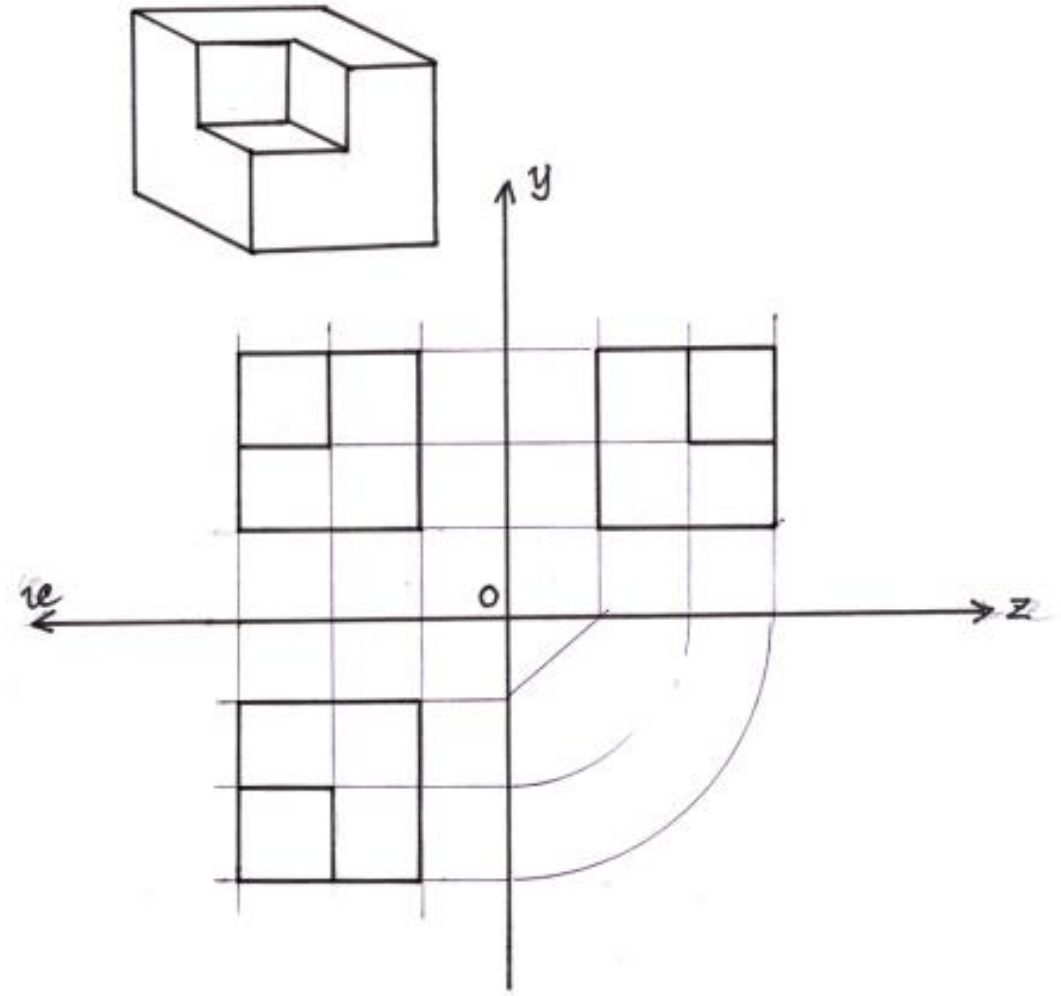


MENGGAMBAR AXONOMETRI

Pengertian

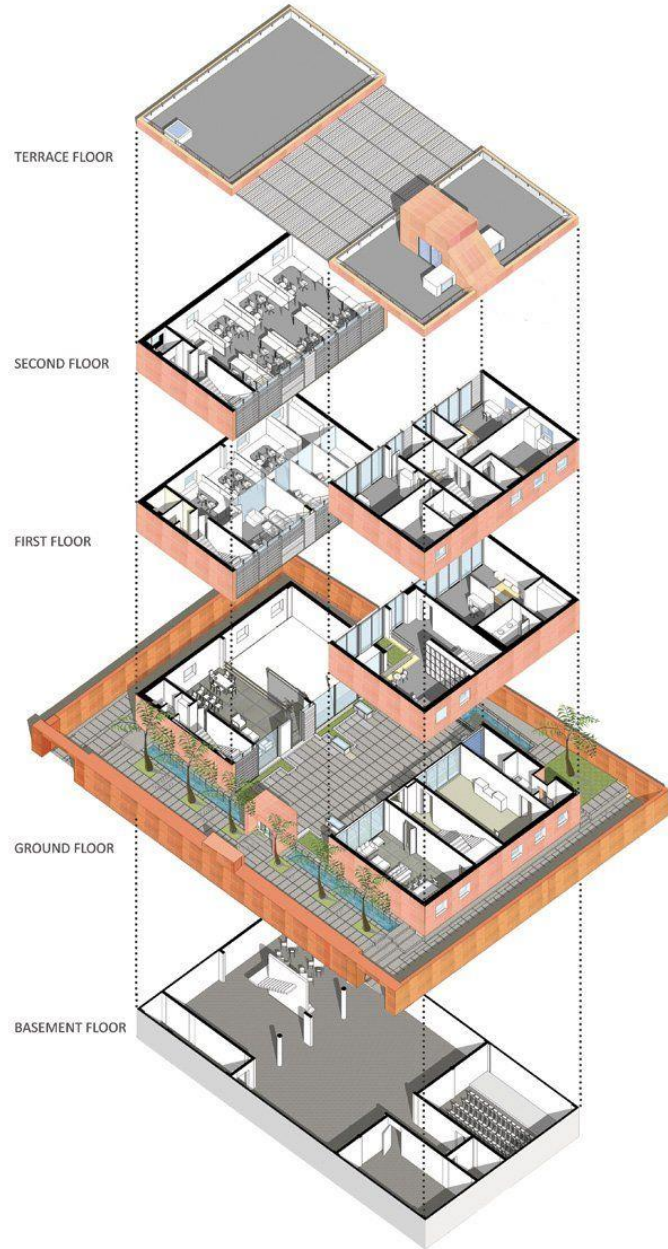
Merupakan penggambaran garis-garis pemroyeksi yang ditarik tegak lurus terhadap bidang proyeksi dengan kubus (cube) sebagai bentuk dasar dalam membentuk grid 3 dimensi



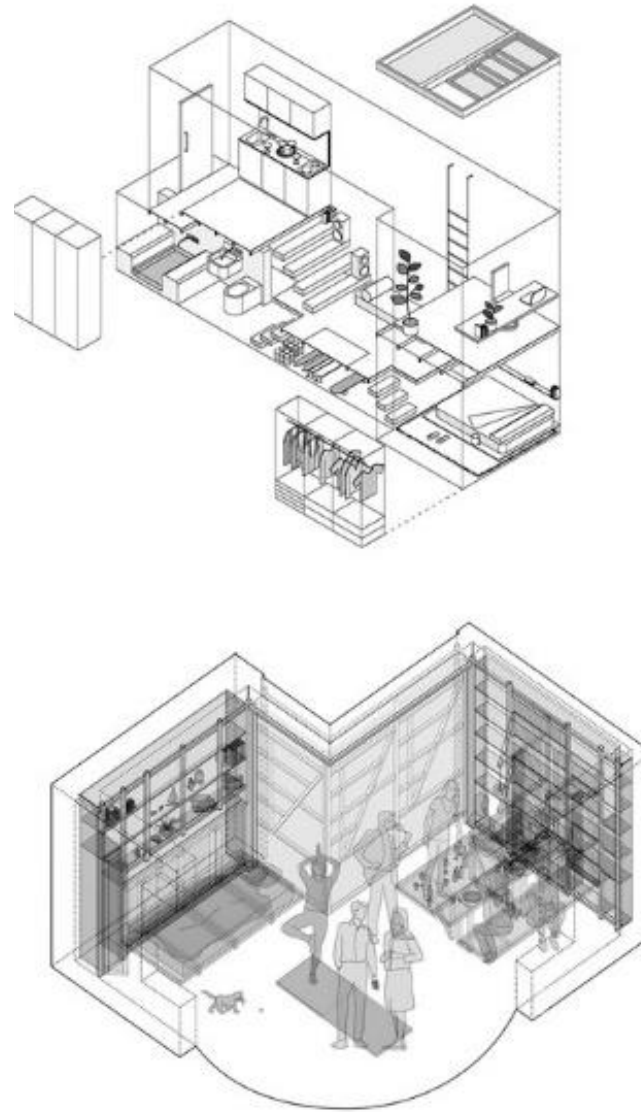
Fungsi

Aksonometri merupakan salah satu modifikasi penggambaran satu bentuk yang berskala. Gambar aksonometri berguna untuk dapat lebih menjelaskan bentuk suatu bangunan, baik itu bentuk bangunan seutuhnya, potongan bangunan yang memperlihatkan struktur atau interiornya, detail bagian bangunan atau sampai menunjukkan skema utilitas suatu bangunan.

