

## V. GAMBAR SKETSA

Sketsa adalah cara terbaik yang umumnya dipergunakan sebagai *sarana pengungkapan suatu gagasan*.

Sketsa tangan dapat berbentuk gambar *skematik* ataupun bersifat *instruksi*, namun tujuannya untuk mengungkapkan gagasan kepada para juru gambar (drafter) atau kepada para pelaksana produksi.

Sketsa harus dibuat secara *sederhana* dan *jelas*.

Gambar sketsa tidak memiliki kehalusan seperti yang dihasilkan pada gambar mistar, akan tetapi dalam penyajiannya harus tetap mengacu pada *prinsip dasar gambar teknik*.

Prosedur untuk membuat sketsa gambar proyeksi orthogonal :

1. Amati dengan seksama benda yang akan digambar, dengan memperhatikan bentuk serta dimensi detailnya.
2. Tentukan tampak mana saja yang efektif diinformasikan.
3. Buatlah sketsa bentuk dasar geometri benda yang bersangkutan sebagai bentuk geometri pembantu guna mempermudah penggambaran.

4. Gambarkan bentuk-bentuk dasar geometri yang akan membentuk struktur terpadu suatu benda, terlebih dahulu digambar bentuk-bentuk geometri dasar lingkaran, busur dan lengkungan, baru kemudian dilanjutkan dengan penarikan garis-garis lurus penghubung. Dimulai dengan penarikan garis-garis tipis agar bila diperlukan perbaikan dan perubahan.tidak-sulit untuk dihapus.
5. Periksalah apakah bentuk awal serta dimensinya sudah sesuai dengan permintaan, bila sudah benar lanjutkan dengan menebalkan garis-garis permukaan benda.
6. Hapuslah seluruh garis-garis bantu penggambaran.
7. Tariklah garis-garis bantu ukuran dan lengkapilah dengan penyajian ukuran, keterangan, serta tanda-tanda pengerjaan yang dianggap perlu.
8. Periksalah kembali dengan seksama seluruh gambar sketsa untuk meyakinkan bahwa tidak ada lagi informasi yang salah atau tertinggal.

Kemampuan membuat gambar sketsa akan *sangat membantu kelancaran berkomunikasi serta mengekspresikan suatu gagasan yang mungkin mendadak timbul, tanpa tergantung pada kondisi dan kelengkapan fasilitas menggambar yang tersedia pada saat itu.*

GARIS MEKANIK (YANG DIBUAT DENGAN MEMAKAI INSTRUMEN)

