

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Kehadiran candi Borobudur di dalam penciptaan karya VR Borobudur tidak lepas dari pengalaman visual yang saya rasakan secara personal dan sensasi pembenaman dalam dunia gim. Melalui karya ini, saya menawarkan pengalaman spiritual ke-Borobudur-an kepada orang lain sehingga dapat merasakan sensasi visual yang sifatnya egosentrik dan membenamkan. Interpretasi makna spiritual ke-Borobudur-an dari cerita fabel si Kelinci di relief Jatakamala ini diadaptasi menjadi materi penciptaan VR Borobudur dengan melewati proses penggalian ide dan konsep.

Makna spiritual yang saya rasakan begitu mendalam dari karakter Linja (Kelinci Jawa) adalah ketika dia mengambil keputusan untuk mengorbankan dirinya sebagai persembahan kepada Dewa Sakra. Adegan ini mengingatkan kita untuk siap menghadapi ketiadaan untuk memaknai tahapan kehidupan menuju pencerahan hidup. Saya percaya bahwa melalui pengalaman bermainnya, gim VR Borobudur sedang mengajarkan penggunanya untuk memaknai ritme kehidupan melalui virtualisasi sensasi pembenaman konten spiritual.

Menurut saya, karya VR Borobudur menawarkan gabungan pengalaman spiritual yang kontemplatif dan pengalaman bermain yang aktif - interaktif. Tidak seperti sebagian besar karya seni lainnya, gim VR Borobudur menempatkan pengguna pada sebuah situasi yang memungkinkan terlibat secara aktif dalam merasakan pengalaman estesisnya. Terdapat situasi haptik yang dirasakan pengguna VR Borobudur, kondisi di bawah sadar di mana tubuhnya seakan-akan

merasakan sentuhan dan gerakan. Bahkan pada suatu momen, saya merasakan kehilangan kendali diri karena aktualisasi di dunia gim VR Borobudur dan terdapat kondisi distraksi. Bagi saya, VR Borobudur adalah sejenis gim dengan pengalaman estetis yang tidak ada dominasi di antara pengalaman kontemplatif maupun pengalaman bermain yang aktif. Pengalaman-pengalaman estetis ini melebur menjadi satu menciptakan kedinamisan. Hemat saya, karya VR Borobudur menawarkan suatu pengalaman kontemplasi dinamis.

Saya menyimpulkan bahwa pengalaman kontemplasi dinamis dalam karya VR Borobudur inilah yang dapat ditawarkan sebagai kontribusi pada estetika interaksi. Suatu karya media interaktif yang memvisualisasikan dan menghidupkan kembali pengalaman estetis yang saya rasakan berkaitan dengan pengalaman spiritual ke-Borobudur-an. Sebuah pengalaman estetis yang sifatnya personal namun bisa dirasakan dan dimainkan oleh orang lain melalui karya VR Borobudur. Temuan pengalaman kontemplasi dinamis ini merupakan jawaban dari pertanyaan penelitian penciptaan berkaitan estetika interaksi pada VR Borobudur.

Penentuan adaptasi konten spiritual ini tentu saja subjektif berdasarkan pengalaman spiritual ke-Borobudur-an yang saya rasakan, baik melalui sensasi visual maupun pengalaman imajinatif terhadap candi Borobudur. Proses kreatifitas untuk memvisualisasikan dan menjiwai konten-konten spiritual inilah yang diperlukan agar karya VR Borobudur dapat menghidupkan kembali pengalaman visual yang saya rasakan dan yakini. Secara umum saya yakin bahwa adanya keterkaitan antara ritme kehidupannya dengan adaptasi konten spiritual ke-Borobudur-an. Makna spiritual ke-Borobudur-an yang saya maksud dan yakini

adalah pengorbanan hidup. Selain itu, saya menyarikan bahwa mengajarkan kebajikan, perbuatan baik, dan kepatuhan pada Tuhan merupakan nilai moral. Makna spiritual dan nilai moral tersebut merupakan jawaban pertanyaan penelitian penciptaan tentang adaptasi konten spiritual ke-Borobudur-an sebagai penawaran pengalaman estetis, sejenis pengalaman dinamis dan kontemplatif di dalam gim VR Borobudur.

Melalui perkembangan teknologi, VR Borobudur membuka penawaran proses penciptaan gim yang diawali oleh sensasi visual dan interpretasi pengalaman spiritual sehingga tercipta suatu pengalaman kontemplasi dinamis. Bagi saya, perkembangan teknologi mempengaruhi berkembangnya estetika interaksi yang bisa dirasakan oleh pemain gim. Saya menekankan bahwa pengalaman kontemplasi dinamis sebagai estetika interaksi pada penciptaan karya VR Borobudur memberikan kontribusi pada usulan modifikasi konsep MDA LeBlanc (2004).

Proses penciptaan VR Borobudur yang dinamis, terdapat proses bolak-balik pada tahap penciptaan, memberi konsekuensi juga pada kerangka penciptaan yang prosedural. Konsep linearitas MDA pada proyek VR Borobudur ini kini kurang relevan lagi. Berdasarkan proses penciptaan VR Borobudur ini, saya menerapkan pengembangan konsep MDA dari linear menjadi lebih dinamis. Proses penciptaan gim yang dulu cenderung diawali dengan hal-hal yang sifatnya mekanis berupa batasan-batasan peralatan teknologi kini telah berubah. Di era kemajuan teknologi yang semakin pesat dan kemampuannya mengimitasi panca indera manusia, batasan-batasan teknologi semakin menghilang. Hal ini memberikan peluang pada proses penciptaan gim yang diawali dengan pengolahan elemen estetis terlebih

dahulu. Dalam pembahasan penelitian penciptaan kali ini, elemen estetis memimpin tahapan penciptaan gim VR Borobudur. Karya VR Borobudur tidak diatur oleh hal-hal yang sifatnya mekanis dan teknis. Dengan kata lain, saat ini suatu ide dan konsep sebuah pembangunan gim bisa dimulai dari elemen apa saja, baik mekanis, dinamis, maupun estetis.

