

LAPORAN PRAKTIKUM
GRAFIKA KOMPUTER
(Dosen : *Rio Priantama S.T., M.T.I.*)

Modul 2



Nama : Muhammad Rizal Nurfirdaus

NIM : 20230810088

Kelas : TINFC-2023-04

TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KUNINGAN

Praktikum

Praktikum : Menggambar Kotak

1. Praktikum 1

Source Code:

```
import matplotlib.pyplot as plt
import matplotlib.patches as patches

# Membuat sebuah figure dan axis
fig, ax = plt.subplots()

# Fungsi untuk menggambar kotak
def gambar_kotak(ukuran):
    """
    Menggambar kotak dengan panjang sisi yang ditentukan oleh parameter
    'ukuran'.

    Parameter:
        ukuran (int): Panjang sisi kotak.
    """

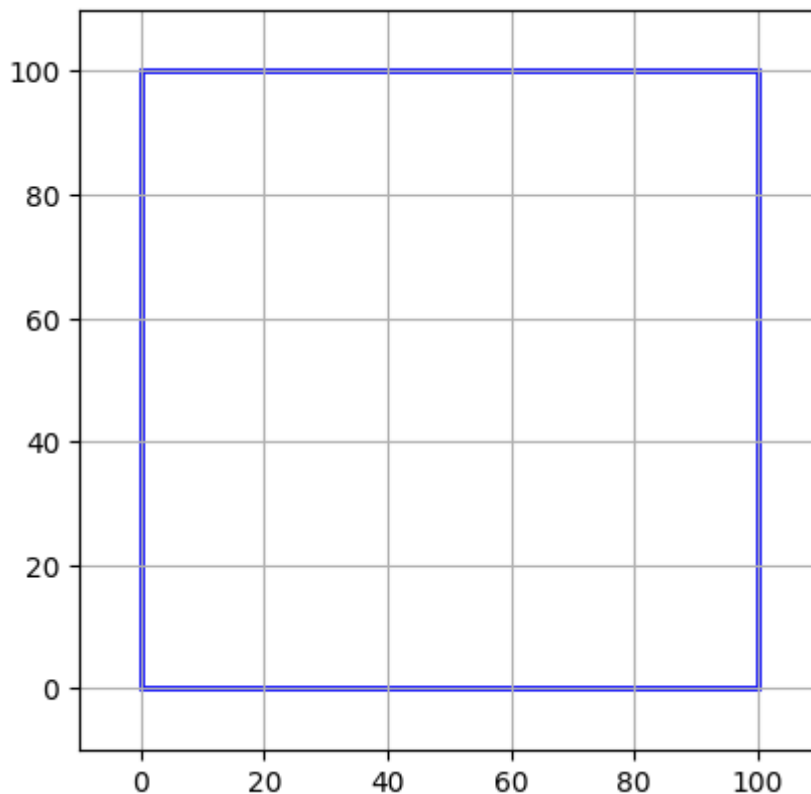
    # Menggambar persegi dengan ukuran tertentu
    kotak = patches.Rectangle((0, 0), ukuran, ukuran, edgecolor='blue',
facecolor='none', linewidth=2)
    ax.add_patch(kotak)

    # Mengatur batas-batas tampilan sumbu agar sesuai dengan ukuran
kotak
    ax.set_xlim(-10, ukuran + 10)
    ax.set_ylim(-10, ukuran + 10)

    # Menampilkan grid dan kotak
    plt.grid(True)
    plt.gca().set_aspect('equal', adjustable='box')
    plt.show()

# Memanggil fungsi untuk menggambar kotak dengan ukuran sisi 100 unit
gambar_kotak(100)
```

Hasil Run:



Analisis: Kode di atas merupakan program Python yang menggunakan pustaka **matplotlib** untuk menggambar sebuah **persegi** dengan panjang sisi tertentu. Program dimulai dengan membuat *figure* dan *axis* menggunakan `plt.subplots()`. Selanjutnya, fungsi `gambar_kotak(ukuran)` didefinisikan untuk menggambar persegi berdasarkan parameter ukuran, yang menentukan panjang sisi persegi. Di dalam fungsi tersebut, digunakan `patches.Rectangle((0, 0), ukuran, ukuran, ...)` untuk membuat persegi dengan titik awal di koordinat (0, 0). Warna garis tepi persegi ditetapkan menjadi biru (`edgecolor='blue'`), tanpa warna isi (`facecolor='none'`), dan dengan ketebalan garis 2 (`linewidth=2`). Kemudian, batas tampilan sumbu X dan Y diatur agar persegi terlihat jelas dengan menambahkan jarak 10 unit dari tepi melalui `ax.set_xlim` dan `ax.set_ylim`. Grid diaktifkan menggunakan `plt.grid(True)`, dan rasio aspek diatur agar proporsional menggunakan `set_aspect('equal')`, sehingga persegi tidak tampak terdistorsi. Akhirnya, `plt.show()` digunakan untuk menampilkan hasil gambar. Saat fungsi dipanggil dengan `gambar_kotak(100)`, program akan menampilkan sebuah persegi berukuran **100 unit** dengan garis tepi berwarna biru pada bidang koordinat.

2. Praktikum 2 : Membuat Lingkaran

Source Code:

```
import matplotlib.pyplot as plt
import matplotlib.patches as patches

# Membuat sebuah figure dan axis
fig, ax = plt.subplots()
```

```

# Fungsi untuk menggambar lingkaran
def gambar_lingkaran(radius):
    """
    Menggambar lingkaran dengan radius yang ditentukan oleh parameter
    'radius'.

    Parameter:
        radius (int): Radius lingkaran.
    """

    # Menggambar lingkaran dengan radius tertentu
    lingkaran = patches.Circle((0, 0), radius, edgecolor='blue',
                                facecolor='none', linewidth=2)
    ax.add_patch(lingkaran)

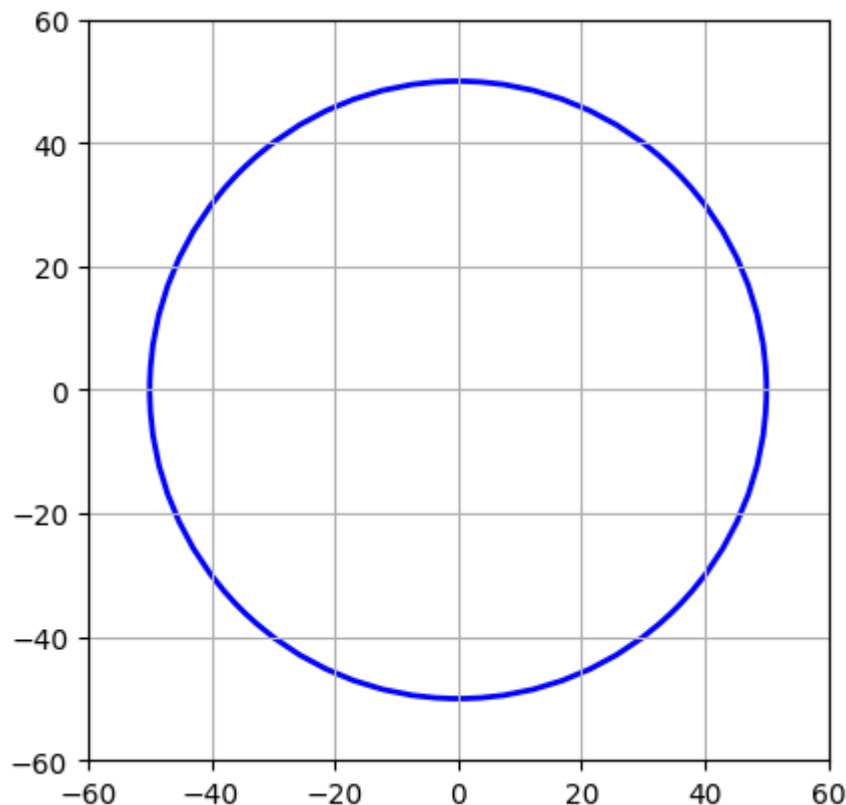
    # Mengatur batas-batas tampilan sumbu agar sesuai dengan radius
    lingkaran
    ax.set_xlim(-radius - 10, radius + 10)
    ax.set_ylim(-radius - 10, radius + 10)

    # Menampilkan grid dan lingkaran
    plt.grid(True)
    plt.gca().set_aspect('equal', adjustable='box')
    plt.show()

# Memanggil fungsi untuk menggambar lingkaran dengan radius 50 unit
gambar_lingkaran(50)

```

Hasil Run:



Analisis: Kode di atas merupakan program Python yang menggunakan pustaka **matplotlib** untuk menggambar sebuah **lingkaran** dengan jari-jari tertentu. Program dimulai dengan membuat *figure* dan *axis* menggunakan `plt.subplots()`. Selanjutnya, didefinisikan fungsi `gambar_lingkaran(radius)` yang berfungsi untuk menggambar lingkaran berdasarkan nilai parameter `radius`. Di dalam fungsi ini, objek `patches.Circle((0, 0), radius, ...)` digunakan untuk membuat lingkaran dengan pusat di titik (0, 0) dan jari-jari sebesar nilai `radius`. Warna tepi lingkaran diatur menjadi biru (`edgecolor='blue'`), tanpa warna isi (`facecolor='none'`), dan dengan ketebalan garis sebesar 2 (`linewidth=2`). Setelah lingkaran ditambahkan ke bidang gambar menggunakan `ax.add_patch(lingkaran)`, batas tampilan sumbu X dan Y diatur dengan menambahkan jarak 10 unit di luar radius agar lingkaran terlihat utuh menggunakan `ax.set_xlim` dan `ax.set_ylim`. Selain itu, `plt.grid(True)` digunakan untuk menampilkan garis grid, dan `plt.gca().set_aspect('equal', adjustable='box')` memastikan bahwa sumbu X dan Y memiliki skala yang sama sehingga lingkaran tidak tampak elips. Terakhir, `plt.show()` digunakan untuk menampilkan hasil gambar. Saat fungsi dipanggil dengan `gambar_lingkaran(50)`, program akan menampilkan sebuah **lingkaran dengan jari-jari 50 unit** dan garis tepi berwarna biru secara proporsional pada bidang koordinat.