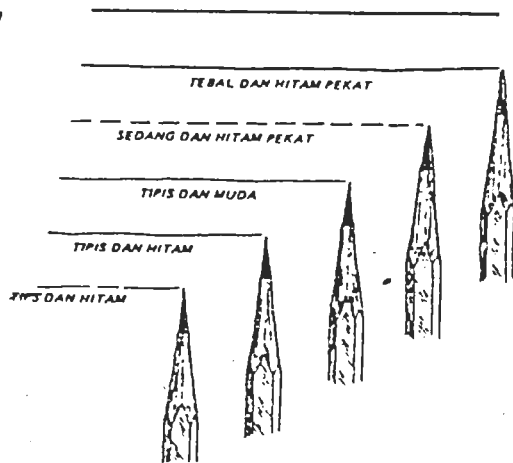
GARIS OBYEK TAMPAK

GARIS OBYEK TAK TAMPAK

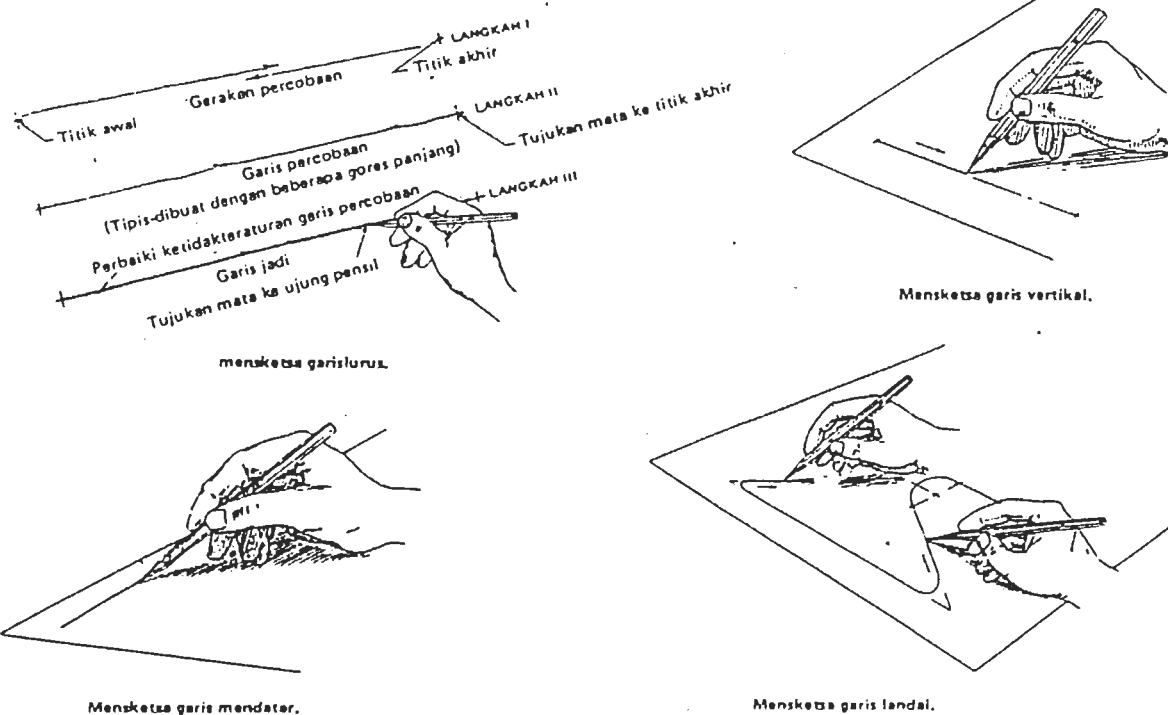
GARIS KONSTRUKSI

GARIS UKURAN

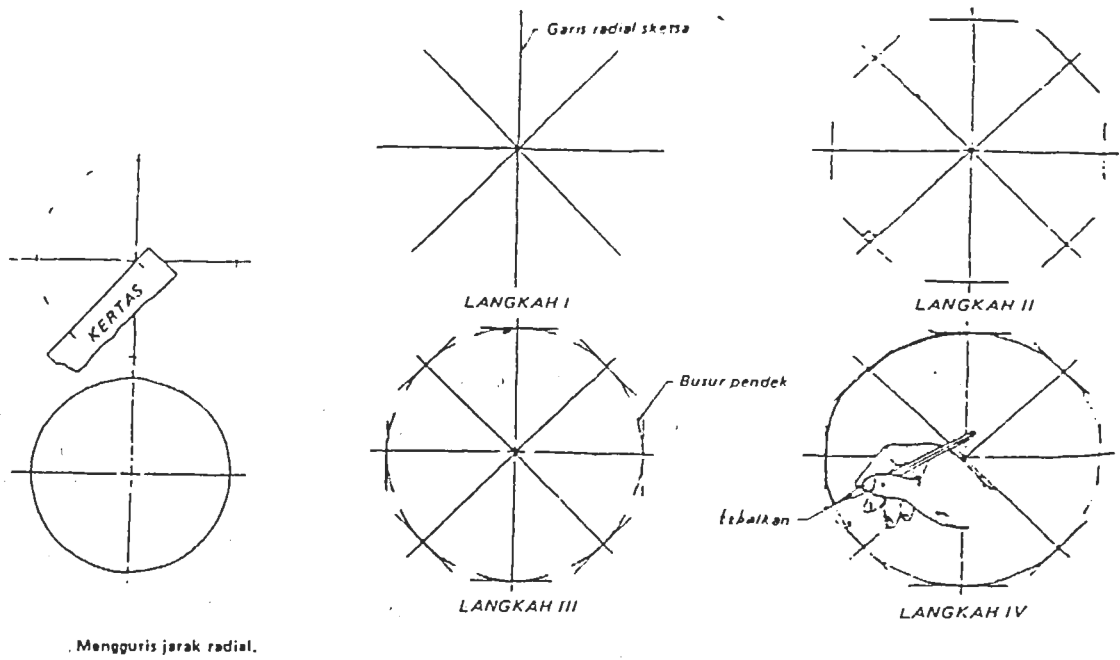
GARIS SUMBU



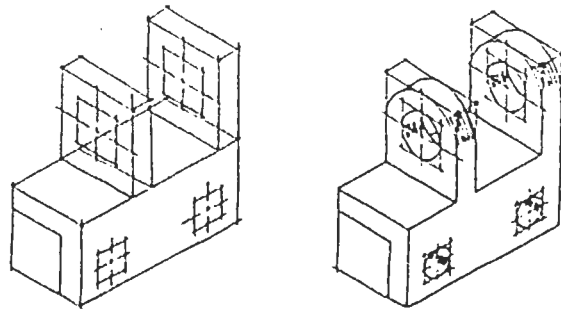
Gmb. 3-01 KERUNCINGAN PENSIL DAN GARIS SKETSA



Gmb. 3-02 CONTOH POLA PENARIKAN GARIS SKETSA



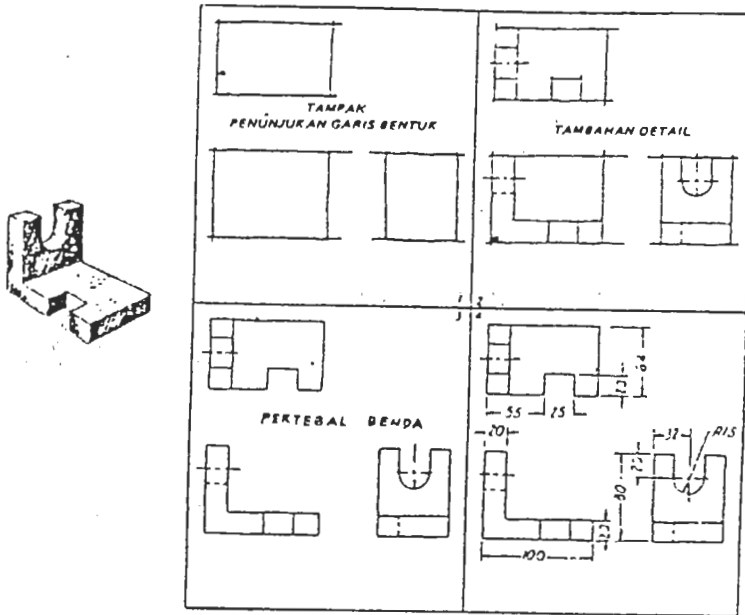
Gmb. 3-03 MENSKETSA BUSUR LINGKARAN



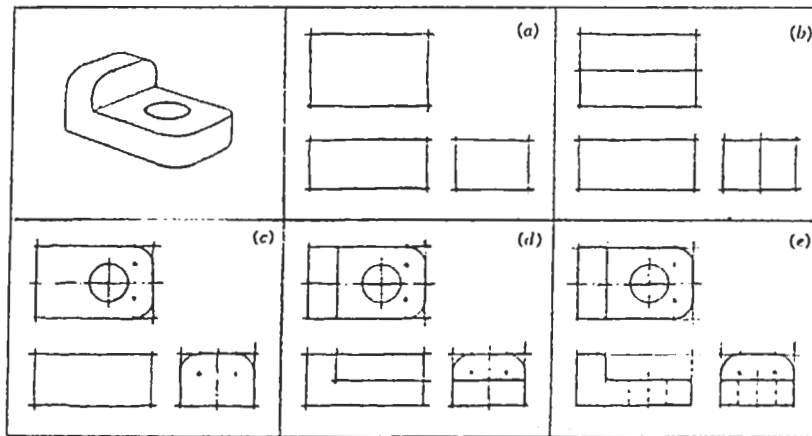
Gmb. 3-04 GARIS BANTU SKETSA ISOMETRI .



Gmb. 3-05 SKETSA LINGKARAN ISOMETRI

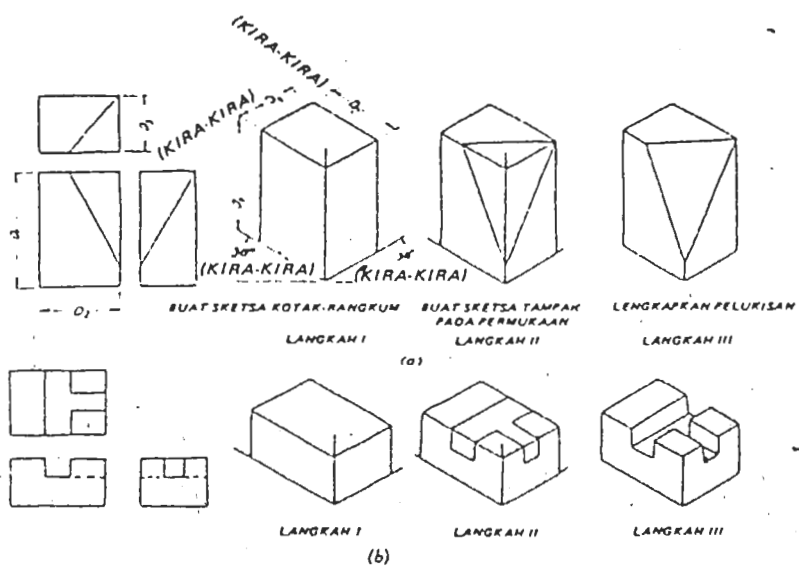


(a)