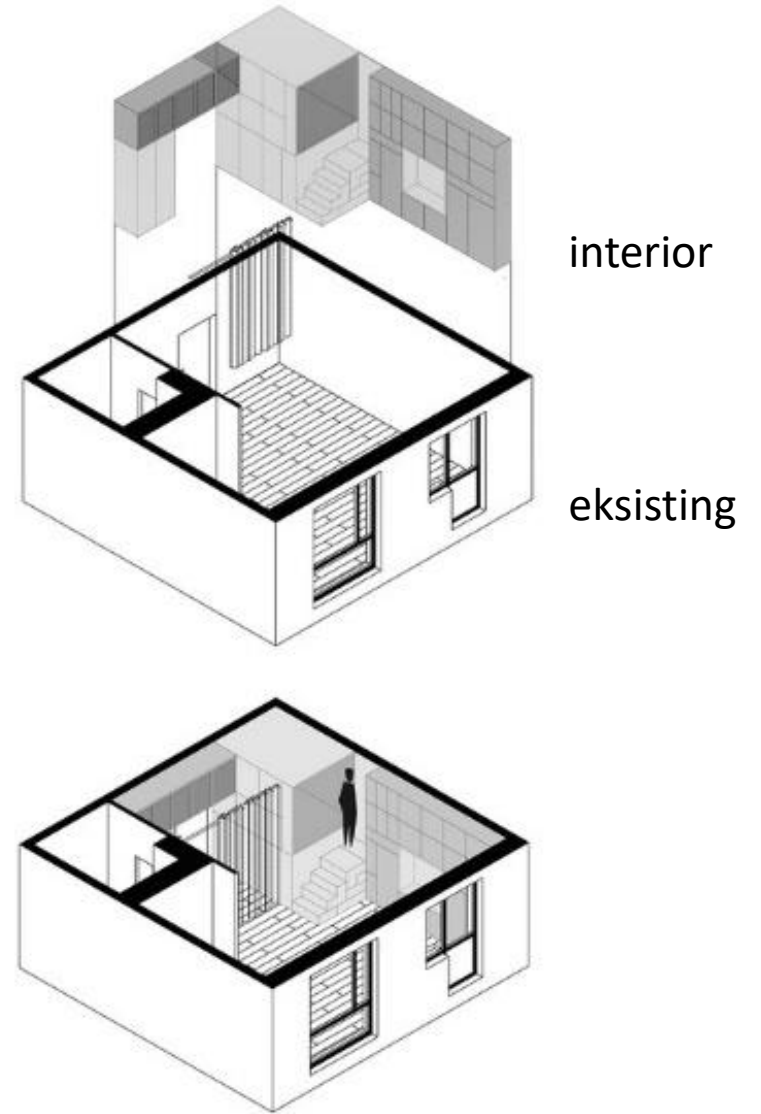
LEVELING AXONOMETRIC



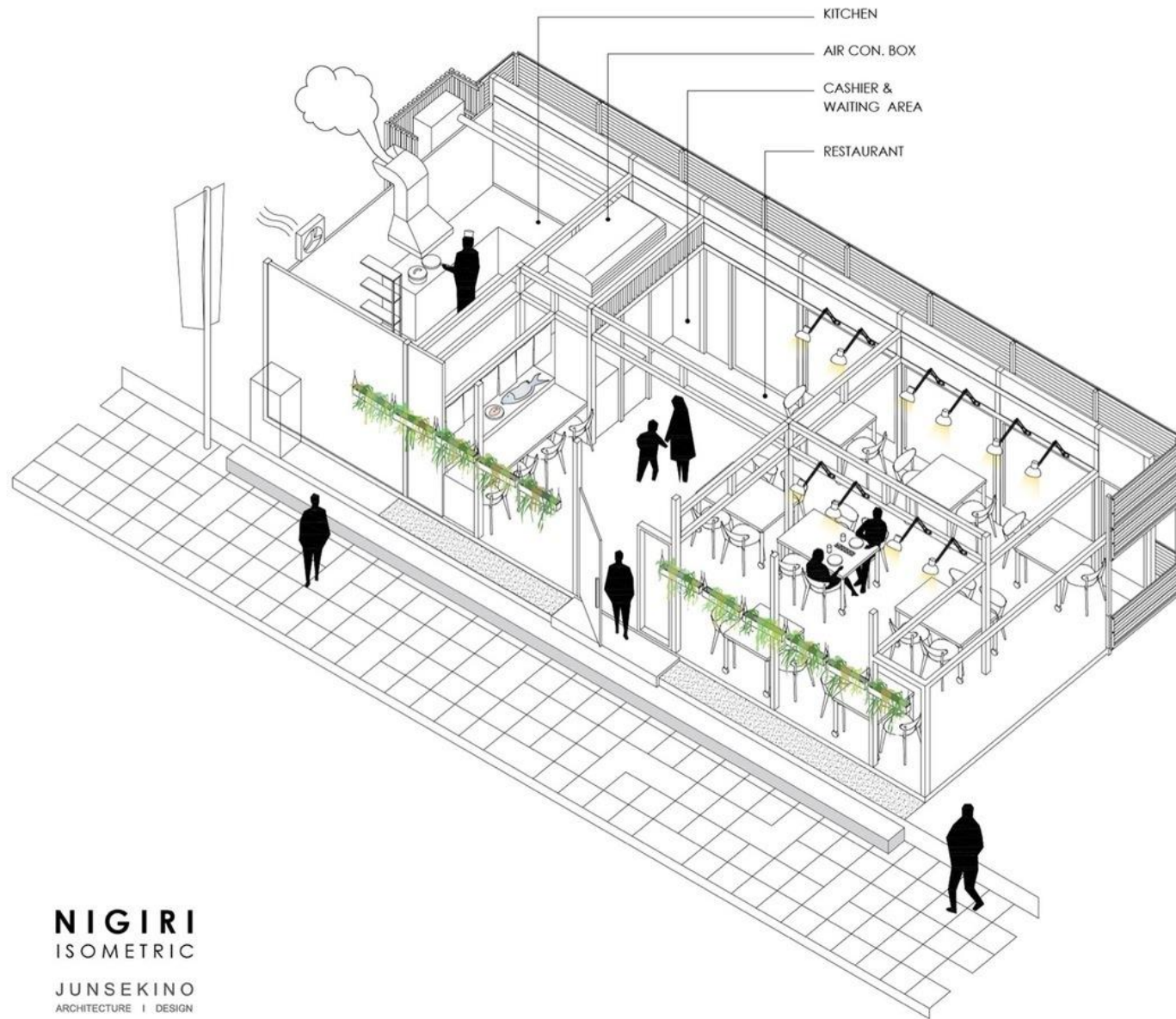
INTERIOR AXONOMETRIC



INTERIOR EXPLODED AXONOMETRIC



Gambar aksonometri akan menghasilkan gambar yang distorsi dikarenakan bagian belakang benda akan terlihat lebih lebar dibandingkan sisi depan benda



