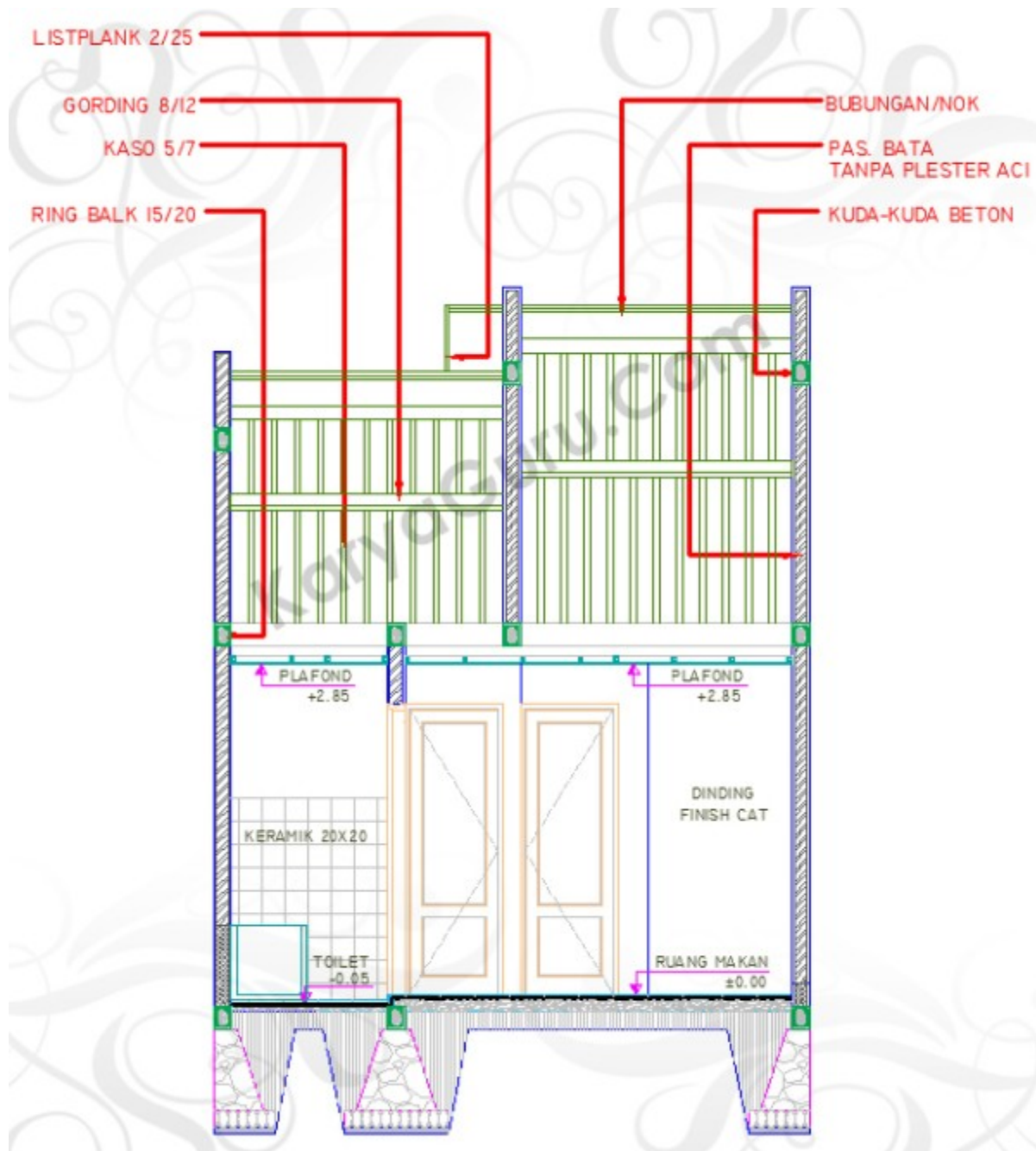
Buat **TEKS** untuk nama **RUANG** dan **LEVEL** serta **FINISHING DINDING** (warna merah) sesuai gambar. Lengkapi notasi dengan garis untuk menerangkan obyeknya. Beberapa perintah yang dapat Anda gunakan diantaranya: **TEXT**, **LINE**, **COPY**, **MOVE**, **MIRROR** dan lain sebagainya.



Teks Ruangan Level Lantai Plafon dan Finishing Dinding

LANGKAH 22

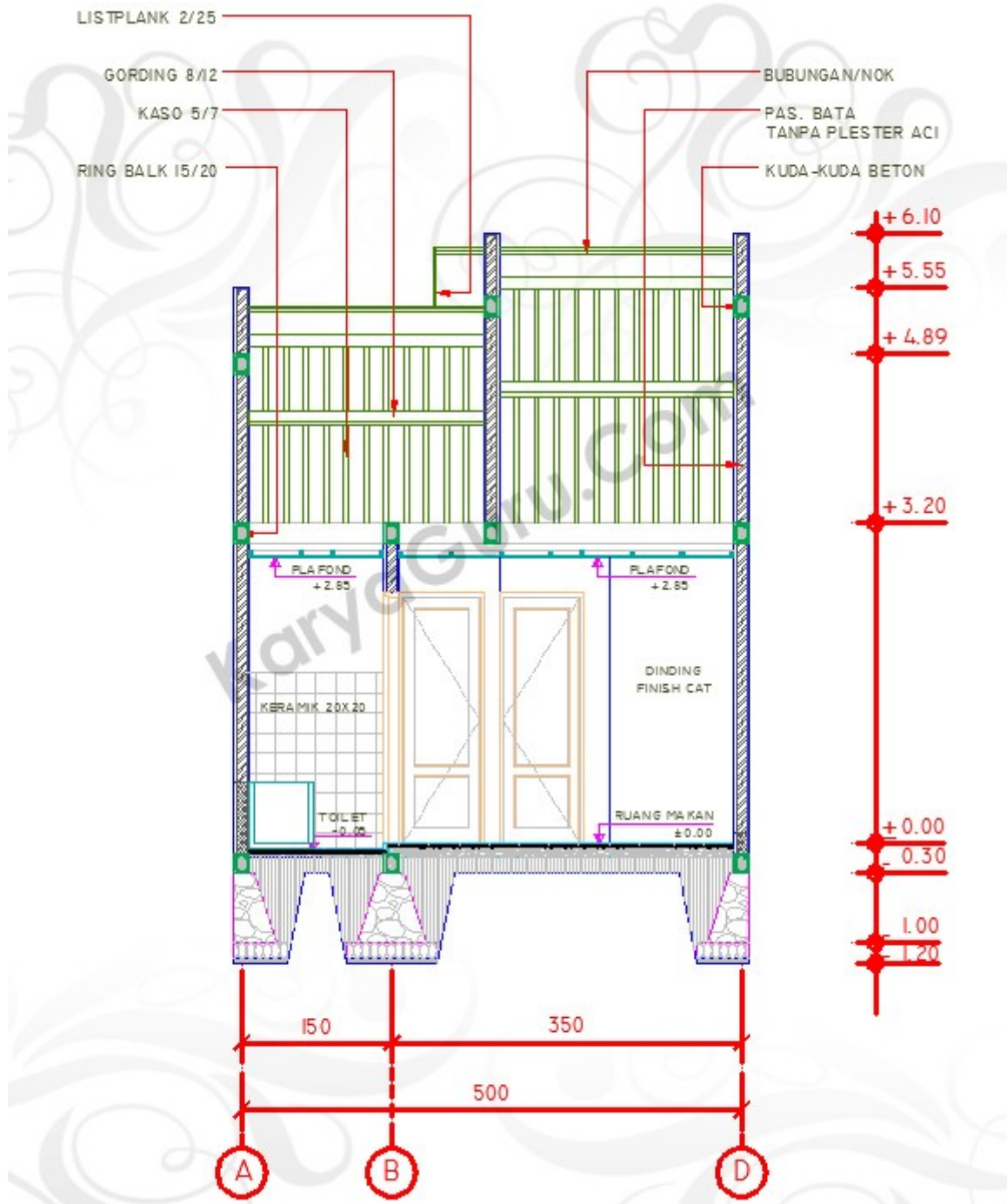
Buat **TEKS** untuk nama-nama keterangan bagian **ATAP** sesuai gambar pada gambar (warna merah). Lengkapi dengan notasi garis untuk menerangkan obyeknya. Beberapa perintah yang dapat Anda gunakan diantaranya: **TEXT**, **LINE**, **COPY**, **MOVE**, **MIRROR** dan lain sebagainya.



Teks Keterangan Bagian Atap

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**.

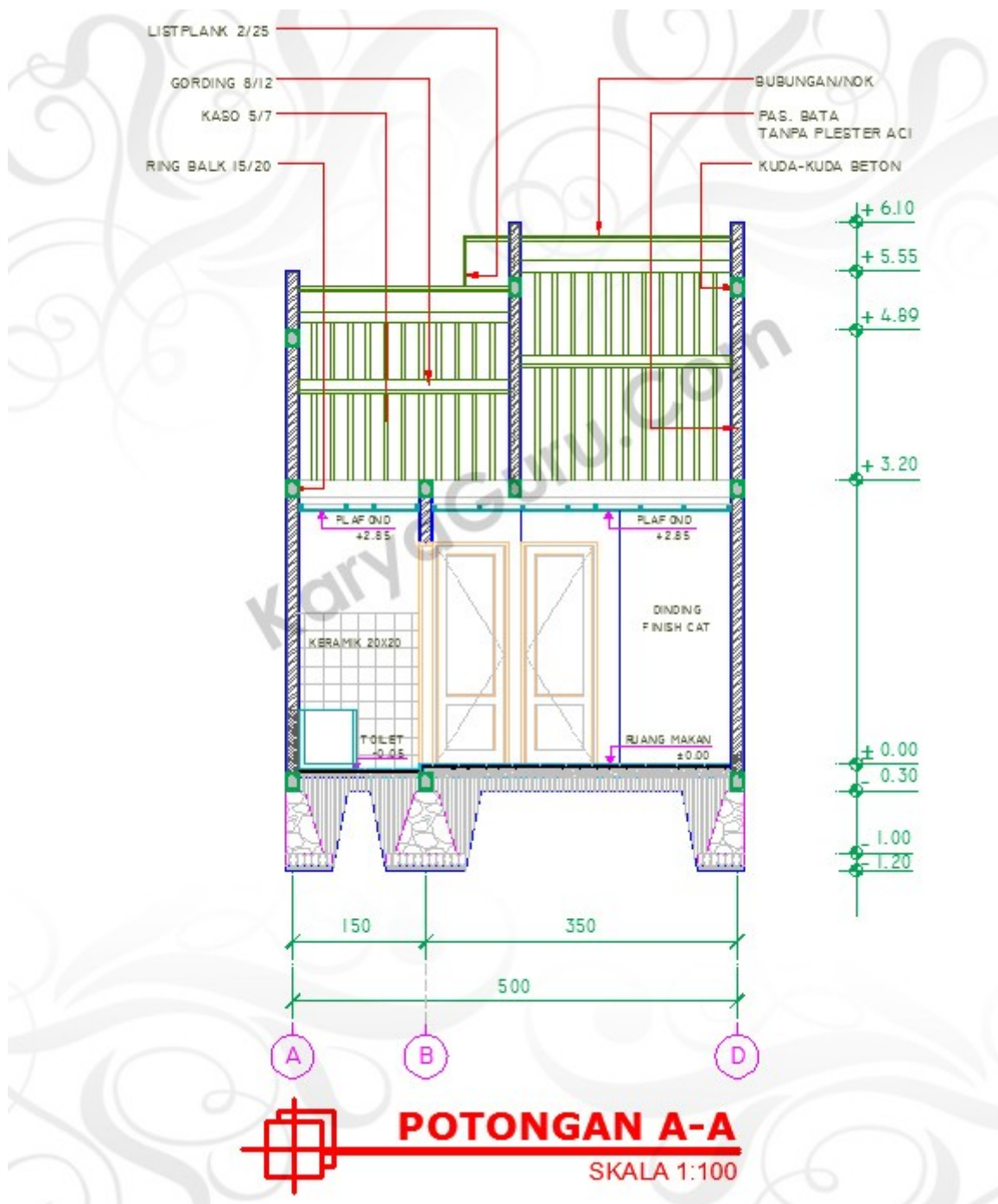


Dimensi Ukuran Ruang dan Level Bangunan

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

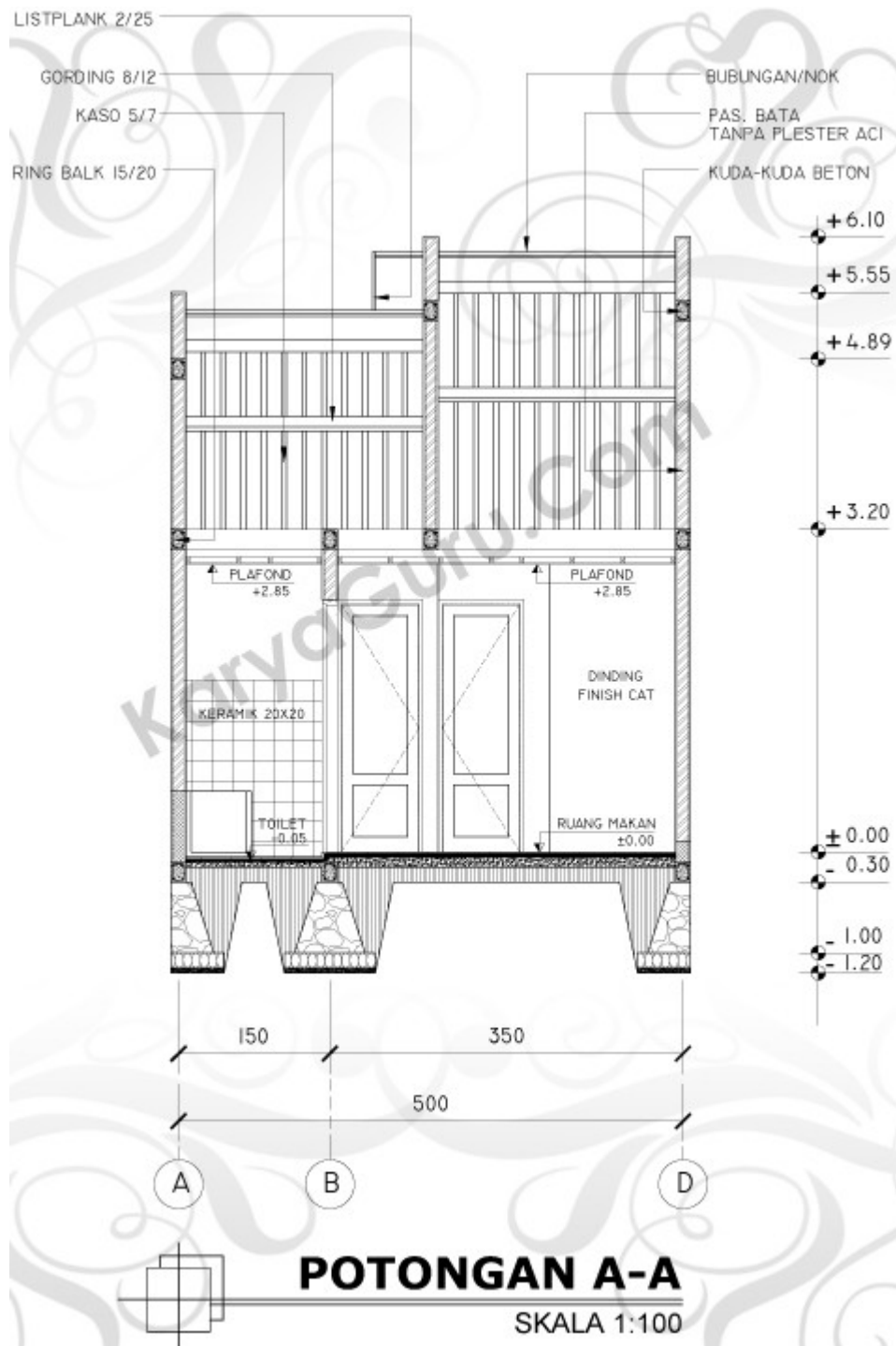
Langkah terakhir buat **JUDUL GAMBAR** (warna merah) dengan menggunakan perintah **TEXT**, **LINE** dan **RECTANGLE**. Atur sedemikian rupa sehingga hasilnya terlihat pada gambar berikut ini:



Judul Gambar Potongan A-A

Maka dari langkah-langkah diatas akan menghasilkan gambar Potongan A-A seperti gambar dibawah ini, sesuai dengan gambar Denah Rumah Tinggal dan Tampak Depan yang sudah dibuat sebelumnya.