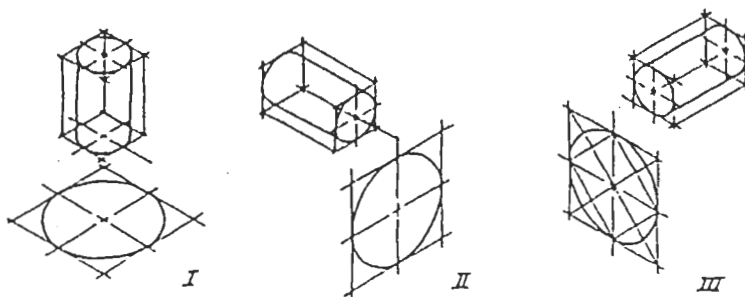


(b)

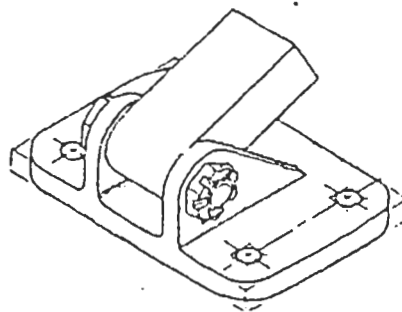
Gmb. 3-06 LANGKAH-LANGKAH PEMBUATAN SKETSA



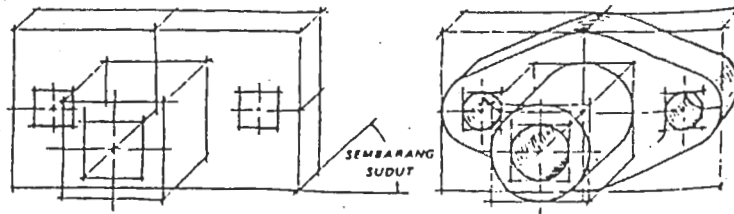
Gmb. 3-07 PEMBUATAN SKETSA ISOMETRI



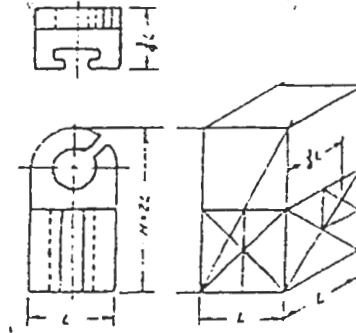
Gmb. 3-08 SILINDER ISOMETRI



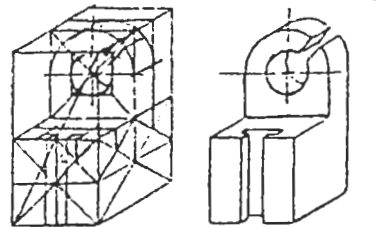
Gmb. 3-09 SKETSA GAGASAN ISOMETRI



Gmb. 3-10 GARIS BANTU SKETSA MIRING (OBLIQUE)



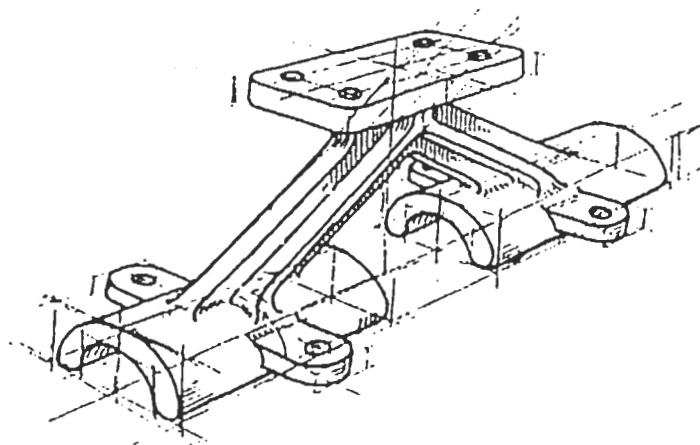
Buat sketsa kotak  
LANGKAH I



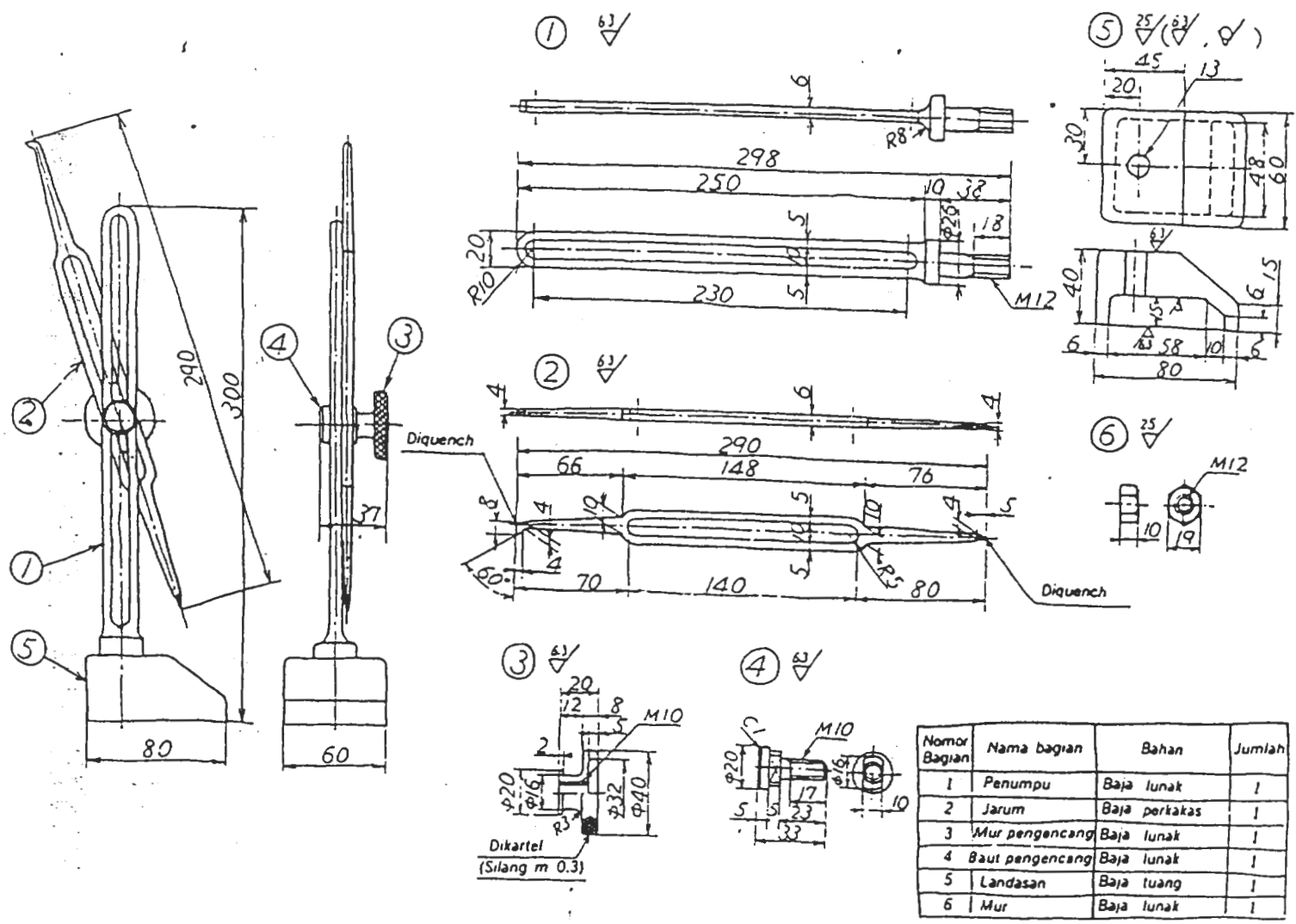
Tunjukkan garis utama garis bentuk  
LANGKAH II

Lengkapi pelukisan  
LANGKAH III

Gmb. 3-11 LANGKAH LANGKAH SKETSA MIRING



Gmb. 3-12 CONTOH SKETSA PRESPEKTIF



Gmb. 3-13 SKETSA GAMBAR KERJA RANCANGAN