3. Praktikum 3 : Membuat Segitiga

Source Code:

```
import matplotlib.pyplot as plt
import matplotlib.patches as patches
```

```

# Membuat sebuah figure dan axis
fig, ax = plt.subplots()

# Fungsi untuk menggambar segitiga
def gambar_segitiga(panjang_sisi):

    # Menghitung koordinat titik-titik segitiga
    t1 = (0, 0)
    t2 = (panjang_sisi, 0)
    t3 = (panjang_sisi / 2, (panjang_sisi * (3 ** 0.5)) / 2) # Tinggi
    segitiga sama sisi

    # Membuat objek segitiga dengan koordinat yang dihitung
    segitiga = patches.Polygon([t1, t2, t3], closed=True,
    edgecolor='blue', facecolor='none', linewidth=2)
    ax.add_patch(segitiga)

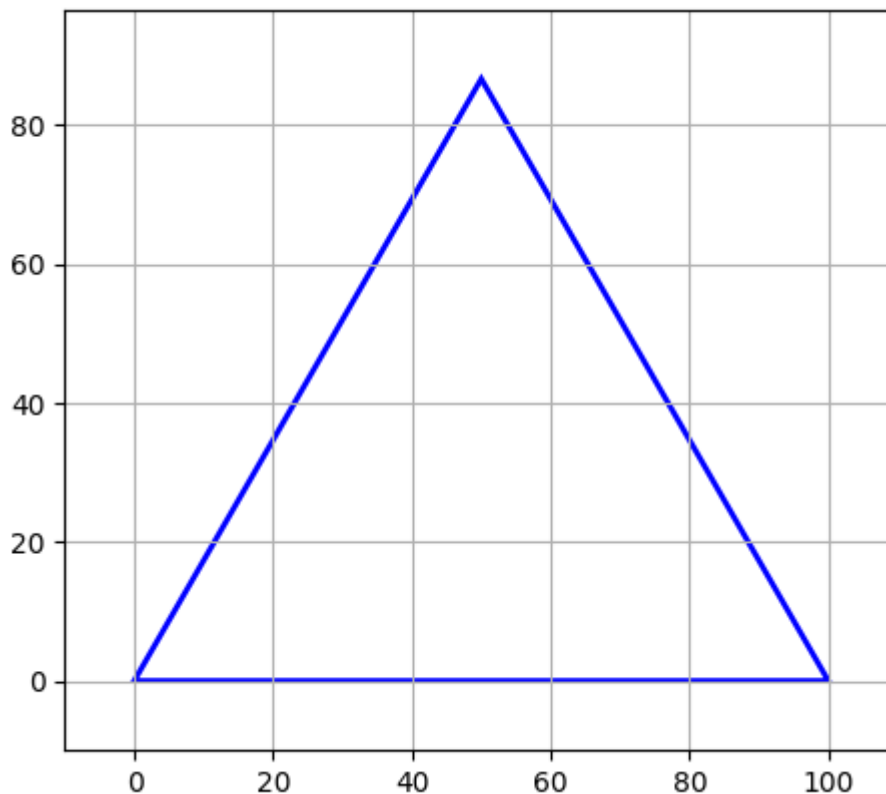
    # Mengatur batas-batas tampilan sumbu agar sesuai dengan ukuran
    segitiga
    ax.set_xlim(-10, panjang_sisi + 10)
    ax.set_ylim(-10, (panjang_sisi * (3 ** 0.5)) / 2 + 10)

    # Menampilkan grid dan segitiga
    plt.grid(True)
    plt.gca().set_aspect('equal', adjustable='box')
    plt.show()

# Memanggil fungsi untuk menggambar segitiga dengan panjang sisi 100
unit
gambar_segitiga(100)

```

Hasil Run:



Analisis: Kode di atas merupakan program Python yang menggunakan pustaka **matplotlib** untuk menggambar sebuah **segitiga sama sisi** dengan panjang sisi tertentu. Program diawali dengan membuat *figure* dan *axis* menggunakan `plt.subplots()`. Kemudian, fungsi `gambar_segitiga(panjang_sisi)` didefinisikan untuk menggambar segitiga berdasarkan nilai parameter `panjang_sisi`. Di dalam fungsi tersebut, tiga titik utama segitiga dihitung: titik pertama (0, 0) sebagai alas kiri, titik kedua (`panjang_sisi`, 0) sebagai alas kanan, dan titik ketiga (`panjang_sisi / 2`, (`panjang_sisi * (3 ** 0.5) / 2`) sebagai puncak segitiga, di mana rumus (`panjang_sisi * $\sqrt{3}$ / 2`) digunakan untuk menentukan tinggi segitiga sama sisi. Selanjutnya, objek segitiga dibuat menggunakan `patches.Polygon()` dengan parameter koordinat ketiga titik tersebut. Warna tepi segitiga diatur menjadi biru (`edgecolor='blue'`), tanpa warna isi (`facecolor='none'`), dan dengan ketebalan garis 2 (`linewidth=2`). Setelah itu, segitiga ditambahkan ke bidang gambar menggunakan `ax.add_patch(segitiga)`. Batas tampilan sumbu X dan Y disesuaikan agar segitiga terlihat proporsional dengan menambahkan jarak 10 unit di sekelilingnya. Grid diaktifkan melalui `plt.grid(True)`, dan aspek rasio dibuat sama (`set_aspect('equal')`) agar bentuk segitiga tidak terdistorsi. Terakhir, `plt.show()` digunakan untuk menampilkan hasil gambar. Saat fungsi dipanggil dengan `gambar_segitiga(100)`, program akan menampilkan sebuah **segitiga sama sisi berukuran 100 unit** dengan garis tepi berwarna biru pada bidang koordinat.