NIGIRI
ISOMETRIC

JUNSEKINO
ARCHITECTURE | DESIGN

KITCHEN

AIR CON. BOX

CASHIER &
WAITING AREA

RESTAURANT

CORRUGATED TILE



PINE WOOD



STONE TILE



TEXTURE PAINT



LIGHT GREY WOOD



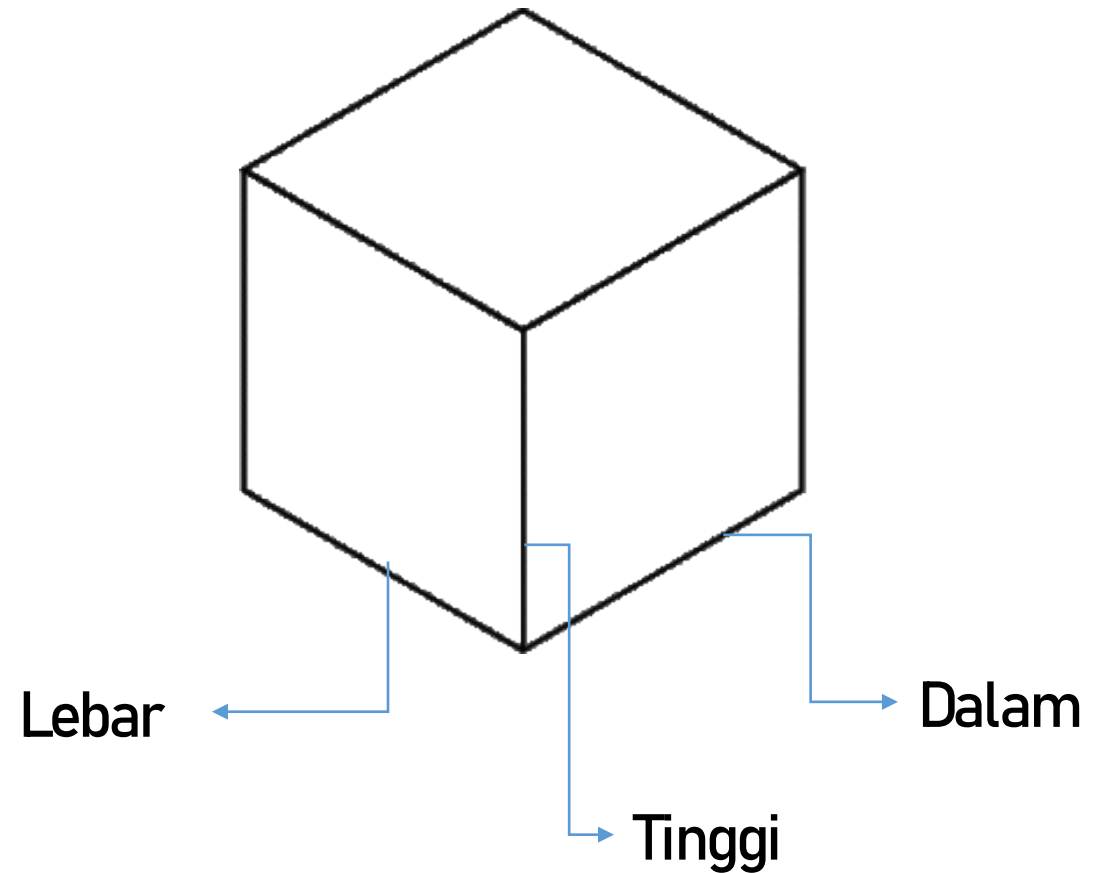
GREY GRAVEL



MATERIAL LIST

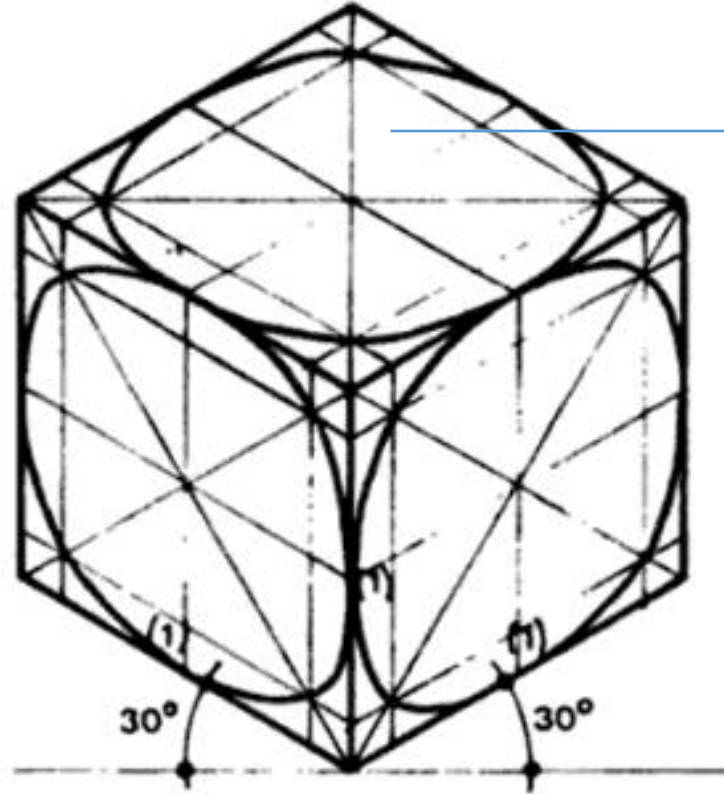
Maka, terdapat beberapa aturan dalam membuat aksonometri, yaitu

- **Isometri**
- **Dimetri, dan**
- **Trimetri**



1. ISOMETRI

Merupakan suatu bentuk proyeksi aksonometri yang didatarkan, sehingga sudut-sudut siku-siku memiliki bentang derajat 120 dan 60 derajat



Memiliki perbandingan tinggi:lebar:dalam = 1:1:1

