



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**PAMERAN 2D&3D SENI BUDAYA INDONESIA
MALAYSIA**

SKRIPSI

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Felix Immanuel

1907433008

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

2023



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Felix Immanuel
NIM : 1907433008
Jurusan / Program Studi : Teknik Informatika dan Komputer / Teknik Multimedia Digital
Judul Skripsi : PAMERAN 2D&3D SENI BUDAYA INDONESIA MALAYSIA

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar – benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara – cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri – ciri plagiat dan bentuk – bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok, 29 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Felix Immanuel

NIM 1907433008



Hak Cipta :



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Felix Immanuel
NIM : 1907433008
Program Studi : Teknik Informatika dan Komputer / Teknik
Multimedia Digital
Judul Skripsi : PAMERAN 2D&3D SENI BUDAYA INDONESIA
MALAYSIA
Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Selasa, Tanggal 29,
Bulan Agustus, Tahun 2023 dan dinyatakan LULUS.

Disahkan oleh

Pembimbing I : (Assoc. Prof. Rosnah Amal Binti Wan ()
Abd. Razak.)
Penguji I : (Assoc. Prof. Rosnah Amal Binti Wan ()
Abd. Razak.)

POLITEKNIK
NEGERI
Mengetahui :
Jurusan Teknik Informatika dan Komputer
JAKARTA
Ketua



Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom.

NIP 197908032003122003



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

KATA PENGANTAR

Pertama dan terutama, penulis mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul Pameran Seni dan Budaya Indonesia dan Malaysia 2D & 3D pada Platform Pameran Virtual. Penulisan ini diwajibkan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan. Dengan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak penyelesaian tugas akhir ini menjadi lebih mudah untuk penulis selesaikan. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas dukungan tersebut kepada:

1. Pn. Rosnah Amal Binti Wan Abd Razak selaku dosen pembimbing dari Asia e University yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk membimbing penulis dalam menyusun laporan akhir ini;
2. Seluruh dosen pengajar di jurusan TIK baik di Asia e University maupun di Politeknik Negeri Jakarta yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing penulis dalam pembuatan laporan akhir dan tugas akhir ini.
3. Orang tua dan keluarga yang telah membantu secara materiil dan non materiil.

Penulis juga menyadari bahwa masih ada kekurangan dalam penulisan makalah ini. Saya berharap para pembaca dapat memberikan saran yang membangun untuk perbaikan penulisan makalah ini dan menambah pengetahuan para pembaca. Semoga skripsi ini dapat menjadi ilmu dan bermanfaat sampai kapanpun.

Depok, 23 Agustus 2023

Felix Immanuel



SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Felix Immanuel
NIM : 1907433008
Jurusan / Program Studi : Teknik Informatika dan Komputer / Teknik Multimedia Digital

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non – Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul :

PAMERAN 2D&3D SENI BUDAYA INDONESIA MALAYSIA

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non – Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta Berhak menyimpan, mengalihmediakan / formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 29 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan

Felix Immanuel
NIM 1907433008

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



ABSTRAK

Indonesia dan Malaysia memiliki budaya dan tradisi yang mirip dan saling mempengaruhi satu sama lain karena keduanya memiliki sejarah dan kehidupan yang berkaitan erat. Sebagai upaya untuk memperkenalkan dan mempererat hubungan antara kedua negara, diadakanlah pameran 2D&3D yang menyoroti kesamaan budaya dan tradisi antara Indonesia dan Malaysia. Dalam pameran ini, pengunjung dapat mempelajari sejarah, kepercayaan, seni, dan budaya masyarakat dari kedua negara secara interaktif. Harapannya, pameran ini dapat mempermudah akses bagi masyarakat Indonesia dan Malaysia dan dapat meningkatkan pemahaman dan rasa saling menghargai antara masyarakat Indonesia dan Malaysia, serta menginspirasi generasi muda untuk melestarikan warisan budaya yang sangat berharga ini. Dalam pembuatan pameran virtual ini kami menggunakan Metode MDLC. Untuk mendukung tujuan pameran virtual ini, diperlukan beberapa aset 3D & 2D. Aset-aset ini nantinya akan digunakan untuk mempermudah pengguna dalam memahami lebih dalam mengenai seni yang akan ditampilkan dalam pameran virtual nantinya.