4. Praktikum 4 : Membuat Persegi Panjang

Source Code:

```
import matplotlib.pyplot as plt
```

```

import matplotlib.patches as patches

# Membuat sebuah figure dan axis
fig, ax = plt.subplots()

# Fungsi untuk menggambar persegi panjang
def gambar_persegi_panjang(lebar, tinggi):
    """
    Menggambar persegi panjang dengan lebar dan tinggi yang ditentukan.

    Parameter:
        lebar (int): Lebar persegi panjang.
        tinggi (int): Tinggi persegi panjang.
    """

    # Membuat objek persegi panjang dengan lebar dan tinggi tertentu
    persegi_panjang = patches.Rectangle((0, 0), lebar, tinggi,
    edgecolor='blue', facecolor='none', linewidth=2)
    ax.add_patch(persegi_panjang)

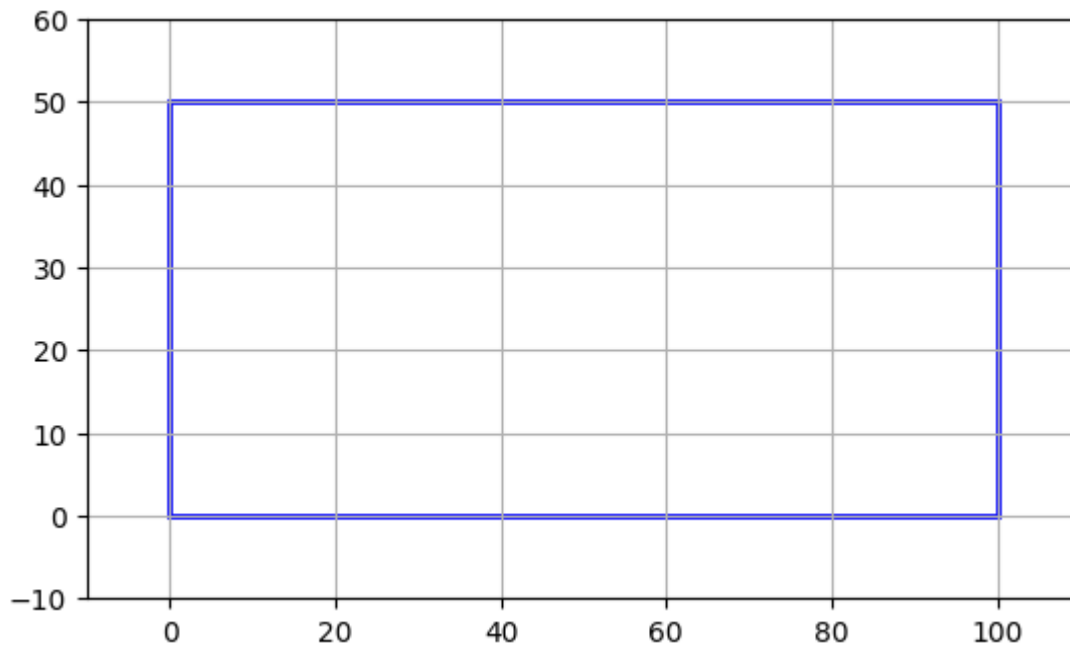
    # Mengatur batas-batas tampilan sumbu agar sesuai dengan ukuran
    persegi panjang
    ax.set_xlim(-10, lebar + 10)
    ax.set_ylim(-10, tinggi + 10)

    # Menampilkan grid dan persegi panjang
    plt.grid(True)
    plt.gca().set_aspect('equal', adjustable='box')
    plt.show()

# Memanggil fungsi untuk menggambar persegi panjang dengan lebar 100
unit dan tinggi 50 unit
gambar_persegi_panjang(100, 50)