B. Saran

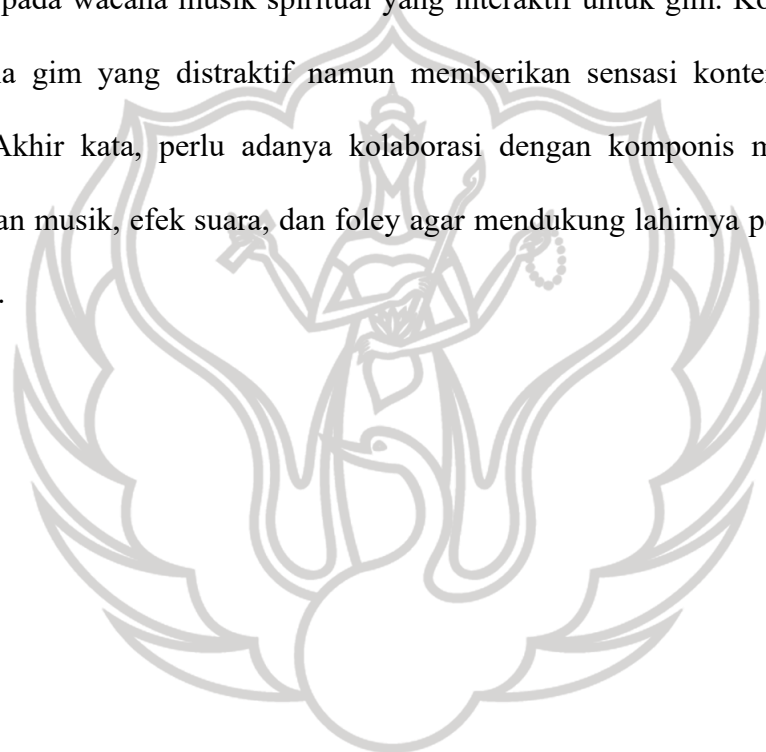
Saya menyadari bahwa penelitian penciptaan ini tidak bisa mengakomodasi seluruh elemen gim untuk dibahas. Banyak elemen yang masih bisa ditindaklanjuti dalam penelitian berkaitan penciptaan gim. Saya fokus pada penelitian menciptakan penbenaman pada gim VR Borobudur dengan materi konten spiritual dan menghasilkan temuan konseptual berkaitan pengalaman kontemplasi dinamis.

Penelitian ini bisa ditindaklanjuti dengan melakukan beberapa penelitian terapan berkaitan pengalaman kontemplasi dinamis. Penelitian lanjutan bisa mengembangkan dan memperdetil pengalaman kontemplasi dinamis melalui penelitian penciptaan karya lain maupun pengkajian. Potensi pengembangannya cukup besar mengingat bangsa Indonesia mempunyai keragaman dan kekayaan budaya. Artinya, kekayaan budaya ini bisa dijadikan inspirasi untuk meneliti, memperdalam, dan memperdetil konseptual kontemplasi dinamis pada kriteria estetika interaksi.

Tindak lanjut penelitian ini dapat dilakukan juga melalui penelitian pada topik pengalaman bermainnya. Seperti yang kita ketahui bahwa pengalaman estetis terhadap pengalaman bermain gim menjadi sangat beragam. Penelitian

pengalaman bermain akan menarik ketika dilakukan pendalaman pada pengalaman estetis dan keragaman sensasi bermain pada gim berkonten spiritual. Bahkan saya melihat peluang pengembangan gim berkonten spiritual sebagai media untuk meditasi dan refleksi ritme perjalanan hidup dengan materi yang lebih majemuk.

Sebagai tambahan, diperlukan penelitian lanjutan untuk mengembangkan konsep musik gim yang berkonten spiritual. Hal ini diperlukan agar ada penawaran kontribusi pada wacana musik spiritual yang interaktif untuk gim. Konsep musik pada media gim yang distraktif namun memberikan sensasi kontemplatif dan reflektif. Akhir kata, perlu adanya kolaborasi dengan komponis musik untuk menciptakan musik, efek suara, dan foley agar mendukung lahirnya pembedaan dalam gim.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Aryasūra. (nd). *Jātakamālā* atau *The Marvelous Companion: Life Stories of the Buddha*. Terjemahan nn. (1983). Dharma Publishing
- _____. (nd) *Jātakamālā* atau *Garland of Birth-Stories*. Terjemahan Joseph Speyer. (1895). Oxford University Press Warehouse
- Bancroft, T., (2006). *Creating Characters with Personality*. New York: Watson-Guptill Publications.
- Barthes, R. (1977). *Image-music-text*. Macmillan.
- _____. (1981). *Camera lucida: Reflections on photography*. Macmillan.
- Breton, A. (1969). *Manifestoes of surrealism*. University of Michigan Press.
- Crawford, Chris. (2003). *The art of interactive design: a euphonious and illuminating guide to building successful software*. No Starch Press. San Francisco
- Dies, D. (2013). Defining ‘Spiritual Minimalism’. In K. Gann, K. Potter, & P. Siôn (Eds), *Ashgate Research Companion to Minimalist and Post-Minimalist Music*. (315 - 335). Ashgate. ISBN 9781409435495
- Eliade, Mircea. (1957). *The Sacred and The Profane: The Nature Of Religion*. Harcourt, Brace & World, Inc. New York
- Fontein, Jan. (2012). *Entering the Dharmadhatu: a study of the Gandavyuha reliefs of Borobudur*. Koninklijke Brill NV, Leiden, The Netherlands.
- Gane, N., & Beer, D., (2008). *New media: The key concepts*. Oxford, Berg.
- Gerrig, R. J. (1993). *Experiencing narrative worlds: On the psychological activities of reading*. Yale University Press.

- Gifford, Julie. (2011). *Buddhist Practice and Visual Culture: The visual rhetoric of Borobudur*. Routledge, New York.
- Graham, L., (1999). *The Principles of Interactive Design*. Thomson Learning, Canada
- Haryani, S. & Nugrahani, D.S., (2012). *Adegan dan Ajaran Hukum Karma pada Relief Karmawibhangga*. Balai Konservasi Borobudur, Magelang
- Joesoef, Daoed. (2014). *Candi Borobudur: Warisan Human Nan Abadi, 200 Tahun Penemuan Candi Borobudur*. Balai Konservasi Borobudur, Magelang
- _____. (2015). *Borobudur: Warisan Umat Manusia*. Kompas Media Nusantara, Jakarta
- Kang, J. (2014). *Walter Benjamin and the media: The spectacle of modernity*. John Wiley & Sons.
- Kempers, A.J. Bernet. (1976). *Ageless Borobudur: Buddhist Mystery in Stone, Decay, and Restoration Mendut and Pawon*. Folklife in Ancient Java. Wasenar: Servire, The Netherlands.
- Komjathy, L. (2018). *Introducing contemplative studies*. John Wiley & Sons.
- Krawczyk, M. and Novak, J. (2006). *Game development essentials: game story & character development*. Canada: Delmar Cengage Learning
- Kwastek, Katja. (2013). *Aesthetics of Interaction in Digital Art*. The MIT Press, USA
- Lall, Vikram. (2014). *The Golden Lands: Cambodia, Indonesia, Laos, Myanmar, Thailand & Vietnam (Architecture of the Buddhist World)*. JF Publishing, Malaysia
- LeBaron, A. (2002). Reflections of Surrealism in Postmodern Musics. *Postmodern music/postmodern thought*. NY: Routledge, 27-74.