Kata kunci : Pameran Virtual, Aset 2D, Pemodelan 3D, Budaya, Seni, Malaysia, Indonesia

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengummikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.4 Sistematika Penulisan.....	2
BAB II	4
2.1 Pameran Virtual.....	4
2.2 Indonesia dan Malaysia.....	4
2.3 Seni Budaya.....	4
2.4 Tiga Dimensi	6
2.5 Unity	6
BAB III.....	6
3.1 Rancangan Penelitian	7
3.2 Objek Penelitian	8
BAB IV	9



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengummikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4.1 Analisis Kebutuhan	9
4.2 Konsep.....	9
4.3 Flowchart.....	10
4.4 Storyboard	10
4.4.1 Pembuatan Aset 2D	13
4.4.2 Pembuatan Aset 3D	13
4.4.3 Audio	13
4.5 Exhibition Hall	14
4.6 Design Antarmuka Pengguna	16
4.7 Membangun Aplikasi	19
4.8 Alpha Testing	19
4.9 Pendistribusian	19
BAB V.....	20
5.1 Simpulan.....	20
5.2 Saran.....	20
DAFTAR PUSTAKA	21
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	22
LAMPIRAN.....	23



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Data Flow Diagram (DFD)	10
Gambar 4.2.....	14
Gambar 4.3.....	15
Gambar 4.4.....	15
Gambar 4.5.....	16
Gambar 4.6.....	16
Gambar 4.7.....	17
Gambar 4.8.....	18
Gambar 4.9.....	18
Gambar 4.10.....	19
Gambar 4.11.....	19





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan Makanan Khas	5
Tabel 3.1 Multimedia Development Life Cycle (MDLC)	7
Tabel 4.1 Story Board	10
Tabel 4.2 Audio.....	13





BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pameran seni budaya 3D dan 2D adalah bentuk pameran seni yang menampilkan karya seni yang dirancang dengan teknologi 3D atau 2D. Pameran ini dapat berisi tentang seni, budaya, dan kuliner dari 2 negara yang saling mempengaruhi satu sama lain.

Pameran seni budaya 3D dan 2D memiliki banyak manfaat bagi generasi muda saat ini, antara lain:

- Meningkatkan minat dan apresiasi terhadap seni dan budaya: Pameran seni budaya 3D dan 2D dapat memperkenalkan dan meningkatkan minat generasi muda terhadap seni dan budaya. Melalui pameran ini, mereka dapat melihat dan merasakan keindahan seni secara langsung, serta mempelajari sejarah dan makna dari karya seni tersebut.
- Memperluas wawasan: Pameran seni budaya 3D dan 2D juga dapat membantu generasi muda untuk memperluas wawasan dan pengetahuan mereka tentang seni dan budaya kedua negara.
- Menginspirasi dan memotivasi: Pameran seni budaya 3D dan 2D dapat menjadi sumber inspirasi dan motivasi bagi generasi muda yang tertarik dengan seni. Melalui pameran ini, mereka dapat melihat dan belajar dari karya-karya seni yang dihasilkan oleh kedua negara.

Pameran seni budaya 3D dan 2D dapat diselenggarakan secara virtual. Pameran ini dapat diakses melalui situs web atau aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk melihat karya seni dengan lebih mudah. Pengunjung juga dapat menemukan informasi tentang karya seni dan seniman yang terlibat dalam pameran. Selain itu, pameran seni budaya 3D dan 2D juga dapat menarik minat pengunjung dan memberikan wawasan yang lebih luas.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1.2 Perumusan Masalah

Mendengar kata seni dan budaya sering dianggap ketinggalan jaman atau kuno oleh sebagian orang. Kesadaran masyarakat akan seni dan budaya sering kali terabaikan karena pameran seni dan budaya hanya diadakan di tempat-tempat tertentu saja. Membuat pameran seni dan budaya yang mencakup dua negara cukup sulit selain biayanya yang mahal karena harus diadakan di dua lokasi. Memindahkan karya seni dari satu tempat ke tempat lain dianggap kurang efektif dan efisien

1.3 Tujuan dan Manfaat

Karena kurangnya pengetahuan tentang seni dan budaya yang saling berhubungan antara Indonesia dan Malaysia, maka dibuatlah pameran virtual berbasis 2D dan 3D. Dengan adanya pameran 2D & 3D ini, diharapkan para pengguna dari berbagai negara antara Indonesia dan Malaysia dapat dengan mudah mengakses dan mengetahui setiap seni dan budaya masing-masing negara yang mempererat hubungan Indonesia dan Malaysia satu sama lain.

1.4 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang informasi umum yaitu latar belakang penelitian, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi penelitian terkait yang sebelumnya telah dilakukan dan teori yang diambil dari beberapa artikel yang berupa pengertian dan definisi.

