# Farrel Dio Imansyah

## Unity Developer | XR & Immersive Technology

Sidoarjo, Jawa Timur · +62 812 4972 4656 · farel4574@gmail.com

LinkedIn: linkedin.com/in/farrel-dio-imansyah · GitHub: github.com/FarrelDioImansyah · Portfolio: behance.net/farreldio

## Profil Singkat

Mahasiswa semester 5 Sarjana Terapan Teknologi Rekayasa Multimedia, Politeknik Elektronika Negeri Surabaya (PENS), berfokus pada Unity, Virtual/Mixed Reality, dan instalasi interaktif. Berpengalaman membangun prototipe XR dan aplikasi interaktif berbasis web maupun Unity, serta instalasi interaktif yang telah dipamerkan di festival dan pameran kampus.

---

## Proyek

**Instalasi "Petangan Wilangan" – kolaborasi dengan Story of Karana** · Unity, Supabase, Media Art

- Membantu mengembangkan instalasi media art berbasis petangan Jawa, di mana pengunjung mendapat petunjuk tentang "jarak" yang terkandung dalam nama masing-masing, dibangun dengan Unity.
- Dipamerkan di Malpract Festival, Sasana Krida Budaya UM, 30 Oktober – 1 November 2026.
- Membangun website pendukung dengan Supabase (tabel pengunjung dan kartu) yang menyimpan nama pengunjung. Diikuti 300+ pengunjung yang memasukkan nama melalui website instalasi.

**Instalasi Projection Mapping Interaktif – Immersive Fiesta** · Unity, Supabase, Prodi TRM PENS

- Mengembangkan instalasi projection mapping interaktif dengan Unity untuk pameran Immersive Fiesta di Prodi TRM.
- Dipamerkan di Immersive Fiesta 2026, 26 September 2026, Gedung Pascasarjana PENS.
- Membangun alur kiriman pengunjung (nama, caption, foto) dengan Supabase sebagai database dan penyimpanan gambar, lengkap dengan status persetujuan sebelum ditampilkan. Menerima 100+ pengunjung yang memasukkan nama melalui website instalasi.

**SeeTheSea** · Unity, Kinect, MediaPipe, TouchDesigner

- Merancang instalasi interaktif berbasis proyektor: pengguna membersihkan sampah plastik di Samudra Pasifik dengan gerakan tangan, lalu menyelam melewati 5 zona laut dalam.
- Mengintegrasikan Kinect dan MediaPipe untuk kontrol tanpa sentuhan, serta menampilkan data tiap sampah (asal, lama urai, tingkat bahaya) berdasarkan riset plastik laut Indonesia.

**SIMPUYER – Simulasi Peracikan Puyer Parasetamol** · Babylon.js, WebXR, Cannon.js

- Membangun simulasi WebXR berbasis browser sebagai media belajar farmasi, dengan interaksi fisika dan eksplorasi hand tracking.
- Dipamerkan di Immersive Fiesta 2026, 26 September 2026, Gedung Pascasarjana PENS.

---

## Pengalaman

**Fasilitator – PKM Center, PENS** · 2025 – Sekarang

- Mendampingi tim PKM dalam persiapan kegiatan dan menyiapkan kebutuhan teknis tim.
- Menjadi penghubung antara tim PKM dan pihak terkait.

**Creative / Design Team – Google Developer Groups on Campus (GDGoC)** · 2025 – Sekarang

- Membuat konten media sosial dan desain visual untuk kampanye, publikasi acara, dan merchandise.
- Menyusun strategi konten promosi yang selaras dengan agenda event serta menjaga konsistensi identitas visual.

**Graphic Designer – 3MT** · Desain konten untuk Instagram @trm.pens

- Merancang konten visual untuk akun Instagram Prodi TRM PENS sebagai graphic designer.

---

## Pendidikan

**Politeknik Elektronika Negeri Surabaya (PENS)** · Sarjana Terapan Teknologi Rekayasa Multimedia · Semester 5 (sedang ditempuh) · IPK 3,68

Mata kuliah relevan: Workshop Teknologi AR/VR, Workshop Teknologi MR, UI/UX Teknologi Imersif, Piranti Multimedia Interaktif, Workshop Computer Vision, Workshop Animasi 3D.

**SMK Antartika 2 Sidoarjo** · Jurusan Multimedia · 2021 – 2024

---

## Kemampuan

**Teknis:** Unity, C#, Meta Quest (Mixed Reality), WebXR, Babylon.js, Kinect, MediaPipe, TouchDesigner, Supabase, Git/GitHub, HTML/CSS/JavaScript, Next.js, Tailwind CSS

**Desain & Konten:** Adobe Photoshop, desain grafis, fotografi dan editing foto, UI/UX dasar, social media management

**Lainnya:** Manajemen event, Microsoft Word dan Excel

**Soft Skills:** Kerja sama tim, komunikasi, manajemen waktu, problem solving, adaptif dan bertanggung jawab

**Bahasa:** Indonesia, Inggris (dasar–menengah)