```

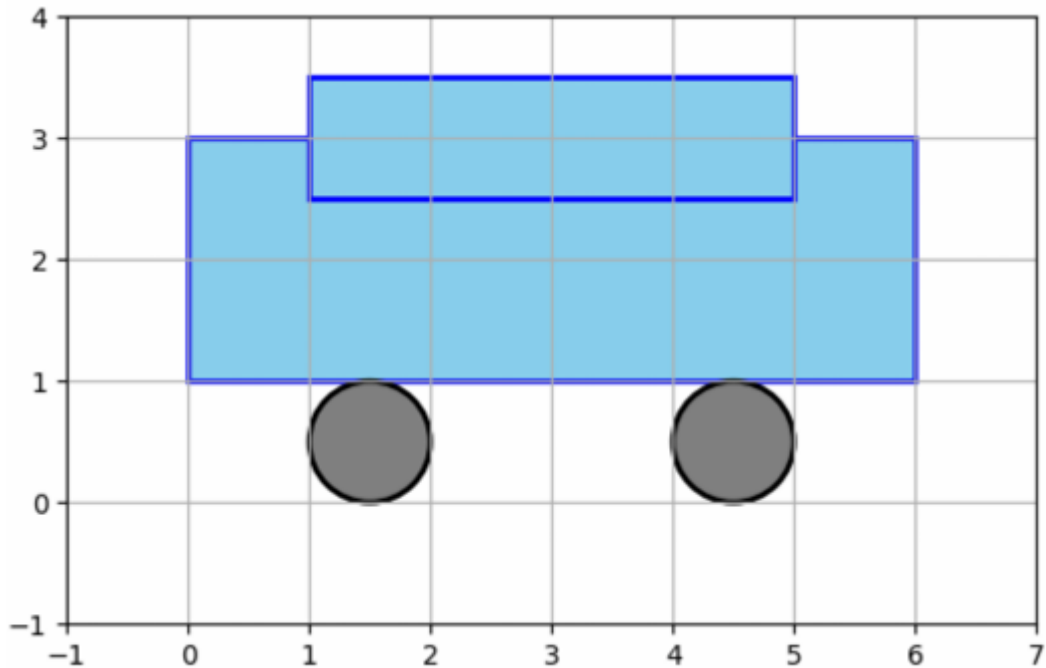

Hasil Run :



Analisis: Kode di atas merupakan program Python yang menggunakan pustaka **matplotlib** untuk menggambar sebuah **persegi panjang** dengan ukuran lebar dan tinggi yang dapat ditentukan. Program dimulai dengan membuat *figure* dan *axis* menggunakan `plt.subplots()`. Selanjutnya, fungsi `gambar_persegi_panjang(lebar, tinggi)` didefinisikan untuk menggambar persegi panjang berdasarkan parameter lebar dan tinggi. Di dalam fungsi tersebut, objek persegi panjang dibuat menggunakan `patches.Rectangle((0, 0), lebar, tinggi, ...)`, di mana titik awal berada pada koordinat (0, 0), dan persegi panjang terbentuk dengan ukuran sesuai nilai parameter. Warna garis tepi diatur menjadi biru (`edgecolor='blue'`), tanpa warna isi (`facecolor='none'`), serta memiliki ketebalan garis sebesar 2 (`linewidth=2`). Setelah objek ditambahkan ke bidang gambar menggunakan `ax.add_patch(persegi_panjang)`, batas tampilan sumbu X dan Y diatur agar persegi panjang terlihat proporsional dan tidak terpotong, dengan memberikan jarak tambahan 10 unit pada setiap sisi melalui `ax.set_xlim` dan `ax.set_ylim`. Garis grid diaktifkan menggunakan `plt.grid(True)`, dan aspek rasio diatur sama dengan `plt.gca().set_aspect('equal', adjustable='box')` agar bentuk persegi panjang tampak sesuai skala sebenarnya. Terakhir, `plt.show()` digunakan untuk menampilkan hasil gambar. Ketika fungsi dipanggil dengan `gambar_persegi_panjang(100, 50)`, program akan menampilkan **persegi panjang berukuran lebar 100 unit dan tinggi 50 unit** dengan garis tepi berwarna biru pada bidang koordinat.