BAB III METODE PENELITIAN



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Bab ini berisi tentang metode yang akan digunakan dalam mengumpulkan data dan jenis penelitian yang akan dilakukan. Penjabaran proses bagaimana penelitian tersebut akan dilakukan dan objek penelitian

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan berisi mengenai perancangan dan realisasi dalam penelitian ini dan melakukan pengujian serta analisis dari pengujian yang telah dilakukan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran terhadap penelitian yang telah dilakukan yang memberikan masukan terhadap pengembangan penelitian tersebut.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Pameran virtual budaya dan seni Indonesia dan Malaysia merupakan platform digital interaktif yang mempromosikan dan melestarikan budaya dan warisan kedua negara. Melalui gambar 3D yang imersif dan sumber daya pendidikan, pameran ini menawarkan kesempatan kepada khalayak global untuk menjelajahi dan menghargai kekayaan budaya Indonesia dan Malaysia. Pengunjung dapat terlibat dalam pameran dengan menjelajahi ruang virtual, melihat stan dari berbagai sudut, dan berpotensi berinteraksi dengan lingkungan. Selain itu, mereka juga dapat mengakses informasi tambahan tentang setiap stan, meningkatkan pemahaman mereka tentang makna seni budaya kedua negara.

5.2 Saran

Saran bagi penelitian selanjutnya adalah untuk mendalami dan merinci dampak serta efektivitas pameran seni budaya 3D dan 2D dalam memperkenalkan kebudayaan Indonesia dan Malaysia kepada masyarakat, khususnya remaja dan anak-anak. Mengintegrasikan pendekatan interaktif dengan elemen desain yang mendalam dan menarik dapat menjadi langkah maju dalam menghadirkan pengalaman yang mendalam dan mengasikkan bagi pengunjung. Dalam konteks ini, penelitian dapat mempertimbangkan penggunaan alat pengukuran dan evaluasi yang lebih canggih, seperti survei pra dan pasca pameran, serta pengukuran partisipasi dan pemahaman jangka panjang. Pendekatan ini akan memberikan wawasan yang lebih dalam tentang bagaimana pameran seni budaya dalam format 3D dan 2D mampu membentuk persepsi masyarakat terhadap kebudayaan kedua negara secara lebih luas. Selain itu, kolaborasi dengan ahli di bidang seni, budaya, dan teknologi juga bisa memberikan landasan yang lebih kuat dan menghasilkan konten pameran yang lebih beragam dan informatif. Penelitian berikutnya juga dapat menjelajahi faktor-faktor motivasi pengunjung serta dampak jangka panjang dari pameran ini, yang dapat memberikan kontribusi penting dalam mempromosikan pemahaman dan apresiasi terhadap budaya Indonesia dan Malaysia melalui media visual yang interaktif.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengummikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengummikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR PUSTAKA

Pameran AKAP 2022. (n.d.). Retrieved December 11, 2022, from <https://www.artsteps.com/view/635795149cfa02dbcbfcb534>

Ciurea, C., Zamfiroui, A., & Grosu, A. (2014). Implementing Mobile Virtual Exhibition to Increase Cultural Heritage . *Informatica Economică*, 24-31. doi:10.12948/issn14531305/18.2.2014.03

Dumitrescu, G., Lepadatu, C., & Ciurea, C. (2014). Creating Virtual Exhibitions for Educational and Cultural Development. *Informatica Economică*, 102-110. doi:DOI: 10.12948/issn14531305/18.1.2014.09

[11] L. Corovic, V. Vuksan, A. Sofronijevic, “Virtual exhibition as a medium for presenting scientific and cultural heritage to international audiences: Dorde Stanojevic – a rector who lit up Belgrade”, The 9th SEEDI Conference: Digitisation of



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Felix Immanuel

Lahir di Jakarta, pada tanggal 12 Oktoer 2001.
Kedua dari Empat bersaudara yang bertempat tinggal di Jakarta Timur, DKI Jakarta, Indonesia.

Penulis menamatkan bangku sekolah dasar di SDN 07 Kebon Pala Makasar, Jakarta Timur, Sekolah menengah pertama di SMPN 283 Jakarta Timur pada tahun 2016 dan sekolah menengah atas di SMA Pusaka 1 Jakarta. Menjadi mahasiswa Program Sarjana Terapan di Politeknik Negeri Jakarta Program Studi D4 Teknik Multimedia Digital kerjasama dengan AeU University di Malaysia pada tahun 2019.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