- Lévy, Pierre (1956). *Qu'est-ce que le virtuel* atau *Becoming virtual - reality in the Digital Age*. Terjemahan Robert Bononno (1998). New York, Plenum York, Plenum Tradey
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., & Kelly, K., (2009). *New media: A critical introduction*. London, Routledge.
- Marks, L. U. (2000). *The skin of the film: Intercultural cinema, embodiment, and the senses*. Duke University Press.
- Meadows, M. S., (2003). *Pause and Effect: The Art of Interactive Narrative*, Pearson Education, San Francisco
- Miksic, J., (1990). *Borobudur: Golden Tales of the Buddhas*. Periplus Editions (HK) Ltd, Singapura
- O'Neil, S., (2008). *Interactive Media: The Semiotics of Embodied Interaction*. Springer, London
- Panyadewa, Seno. (2014). *Misteri Borobudur: Candi Borobudur Bukan Peninggalan Nabi Sulaiman*. Dolphin, Jakarta
- Pardew, L., (2005). *Beginning illustration and storyboarding for games*. Boston: Thomson Course Technology PTR
- Ryan, Marie-Laure. (2001). *Narrative as Virtual Reality*. The Johns Hopkins University Press, Baltimore and London
- Schenker, H. (1987). *Counterpoint: A Translation of 'Kontrapunkt' by Heinrich Schenker*, Editor John Rothgeb, Terjemahan John Rothgeb and Jürgen Thym. New York: Schirmer
- Sheridan, T. B. (1992). *Musings on telepresence and virtual presence*. Presence: Teleoperators & Virtual Environments, 1(1), 120-126.
- Sherman, W. R., & Craig, A. B. (2018). *Understanding virtual reality: Interface, application, and design*. Morgan Kaufmann.

- Soekmono. (1976). *Chandi Borobudur: A Monument of Mankind*, The Unesco Press, Paris
- Soeroto, Myrtha. (2009). *Album Arsitektur Candi: Cagar Budaya Klasik Hindu Budha #1*. Myrtle Publishing, Jakarta
- Sopandi, Setiadi. (2013). *Sejarah Arsitektur: Sebuah Pengantar*. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta
- Sunardi, S. T. (2004). *Semiotika Negativa*. Buku Baik.
- _____. (2012). *Vodka dan Birahi Seorang Nabi: Esai-Esai Seni dan Estetika*. Jalasutra.
- Toffoletti, Kim. (2011). *Baudrillard Reframed*. I.B. Tauris, London
- Walton, K. L. (1990). *Mimesis as make-believe: On the foundations of the representational arts*. Harvard University Press.
- Zulkarnain, F., Yulistyarini, T., Lestari, D.A., Ariyanti, E.E., Metusala, D., Damaiyani, J., Patmiati, & Matrani. (2018). *Relief Flora Candi Borobudur*. Balai Konservasi Tumbuhan Kebun Raya Purwodadi – LIPI
- Zwaan, K. & Zwaan, I. (2016). *Borobudur: Buddha's Garden of Peace and Healing*. Uitgeverij Aspekt, Netherlands

Jurnal, Prosiding, dan Artikel lain

- Akiduki, H., Nishiike, S., Watanabe, H., Matsuoka, K., Kubo, T., & Takeda, N. (2003). Visual-vestibular conflict induced by virtual reality in humans. *Neuroscience letters*, 340(3), 197-200.
- Alarcón, D. (2013). Rule-based music composition using cantus firmus. *The Australian National University*.
- Anderson, E. F., McLoughlin, L., Liarokapis, F., Peters, C., Petridis, P., & de Freitas, S. (2009). Serious games in cultural heritage. in Ashley, M. and F.

- Liarokapis (eds), *The 10th International Symposium on Virtual Reality, Archaeology and Cultural Heritage*, Valleta, Malta.
- Biocca, Frank. (1992). Virtual Reality Technology: A Tutorial. *Journal of Communication*. Vol 42, No 4: 23-72.
- Chandler, T., & Polkinghorne, M. (2012). Through the visualisation lens: Temple models and simulated context in a virtual Angkor. In A. Haendel (Ed.), *Old Myths and New Approaches: Interpreting Ancient Religious Sites in Southeast Asia* (pp. 218-236). Clayton Vic Australia: Monash University Publishing.
- Chandler, T., McKee, B., Wilson, E., Yeates M., & Polkinghorne M., (2017). A New Model of Angkor Wat: Simulated Reconstruction as a Methodology for Analysis and Public Engagement. *Australian and New Zealand Journal of Art*, 17:2, 182-194, DOI: 10.1080/14434318.2017.1450063
- Costello, B., (2007). A Pleasure Framework. *LEONARDO*, Vol. 40, No. 4, pp. 370–371
- Dawson, P., Levy, R., & Lyons, N., (2011). ‘Breaking the fourth wall’: 3D virtual worlds as tools for knowledge repatriation in archaeology. *Journal of Social Archaeology*. Vol 11, No 3, pp. 387-402.
- Galyean, Tinsley A., (1995). *Narrative Guidance of Interactivity*. Doctoral dissertation, Massachusetts Institute of Technology
- Kenna, Hilary. (2012). *A Practice-led Study of Design Principles for Screen Typography with reference to the teachings of Emil Ruder*, PhD thesis, University of the Arts London, London, UK
- Kiousis, Spiro. (2002). Interactivity: A concept explication. *New Media & Society* 4(3), 355-383.
- Lavoie, R., Main, K., King, C., & King, D. (2020). Virtual experience, real consequences: the potential negative emotional consequences of virtual reality gameplay. *Virtual Reality*, 25(1), 69-81.

- Lenz, E., Diefenbach, S., Hassenzahl, M., (2014). Aesthetics of interaction: a literature synthesis. *Proceedings of the 8th Nordic Conference on Human-Computer Interaction: Fun, Fast, Foundational*. NordiCHI '14, ACM DL, 628-637
- Li, Hong. (2017). Design of Multimedia Teaching Platform for Chinese Folk Art Performance Based on Virtual Reality Technology, *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, Volume 12, Nomer 9, September 2017, Hlm. 28-40
- Lynch, J.D. (1984), Music Videos: From Performance to Dada—Surrealism. *The Journal of Popular Culture*, 18: 53-57. https://doi.org/10.1111/j.0022-3840.1984.1801_53.x
- Petersen, M., Iversen, O. S., and Krogh, P., (2004). Aesthetic Interaction – A pragmatist aesthetics of interactive systems. *In Proceedings of the Conference on Designing Interactive Systems (DIS)*. ACM Press, 269–276.
- Ryan, Marie-Laure. (1999). Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory. *SubStance*, Vol. 28, No. 2, Issue 89: Special Section: Marcel Bénabou (1999), pp. 110-137. University of Wisconsin Press
- Sheldon, K. M., Elliot, A. J., Kim, Y., & Kasser, T. (2001). What is satisfying about satisfying events? Testing 10 candidate psychological needs. *Journal of personality and social psychology*, 80(2), 325.
- Steuer, Jonathan. (1992). Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence. *Journal of Communications*. Vol 42, No 4: 73-93
- Suripto, B. A., & Pranowo, L. (2001). Relief jenis-jenis fauna dan setting lingkungannya pada pahatan dinding Candi Borobudur (Fauna and Environmental Setting Reliefs on Sculptured Wall of the Borobudur Temple). *Jurnal Manusia dan Lingkungan*, 8(1), 37-48.

