

1. Bagian yang menggunakan stack:

```
glPushMatrix();  
glRotatef(15.0, 0.0, 0.0, 1.0);  
drawCar();  
glPopMatrix();
```

Di sini, `glPushMatrix()` digunakan sebelum melakukan transformasi (rotasi), dan `glPopMatrix()` digunakan setelah menggambar mobil untuk mengembalikan state sebelumnya.

2. Fungsi Push dan Pop

`glPushMatrix()` menyimpan state transformasi saat ini ke dalam stack.

`glPopMatrix()` mengembalikan state transformasi ke kondisi sebelum

`glPushMatrix()` dipanggil.

Memastikan bahwa transformasi yang dilakukan dalam satu objek tidak mempengaruhi objek lain. Jika tidak semua objek berikutnya yang digambar juga akan mengalami (contoh: rotasi) yang tidak diinginkan. Dengan stack, kita bisa mengisolasi transformasi hanya untuk objek tertentu.

3. Perbedaan rotasi/translasi di dalam dan di luar stack:

Di dalam stack: Transformasi yang dilakukan hanya berlaku dalam cakupan stack.

Setelah `glPopMatrix()` dipanggil, transformasi tersebut tidak akan mempengaruhi objek lain yang digambar setelahnya.

Di luar stack: Transformasi akan terus berpengaruh pada semua objek yang digambar setelahnya. Misalnya, jika `glRotatef(15.0, 0.0, 0.0, 1.0);` dilakukan tanpa `glPushMatrix()`, maka semua objek dalam scene akan ikut berotasi 15 derajat.