Lingkaran pada sisi kubus berbentuk elips

Satu ukuran

Isometri



- Memberikan gambar yang lebih detail
- Mudah dipahami
- Skala untuk setiap bagian sama

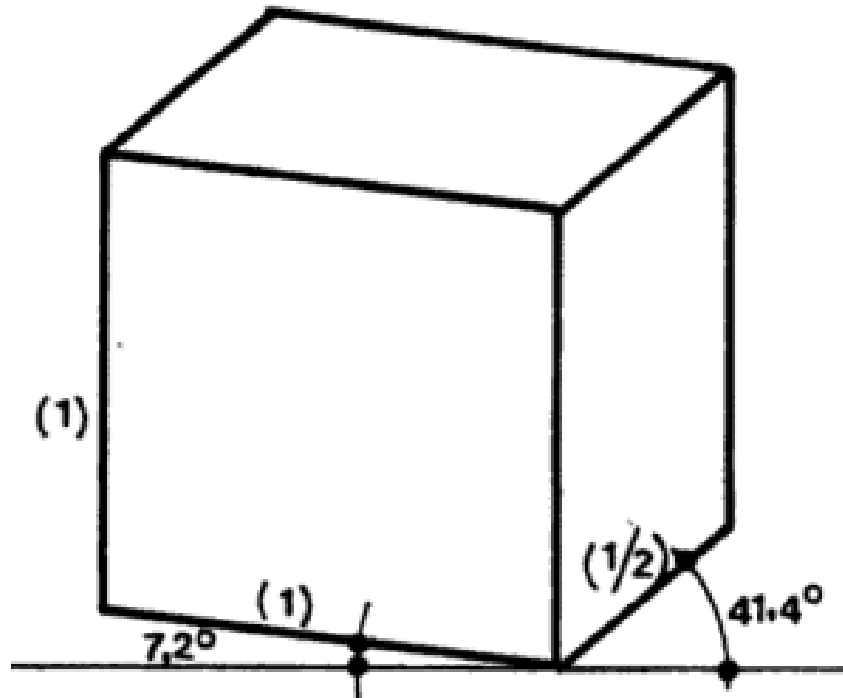
Gambar Isometri pada umumnya menunjang untuk melakukan penggambaran urai. Gambar isometri biasanya digunakan untuk menjelaskan suatu integrasi produk, lengkap dengan komponen-komponennya



- Gambar dapat menunjukkan pandangan isometric berbeda pada obyek yang sama
- Tidak riil (tidak sesuai dengan pandangan mata)
- Menyebabkan kemiringan tepi, sehingga bidang menjadi lebih pendek

