



Profile

1	Full Name	Dr. Wandah Wibawanto, M.Ds.
4	Employee ID/Identification	198301282014041002
5	Lecturers Identification	0028018307
6	Place and Date of Birth	Malang, 28 Januari 1983
7	Home Address	Perum. Mangunsari Asri no 80 Gunung Pati, Semarang
8	Mobile Number	081805156852
9	Office Address	Jurusan Seni Rupa (Gedung B5) FBS Universitas Negeri Semarang
10	Phone/Fax	081 805 156 852
11	e-mail	wandah@mail.unnes.ac.id
12	Areas of Expertise	Visual Design, Multimedia, Digital Media
13	Website	www.wandah.com www.wandah.org
14	Google Scholar	1oXYnxMAAAAJ
15	Orchid ID	0000-0001-9739-7689
16	Scopus ID	57212312800

Educational History

No	Education Level	School Name	Degree	Year of Graduation
1.	Elementary	SDN Tanjung Rejo VI Malang	-	1995
2.	Lower Secondary	SMPN 8 Malang	-	1998
3.	Upper Secondary	SMUN 1 Malang	-	2001
4.	Bachelor's Degree	Universitas Negeri Malang Faculty of Literature Department of Fine Arts and Design Visual Communication Design Program	S.Sn	2006
5.	Master's Degree	Institut Teknologi Bandung Faculty of Fine Arts and Design Master of Design	M.Ds	2012
6.	Doctoral Degree	Postgraduate Program State University of Semarang Doctor of Art Education	Dr	2022

Work Experience (Industry)

Year	Company Name	Location	Position
2005	Digital Studio	Indonesia	Instructor
2006-2009	Intellution LLC FreeOnlineGames.com	Dubai, UAE	Programmer
2009-2010	Jaludo Entertainment	Amsterdam, Ned	Programmer
2010-2014	Froyogames	Indonesia	Programmer
2014-..	Desain Center D-Batik	Indonesia	Founder, CTO

Organizational Experience

Year	Organization Name	Level	Position
2016-2019	Asessor PMK3I (Self-Assessment for City and District Assessments in Indonesia) Creative Economy Agency (BEKRAF)	Nasional	National Assessor
2020-2022	Creative Economy Committee of Central Java	Provincial	Legal and Policy Coordinator
2020-2023	Flash Developer AS3 Indonesia Community	National	Admin
2021-2023	UNNES Innovation and Commercialization Center	Local	Supervisor

Intellectual Property

TAHUN	Nama Ciptaan	Jenis HaKI	No Pencatatan
2018	Astro Farmer (Computer Game)	Hak Cipta	000101736
2018	Design and Programming of Interactive Multimedia Learning	Hak Cipta	000112999
2018	D-Batik: Digital Batik Drawing	Hak Cipta	000119699
2020	RPG (Role Playing Game) Educational Game	Hak Cipta	000182048
2020	Chili Price Volatility and its Determinants	Hak Cipta	000233217
2021	Basics of HTML5 Game Development	Hak Cipta	000264942
2021	Virtual Manipulative Tools for the Concept of Fractions of Value	Hak Cipta	000289263

2021	Virtual Manipulative Tools for the Area of a Rhombus (Application)	Hak Cipta	000289270
2021	Virtual Manipulative Tools for the Area of a Parallelogram	Hak Cipta	000289271
2021	Manipulative Tools for Cylinders and Cones	Hak Cipta	000293440
2022-2025	More than 20 IP	Hak Cipta/Patent	

Research Experience

TAHUN	JUDUL PENELITIAN	KEDUDUKAN	SUMBER DANA
2015	Implementasi IMC pada Metode Perancangan Branding UMKM	Ketua	FAKULTAS FBS
2015	Pengembangan Website Seni Rupa sebagai Media Publikasi dan Dokumentasi Portofolio Jurusan Senirupa	Anggota	FAKULTAS FBS
2015	Kajian Ekologi Seni Rupa Anak Pesisir di Semarang: Implikasinya bagi Pemetaan Sumber Belajar Seni Rupa Berbasis Sosio-Budaya	Anggota	DIPA UNNES
2016	Rekonstruksi Kehidupan Masyarakat Kerajaan Majapahit melalui Realitas Maya	Ketua	DIPA UNNES
2017	Kajian Persepsi Visual Dan Interaktivitas Game Bertema Sejarah Sebagai Media Pembelajaran	Ketua	FAKULTAS FBS
2017	Pengembangan Aplikasi Penjadwal Mata Kuliah untuk Meningkatkan Produktivitas Dosen	Ketua	FAKULTAS FBS
2018	Pengaruh Atribut Visual Desain Kemasan Produk Umkm Terhadap Daya Beli Produk	Ketua	FAKULTAS FBS
2018	Perancangan Software Desain Motif Batik sebagai Upaya Peningkatan Produksi Dan Inovasi Produk Ikm Batik Binaan Dinas Perindustrian Kota Semarang	Anggota	FAKULTAS FBS
2019	Strategi Pengembangan Jurnal ARTY dalam Rangka Peningkatan Reputasi dan Sitasi Dosen Jurusan Seni Rupa Unnes	Ketua	FBS
2019	Pengembangan Marketplace "Lapak Unnes" sebagai Upaya Pemasaran Produk Kewirausahaan UNNES	Ketua	DIPA UNNES
2019	Grand Design Inovasi dan Komersialisasi Hasil-hasil Penelitian di Universitas Negeri Semarang	Anggota	DIPA UNNES
2020	Realisasi Komersialisasi Produk Inovasi Dalam Rangka Peningkatan Income Generating UNNES 2020	Ketua	DIPA UNNES

2020	Strategi Pengembangan Jurnal Arty Dalam Rangka Peningkatan Reputasi Dan Sitasi Dosen Jurusan Seni Rupa Unnes Tahun 2020	Ketua	FBS
2020	Literasi Digital Muslimah Indonesia : Interelasi Teknologi, Seni Visual dan Agama dalam Komunitas Virtual	Anggota	DIPA UNNES
2020	Pengembangan Content Management System Portal Nestock Sebagai Produk Unggulan Inkubator Seni Digital	Anggota	FBS
2020	Kajian Strategis Pertumbuhan Ekonomi Yang Inovatif Dan Berkelanjutan Kota Semarang	Anggota	DIPA UNNES
2021	Penyusunan Policy Brief dan Potential Mapping Mitra Kolaborasi Hilirisasi dan Komersialisasi Produk Inovasi	Ketua	DIPA UNNES
2021	Pengembangan Laboratorium Virtual dengan Metode Component Library sebagai Media Alternatif Praktikum Pembelajaran Daring	Ketua	DIPA UNNES
2021	Pembelajaran Matematika Berbantuan Manipulatif Konkret dan Virtual dalam Memfasilitasi Pengembangan Sikap, Keterampilan, dan Kognitif Siswa SMP	Anggota	Kompetitif Nasional
2021	Penerapan Community of Inquiry Berbasis Siber sebagai Alternatif Pembelajaran Seni Visual di Masa Pandemi	Anggota	DIPA UNNES
2022	Pengembangan Sistem Pengukuran Tingkat Kesiapterapan Teknologi (Tkt) Online Berbasis Wesbsite Untuk Penelitian Di Universitas Negeri Semarang	Ketua	DIPA UNNES
2022	Komersialisasi Cap Batik Instan : Integrasi Aplikasi D-Batik dan 3D Printing	Ketua	DIPA UNNES
2022	Dakwah Visual di Media Sosial: Upaya Ilustrator Muslimah Menangkal Isu Radikalisme	Anggota	DIPA UNNES
2023	Kajian Kebijakan Technology Transfer Office Di Universitas Negeri Semarang	Ketua	DIPA UNNES
2023	Pengaruh Gamifikasi dalam Antarmuka Pengguna terhadap Pengalaman dan Retensi Pengguna: Studi Empiris	Anggota	DIPA UNNES
2023	Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual bagi Anak Autis	Anggota	Kompetitif Nasional
2024	Preservasi Digital Candi Borobudur: Ekplorasi Virtual Berbasis Metaverse	Ketua	DIPA UNNES
2024	Identifikasi Inovasi Seni dan Budaya untuk Mendukung Green Technopark UNNES	Anggota	DIPA UNNES
2024	Model Pengembangan Science Techno Park Universitas Negeri Semarang	Anggota	DIPA UNNES

2024	Peran Eksperimen Skala Mikro Dan Pengajaran Virtual Dengan Science E-Module In The Online Inquiry Spaces (Semois) Terhadap Pemahaman Konsep Dan Sikap Terhadap Sains Mahasiswa Calon Guru	Anggota	DIPA UNNES
2024	Game Imersif Sustainable Farming sebagai Media Promosi Profesi Petani bagi Generasi Z dan Alpha	Ketua	Penelitian Hilirisasi Produk Vokasi – BIMA
2025	Colaborative educational board game	Ketua	DIPA UNNES

Community Service Experience

TAHUN	JUDUL PENGABDIAN	KEDUDUKAN	SUMBER DANA
2015	Pelatihan Desain Kemasan bagi Industri Rumah Tangga Kecamatan Banyumanik	Anggota	DIPA UNNES
2015	Pelatihan Video Animasi Kartun sebagai Multimedia Pembelajaran Berbasis Seni dan Teknologi Bagi Guru SD Se-Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus	Anggota	DIPA UNNES
2017	Pelatihan Pengembangan Motif Batik Dengan Memanfaatkan Software Grafis Bagi Pelaku Ikm Batik Dan Handycraft Kota Semarang	Ketua	FAKULTAS FBS
2017	Pengembangan dan Pendampingan Desain Kemasan Produk Unggulan UMKM Center Jawa Tengah	Anggota	DIPA UNNES
2018	Pelatihan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Tik (Game) Bagi Guru Sma/Smk Kota Semarang	Ketua	FAKULTAS FBS
2018	Pelatihan dan Pendampingan Desain Media Promosi Berbasis Visual Bagi IKM Binaan Dinas Perindustrian Kota Semarang	Anggota	DIPA UNNES
2019	Pelatihan Pengembangan Motif Batik Melalui Aplikasi D-Batik Bagi Perajin Paguyuban Oemah Kreatif Di Desa Kauman, Kota Pekalongan	Anggota	FBS
2020	Implementasi Budiksamber (Budidaya Ikan Dan Sayuran Dalam Ember) Sebagai Solusi Alternatif Dalam Mewujudkan Ketahanan Pangan Rumah Tangga Di Desa Kopeng	Ketua	DIPA UNNES
2020	Pengembangan Visual Branding Desa Lerop Kecamatan Ungaran Barat Sebagai Upaya Peningkatan Kegiatan Ekonomi Kreatif	Anggota	DIPA UNNES
2021	Penerapan Strategi E-Commerce Produk Unggulan Daerah Melalui Media Sosial Pada Usaha Mikro Kampung Anggrek Sidomulyo Di Kabupaten Magelang	Anggota	FMIPA

