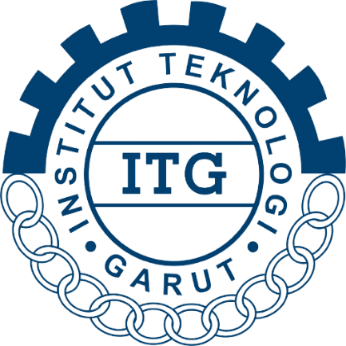
**LAPORAN PRATIKUM GRAFIK KOMPUTER**

Diajukan untuk memenuhi Tugas mata kuliah Pratikum Grafik Komputer

**PLANET**

Dosen Pengampu : Sri Rahayu, M.Kom

Instruktur Pratikum : Arul Budi Kalimat, S.Kom



Disusun oleh

Kelompok : 4

Jujun Munawar

2306148

M Jafar Sopian

2306160

Pitri Fatonah

2306150

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA JURUSAN ILMU KOMPUTER**

**INSTITUT TEKNOLOGI GARUT 2024**

# KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan Laporan Praktikum Grafik Komputer ini. Laporan ini dibuat sebagai salah satu tugas dari mata kuliah Jaringan Komputer, dengan tujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang Materi Open GL ini.

Kami mengucapkan terima kasih kepada dosen pengampu Sri Rahayu, M.Kom, instruktur praktikum Arul Budi Kalimat, S.Kom, para asisten pembimbing, Dzulkifli P.S dan rekan lainnya yang telah meluangkan waktu serta memberikan bimbingan hingga laporan ini terselesaikan, serta semua pihak yang telah mendukung dalam penyusunan laporan ini.

Kami menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan, untuk itu kami mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang.

Garut, 13 Januari 2025

Penulis

# DAFTAR ISI

[KATA PENGANTAR i](#_Toc187698626)

[DAFTAR ISI ii](#_Toc187698627)

[DAFTAR GAMBAR iii](#_Toc187698628)

[BAB I PENDAHULUAN 1](#_Toc187698629)

[1.1 Latar Belakang 1](#_Toc187698630)

[1.2 Rumusan Masalah 1](#_Toc187698631)

[1.3 Tujuan 1](#_Toc187698632)

[BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2](#_Toc187698633)

[2.1 OpenGL 2](#_Toc187698634)

[2.2 Konfigurasi OpenGL pada Dev C++ 2](#_Toc187698635)

[2.3 Cara Kerja OpenGL 5](#_Toc187698636)

[2.4 PLANET Di OpenGL 5](#_Toc187698637)

[BAB III HASIL 6](#_Toc187698638)

[3.1 Source Code 6](#_Toc187698639)

[3.2 Output 6](#_Toc187698640)

[3.3 Penjelasan 6](#_Toc187698641)

[BAB IV 7](#_Toc187698642)

[4.1. Kesimpulan 7](#_Toc187698643)

[DAFTAR PUSTAKA 8](#_Toc187698644)

# DAFTAR GAMBAR

[Gambar 1 Open GL 2](#_Toc187698601)

[Gambar 2 Tampilan awal 2](#_Toc187698602)

[Gambar 3 Lembaran baru 3](#_Toc187698603)

[Gambar 4 Project 3](#_Toc187698604)

[Gambar 5 Pemberian nama file 4](#_Toc187698605)

[Gambar 6 Konfigurasi 4](#_Toc187698606)

[Gambar 7 Parameter 5](#_Toc187698607)

# BAB I PENDAHULUAN

## Latar Belakang

Bagian ini menjelaskan mengapa topik yang dibahas dalam laporan ini penting. Jelaskan konteks praktikum dan mengapa praktikum tersebut dilakukan. sertakan referensi minimal 3 dari Jurnal/Buku.