2. DIMETRI

Bentuk isometri yang termodifikasi dengan ukuran tinggi, lebar dan dalam diubah untuk memberikan kesan nyata



Memiliki perbandingan
2:2:1 atau 3:3:1

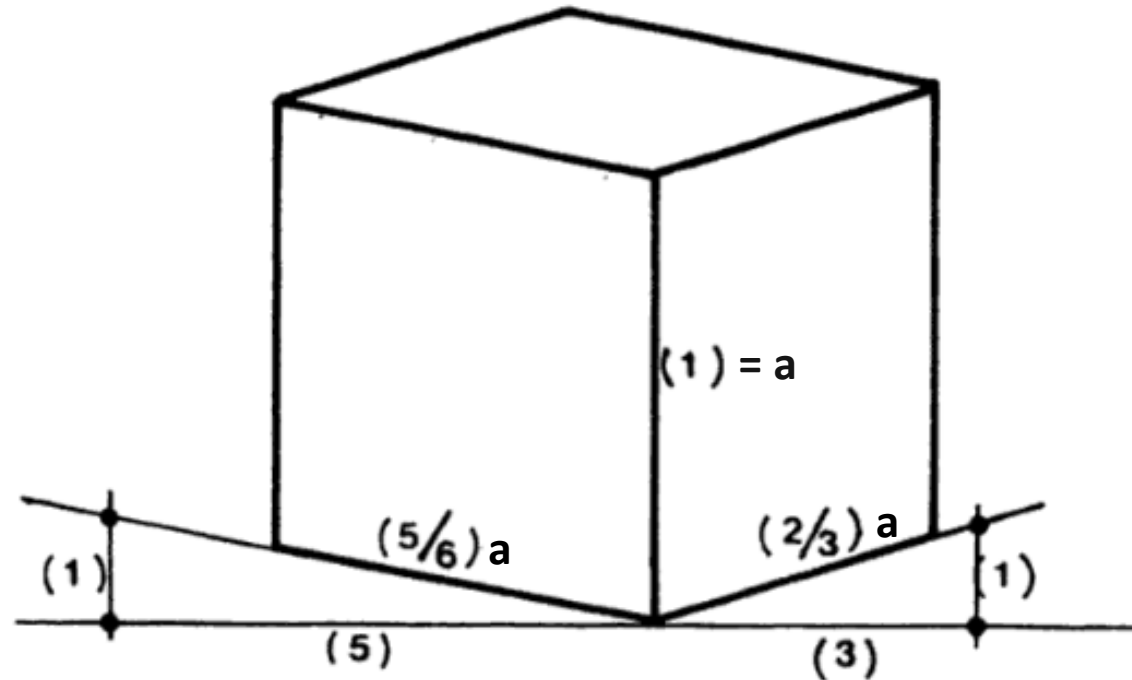
Memiliki dua
sakala ukuran
rusuk dan dua
macam sudut

Dua ukuran

Dimetri

3. TRIMETRI

Merupakan modifikasi aksonometri yang lebih jauh dari isometri. Tinggi, lebar dan dalam disesuaikan.