HASIL AKHIR GAMBAR POTONGAN A-A RUMAH TINGGAL

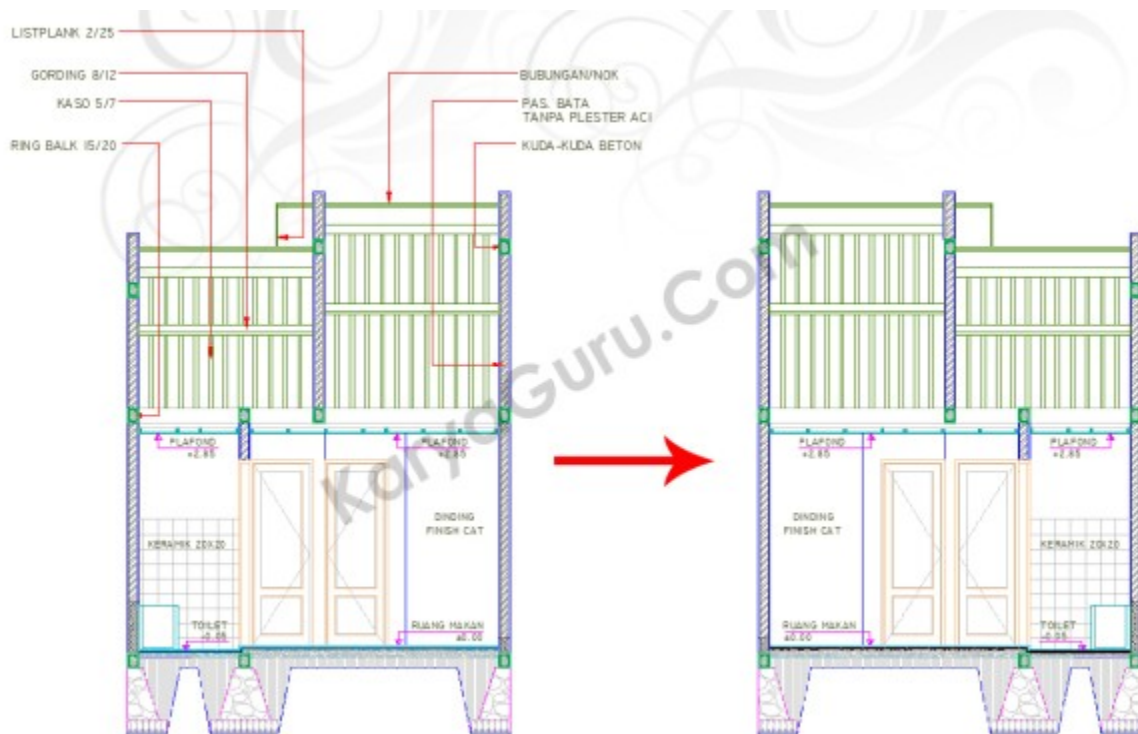


TUTORIAL AUTOCAD GAMBAR KERJA RUMAH TINGGAL – BAGIAN 6 (POTONGAN B-B)

Melanjuti rangkaian [tutorial autocad berseri membuat gambar kerja rumah tinggal](#), berikut ini [langkah-langkah membuat gambar Potongan B-B...](#) mari segera kita mulai...!

LANGKAH 1

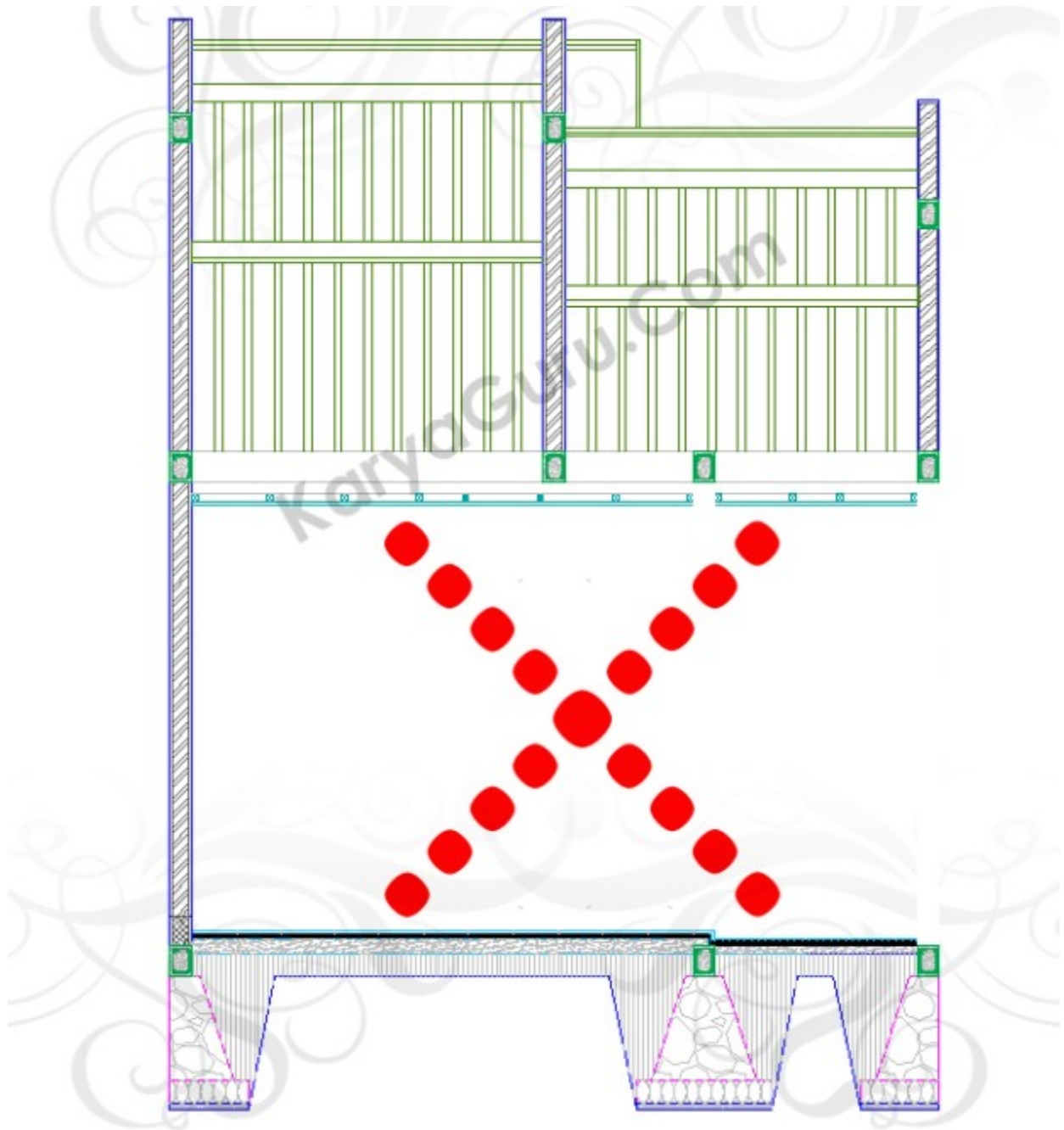
Untuk pembuatan gambar **POTONGAN B-B**, silahkan duplikasi dengan perintah **MIRROR** dari hasil latihan [tutorial gambar POTONGAN A-A](#) Sebelumnya. Maka hasilnya akan terlihat pada gambar berikut ini.



Mirror Potongan A-A

LANGKAH 2

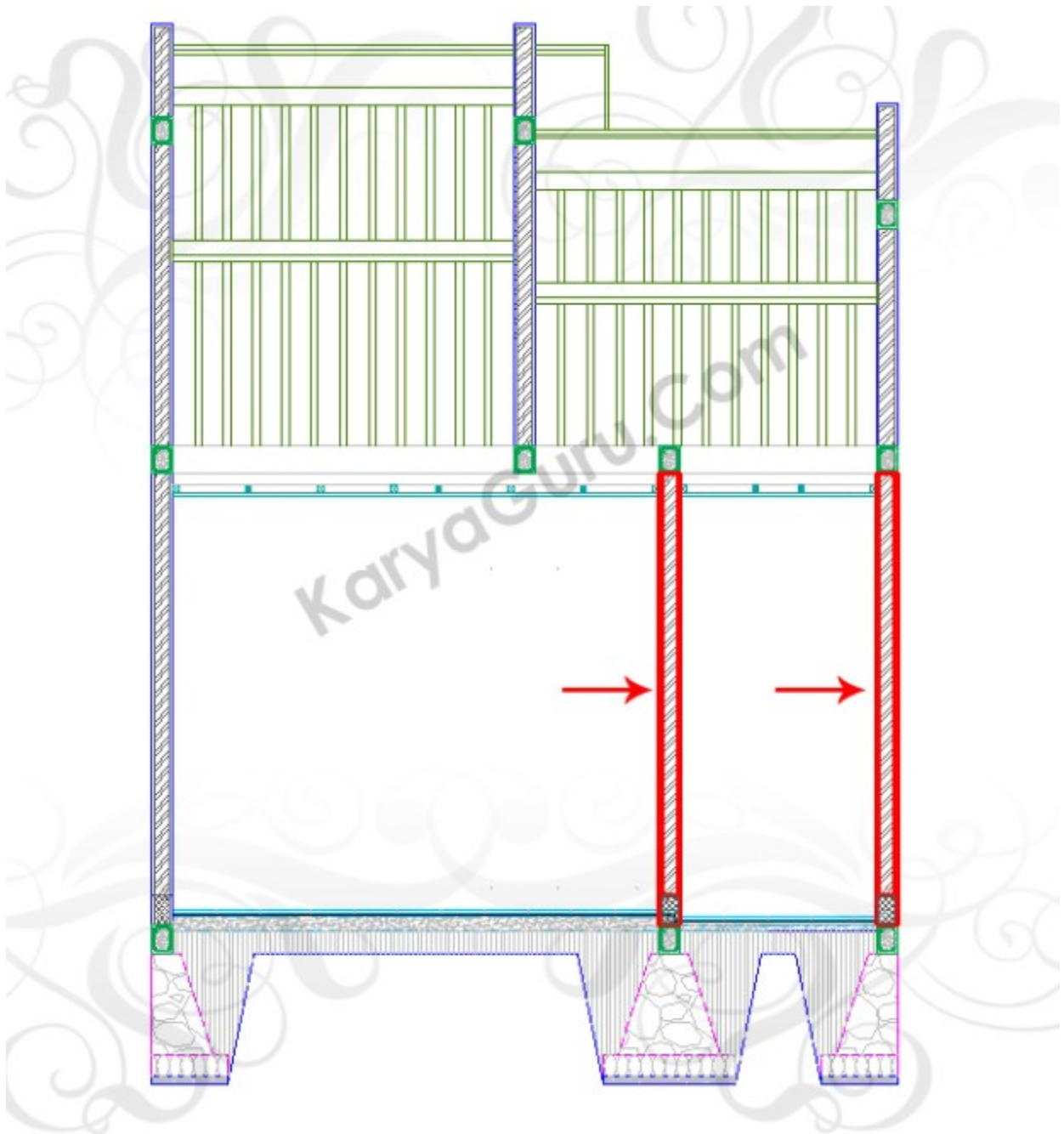
Pada hasil mirror pada langkah sebelumnya, gunakan perintah **ERASE** untuk menghilangkan gambar DINDING kanan dan DINDING tengah. Hapus juga seluruh obyek yang ada pada area dalam antara garis LANTAI sampai garis PLAFON, seperti; obyek pintu, notasi ruangan, notasi finishing dinding, notasi plafond,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



Hapus Obyek Dinding Tengah & Kanan berikut Obyek Area Dalam

LANGKAH 3

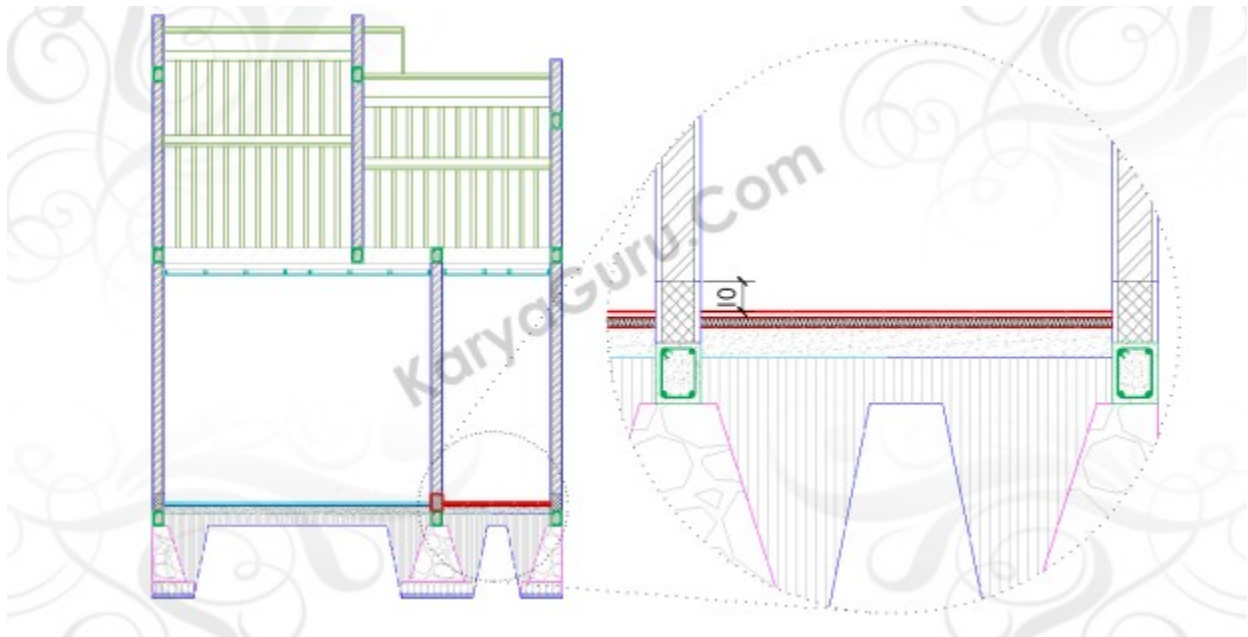
Duplikasi obyek DINDING kiri ke posisi DINDING tengah dan DINDING kanan seperti pada gambar dibawah ini (warna merah), Anda dapat menggunakan perintah COPY untuk menyelesaikan langkah ini.



Copy Dinding Kiri ke Posisi Tengah dan Kanan

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 arisan pasir urug seperti terlihat pada gambar dibawah ini (warna merah). Anda dapat menggunakan perintah *modify* seperti **MOVE** atau **STRETCH**.

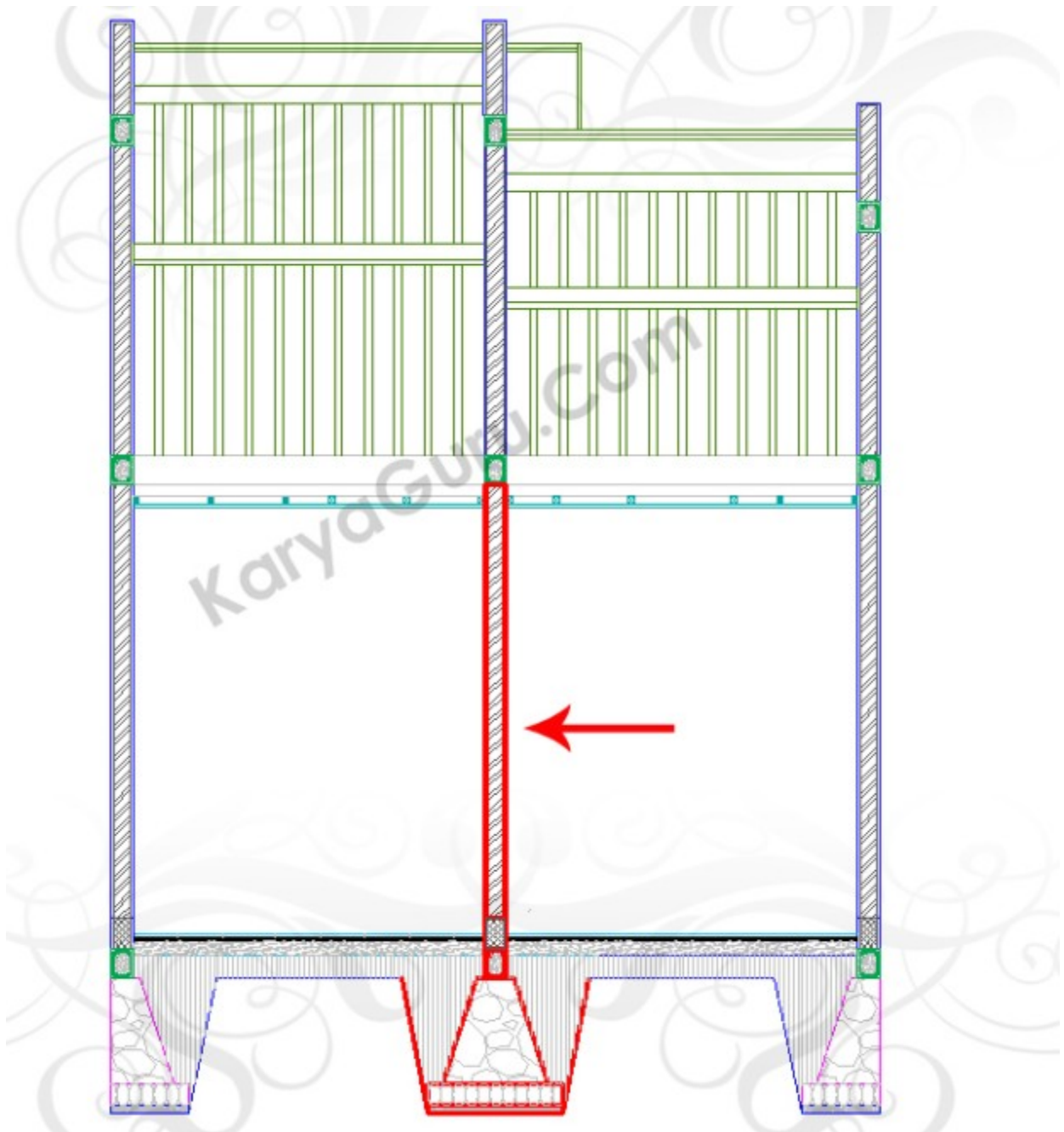


Lantai pada Ruang Kanan

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**.**



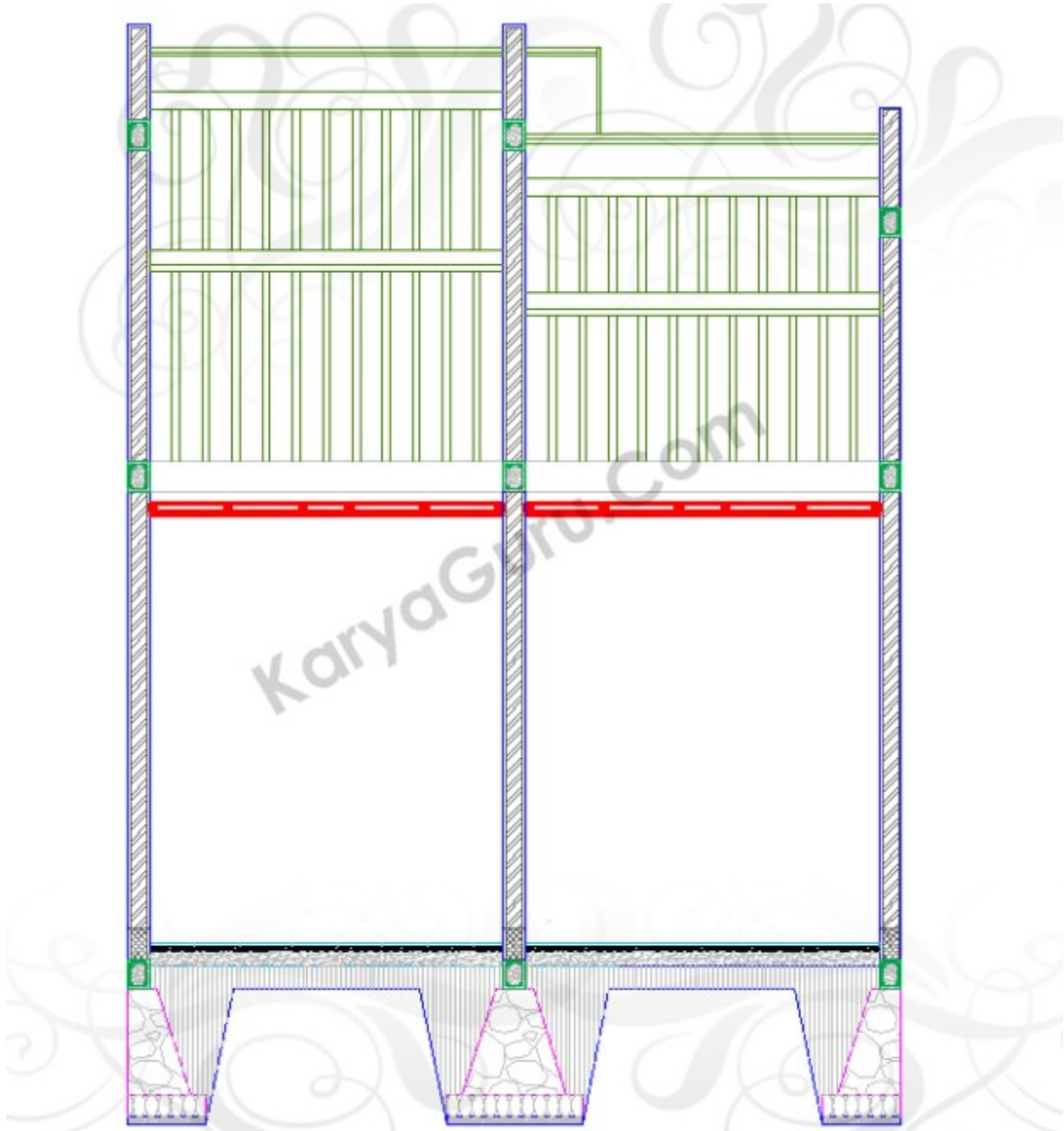
Geser Posisi Dinding dan Pondasi Tengah

Jika terjadi masalah pada arsiran, gunakan GRIP arsiran untuk menyesuaikan batasannya. Solusi lainnya hapus dan buat kembali arsiran 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

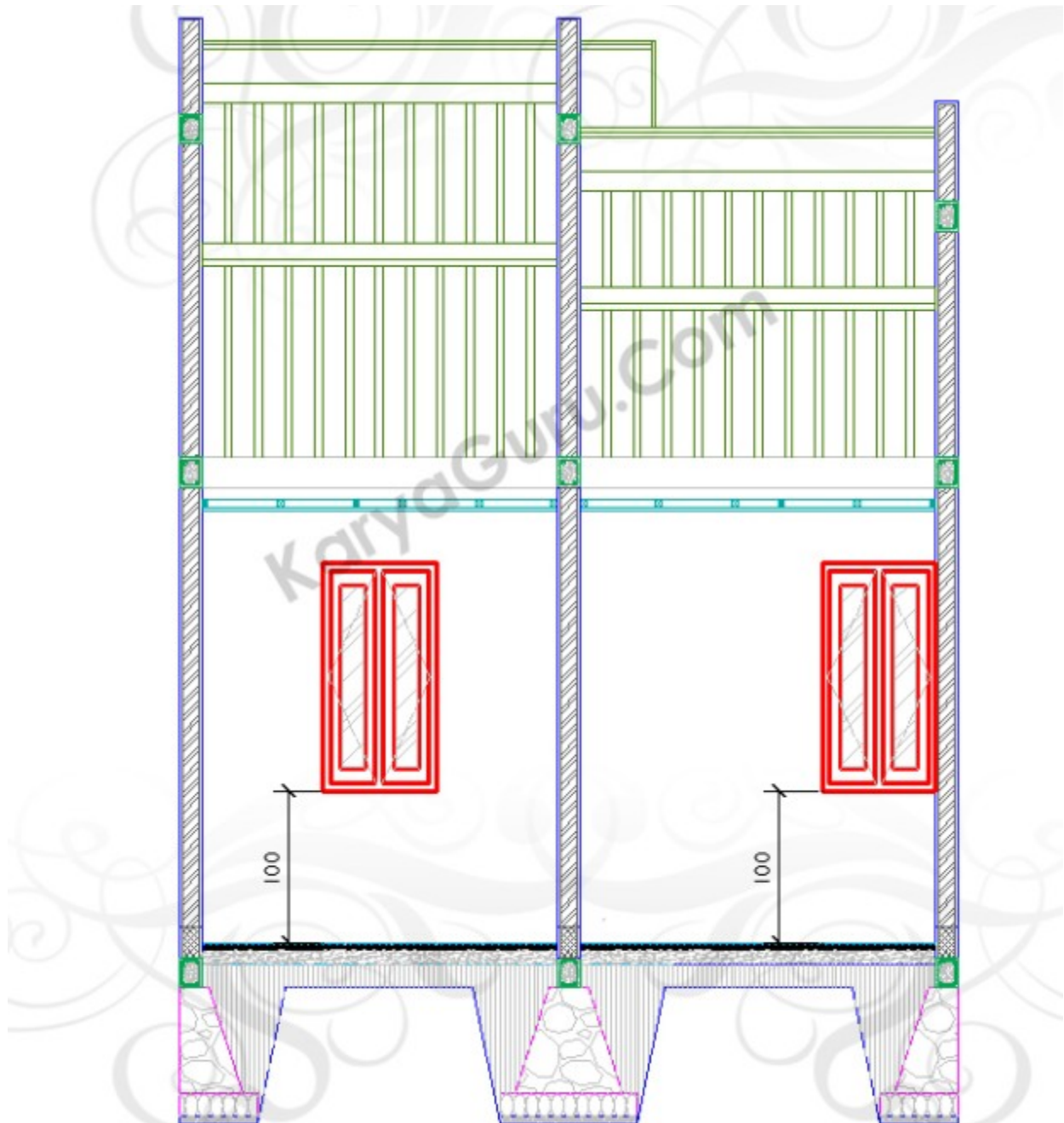
menyelesaikan langkah ini dengan menghapus seluruh bagian PLAFON di ruangan sebelah kanan, kemudian duplikasi seluruh obyek PLAFON sebelah kiri dengan perintah **COPY** atau **MIRROR**. sehingga hasilnya seperti terlihat pada gambar dibawah ini (warna merah).



Rangka Plafond pada Ruang Kanan sama dengan Ruang Kiri

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.

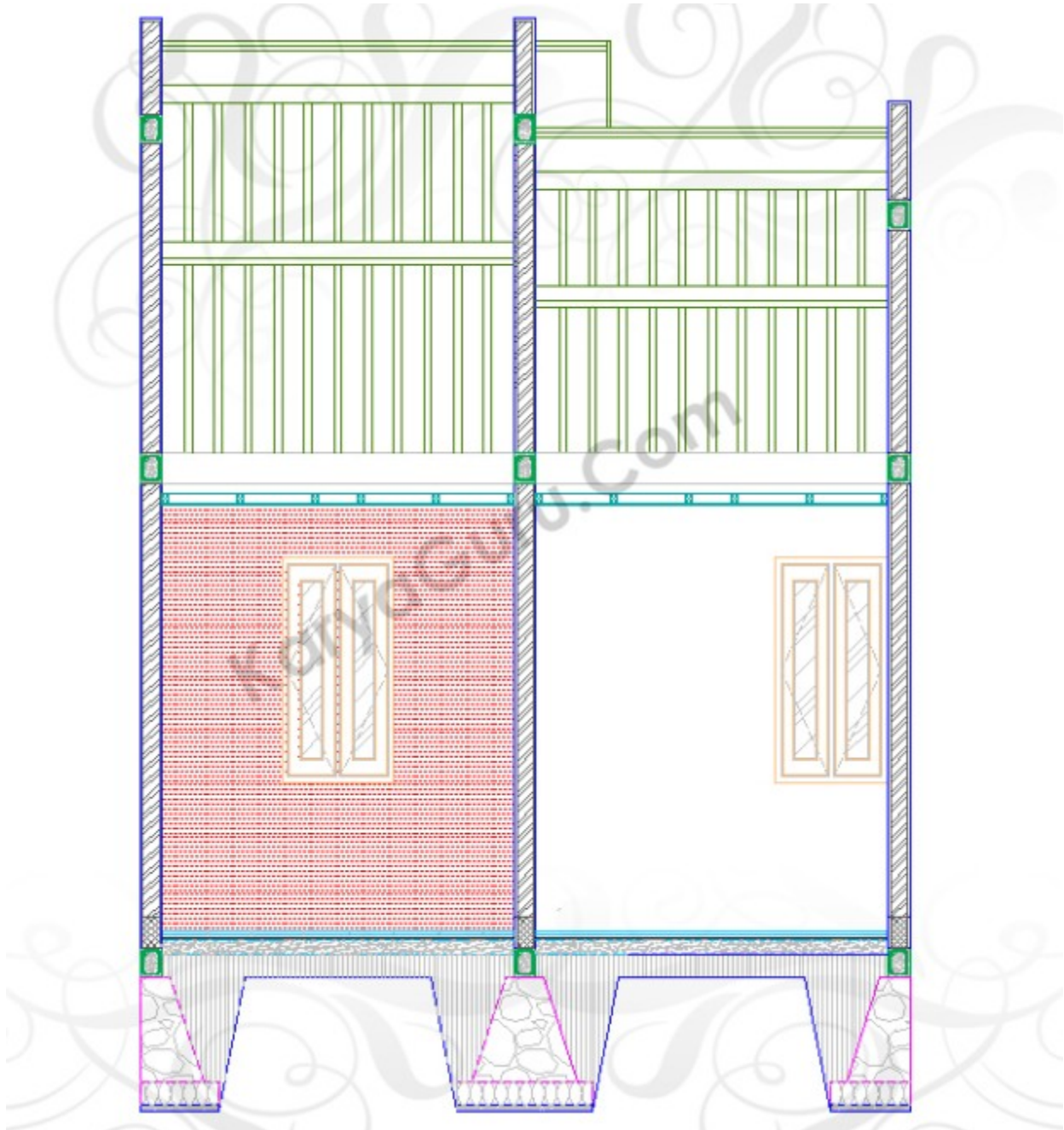


Letak Jendela pada Ruang Kanan & Kiri

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

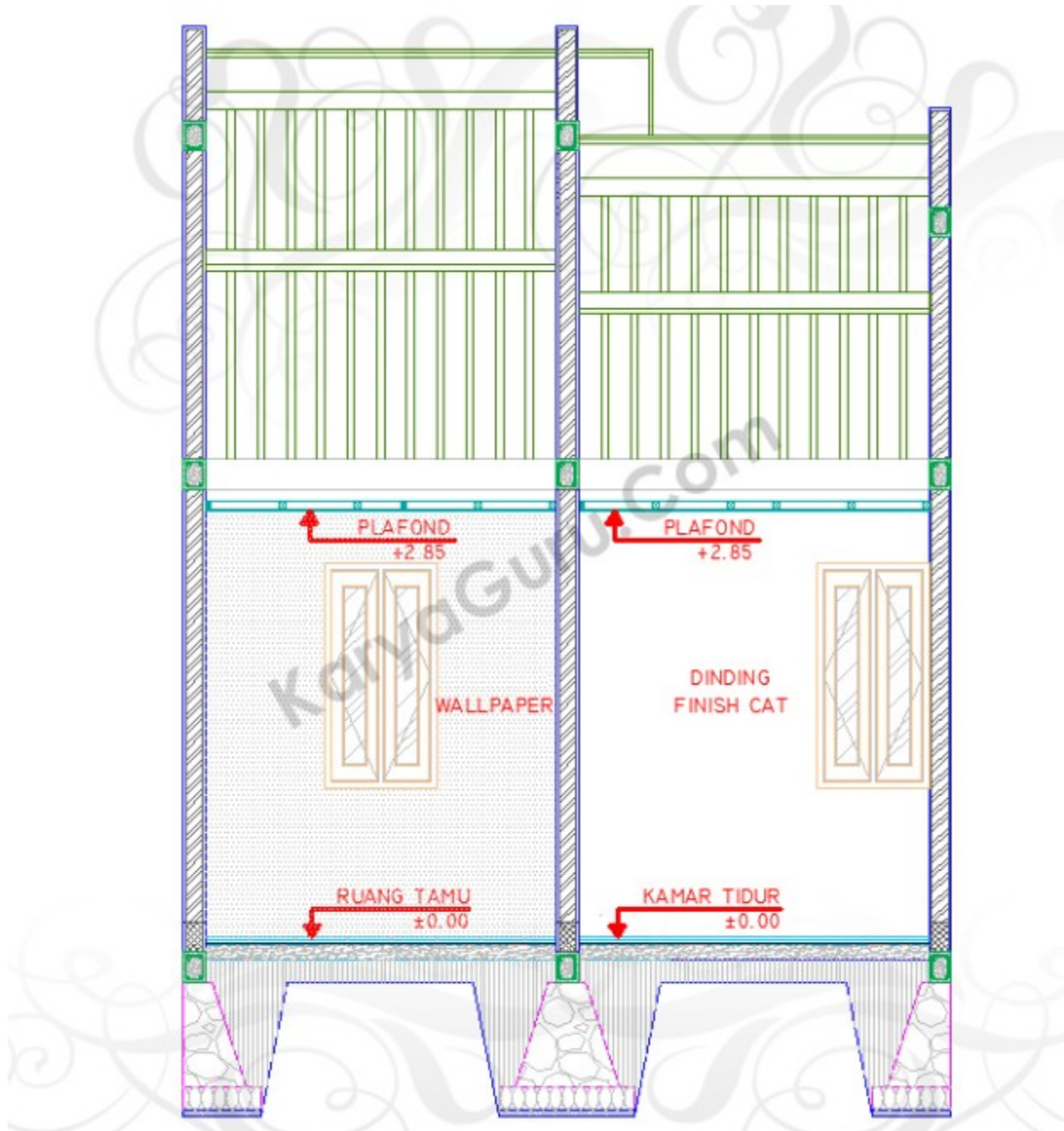
Selanjutnya buatlah arsiran **WALLPAPER** untuk finishing DINDING ruangan sebelah kiri. Gunakan perintah **HATCH** dengan *pattern Dots* dan atur pada bagian *Scale*.



Arsiran Wallpaper untuk Finishing Dinding

LANGKAH 9

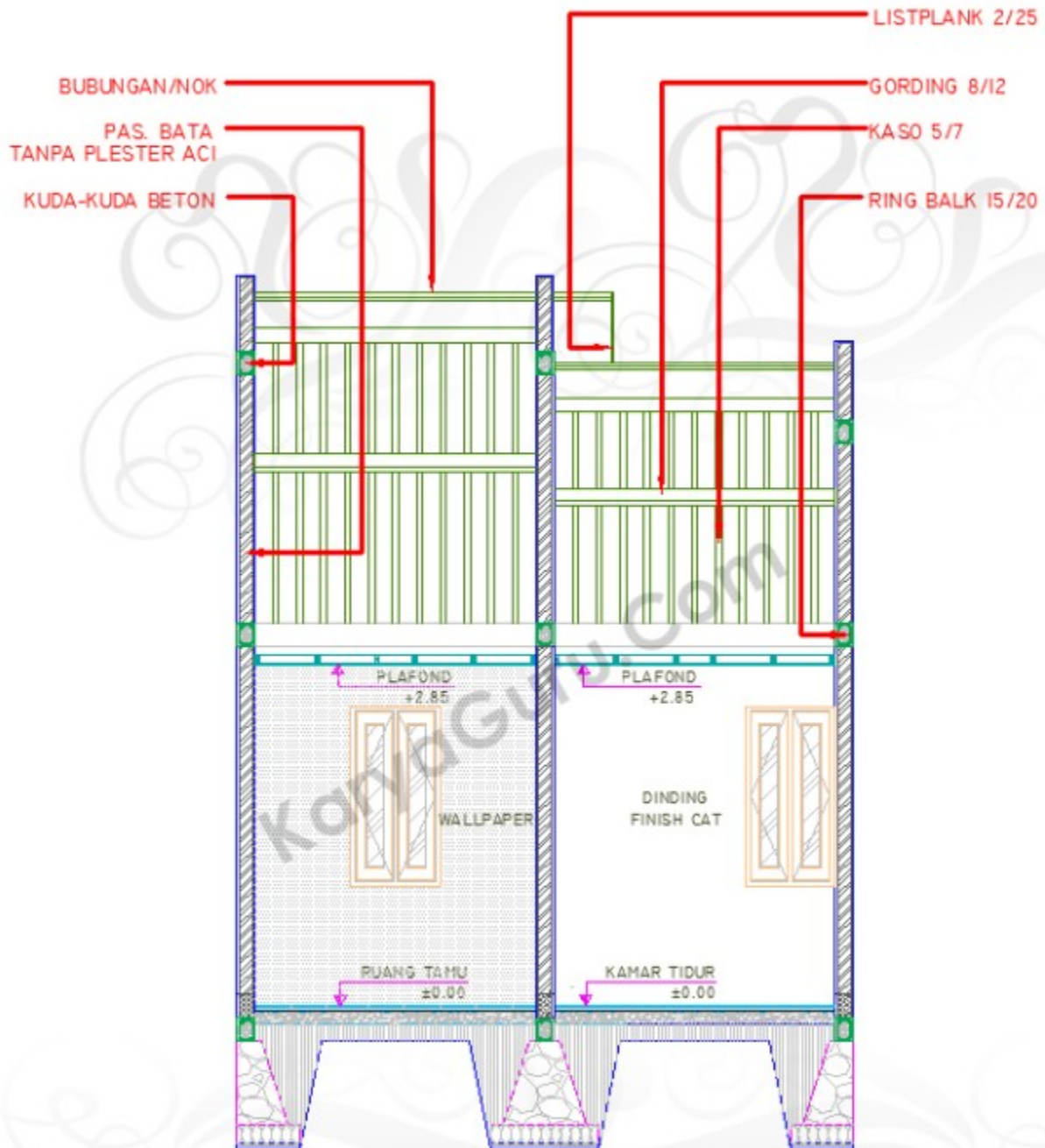
Buat **TEKS** untuk nama RUANG dan LEVEL serta keterangan finishing DINDING (warna merah) sesuai gambar dibawah ini. Lengkapi notasi dengan garis untuk menerangkan obyeknya. Beberapa perintah yang dapat Anda gunakan diantaranya: **TEXT**, **LINE**, **COPY**, **MOVE**, **MIRROR** dan lain sebagainya.



Notasi Lantai Plafon dan Finishing Dinding

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.

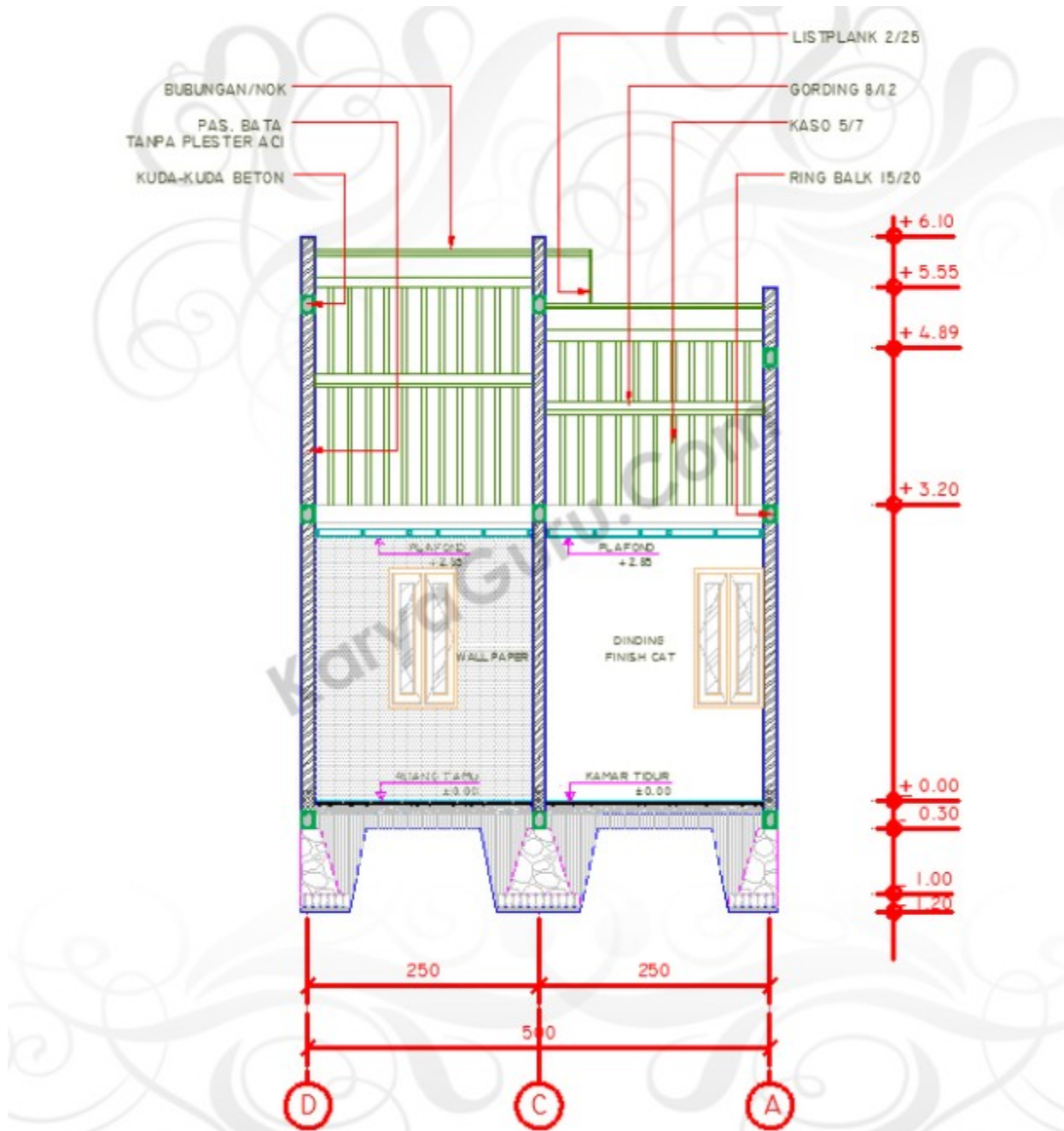


Notasi Bagian Rangka Atap

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** 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**.

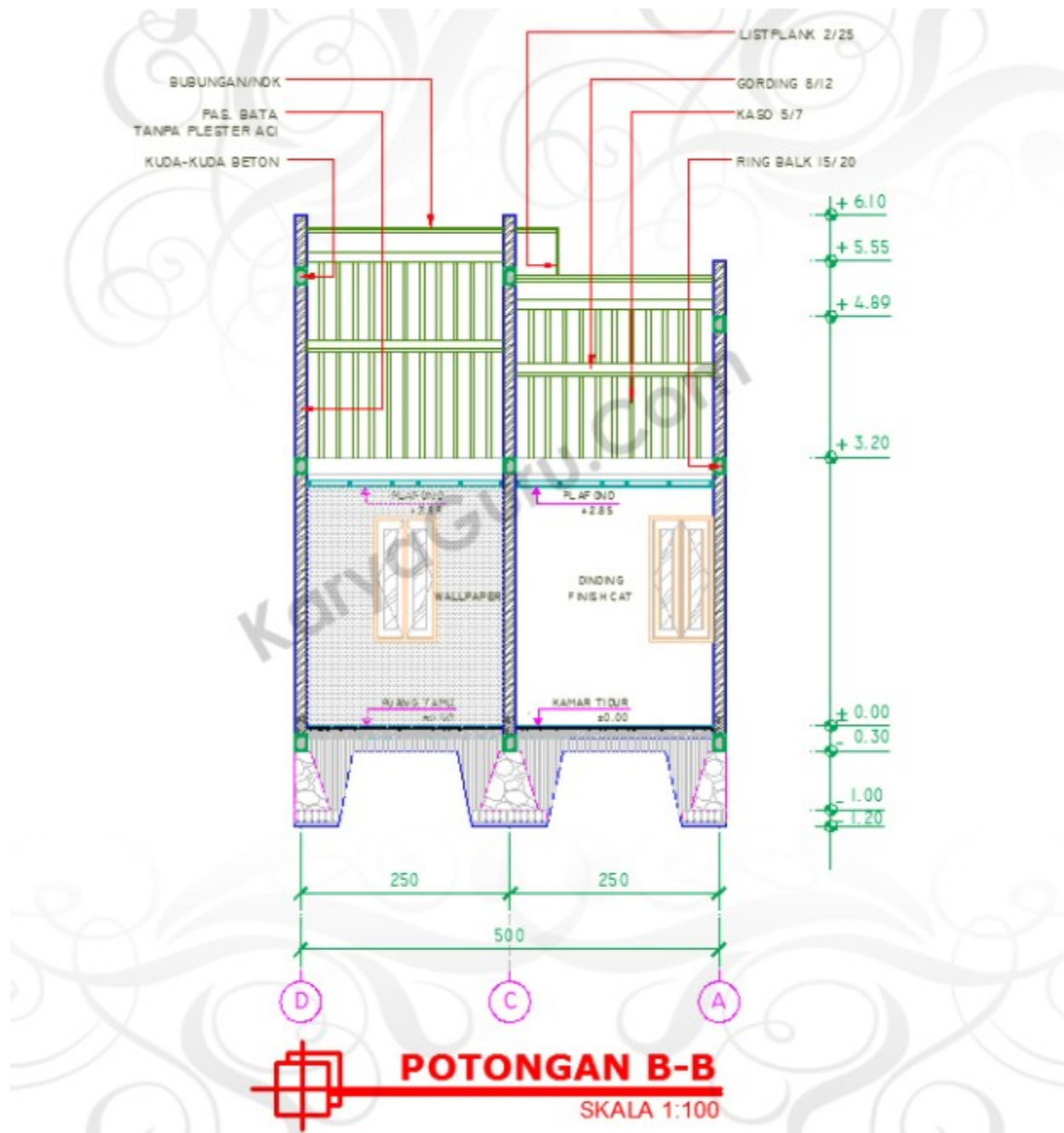


Dimensi As Ruangan dan Level Potongan

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

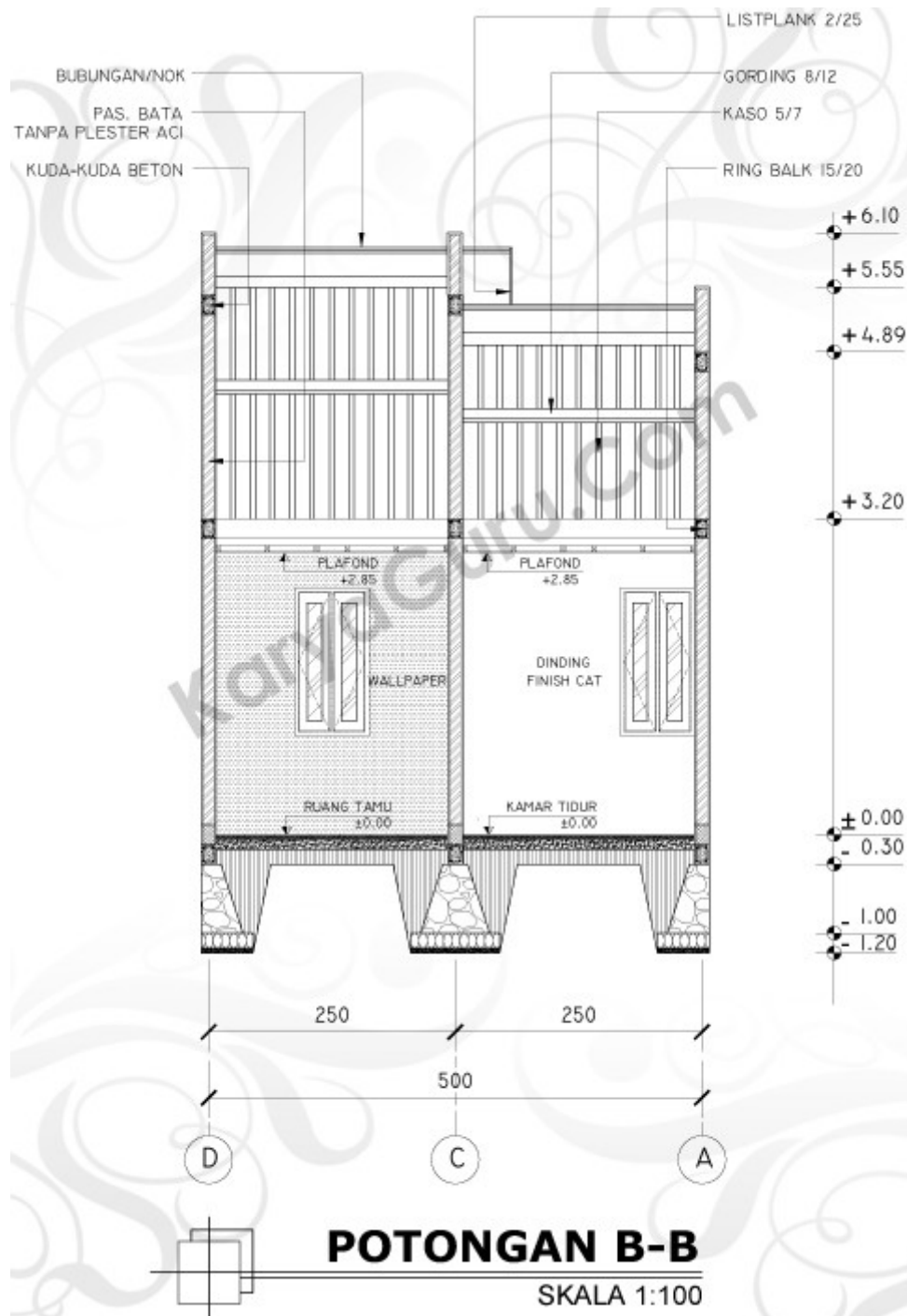
Langkah terakhir buat **JUDUL GAMBAR** (warna merah) dengan menggunakan perintah **TEXT**, **LINE** dan **RECTANGLE**. Atur sedemikian rupa sehingga hasilnya terlihat pada gambar berikut ini:



Judul Gambar Potongan B-B

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 di modifikasi.