2021	Pelatihan Penggunaan Cap Batik Berbahan Pla Abs Pada Mesin Cetak 3 Dimensi Bagi Perajin Batik Paguyuban Oemah Kreatif Di Desa Kauman, Kota Pekalongan: Integrasi Pada Aplikasi D-Batik	Anggota	FBS
2022	Travel Influencer On Instagram : Edukasi Strategi Pengelolaan Konten Visual Berbasis Digital Influencer Marketing Bagi Masyarakat Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) Di Desa Wisata Kaliputu	Anggota	DIPA UNNES
2023	Pendampingan Desain Visual Branding “Gubug Lanceng” sebagai Upaya Peningkatan Ekonomi Kreatif Dan Konservasi pada Kawasan Biosfer Magelang	Ketua	DIPA UNNES
2023	Pemanfaatan Media Komunikasi Visual Sebagai Upaya Peningkatan Partisipasi Masyarakat dalam Gerakan Kembali Bersekolah Kabupaten Brebes	Anggota	DIPA UNNES
2023	Peningkatan Kapasitas Dalam Perilaku Hidup Bersih dan Sehat pada Pekerja Migran Indonesia Di Malaysia	Anggota	DIPA UNNES
2023	Diversifikasi dan Branding Produk Batik Kelompok Puspandari	Anggota	DIPA UNNES
2023	Pemberdayaan Desa Ngesrepbalong sebagai Desa Wisata Eco-Entrepreneurship dan Eco-Health	Anggota	DIPA UNNES
2024	Pemberdayaan Pelaku Ikm Desa Ngesrepbalong Di Bidang Desain Kemasan Produk Pangan	Ketua	DIPA UNNES
2024	Pelatihan Kewirausahaan Berbasis Implementasi Teknologi DTF UV Printing bagi Binaan Yayasan Baitul Maal BRILIAN Semarang	Anggota	DIPA UNNES
2024	Eduwisata Ramah Lingkungan Di Universitas Negeri Semarang Bagi Pelajar	Anggota	DIPA UNNES
2024	Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book bagi Guru MGMP Kabupaten Kudus	Anggota	DIPA UNNES
2024	Peningkatan Profesionalisme Guru MTs-MA Tahfidh Yanbu’ul Qur’an 2 Muria Kabupaten Kudus melalui Desain Penelitian Tindakan Kelas Berbasis Ethno-Science	Anggota	DIPA UNNES

History of Book Writing and Publications

NO	Title	Publisher	Year	ISBN
1.	Creating Games with Macromedia Flash	Andi Publisher	2006	9797315924
2.	Programming 3D Flash Games is Easy	Andi Publisher	2013	9789792940527
3.	Visual Asset Development in the "ASTRO FARMER" Organic Farming Simulation Game with a Symbolic Analogy Approach	Jurnal Imajinasi vol 1	2015	ISSN – 1829-930x
4.	The Role of Academics in City Branding Construction	Proceeding Seminar Nasional "Peran Strategis Seni & Budaya dalam Membangun Kota Kreatif", Universitas Negeri Malang 29 Oktober 2015 hal 188 - 196	2015	9786021467152
5.	Visualization of the Majapahit Kingdom through Virtual Reality	Jurnal Imajinasi IX Vol 1 2016 hal 31 - 38	2016	ISSN–1829-930x
6.	Reconstructing the Majapahit Kingdom in Virtual Reality	Proceeding Seminar Internasional "International Conference on Creative Industries" vol 2 November 2016, Bandung Creative Movement 2016, Telkom University hal 420 - 427	2016	ISSN 2460-8866
7.	Design and Programming of Interactive Multimedia Learning	Cerdas Ulet Kreatif Publisher, Jember	2017	9786027534261
8.	Trigger Detection Method for NPC Vehicle Movements in Games	Journal of Animation and Game Studies	2017	e-ISSN 2502 499x p-ISSN 2460 5662

		ISI Jogja vol 3 no 1		
9.	Collage of Creative Economy Thoughts in Indonesia	Penerbit: CV. Oxy Consultant	2018	ISBN: 978-602- 61368-1-7
10.	Innovation in the Development of Digital Batik Motifs for Batik SMEs in Semarang	Indonesian Journal of Conservation Volume 07 (02), Tahun 2018	2018	ISSN: 2252-9195
11.	Creating Android Games with Adobe Animate	Penerbit Andi Yogyakarta	2019	ISBN : 978-979-29- 7144-6
11	RPG Educational Game	Penerbit LPPM UNNES, Semarang	2020	ISBN 978-623-7618- 61-4
12	Virtual Laboratory	Penerbit LPPM UNNES, Semarang	2021	ISBN 978-623-7618- 61-4
13	Basics of HTML5 Game Development	Penerbit LPPM UNNES, Semarang	2021	ISBN 978-623-7618- 61-4
14	Teknik Cepat Pengembangan Multimedia Interaktif	UNNES Press.	2023	ISBN 978-602-285- 378-7
15	Board Game Edukasi	IDE BUKU	2024	ISBN 978-623-8777- 72-3