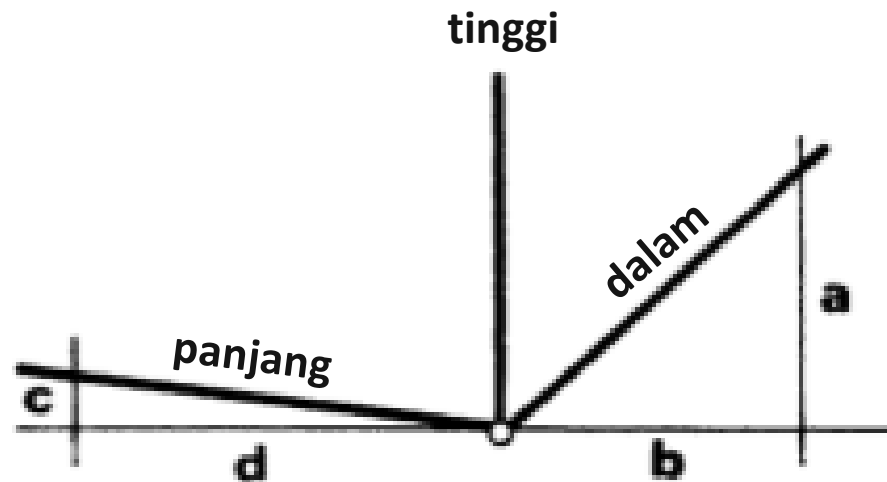
Memiliki perbandingan
10:9:5 atau 6:5:4

Memiliki tiga
skala ukuran
rusuk dan tiga
macam sudut

Tiga ukuran

Trimetri

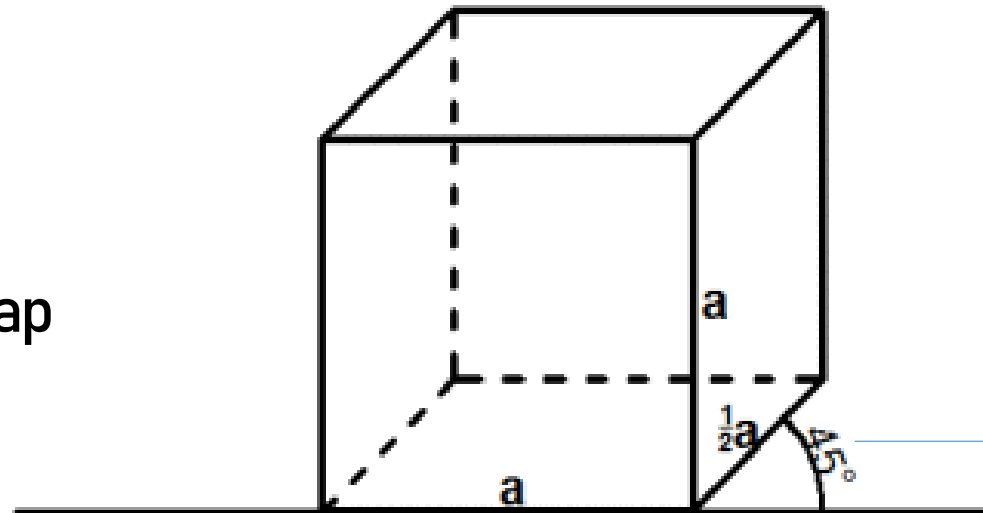
Keterangan	Dalam	Panjang	Tinggi	a : b	c : d
Isometri	1	1	1	30°	30°
Dimetri (DIN 5)	1/2	1	1	7:8 (41,4°)	1:8 (7,2°)
..	1/3	1	1	17:18	1:18
..	1/4	1	1	31:32	1:32
Trimetri	2/3	5/6	1	1:3	1:5
..	1/2	9/10	1	1:3	1:11



Ukuran a,b,c,d merupakan ukuran perbandingan untuk menentukan kemiringan bidang kubus

4. OBLIQUE (Miring)

Sumbu X berimpit pada garis mendatar dan sumbu Y membentuk sudut 45 derajat terhadap garis mendatar.



Sudut kemiringan 45 derajat

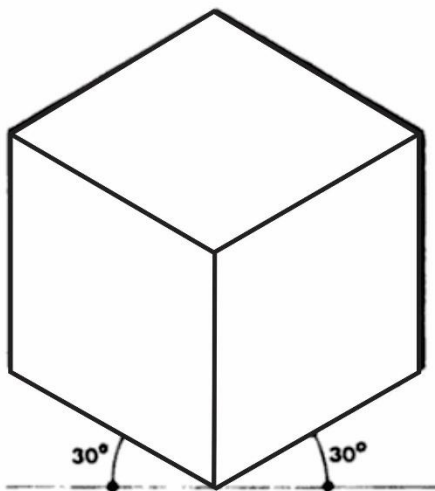
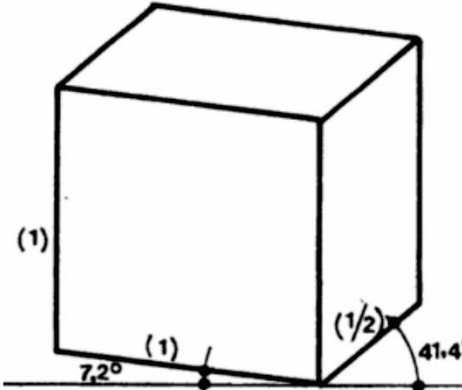
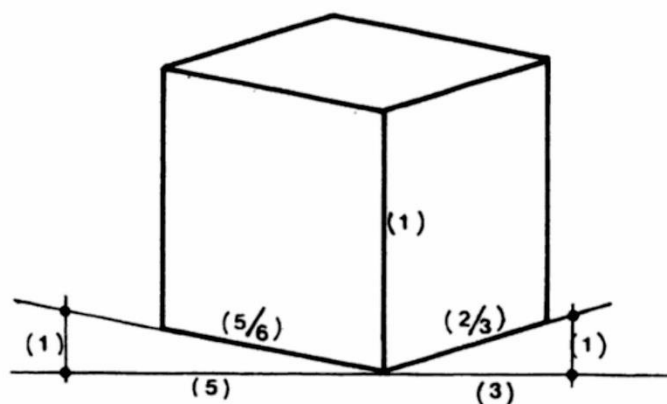
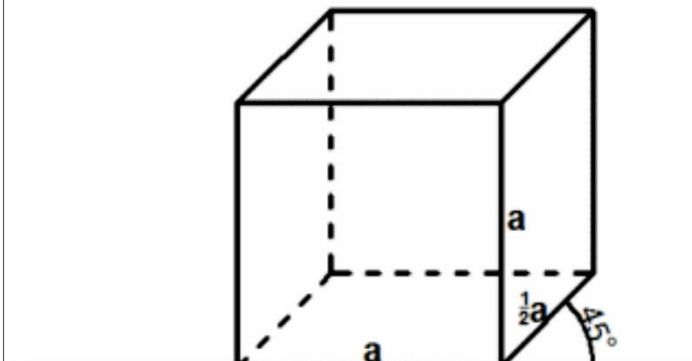
Memiliki perbandingan 2:2:1