Wright, P., Wallace, J., and McCarthy, J., (2008). Aesthetics and experience-centered design. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*. Vol. 15, No. 4, Article 18: 1 - 21, Dec. 2008.

Artikel dari Situs Web

Anandajoti. (n.d.). Jātaka, *The Buddha's Past Birth-Stories, Level 1, Balustrade, Top, at Borobudur*. Diakses dari <https://www.photodharma.net/Indonesia/04-Jataka-Level-1-Top/04-Jataka-Level-1-Top-1.htm>

Berridge, S., (2007). *Arts-based Research and the Creative PhD*. Proceedings of the 12th Conference of the Australian Association of Writing Programmes. Diakses dari <http://www.aawp.org.au/publications/the-is-papers/>

Candy, L., (2006). *Practice Based Research: A Guide, Creativity & Cognition Studios*, University of Technology Sydney. Diunduh dari <https://www.creativityandcognition.com/wp-content/uploads/2011/04/PBR-Guide-1.1-2006.pdf>

Hunicke, Robin, LeBlanc, Marc, and Zubek, Robert. (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. Diunduh dari <http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>, tanggal: 4 Nov 2018.

LeBlanc, M., (2004). *Mechanics, Dynamics, Aesthetics: A Formal Approach to Game Design*. Bahan perkuliahan at Northwestern University, April 2004. Diunduh dari <http://algorithmancy.8kindsoffun.com/MDAnwu.ppt>

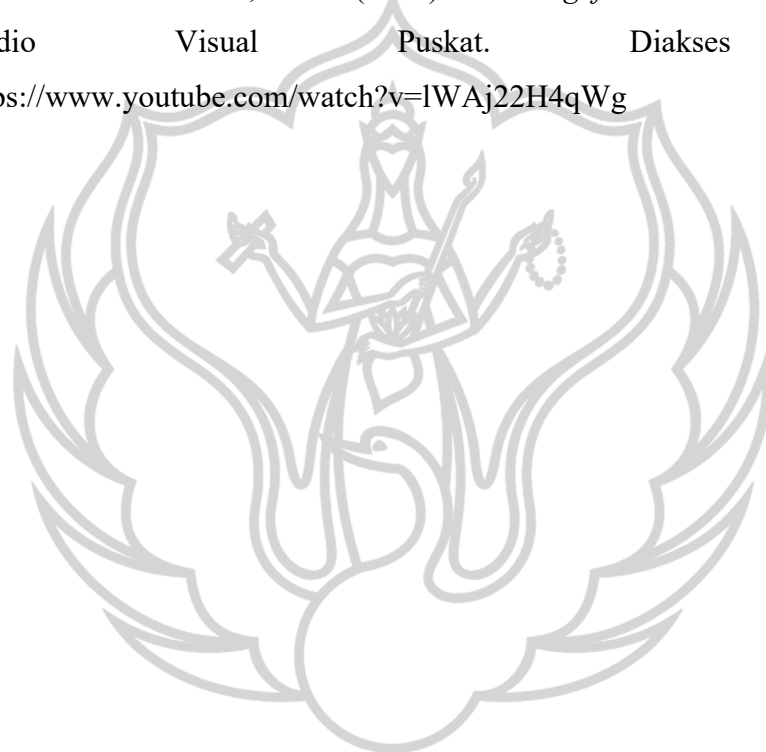
Studio Audio Visual Puskat, (n.d.). *Belajar dari Borobudur*. <http://www.savpuskat.or.id/katalog/89/belajar-dari-borobudur/>

Tomaszewski, Zach. (2005). *Foundations of Interactive Narrative*, [Catatan Perkuliahan]. Diakses dari <http://zach.tomaszewski.name/uh/ics699/intnarr.html>

Wolcott, R.C. (22 Januari 2021) A Confab With Pixar Co-Founder Ed Catmull And Composer Harold O’Neal: VR & The Future Of Storytelling. *Forbes*. Diakses dari <https://www.forbes.com/sites/robertwolcott/2021/01/22/vr-storytelling--serendipity-pixar-co-founder-ed-catmull-and-composer-harold-oneal/?sh=7cb64a0f3677>

Video

Hofmann, Ruedi & Wibowo, Fred. (1989). *Learning from Borobudur*, Studio Audio Visual Puskat. Diakses dari <https://www.youtube.com/watch?v=lWAj22H4qWg>



LAMPIRAN A.

Kuesioner Narasi dan Ilustrasi





VR Borobudur



Program Doktor, Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Kontribusi konten spiritual pada kriteria Estetika Interaksi dalam gim 3D VR Borobudur

Perkenalkan saya Yusup Sigit Martyastiadi, Kandidat Doktor Seni dengan minat studi Penciptaan Seni, Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Saya sedang melakukan penelitian doktoral untuk menciptakan pembenaman (immersion) dan menginvestigasi kontribusi konten spiritual pada kriteria Estetika Interaksi dalam sebuah karya seni berupa gim trimatra (3D) dengan teknologi realitas virtual (VR) berjudul "VR Borobudur". Gim trimatra VR Borobudur ini diinspirasi dan dibangun melalui tafsir konten spiritual dari kisah Si Kelinci yang terdapat pada relief Jatakamala, candi Borobudur, panel 23 - 25, bagian langkan pertama sisi timur arah menuju sisi selatan serta adaptasi kitab Jatakamala karya Aryasūra.

Penelitian penciptaan karya seni ini terbagi menjadi dua bagian, pertama penelitian internal peneliti (sekaligus pencipta karya) terhadap latar belakang ide – konsep dan proses penciptaan karya dengan menggunakan metodologi penelitian yang didorong oleh praktik (practice-led research).