HASIL AKHIR GAMBAR POTONGAN B-B RUMAH TINGGAL

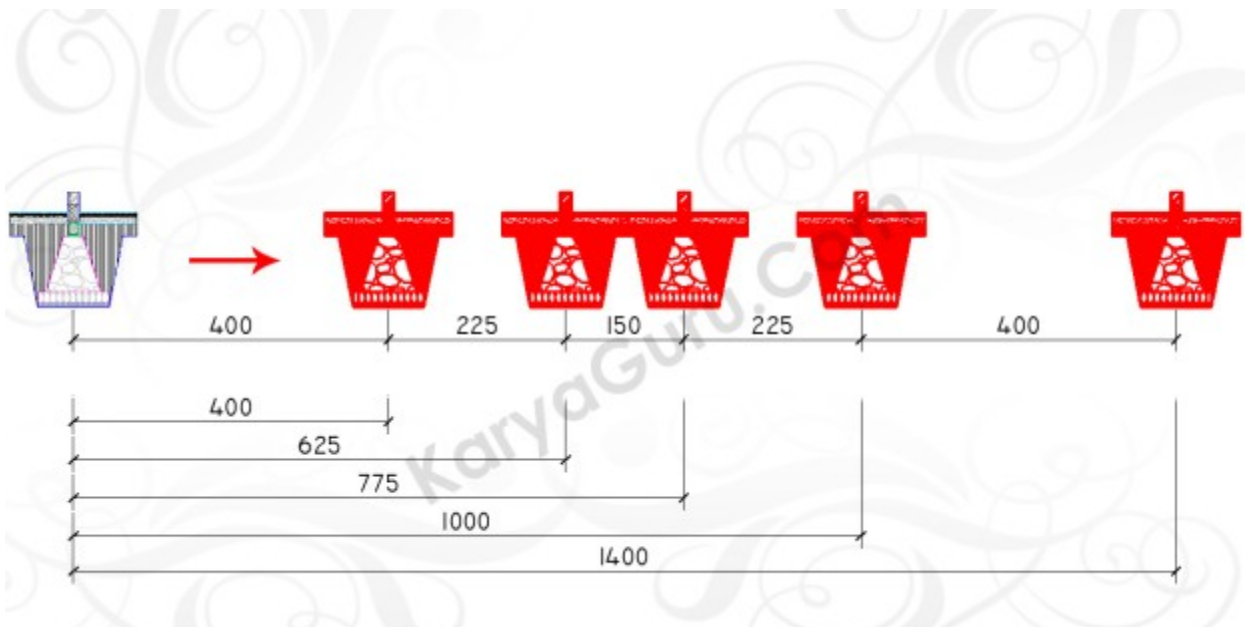


TUTORIAL AUTOCAD GAMBAR KERJA RUMAH TINGGAL – BAGIAN 7 (POTONGAN C-C)

Untuk membuat [gambar POTONGAN C-C](#) berdasarkan [Denah pada Tutorial pertama](#), maka kita akan mempergunakan kembali hasil latihan [tutorial ke-4 membuat obyek PONDASI](#).

LANGKAH 1

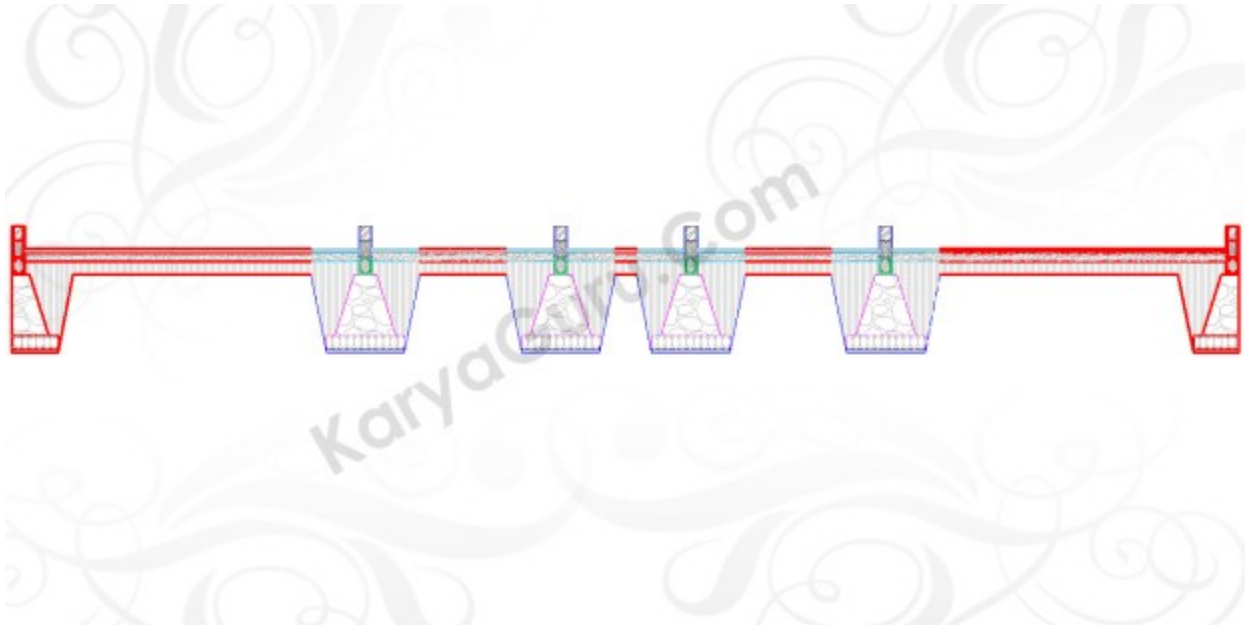
Duplikasi obyek **PONDASI** tersebut ke arah kanan sesuai dengan jarak pada gambar dibawah ini (warna merah). Perintah *modify* dapat Anda gunakan seperti *COPY* untuk menggandakan obyek tersebut.



Duplikasi Pondasi

LANGKAH 2

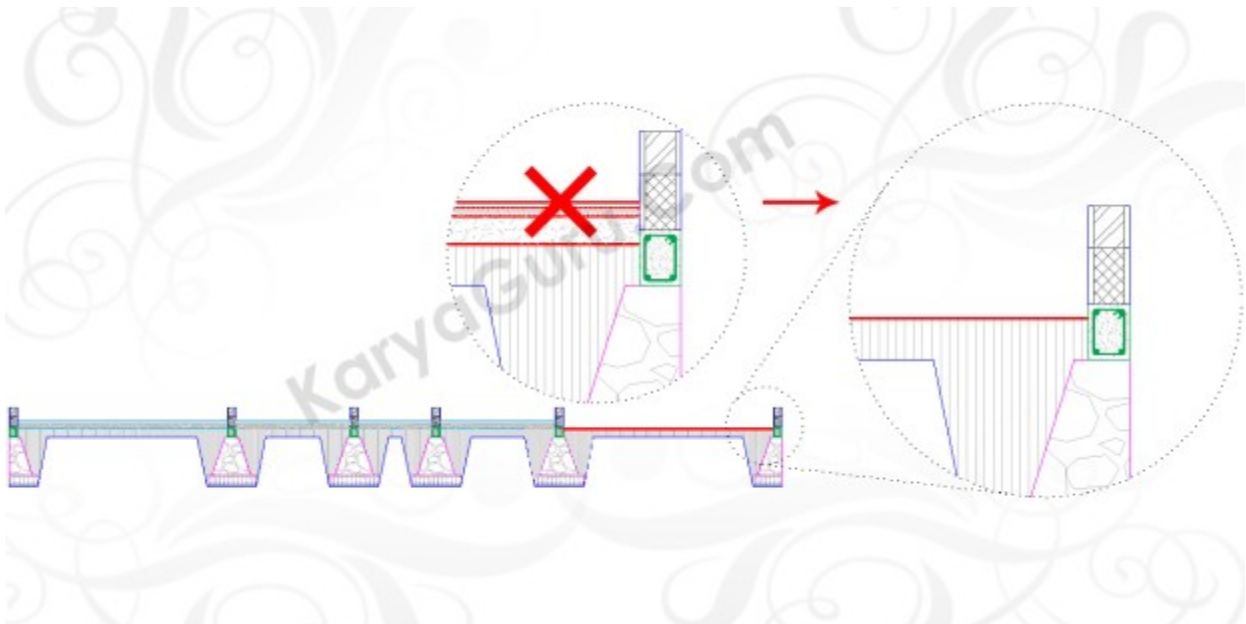
Modifikasi obyek **PONDASI** hasil dari duplikasi pada bagian pinggir kanan dan kiri. Selanjutnya modifikasi juga pada bagian **GARIS LANTAI**, **SPESI**, **LAPISAN PASIR** dan **TANAH GALIAN** sehingga bentuk hasilnya seperti pada gambar di bawah ini (warna merah). Anda dapat menggunakan perintah *modify*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



Modifikasi Pondasi dan Lantai

LANGKAH 3

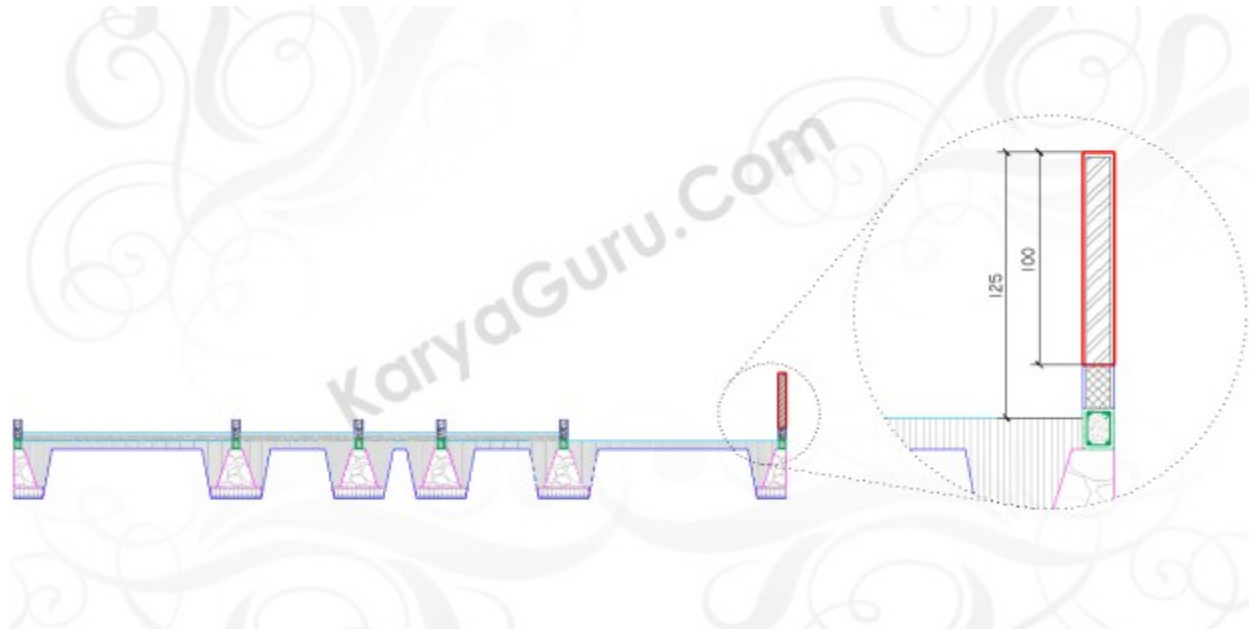
Hilangkan garis **LANTAI** berikut **SPESI** dan arsiran **PASIR URUG** diatas pondasi paling kanan seperti pada gambar (warna merah). Anda dapat menggunakan perintah **ERASE**.



Hapus Garis Lantai Area Kanan

LANGKAH 4

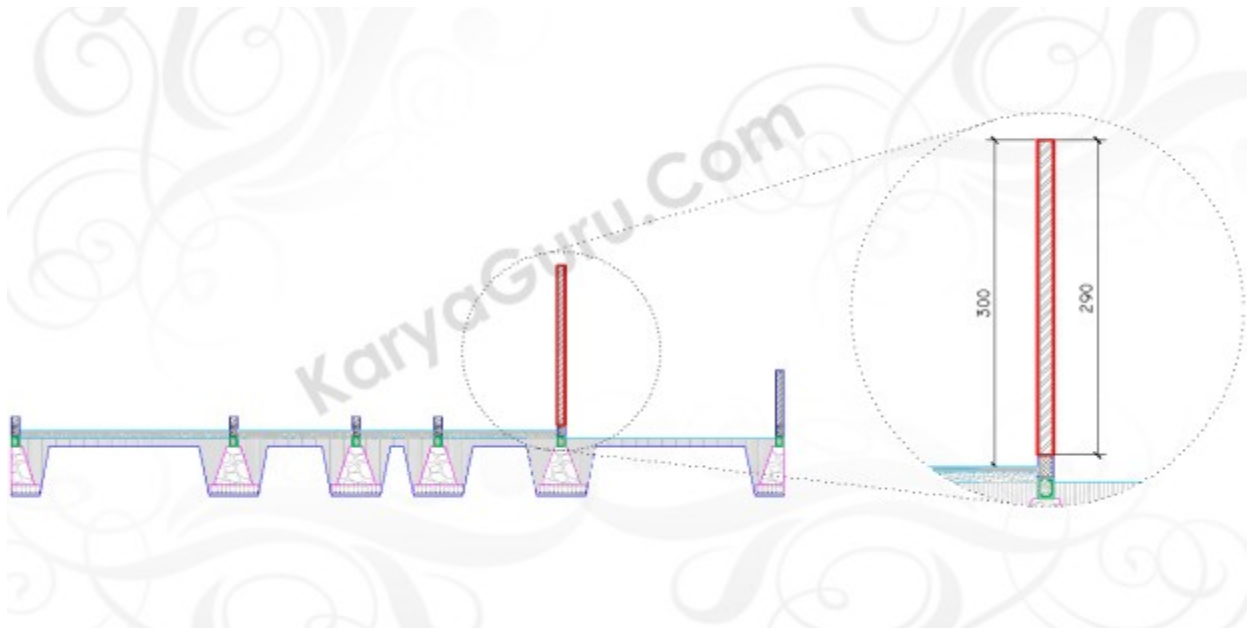
Buat obyek **DINDING PAGAR** kanan dengan mempertinggi bagian atas pada pada pondasi kanan. Gunakan perintah **STRETCH** untuk memodifikasi tinggi dinding sehingga ukurannya sesuai dengan gambar. Jika arsiran dinding tidak dapat ditinggikan dengan perintah *stretch*, maka gunakan titik **GRIP** pada 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 **AR-CONC** kemudian atur pada bagian **Scale**.



Modifikasi Dinding Pagar

LANGKAH 5

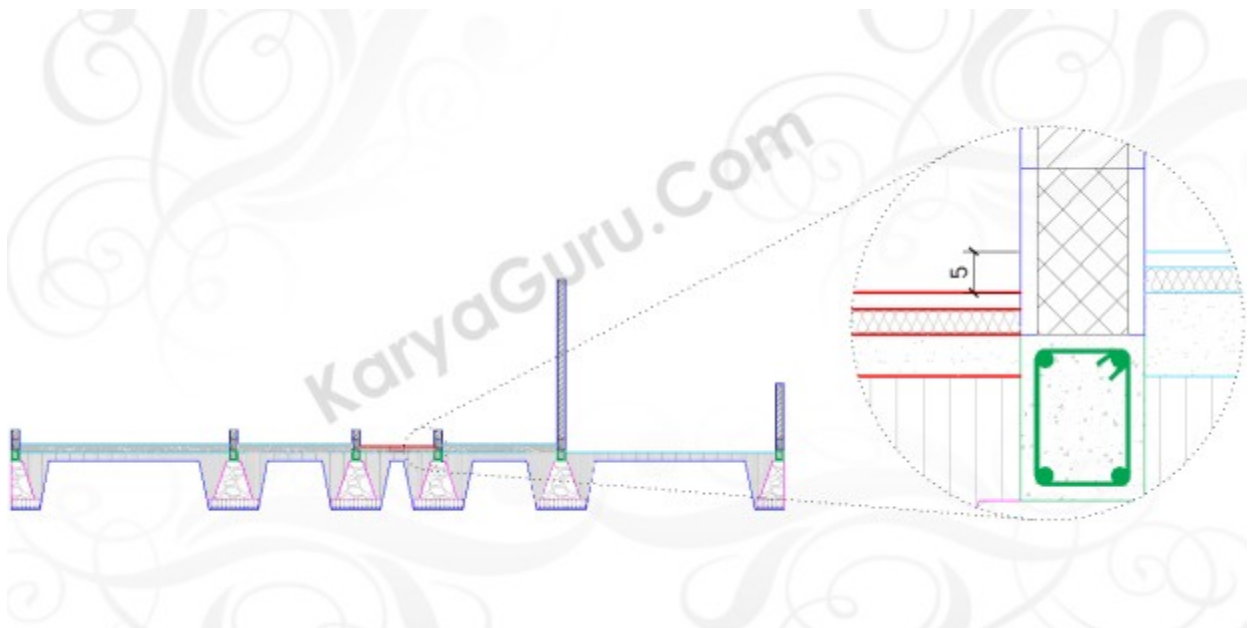
Buat juga obyek **DINDING** kedua dari kanan dengan memodifikasi garis dinding diatas **PONDASI** untuk menambahkan tingginya sesuai dengan gambar dibawah ini (warna merah). Gunakan perintah **STRETCH** untuk menyelesaikan langkah ini, jika terjadi masalah pada arsirannya gunakan **GRIP hatch** untuk menyesuaikan tinggi dinding yang sudah dimodifikasi. Dapat juga dengan menghapus arsiran yang bermasalah kemudian konfigurasi pada bagian **Pattern** dan **Scale**.



Modifikasi Dinding Belakang

LANGKAH 6

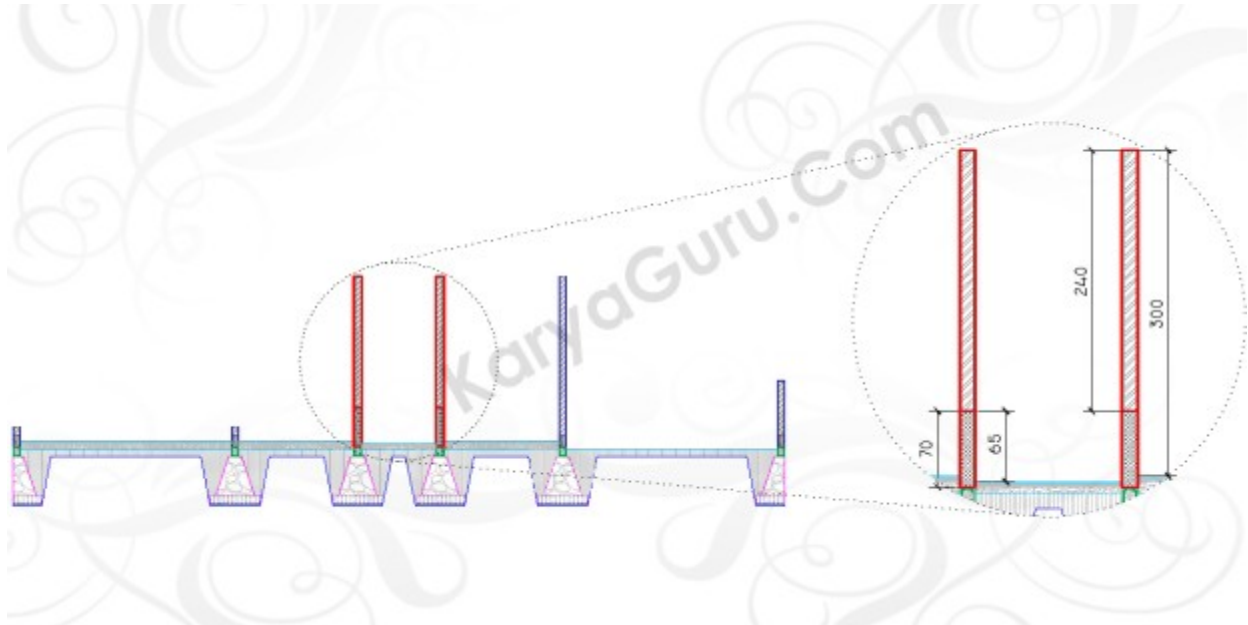
Modifikasi garis **LANTAI** berikut **SPESI** dan arsiran **PASIR** **URUG** pada area **TOILET** dengan menurunkan level lantai sesuai ukuran pada gambar (warna merah). Anda dapat perintah *modify* seperti **MOVE** atau **STRETCH**. Pada arsiran dapat dimodifikasi dengan perintah **TRIM** atau menggunakan **GRIP** arsirannya.



Modifikasi Level Lantai Toilet

LANGKAH 7

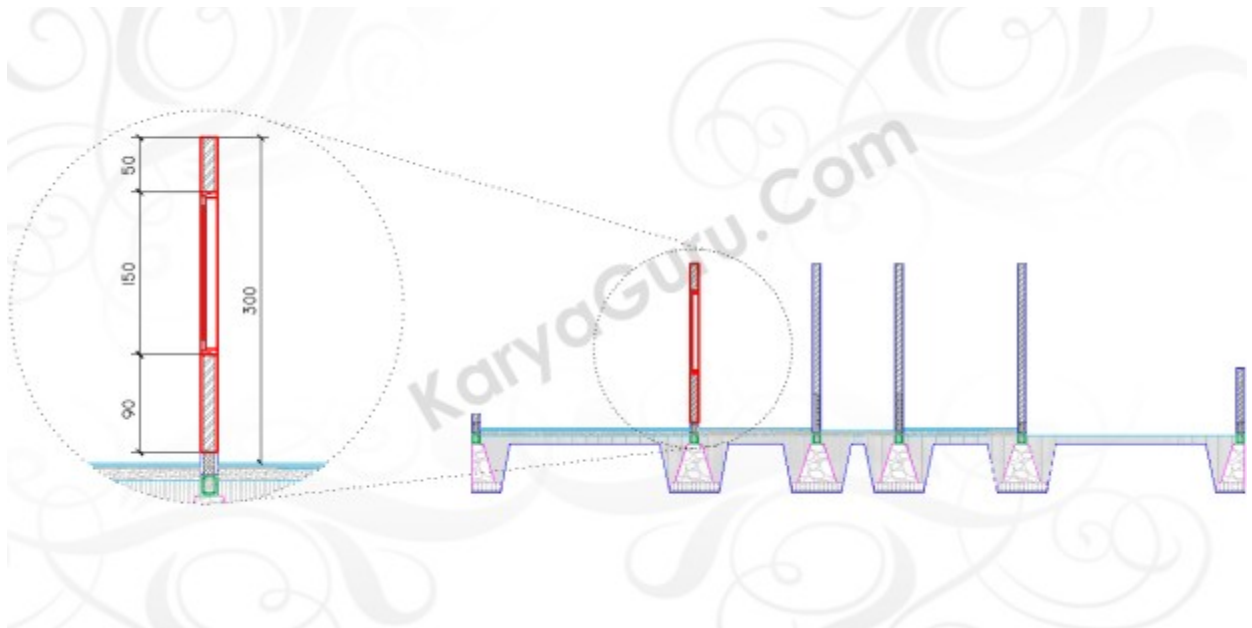
Untuk kedua gambar **DINDING** toilet diatas pondasi, gunakan perintah **STRETCH** untuk memodifikasi garis dinding tersebut sesuai ukuran seperti pada gambar berikut ini (warna merah).



Modifikasi Dinding Toilet

LANGKAH 8

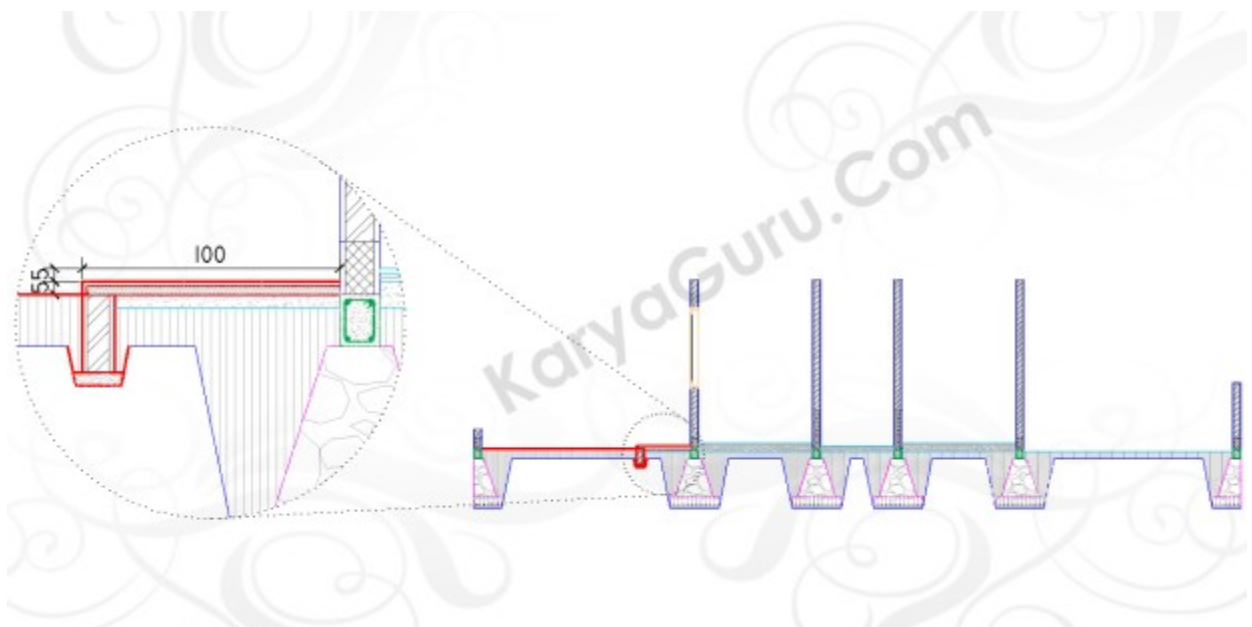
Selanjutnya buatlah gambar **KUSEN JENDELA** dan **DINDING** kedua dari kiri sesuai bentuk dan ukuran gambar berikut ini (warna merah). Banyak perintah yang dapat digunakan untuk langkah ini seperti **LINE**, **POLYLINE**, **RECTANGLE**, **TRIM**, **EXTEND**, **MIRROR**, **MOVE**, **STRETCH** dan lain sebagainya.



Modifikasi Dinding dan Kusen Jendela Area Depan

LANGKAH 9

Modifikasi garis **LANTAI** teras depan berikut **SPESI** dan arsiran **PASIR URUG** dengan menurunkan levelnya. Perintah *modify* yang dapat digunakan seperti **MOVE**, **STRETCH** atau **TRIM**.



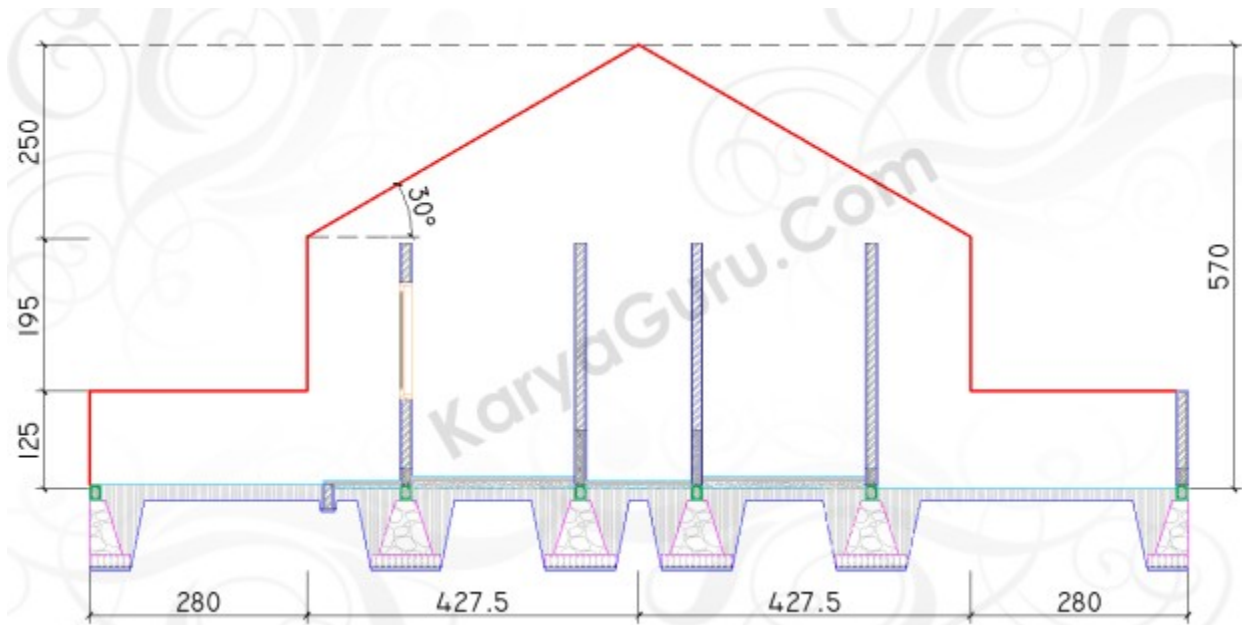
Modifikasi Level Lantai Teras

Selanjutnya buatlah gambar **PONDASI** rolag seperti pada gambar diatas (warna merah). Anda tidak perlu membuat pondasi tersebut dari awal, cukup duplikasi obyek dinding yang

ada kemudian modifikasi tinggi dan tambahkan obyek bagian bawahnya. Gunakan perintah *modify* seperti **COPY**, **STRETCH**, **MOVE**, **HATCH**, **TRIM** dan lainnya untuk menyelesaikan langkah ini.

LANGKAH 10

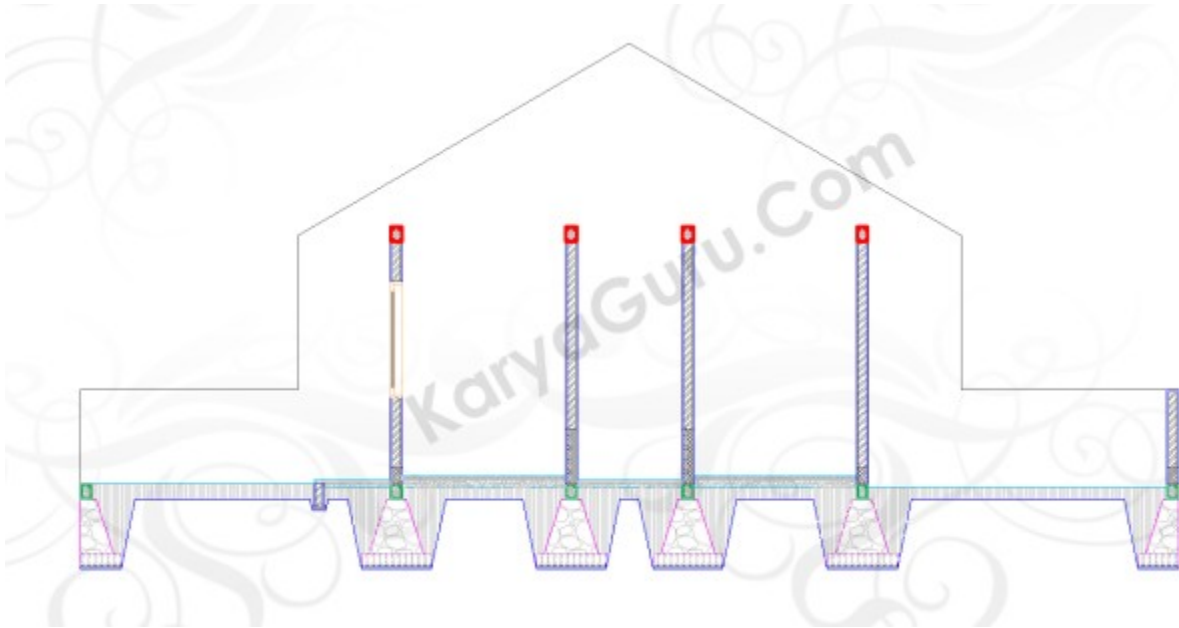
Hapus obyek **DINDING** diatas **SLOOF** pada **PONDASI** paling kiri dengan perintah **ERASE**. Kemudian buat garis **DINDING** seperti pada gambar berikut ini (warna merah) sesuai ukuran dengan perintah **LINE** atau **POLYLINE**. Anda juga dapat menggunakan perintah *modify* seperti **MIRROR** untuk mempercepat proses pengerjaannya.



Modifikasi Pagar Depan dan Garis Dinding

LANGKAH 11

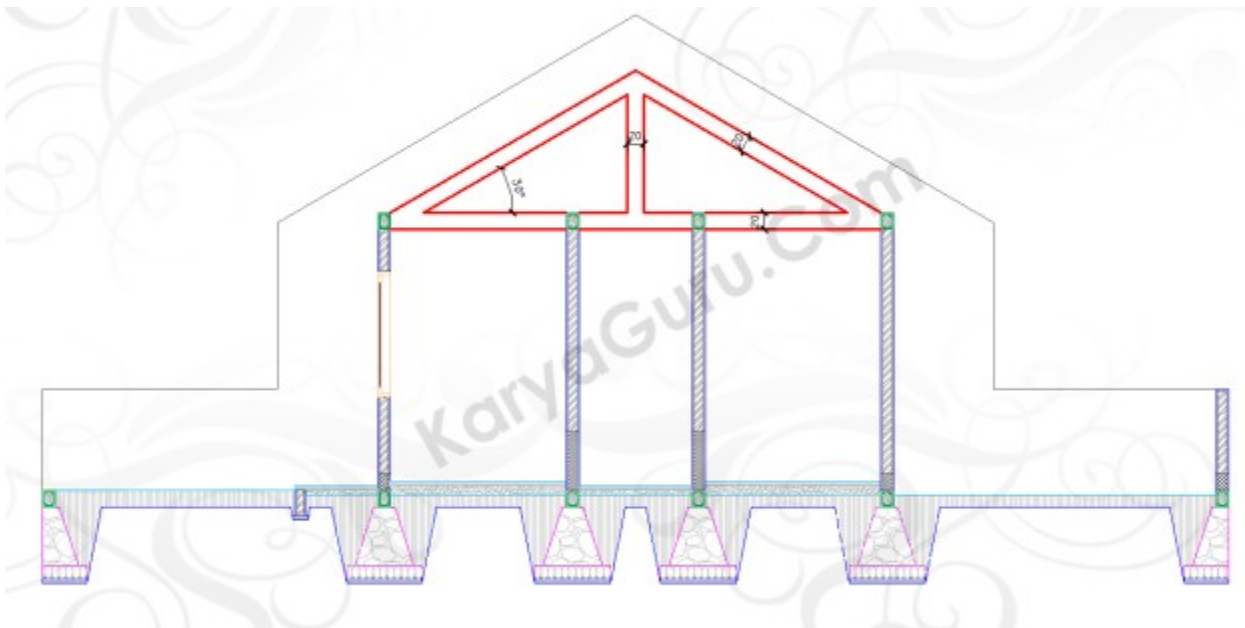
Kemudian buatlah obyek **RING BALK** pada bagian atas keempat **DINDING** seperti gambar dibawah ini (warna merah). Anda tidak harus membuat dari awal, cukup menduplikasi obyek **SLOOF** yang ada dengan menggunakan perintah **COPY**.



Ring Balk untuk Empat Dinding

LANGKAH 12

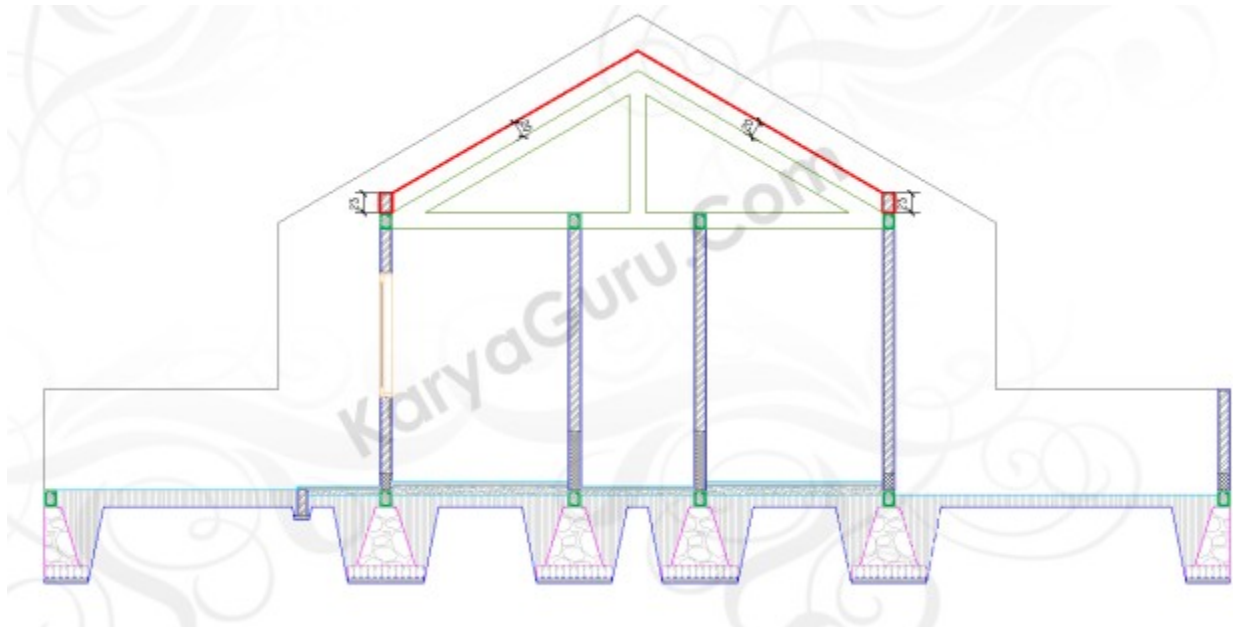
Langkah selanjutnya membuat garis **KUDA-KUDA BETON** dengan bentuk serta ukuran yang tertera pada gambar di bawah ini (warna merah). Gunakan perintah **draw** seperti **LINE** atau **POLYLINE** dan perintah **modify** seperti **OFFSET**, **TRIM**, **FILLET**, **MIRROR** dan lain sebagainya.



Kuda-Kude Beton

LANGKAH 13

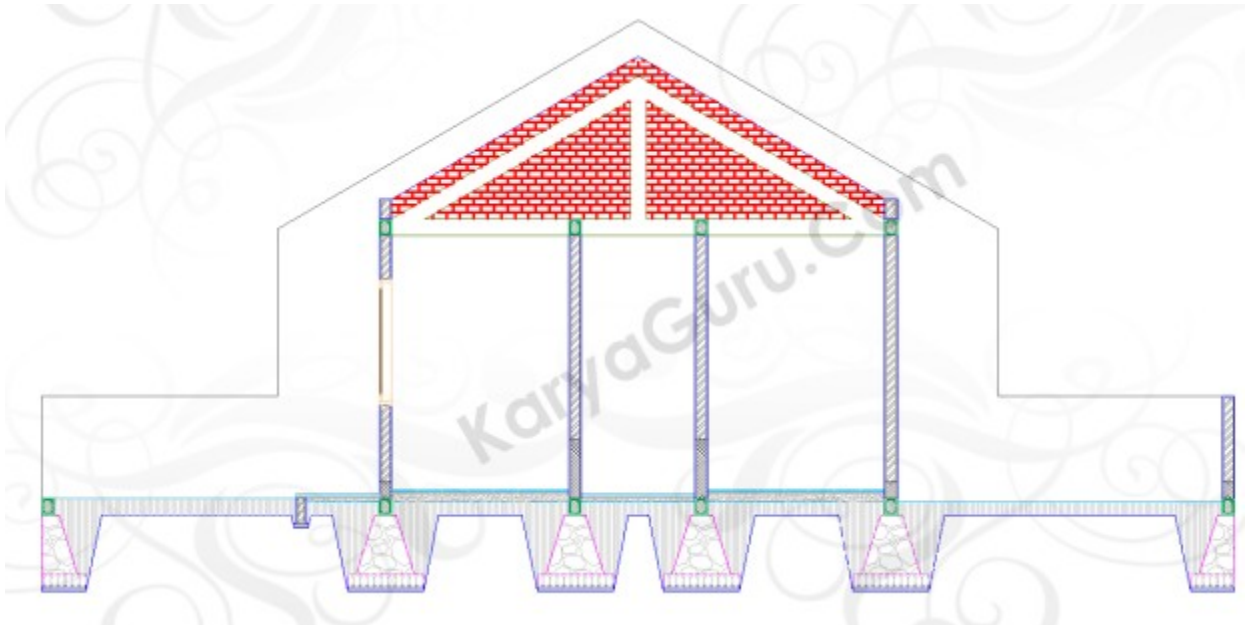
Buat obyek **DINDING SOPI-SOPI** diatas **RING BALK** dan **KUDA-KUDA BETON** sesuai ukuran pada gambar berikut ini (warna merah). Anda tidak perlu membuat dari awal cukup gunakan perintah **COPY** untuk menduplikasi obyek **DINDING** yang ada kemudian dimodifikasi ketinggian dengan perintah **STRETCH**. Tambahkan garis miring dengan memanfaatkan garis **KUDA-KUDA BETON** menggunakan perintah **OFFSET** dan **TRIM**.



Dinding Sopi-Sopi

LANGKAH 14

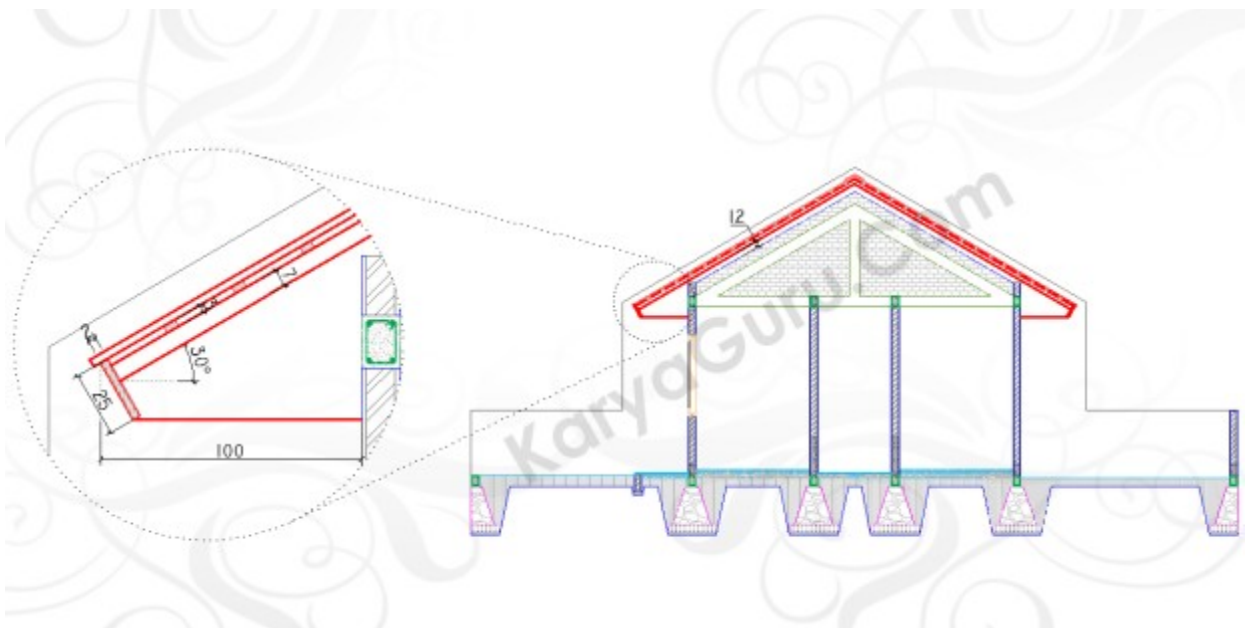
Tambahkan **ARSIRAN** pada area **DINDING SOPI-SOPI** dengan perintah **HATCH** kemudian atur pada bagian **Pattern** dan **Scale** sehingga hasilnya seperti pada gambar dibawah ini (warna merah).



Arsiran Dinding Sopi-Sopi

LANGKAH 15

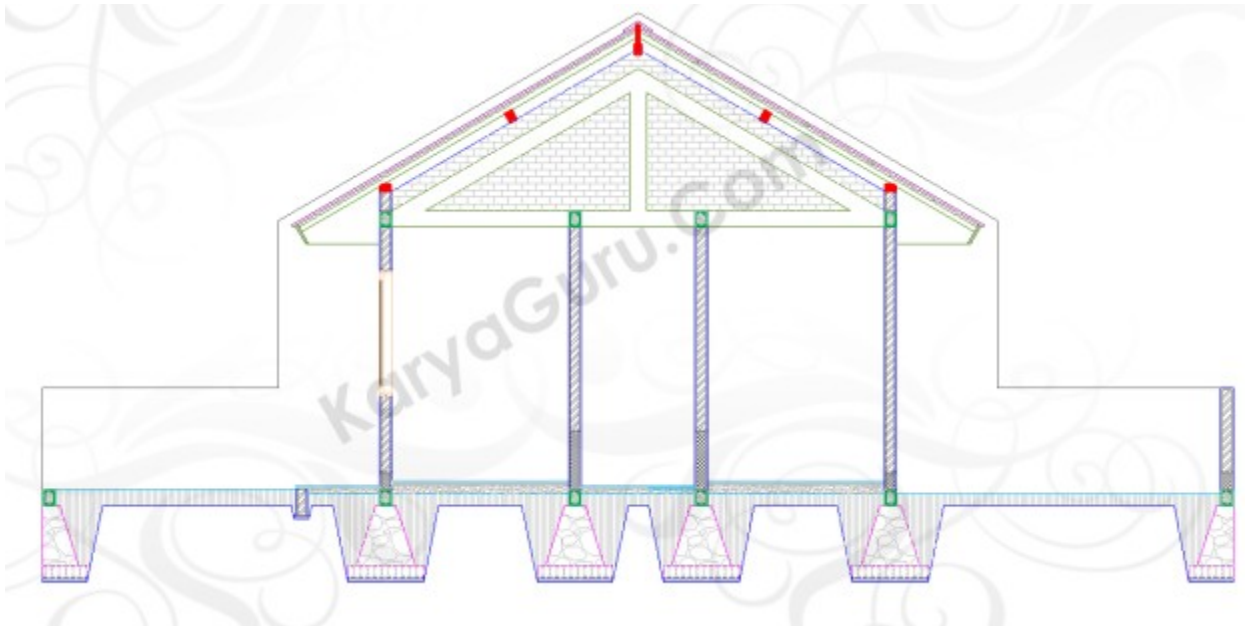
Pada pembuatan gambar **LISTPLANK** dan **RANGKA ATAP** sesuai bentuk serta ukuran pada gambar dibawah ini, akan membutuhkan konsentrasi & ketelitian dalam proses pengerjaannya. Banyak perintah **draw** yang dapat digunakan seperti **LINE**, **POLYLINE**, **RECTANGLE**, **HATCH** dan perintah **modify** antara lain **MOVE**, **TRIM**, **EXTEND**, **ROTATE**, **OFFSET**, **MIRROR**, **ARRAY** dan lain sebagainya.



Garis Atap Listplank Reng

LANGKAH 16

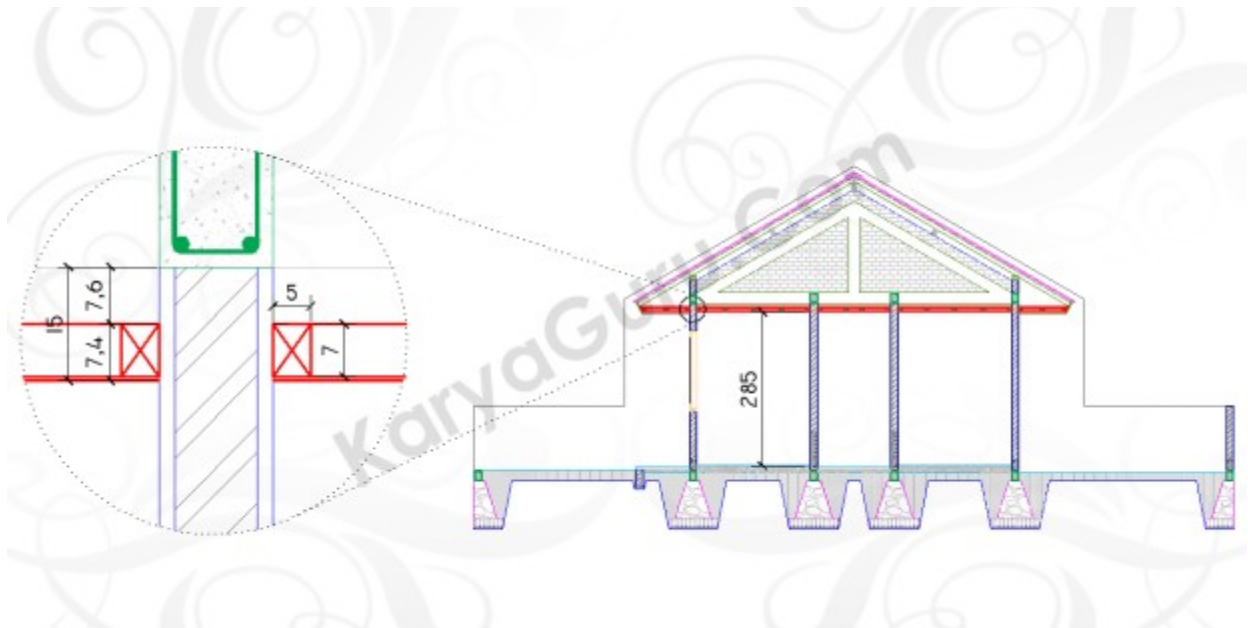
Untuk melengkapi komponen rangka **ATAP**, buatlah obyek **BALOK DINDING**, **GORDING**, **BALOK NOK** dan **PAPAN RUITER** seperti pada gambar berikut. Perintah yang dapat Anda gunakan seperti **RECTANGLE**, **HATCH**, **LINE**, **POLYLINE**, **MOVE**, **TRIM**, **EXTEND** dan lain sebagainya.