TEMPLATE A3

SOAL

Tinggi (a) = 6 cm

1. Menggambar kubus aksonometri isometri
2. Menggambar kubus aksonometri dimetri
3. Menggambar kubus aksonometri trimetri
4. Menggambar kubus aksonometri oblique

 <p>1. ISOMETRI</p>	<p style="text-align: right;">NAMA/NIM/KELAS</p>  <p>2. DIMETRI</p> <p style="text-align: right;">2 cm</p>
 <p>3. TRIMETRI</p>	 <p>4. OBLIQUE</p> <p style="text-align: right;">3 cm</p>

TEMPLATE A3

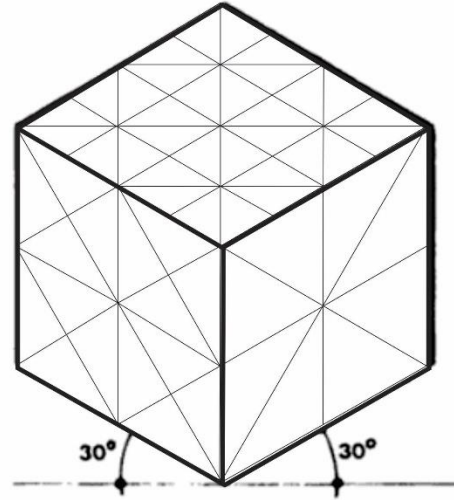
SOAL

Tinggi (a) = 6 cm

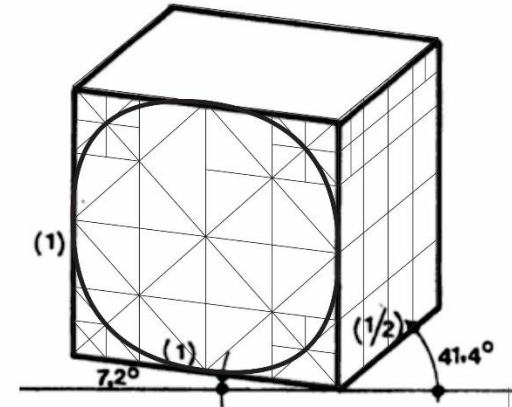
1. Menggambar grid 3D pada kubus isometri
2. Menggambar bidang lingkaran pada aksonometri dimetri
3. Menggambar rangka meja pada aksonometri trimetri
4. Menggambar kubikal pada aksonometri oblique

Note: Disarankan urutan pengerjaan no 1-2-4-3

NAMA/NIM/KELAS

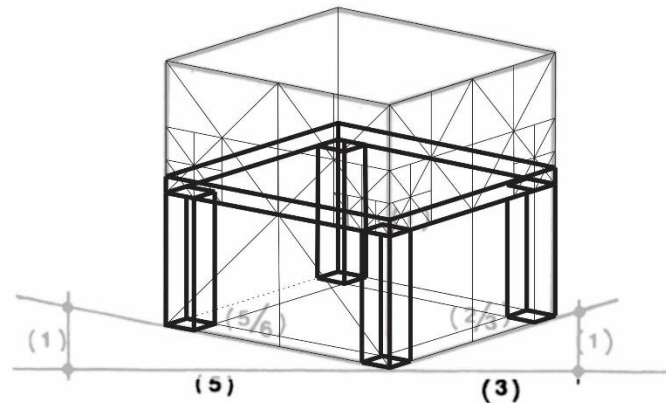


1. SOAL

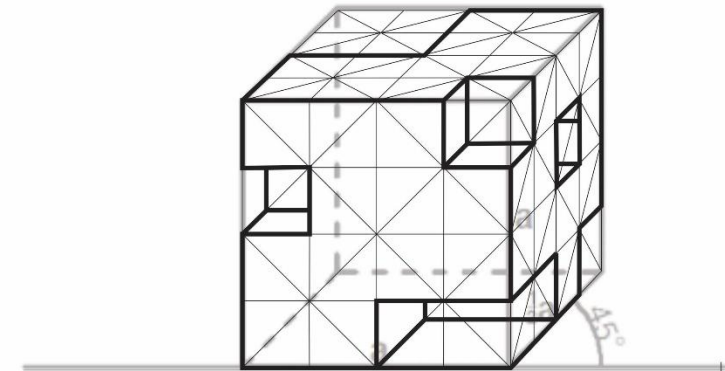


2. SOAL

2 cm



3. SOAL



4. SOAL

3 cm