Bagian kedua merupakan penelitian eksternal peneliti dengan melibatkan responden dalam pengumpulan data. Bagian kedua ini terbagi menjadi dua kategori, yaitu pengumpulan data preskriptif (penentuan makna spiritual) dan deskriptif (pendekatan konsep psikologi aktivitas, motor-level dan be-level). Pengumpulan data preskriptif akan dilakukan dengan cara melihat ilustrasi, membaca cerita, dan mengisi kuesioner. Sedangkan pengumpulan data deskriptif dilakukan melalui observasi user test play gim trimatra VR Borobudur, pengisian kuesioner, dan FGD.

Kesempatan kali ini saya mohon bantuan Bapak/ Ibu, saudara-saudari berkenan meluangkan waktu kurang lebih 30 menit untuk berperan serta dalam pengumpulan data preskriptif. Dalam bagian ini Bapak/ Ibu, saudara-saudari akan melihat ilustrasi dan membaca cerita dari lima adegan kisah Kelinci Jawa (Linja). Di setiap adegan Bapak/ Ibu, saudara-saudari akan diminta mengisi kuesioner berkaitan ilustrasi dan bacaan di atasnya.

Data pribadi Bapak/ Ibu, saudara-saudari akan dijaga kerahasiaannya dan tidak disebarluaskan kepada pihak lain.

Atas kesediaan dan kerjasamanya dalam penelitian ini, saya ucapkan terima kasih.

Salam hangat,



Yusup S. Martyastiadi
yusup.martyastiadi@umn.ac.id

* Required

Kisah Kelinci pada relief Jatakamala, panel 23 - 25, candi Borobudur



Nama *

Your answer

Alamat email *

Your answer

Nomer HP *

Your answer

Jenis Kelamin *

- Laki-laki
- Perempuan

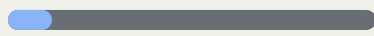


Usia *

- Kurang dari 16 tahun
- 16 – 19 tahun
- 20 – 24 tahun
- 25 – 30 tahun
- 31 – 35 tahun
- 36 – 45 tahun
- Lebih dari 45 tahun

Aktifitas *

- Pelajar
- Mahasiswa
- Bekerja

 Page 1 of 8

Next

Never submit passwords through Google Forms.

This form was created inside of Universitas Multimedia Nusantara. [Report Abuse](#)

Google Forms





VR Borobudur



Program Doktor, Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Kontribusi konten spiritual pada kriteria Estetika Interaksi dalam gim 3D VR Borobudur

* Required

Linja mengajarkan perbuatan baik dan kebajikan



Di sebuah hutan, hiduplah Bodhisattva yang terlahir sebagai seekor kelinci bernama Linja. Linja adalah seekor binatang yang auranya bersinar penuh dengan kebaikan, kekuatan, dan keindahan. Keindahannya sedemikian rupa sehingga semua binatang di hutan memandangnya sebagai raja mereka. Seluruh binatang di hutan tidak ada yang takut padanya dan tidak ada satu binatang buas pun yang membuat Linja takut. Kehidupannya sungguh sederhana, sehari-hari hanya memakan beberapa helai rumput, mengenakan bulunya sendiri sebagai wujud dari pakaian pertapa, dan Linja bersinar seperti Hyang Besar serta Hyang Bijak. Apapun yang Linja pikirkan, semua yang dia katakan, semua yang dia lakukan dimotivasi oleh keramahan yang murni dan sederhana. Sifat Linja ini membuat binatang-binatang buas yang penuh dengan nafsu kejahatan kini menjadi murid dan teman-temannya.

Linja mempunyai tiga sahabat yang selalu setia mendengarkan ajaran-ajarannya tentang kebajikan dan perbuatan baik. Sahabat-sahabat Linja adalah Biawak, Orangutan, dan Ajag (Anjing hutan Jawa). Ketiga sahabat ini mencintai Linja, seakan-akan dia adalah saudara kandung mereka, ikatan saling menghormati dalam sukacita. Mereka menghabiskan seluruh hari bersama-sama dan kasih sayang untuk semua makhluk hidup mengalir dari hati mereka. Keserakahan tidak lagi menggoda mereka sebagai binatang buas, mereka lupa cara mencuri, dan kehidupan mereka mulai membentuk dekat dengan Dharma. Pikiran mereka menjadi disiplin, jernih, dan kuat.

Suatu malam di saat bulan bersinar terang hampir penuh, Linja duduk di atas batu di hadapan ketiga sahabatnya, Biawak, Orangutan, dan Ajag untuk mengajarkan Dharma, yaitu kebajikan serta perbuatan baik. Di tengah-tengah mereka terdapat api ungun yang menyala-nyala menambah kesakralan suasana dan memberikan aura keemasan pada tubuh Linja. Linja kembali mengingatkan ketiga sahabatnya untuk memberikan yang mereka miliki kepada siapapun yang datang ke hutan saat bulan purnama untuk bertapa. Mereka tidak boleh mementingkan kebutuhan mereka sendiri dulu sebelum menghormati tamu mereka dengan mempersembahkan apapun yang mereka



miliki.

1. Menurut anda, apakah terdapat makna spiritual pada ilustrasi dan cerita adegan di atas? *

- Ya
- Tidak

2. Sebutkan makna spiritual apa saja yang anda tafsirkan dari ilustrasi dan cerita adegan di atas! *

Your answer

3. Berikan penjelasan yang lebih detil pada makna spiritual yang anda rasakan! *

Your answer

4. Menurut anda, bagaimana staging (posisi) masing-masing tokoh (Linja dan ketiga sahabatnya)? *

Your answer

5. Apakah staging (posisi) memberikan makna spiritual bagi anda pribadi? *

- Ya
- Tidak



6. Hal-hal apa saja yang anda rasakan secara mendetil pada staging (posisi) tokoh-tokoh pada adegan di atas jika dihubungkan dengan makna spiritual? *

Your answer

Page 3 of 8

Back

Next

Never submit passwords through Google Forms.

This form was created inside of Universitas Multimedia Nusantara. [Report Abuse](#)