LAMPIRAN 1 Source Code Gameplay Koding Gameplay

```

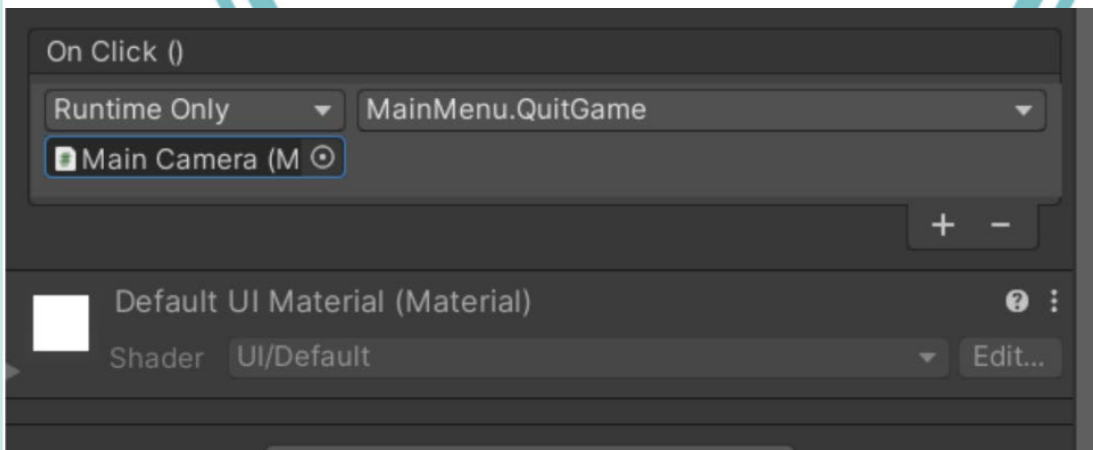
D:\> Virtual Exhibition > Assets > Scripts > GameScripts > MainMenu.cs
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4 using UnityEngine.SceneManagement;
5
6 public class MainMenu : MonoBehaviour
7 {
8     public void PlayGame()
9     {
10        SceneManager.LoadScene(1);
11    }
12
13
14    public void QuitGame()
15    {
16        Application.Quit();
17    }
18
19
20
    
```

Koding Player

```

2017
2018
2019
2020
2021
2022
2023
2024
2025
2026
2027
2028
2029
2030
2031
2032
2033
2034
2035
2036
2037
2038
2039
2040
2041
2042
2043
2044
2045
2046
2047
2048
2049
2050
2051
2052
2053
2054
2055
2056
2057
2058
2059
2060
2061
2062
2063
2064
2065
2066
2067
2068
2069
2070
2071
2072
2073
2074
2075
2076
2077
2078
2079
2080
2081
2082
2083
2084
2085
2086
2087
2088
2089
2090
2091
2092
2093
2094
2095
2096
2097
2098
2099
2100
2101
2102
2103
2104
2105
2106
2107
2108
2109
2110
2111
2112
2113
2114
2115
2116
2117
2118
2119
2120
2121
2122
2123
2124
2125
2126
2127
2128
2129
2130
2131
2132
2133
2134
2135
2136
2137
2138
2139
2140
2141
2142
2143
2144
2145
2146
2147
2148
2149
2150
2151
2152
2153
2154
2155
2156
2157
2158
2159
2160
2161
2162
2163
2164
2165
2166
2167
2168
2169
2170
2171
2172
2173
2174
2175
2176
2177
2178
2179
2180
2181
2182
2183
2184
2185
2186
2187
2188
2189
2190
2191
2192
2193
2194
2195
2196
2197
2198
2199
2200
2201
2202
2203
2204
2205
2206
2207
2208
2209
2210
2211
2212
2213
2214
2215
2216
2217
2218
2219
2220
2221
2222
2223
2224
2225
2226
2227
2228
2229
2230
2231
2232
2233
2234
2235
2236
2237
2238
2239
2240
2241
2242
2243
2244
2245
2246
2247
2248
2249
2250
2251
2252
2253
2254
2255
2256
2257
2258
2259
2260
2261
2262
2263
2264
2265
2266
2267
2268
2269
2270
2271
2272
2273
2274
2275
2276
2277
2278
2279
2280
2281
2282
2283
2284
2285
2286
2287
2288
2289
2290
2291
2292
2293
2294
2295
2296
2297
2298
2299
2300
2301
2302
2303
2304
2305
2306
2307
2308
2309
2310
2311
2312
2313
2314
2315
2316
2317
2318
2319
2320
2321
2322
2323
2324
2325
2326
2327
2328
2329
2330
2331
2332
2333
2334
2335
2336
2337
2338
2339
2340
2341
2342
2343
2344
2345
2346
2347
2348
2349
2350
2351
2352
2353
2354
2355
2356
2357
2358
2359
2360
2361
2362
2363
2364
2365
2366
2367
2368
2369
2370
2371
2372
2373
2374
2375
2376
2377
2378
2379
2380
2381
2382
2383
2384
2385
2386
2387
2388
2389
2390
2391
2392
2393
2394
2395
2396
2397
2398
2399
2400
    
```

Koding Main Menu



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta