



FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

JOB SHEET KOMPUTER DISAIN

Semester Gasal	TEKNIK DASAR MENGGAMBAR	1x200 menit
No. JST/TBB/SBS211/13	Revisi : 00	Tgl. 01 Maret 2008
		Hal 1 dari 4

**1. Kompetensi:**

Setelah mengikuti mata kuliah komputer disain ini, diharapkan mahasiswa dapat memahami dan menguasai tentang teknik dasar menggambar menggunakan program CoreIDRAW

**2. Sub Kompetensi:**

Setelah mengikuti praktek ini, diharapkan mahasiswa:

1. Mampu menjelaskan dan mempraktekkan teknik dasar menggambar
2. Mampu menjelaskan dan mempraktekkan transformasi objek

**3. Alat/ Instrumen/ Aparatus/ Bahan:**

**Alat yang digunakan:**

1. Komputer
2. LCD viewer

**Bahan:**

Job sheet


**4. Keselamatan Kerja:**

1. Berdoa sebelum mulai belajar
2. Gunakan komputer untuk menambah ilmu
3. Simpan data di folder pribadi
4. Selesai praktikum matikan komputer (shut down)
5. Matikan AC setelah kuliah selesai
6. Rapikan kursi pada posisi semula
7. Jagalah kebersihan ruang dengan membuang sampah pada tempatnya

**5. Langkah Kerja:**

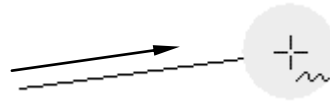
**1) Teknik dasar menggambar**

**a. Menggambar garis**

- Klik  pada toolbox, klik pada area kerja
- Goreskan secara bebas tanpa melepas "klik kiri mouse" atau
- Mengklik satu per satu



klik 1



klik 2

Dibuat oleh : Sugiyem, S.Pd.	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh : Dr. Sri Wening
---------------------------------	---	------------------------------------



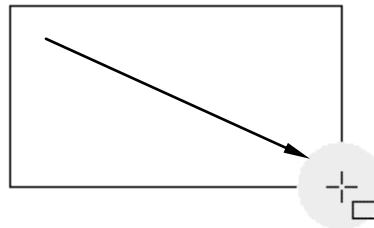
Semester Gasal	TEKNIK DASAR MENGGAMBAR	1x200 menit
No. JST/TBB/SBS211/13	Revisi : 00	Tgl. 01 Maret 2008
		Hal 2 dari 4

### b. Menggambar Kotak

- Klik  pada toolbox, klik dan draglah pada area kerja



klik 1

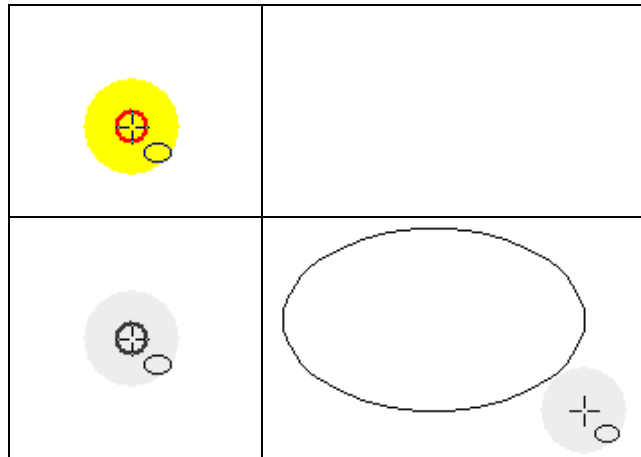


klik 2

*Note* : untuk membuat kotak yang sama sisi, *klik dan drag* sambil menekan tombol **Ctrl** pada keyboard


### c. Menggambar Ellips / Lingkaran

- Klik  pada toolbox, klik dan draglah pada area kerja

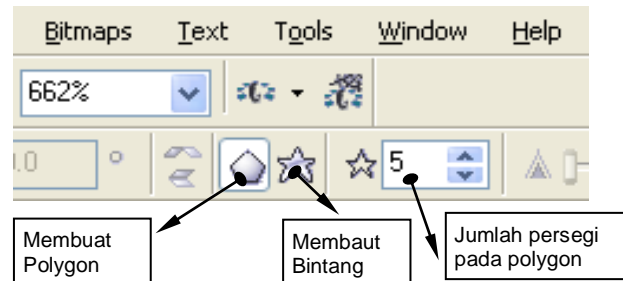
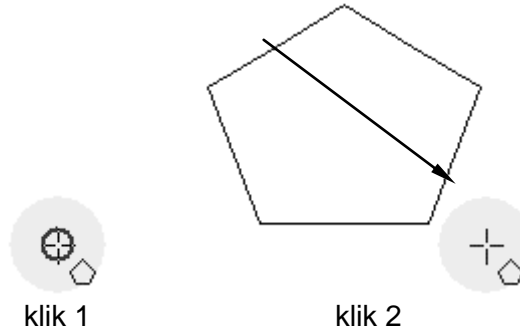


*Note* : untuk membuat lingkaran, *klik dan drag* sambil menekan tombol **Ctrl** pada keyboard



### d. Menggambar Persegi banyak

- Klik  pada toolbox, klik dan drag pada area kerja secara diagonal
- Jumlah persegi maupun bentuk polygon, dapat dimodifikasi dengan mengubah setting pada propertybar

Dibuat oleh : Sugiyem,S.Pd.	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh : Dr. Sri Wening
--------------------------------	---	------------------------------------




#### e. Mengubah ketebalan Outline

- Klik  pada toolbox, klik dan drag pada area kerja secara diagonal
- Klik  pada toolbox, pilih ketebalan garis yang diinginkan



## 1. Rotating dan Skewing

- Buat objek. Klik  dan lanjutkan klik dua kali pada objek, sehingga *handle* berubah menjadi (sekarang putar/skrewlah objek tsb)