Google Forms





VR Borobudur

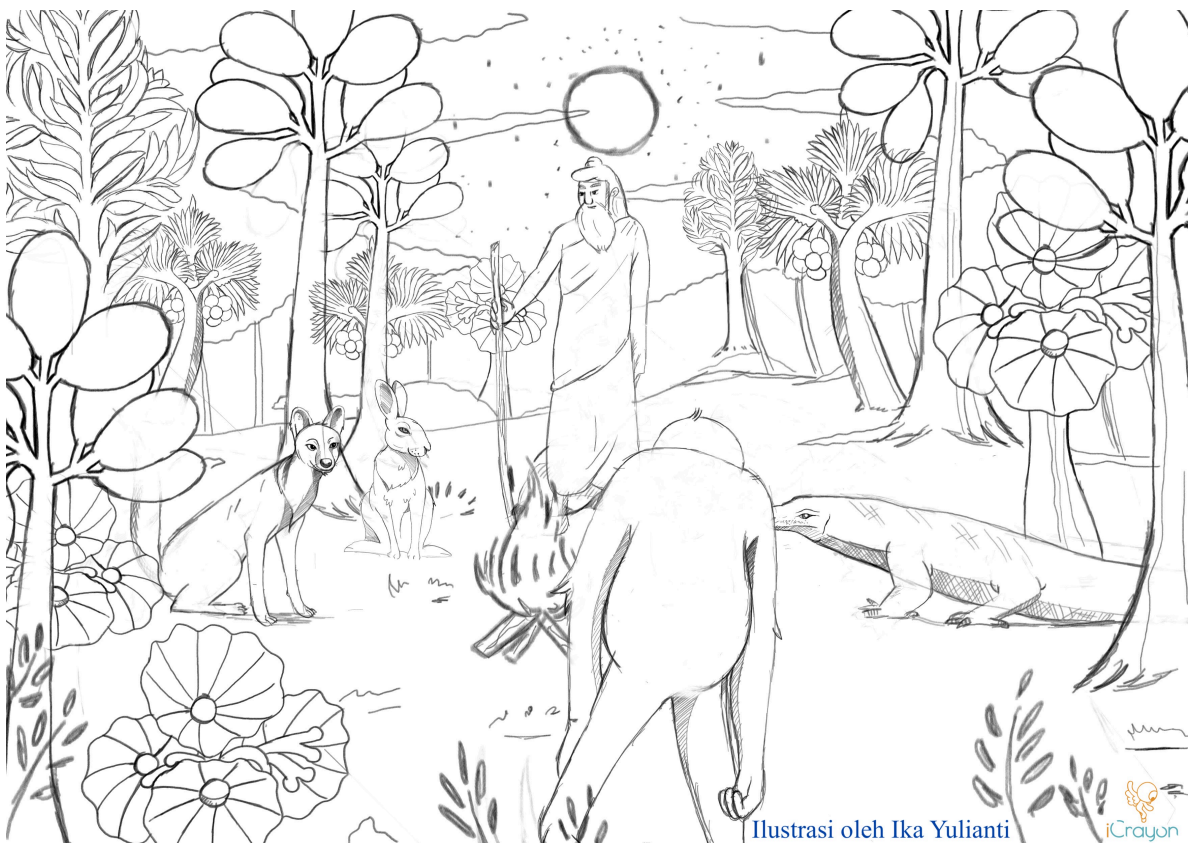


Program Doktor, Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Kontribusi konten spiritual pada kriteria Estetika Interaksi dalam gim 3D VR Borobudur

* Required

Dewa Śakra datang ke hutan dan menjelma menjadi seorang Brahmana



Dewa Säkra, pemimpin para dewa, mendengar tekad Linja dan ingin membuktikan sendiri apakah ajaran-ajaran Dharma dilaksanakan oleh Linja dan sahabat-sahabatnya itu. Di malam berikutnya, Dewa Säkra datang ke hutan tersebut dan menjelma menjadi seorang Brahmana yang tersesat. Brahmana itu berpura-pura menangis karena kelaparan, kedinginan, tersesat, dan kebingungan mencari teman-teman pertapa lainnya. Keempat makhluk itu mendengar suara kesedihan tersebut dan segera menemui Brahmana. Keempat makhluk hutan itu membawa Brahmana ke tempat mereka berkumpul dan menghangatkan tamunya dengan api unggun.

Linja berkata dengan hormat kepada Brahmana, “Tuan, janganlah bersedih dan terlalu memikirkan bahwa anda tersesat di hutan belantara ini. Kami adalah temanmu juga dan sangat memperhatikan keselamatanmu. Dengan rendah hati, kami ingin melayani tuan malam ini dan akan memberikan tempat yang nyaman untuk beristirahat agar besok tuan bisa meneruskan perjalanan kembali”.

Akhirnya sang Brahmana menuruti permintaan keempat binatang tersebut dan kemudian duduk di atas batu sambil merapalkan mantra-mantra untuk menenangkan dirinya. Biawak, Orangutan, dan Ajag memberikan waktu kepada Brahmana beristirahat sejenak, kemudian mereka bergegas pergi mencari makanan - minuman untuk diberikan kepada tamu mereka.

1. Menurut anda, apakah terdapat makna spiritual pada ilustrasi dan cerita adegan di atas? *

- Ya
- Tidak



2. Sebutkan makna spiritual apa saja yang anda tafsirkan dari ilustrasi dan cerita adegan di atas! *

Your answer

3. Berikan penjelasan yang lebih detil pada makna spiritual yang anda rasakan! *

Your answer

4. Menurut anda, seperti apakah hubungan merapalkan doa-doa dengan menenangkan diri? *

Your answer

5. Berdasarkan pengalaman hidup anda, apakah anda meyakini adanya penjelmaan dan atau reinkarnasi? *

- Ya
- Tidak

6. Menurut anda, bagaimana anda menafsirkan dan memaknai arti penjelmaan dan atau reinkarnasi? *

Your answer

7. Menurut anda, apakah terdapat hubungan reinkarnasi dalam kehidupan sekarang dengan kehidupan sebelumnya? *

- Ada
- Tidak ada



8. Jelaskan jawaban anda berkaitan hubungan tersebut! *

Your answer

Page 4 of 8

Back

Next

Never submit passwords through Google Forms.

This form was created inside of Universitas Multimedia Nusantara. [Report Abuse](#)