Balok Tembok Gording Nok Papan Ruiiter

LANGKAH 17

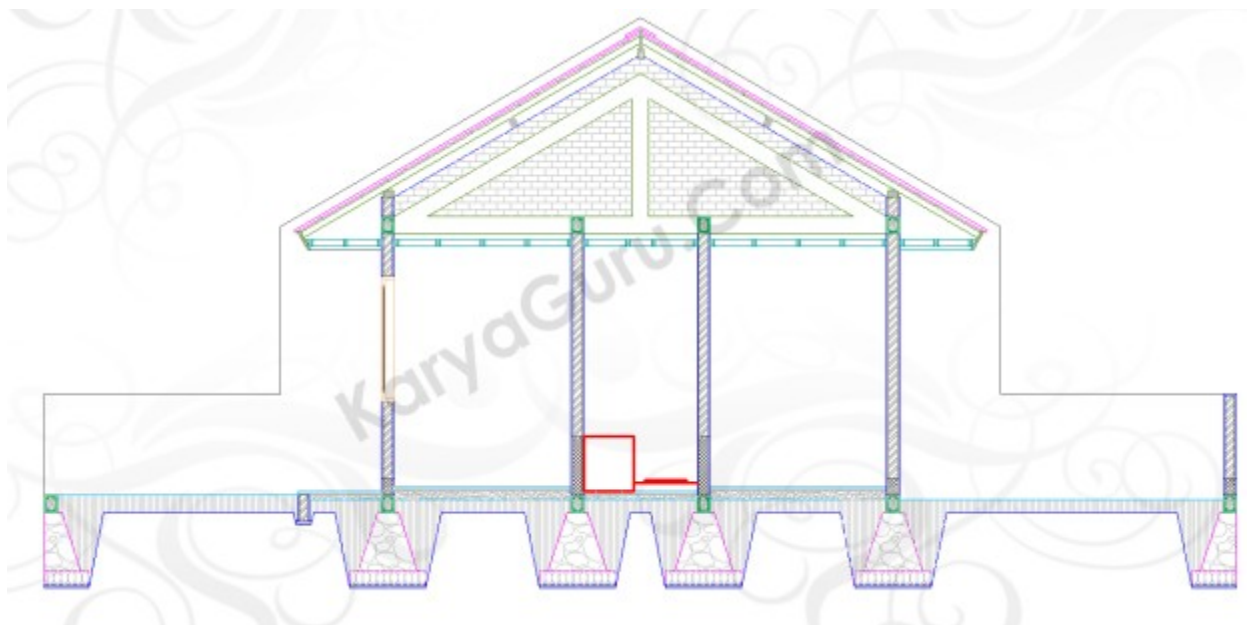
Lanjutkan dengan membuat obyek rangka **PLAFON** sesuai pada gambar (warna merah). Gunakan perintah *draw* seperti **LINE**, **POLYLINE** atau pun **RECTANGLE**. Gunakan pula perintah *modify* seperti **COPY** dan **OFFSET**.



Rangka Plafon Luar Dalam Ruangan

LANGKAH 18

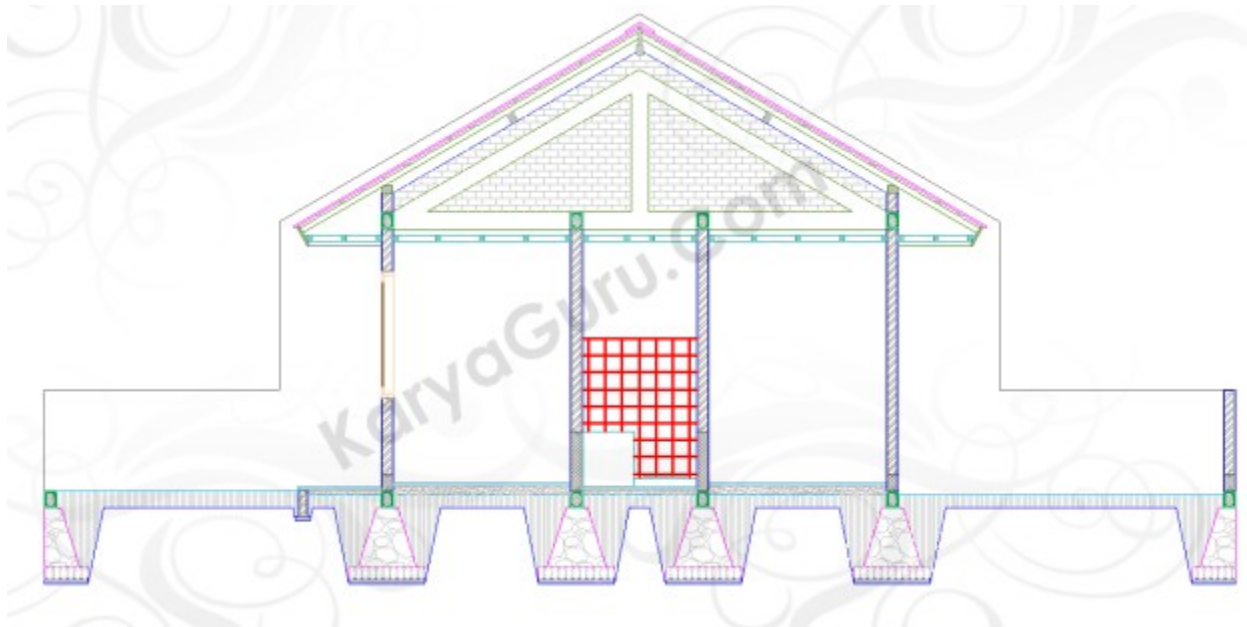
Buatlah obyek **BAK AIR** dan **CLOSET** pada area **TOILET** sesuai dengan posisi dan ukuran pada gambar (warna merah). Banyak perintah yang dapat Anda gunakan untuk langkah ini seperti **LINE**, **POLYLINE**, **RECTANGLE**, **TRIM**, **EXTREND**, **MOVE** dan lain sebagainya.



Bak Air Toilet

LANGKAH 19

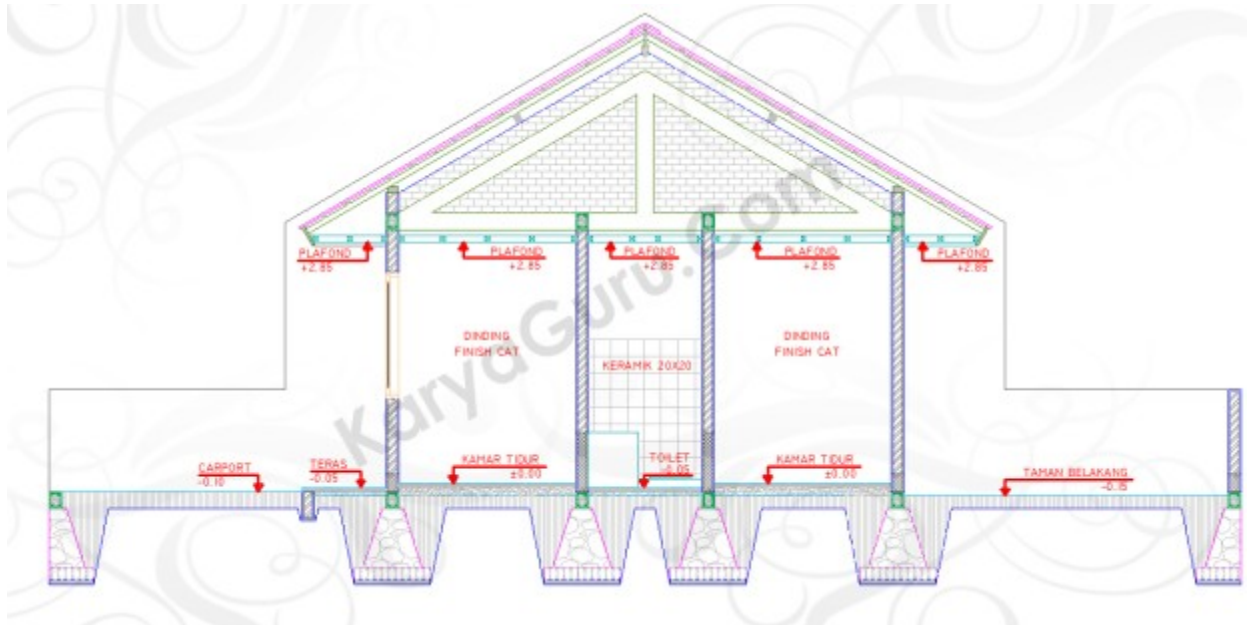
Lengkapi area Toilet dengan membuat arsiran **KERAMIK DINDING** seperti pada gambar dibawah ini (warna merah). Gunakan perintah **HATCH** dengan konfigurasi **TYPE > USER DEFINED** dan atur bagian **ANGLE AND SCALE** serta **HATCH ORIGIN** untuk menyelesaikannya.



Arsiran Keramik Dinding Toilet

LANGKAH 20

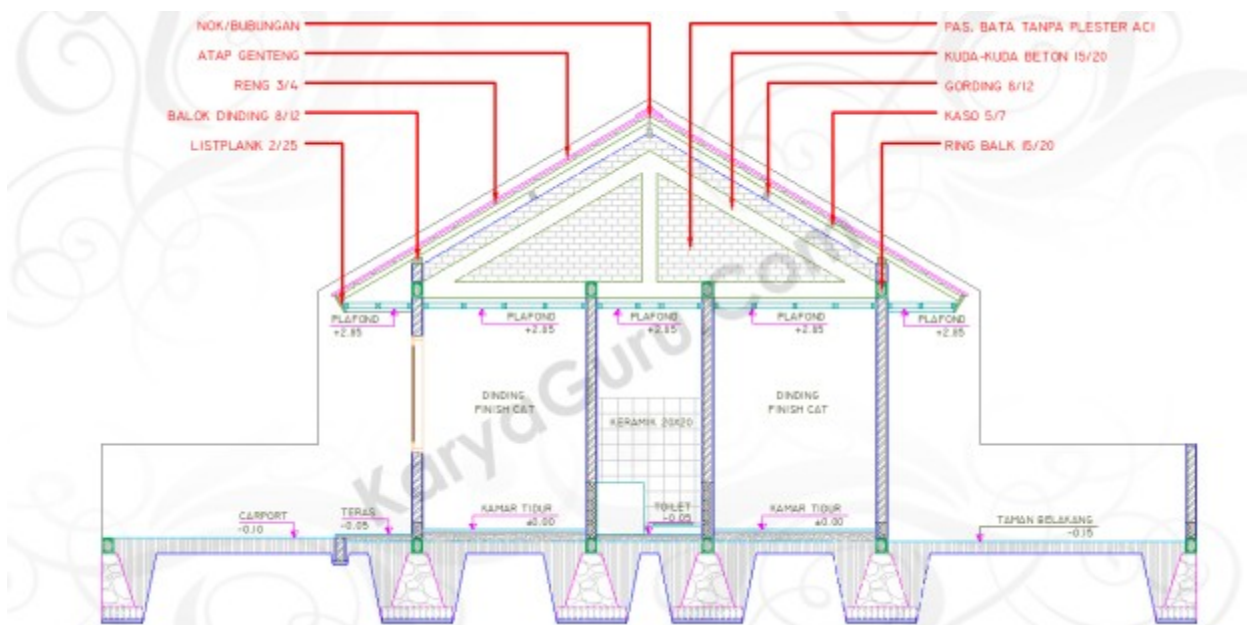
Buat **TEKS** untuk nama **RUANG** dan **LEVEL** serta **FINISHING DINDING** (warna merah) sesuai gambar. Lengkapi notasi dengan garis untuk menerangkan obyeknya. Beberapa perintah yang dapat Anda gunakan diantaranya: **TEXT**, **LINE**, **COPY**, **MOVE**, **MIRROR** dan lain sebagainya.



Notasi Level Lantai Ruangan Plafon

LANGKAH 21

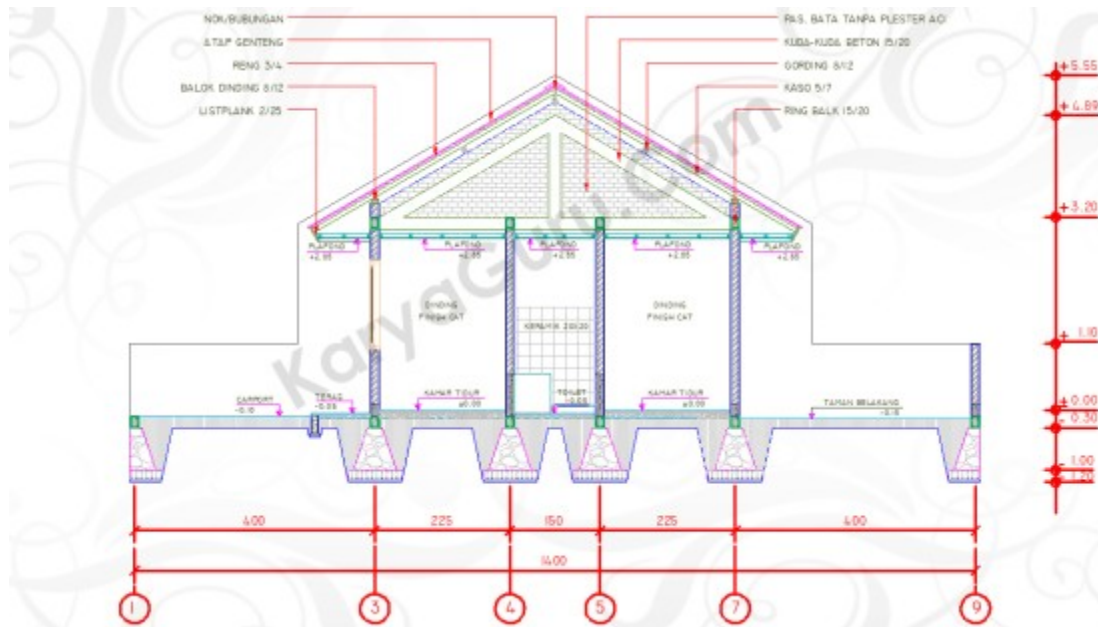
Buat **TEKS** untuk nama bagian **ATAP** sesuai gambar pada gambar (warna merah). Lengkapi dengan notasi garis untuk menerangkan obyeknya. Beberapa perintah yang dapat Anda gunakan diantaranya: **TEXT**, **LINE**, **COPY**, **MOVE**, **MIRROR** dan lain sebagainya.



Notasi Rangka Atap

LANGKAH 22

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**.

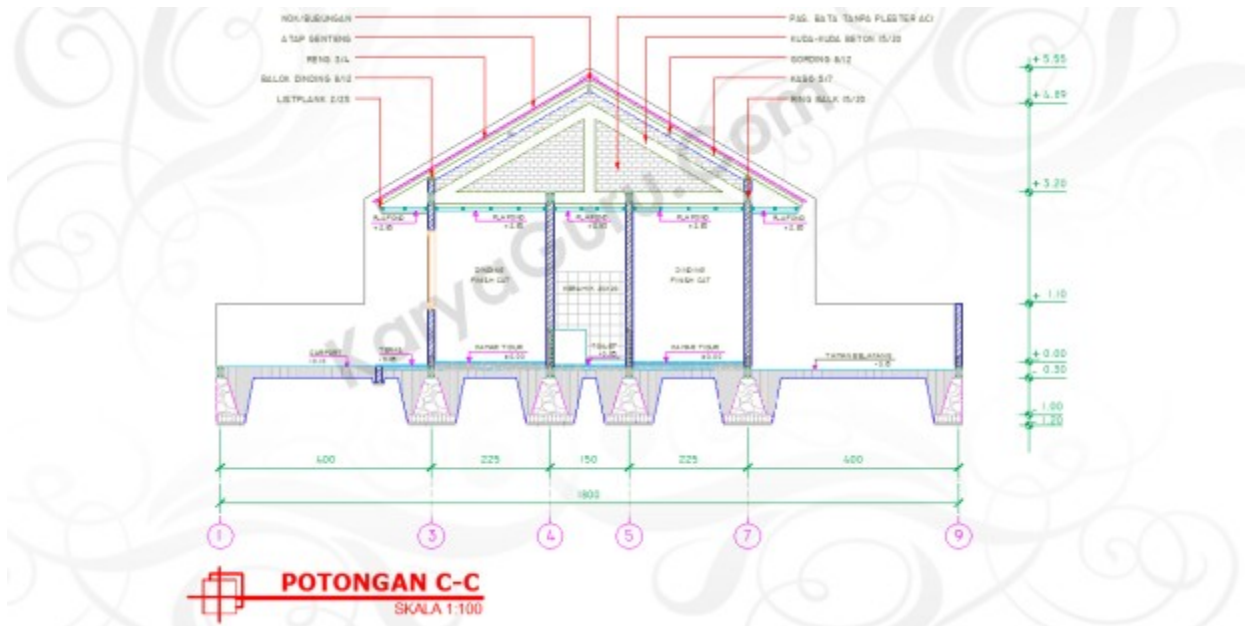


Dimensi As Dinding dan Level Bangunan

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

LANGKAH 23

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



Judul Gambar Potongan C-C

HASIL AKHIR GAMBAR POTONGAN C-C RUMAH TINGGAL