LATIHAN/TUGAS

1. Buatlah kode program sederhana untuk menggambar mobil seperti gambar berikut:



Source Code:

```
# Tugas 1
import matplotlib.pyplot as plt
import matplotlib.patches as patches

# Membuat figure dan axis untuk menggambar
fig, ax = plt.subplots(figsize=(8, 6)) # Ukuran figure agar lebih proporsional

# --- Menggambar Bagian Badan Mobil (Persegi Panjang Besar) ---
# Dimulai dari (x, y) = (0, 1)
# Lebar = 6, Tinggi = 2
badan_mobil = patches.Rectangle(
    (0, 1),
    6,
    2,
    edgecolor='blue',
    facecolor='skyblue', # Menggunakan skyblue seperti pada gambar
    linewidth=2
)
ax.add_patch(badan_mobil)

# --- Menggambar Bagian Kabin Mobil (Persegi Panjang Kecil di Atas) ---
# Dimulai dari (x, y) = (1.5, 2.5)
# Lebar = 3, Tinggi = 1
kabin_mobil = patches.Rectangle(
    (1.5, 2.5),
```

```

3,
1,
edgecolor='black',
facecolor='red', # Menggunakan skyblue
linewidth=2
)
ax.add_patch(kabin_mobil)

# --- Menggambar Roda Kiri (Lingkaran) ---
# Pusat = (1.5, 0.5), Radius = 0.5
roda_kiri = patches.Circle(
    (1.5, 0.5),
    0.5,
    edgecolor='black',
    facecolor='dimgrey', # Abu-abu gelap untuk roda
    linewidth=2
)
ax.add_patch(roda_kiri)

# --- Menggambar Roda Kanan (Lingkaran) ---
# Pusat = (4.5, 0.5), Radius = 0.5
roda_kanan = patches.Circle(
    (4.5, 0.5),
    0.5,
    edgecolor='black',
    facecolor='dimgrey',
    linewidth=2
)
ax.add_patch(roda_kanan)

# --- Pengaturan Tampilan Plot ---

# Mengatur batas-batas sumbu X dan Y agar sesuai dengan gambar dan grid
ax.set_xlim(-1, 7) # Dari -1 sampai 7 seperti pada gambar
ax.set_ylim(-1, 4) # Dari -1 sampai 4 seperti pada gambar

# Menampilkan grid
ax.grid(True, linestyle='-', linewidth=0.5, color='lightgrey') # Grid
yang lebih halus

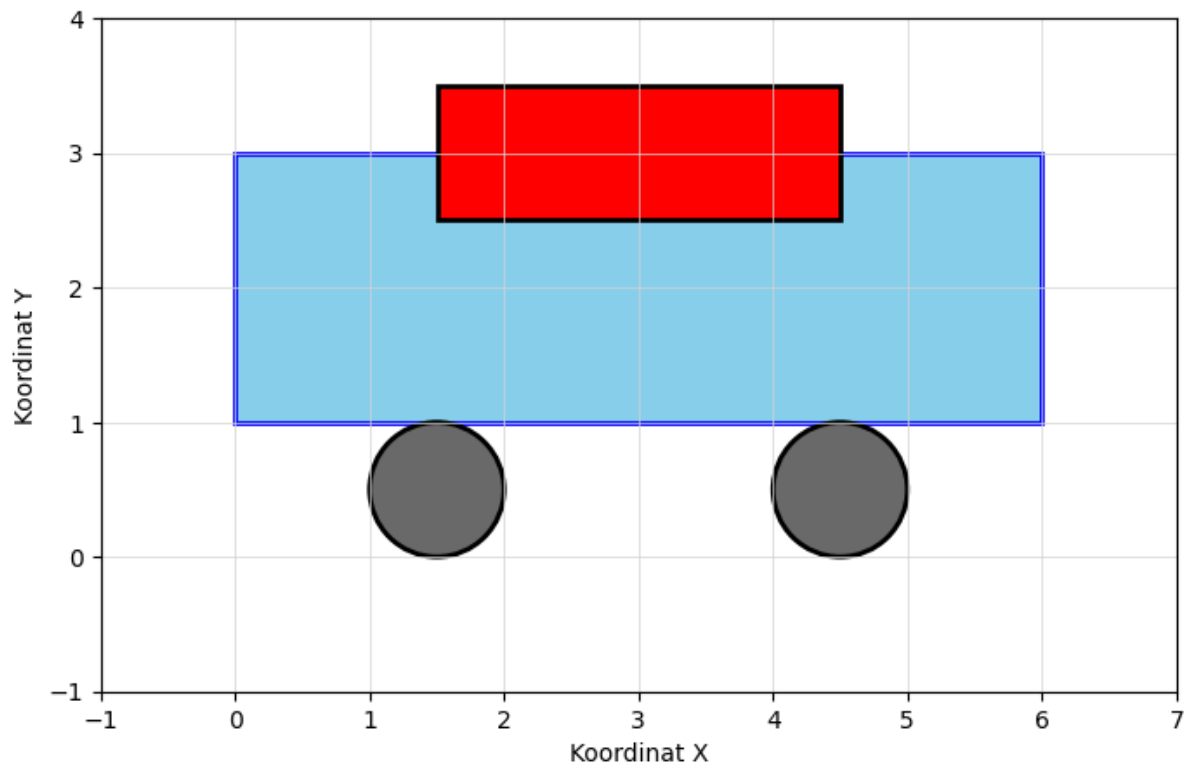
# Mengatur aspek rasio agar sumbu X dan Y memiliki skala yang sama
# Ini penting agar lingkaran dan persegi panjang terlihat proporsional
ax.set_aspect('equal', adjustable='box')

# Menambahkan label sumbu
plt.xlabel("Koordinat X")
plt.ylabel("Koordinat Y")