Google Forms





VR Borobudur

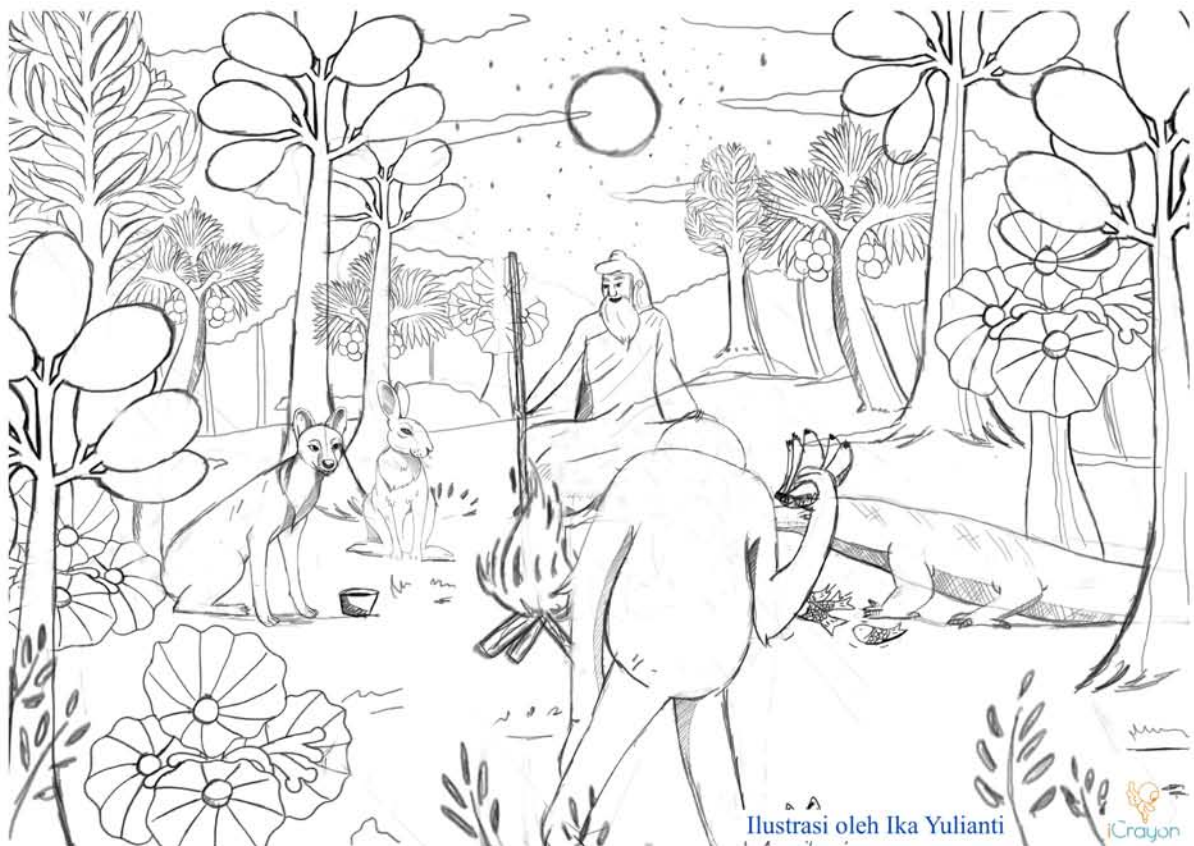


Program Doktor, Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Kontribusi konten spiritual pada kriteria Estetika Interaksi dalam gim 3D VR Borobudur

* Required

Biawak, Orangutan, dan Ajag memberikan persembahan kepada Brahmana



Ketiga sahabat Linja berkeliling hutan mencari makanan dan minuman yang biasanya mereka konsumsi sehari-hari. Biawak pergi ke kolam di mana biasanya dia menangkap ikan-ikan untuk menjadi santapannya. Orangutan



menuju area di mana buah-buahan berada. Sedangkan Ajag masih berkeliling hutan belantara mencari makanan dan minuman. Akhirnya Ajag menemukan semangkuk susu yang ditinggalkan pertapa di sebuah gubug peristirahatan para pertapa. Ketiga binatang itu kembali ke api unggun dan mempersembahkan beberapa hal kepada Brahmana.

Biawak memberikan beberapa ekor ikan, Orangutan memberikan satu sisir pisang dan buah-buahan lainnya, sedangkan Ajag mempersembahkan satu mangkuk susu. Sang Brahmana menerima persembahan mereka dengan suka cita dan berterima kasih atas perbuatan baik ketiga sahabat Linja.

1. Menurut anda, apakah terdapat makna spiritual pada ilustrasi dan cerita adegan di atas? *

- Ya
- Tidak

2. Sebutkan makna spiritual apa saja yang anda tafsirkan dari ilustrasi dan cerita adegan di atas! *

Your answer

3. Berikan penjelasan yang lebih detil pada makna spiritual yang anda rasakan! *

Your answer

4. Berdasarkan pengalaman sehari-hari anda, seperti apakah makna persembahan dan penghormatan bagi orang lain? *

Your answer



5. Menurut anda, kenapa seseorang dengan kekurangan dan keterbatasannya masih bisa memberikan sesuatu kepada orang lain? *

Your answer

6. Menurut pengalaman hidup anda, apakah ucapan terima kasih mempunyai makna? *



Ya



Tidak

7. Jelaskan jawaban anda terhadap makna terima kasih tersebut? *

Your answer

Page 5 of 8

Back

Next

Never submit passwords through Google Forms.

This form was created inside of Universitas Multimedia Nusantara. [Report Abuse](#)

Google Forms





VR Borobudur



Program Doktor, Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Kontribusi konten spiritual pada kriteria Estetika Interaksi dalam gim 3D VR Borobudur

* Required

Linja mengorbankan tubuhnya



Kini giliran Linja untuk memberikan persembahan, namun dia tidak mempunyai apa-apa dan ingat tekadnya sebelumnya bahwa diapun rela menyerahkan tubuhnya sebagai persembahan kepada para dewa. Akhirnya sambil memohon



ijin kepada Brahmana, Linja menyerahkan tubuhnya dengan cara melompat ke dalam api unggun dan sebelumnya berkata, “Tuan, saya tidak mempunyai apa-apa, hanya tubuh ini yang saya miliki. Dengan rasa hormat dan besar hati, saya mohon terimalah tubuh ini sebagai santapanmu”.

1. Berdasarkan ilustrasi di atas, Linja yang tidak mempunyai apa-apa mengorbankan tubuhnya untuk menjadi santapan Brahmana, menurut anda apakah terdapat makna spiritual pada tindakan Linja di atas? *

- Ya
- Tidak

2. Sebutkan makna spiritual apa saja yang anda tafsirkan dari ilustrasi dan cerita adegan di atas! *

Your answer

3. Berikan penjelasan yang lebih detil pada makna spiritual yang anda rasakan! *

Your answer

4. Apakah anda merasakan sensasi konflik dan krisis pada adegan di atas? *

- Ya
- Tidak

5. Berikan penjelasan untuk mendukung jawaban anda! *

Your answer



6. Menurut anda, bagaimana anda memaknai tindakan pengorbanan jiwa dan raga si Linja? *

Your answer

7. Bagaimana relevansi makna pengorbanan diri dalam kehidupan sehari-hari kita saat ini? *

Your answer

8. Dalam kehidupan sehari-hari di masa sekarang, dalam wujud apa sajakah pengorbanan si Linja bisa memberikan inspirasi pada tindakan kita? *

Your answer

Page 6 of 8

Back

Next

Never submit passwords through Google Forms.