## Rumusan Masalah

* + 1. Apa yang dimaksud dengan OpenGL ?
    2. Bagaimana cara mengkonfigurasi OpenGL pada Dev C++
    3. Bagaimana cara kerja dari OpenGL ?
    4. Bagaimana membuat ***Planet*** dalam OpenGL

## Tujuan

* + 1. Mengethaui apa itu OpenGL
    2. Mengetahui cara mengkonfigurasi OpenGL pada Dev C++
    3. Mengetahui cara kerja dari OpenGL
    4. Mengetahui cara pembuatan ***Planet*** dalam OpenGL

# BAB II TINJAUAN PUSTAKA

## OpenGL

A blue sign with white text

Description automatically generatedOpenGL, atau Open Graphics Library, adalah antarmuka pemrograman aplikasi (API) yang banyak digunakan yang dirancang untuk merender grafik 2D dan 3D. Ini berfungsi sebagai alat penting dalam berbagai bidang, khususnya dalam pengembangan game, desain berbantuan komputer (CAD), dan visualisasi ilmiah.

Gambar 1 Open GL

## Konfigurasi OpenGL pada Dev C++

Langkah-langakah Konfigurasi Open GL :

1. A screenshot of a computer

   Description automatically generatedBuka terlebih dahulu aplikasi Dev c++.

Gambar 2 Tampilan awal

1. A screenshot of a computer

   Description automatically generatedKlik file -> pilih New -> Project.

Gambar 3 Lembaran baru

1. A screenshot of a computer

   Description automatically generatedSetelah itu pilih Console Application lalu ok.

Gambar 4 Project

1. Ubah nama file sesuai yang di ingin kan contoh: “test”.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Gambar 5 Pemberian nama file

1. A computer screen shot of a black screen

   Description automatically generatedSetelah tampilan seperti ini pilih pada tanda panah yang di tunjuk.

Gambar 6 Konfigurasi

1. A screenshot of a computer

   Description automatically generatedDhPilih parameter dan ketik parameter seperti di bawah agar open Gl dapat berjalan di Dev c++.

Gambar 7 Parameter

## Cara Kerja OpenGL

Sebelum menggunakan OpenGL, langkah pertama adalah inisialisasi, termasuk pengaturan viewport dengan glViewport dan perspektif dengan gluPerspective. Objek digambar menggunakan primitif dasar seperti titik, garis, dan poligon dengan glBegin dan glEnd. Transformasi dilakukan menggunakan fungsi seperti glTranslatef, glRotatef, dan glScalef untuk memindahkan, memutar, atau mengubah ukuran objek. Setelah itu, tahap rasterisasi mengubah primitif menjadi piksel pada framebuffer, dan operasi fragment memperbarui framebuffer dengan mencampur warna serta menerapkan efek visual seperti z-buffering. Akhirnya, gambar ditampilkan di layar menggunakan perintah seperti glFlush.

## PLANET Di OpenGL

Planet adalah salah satu benda besar yang berputar mengelilingi Matahari dalam tata surya. Dalam OpenGL, kita bebas mengekspresikan ide dan menciptakan berbagai objek, seperti planet. Kami dapat membuat sebuah planet dengan menambahkan kombinasi elemen visual dan logika agar simulasi tata surya berjalan dengan lancar dan terlihatiirealistis.

# BAB III HASIL

## Source Code

Untuk Source code kalian masukan source code yang telah kalian buat lalu masukan ke dalam kolom dibawah ini :

|  |
| --- |
| #include <iostream>  /\* run this program using the console pauser or add your own getch, system("pause") or input loop \*/  int main(int argc, char\*\* argv) {  return 0;  } |

Ketentuan dari penulisan source code menggunakan :  
Font Courier New dengan ukuran font 11

## Output

Berikan gambar screenshot dari hasil source code diatas dengan deskripsi.

## Penjelasan

Berikan penjelasan dari source code kalian, dan jelaskan output yang dihasilkan ? mengapa source code yang ada menghasilkan output seperti itu? Jelaskan dengan deskripsi paragraph dan poin-poin

# BAB IV

## Kesimpulan

Di bagian ini, rangkum hasil dari praktikum. Berikan kesimpulan tentang apakah tujuan praktikum tercapai dan apa yang dipelajari

# DAFTAR PUSTAKA

Cantumkan semua referensi yang digunakan dalam laporan, baik itu buku, atau jurnal yang mendukung praktikum mengguakan mendeley. Gunakan format referensi sesuai aturan yang ditentukan yaitu IEE.