```

```
# Menampilkan plot  
plt.show()
```

Hasil Run :



Analisis: Kode di atas merupakan program Python yang menggunakan pustaka **matplotlib** untuk menggambar sebuah **mobil sederhana dua dimensi** menggunakan kombinasi bentuk dasar seperti **persegi panjang** dan **lingkaran**. Program diawali dengan pembuatan *figure* dan *axis* berukuran 8×6 inci agar gambar terlihat proporsional. Selanjutnya, bagian **badan mobil** dibuat dengan objek persegi panjang berwarna biru muda menggunakan `patches.Rectangle((0, 1), 6, 2, ...)`, yang merepresentasikan bagian utama mobil. Di atasnya, dibuat **kabin mobil** yang berwarna merah juga berbentuk persegi panjang dengan ukuran lebih kecil `((1.5, 2.5), 3, 1)`, menggambarkan bagian tempat pengemudi.

Selain itu, dua **roda mobil** digambar menggunakan `patches.Circle()` dengan pusat di koordinat (1.5, 0.5) dan (4.5, 0.5), masing-masing memiliki jari-jari 0.5 dan diberi warna abu-abu gelap agar tampak seperti roda asli. Setelah semua komponen ditambahkan, tampilan sumbu diatur agar proporsional melalui `ax.set_xlim`, `ax.set_ylim`, dan `ax.set_aspect('equal')`, sementara grid ditampilkan agar posisi objek lebih jelas. Akhirnya, program menampilkan visualisasi mobil sederhana dengan proporsi yang seimbang dan elemen-elemen yang tersusun rapi pada bidang koordinat, lengkap dengan warna, garis tepi, dan label sumbu yang membuat tampilannya informatif serta mudah dipahami.