This form was created inside of Universitas Multimedia Nusantara. [Report Abuse](#)

Google Forms





VR Borobudur



Program Doktor, Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Kontribusi konten spiritual pada kriteria Estetika Interaksi dalam gim 3D VR Borobudur

* Required

Bulan dihiasi bayangan kelinci



Ilustrasi oleh Ika Yulianti

iCrayon



Dewa Säkra sangat kagum, menghargai, dan menghormati tekad pengorbanan diri Linja yang dilakukan dengan sepenuh hati serta tanpa keraguan. Seluruh dewa-dewi di nirwana juga tertegun atas kerendahan hati dan kerelaan Linja untuk menyambut dan melayani tamunya. Dewa Säkra kemudian berkata, "Lihatlah dan bersukacitalah atas perbuatan Linja yang menakjubkan ini, eksploitasi kepahlawanan dari Makhluk Agung ini! Malam ini, pada saat kebanyakan orang tidak bisa menyerah dari nafsu keserakahannya, makhluk yang satu ini bagai bunga memudar tanpa keraguan menyerahkan tubuhnya sebagai persembahan cinta kepada para dewa. Linja sudah selesai dengan keduniawiannya, dia telah menemukan pencerahan hidup."

Apa perbedaan antara tubuh binatangnya dibanding betapa tingginya pengorbanan dirinya dan kejernihan pikirannya. Linja sebagai contoh dan inspirasi bahwa dia melawan semua makhluk yang lambat dalam berjuang untuk berbuat baik, yaitu para dewa dan manusia itu sendiri. Atas tekad pengorbanan dan pengajaran kebajikan serta perbuatan baiknya yang murni, Dewa Säkra mengangkat tubuh suci Linja ke langit sebagai hiasan istana Dewa Säkra dan juga menggambarkan siluet tubuh Linja di bulan sebagai teman Dewi Candra di malam hari. Sampai kinipun, setelah ribuan tahun, bayangan tubuh murni suci Linja masih bisa kita lihat menghiasi bulan dan akan bersinar semakin terang di saat bulan purnama.

1. Menurut anda, apakah terdapat makna spiritual pada ilustrasi dan cerita adegan di atas? *

- Ya
- Tidak



2. Sebutkan makna spiritual apa saja yang anda tafsirkan dari ilustrasi dan cerita adegan di atas! *

Your answer

3. Berikan penjelasan yang lebih detil pada makna spiritual yang anda rasakan! *

Your answer

4. Seperti apakah hubungan sebab akibat (karma) antara perbuatan baik dengan hasil yang kita rasakan setelah berbuat baik? *

Your answer

5. Menurut anda, apakah setiap perbuatan baik selalu memberikan umpan balik yang baik juga? *

Ya

Tidak

6. Bagaimana anda memaknai umpan balik dari tindakan baik anda? *

Your answer

Page 7 of 8

Back

Next

Never submit passwords through Google Forms.

This form was created inside of Universitas Multimedia Nusantara. [Report Abuse](#)

Google Forms





VR Borobudur



Program Doktor, Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Kontribusi konten spiritual pada kriteria Estetika Interaksi dalam gim 3D VR Borobudur

* Required

Pengalaman estetis

1. Apakah anda merasakan pengalaman estetis atau keindahan setelah melihat ilustrasi dan membaca cerita di atas? *

- Ya
- Tidak

2. Apabila anda merasakan pengalaman estetis, seperti apakah sensasi yang anda rasakan? Jika anda tidak merasakan pengalaman estetis, tuliskan apa yang anda rasakan! *

Your answer

3. Seperti apakah pengalaman estetis yang anda rasakan itu dihubungkan dengan panca indera anda?

Anda dipersilakan menjelaskan dalam bahasa/ pemahaman anda sendiri sesuai sensasi/ rasa yang muncul atau terpicu melalui panca indera anda, baik indera



penglihatan, indera penciuman, indera peraba, indera pendengaran, dan indera pengecap. Bisa saja ketika anda melihat, maka anda mencium bebauan (sinestesia). *

Your answer

4. Secara umum, berdasarkan ilustrasi dan cerita kelima adegan di atas, bagaimana anda menarik benang merah nilai-nilai dan makna-makna spiritual? *

Your answer

Page 8 of 8

Back

Submit

Never submit passwords through Google Forms.

This form was created inside of Universitas Multimedia Nusantara. [Report Abuse](#)

Google Forms



LAMPIRAN B.

Partitur Ilustrasi Musik VR Borobudur



VR Borobudur

Win

0.0"
1.1
Start

♩ = 74

The musical score is arranged in two systems. The first system includes staves for SFX, Piano, Strings Hi, and Strings Low. The second system includes staves for SFX, Piano, Strings Hi, and Strings Low. The Piano part is written in 4/4 time and features a melodic line in the right hand and a bass line in the left hand. The Strings Hi and Strings Low parts are mostly silent, with some chordal accompaniment in the second system. The SFX part includes a single note in the second system. A large watermark of a Borobudur figure is visible in the background.

4

7

SFX

Piano

Saron & Bonang

Strings Hi

Strings Low

10

SFX

Piano

Saron & Bonang

Strings Hi

Strings Low

13

SFX

Piano

Saron & Bonang

Strings Hi

Strings Low

16

SFX

Piano

Choir

Saron & Bonang

Strings Hi

Strings Low

19

SFX

Piano

Choir

Saron & Bonang

Strings Hi

Strings Low

22

SFX

Piano

Choir

Saron & Bonang

Strings Hi

Strings Low

25

SFX

Piano

Saron & Bonang

Strings Low

Musical score for measures 25-27. SFX is a single bar with a double bar line. Piano has a complex texture with multiple voices. Saron & Bonang play a melodic line. Strings Low has a long note with a fermata.

27

SFX

Piano

Musical score for measures 27-29. SFX is a single bar with a double bar line. Piano continues with its complex texture.

30

SFX

Piano

Strings Hi

Strings Low

Musical score for measures 30-32. SFX has a single note. Piano continues. Strings Hi and Low have specific notes.

33

SFX

Piano

Saron & Bonang

Strings Hi

Strings Low

Musical score for measures 33-35. The score includes parts for SFX, Piano, Saron & Bonang, Strings Hi, and Strings Low. The Piano part features a melodic line in the right hand and a bass line in the left hand. The Saron & Bonang part has a melodic line. The Strings Hi and Strings Low parts have chordal accompaniment. A large watermark of a figure is visible in the background.

36

SFX

Piano

Saron & Bonang

Strings Hi

Strings Low

Musical score for measures 36-38. The score includes parts for SFX, Piano, Saron & Bonang, Strings Hi, and Strings Low. The Piano part features a melodic line in the right hand and a bass line in the left hand. The Saron & Bonang part has a melodic line. The Strings Hi and Strings Low parts have chordal accompaniment. A large watermark of a figure is visible in the background.

39

SFX

Piano

Saron & Bonang

Strings Hi

Strings Low

42

SFX

Piano

Choir

Saron & Bonang

Strings Hi

Strings Low

2'25.9"
46.1
End

45

SFX

Piano

Choir

Saron & Bonang

Strings Hi

Strings Low

48

SFX

Piano

Choir

Saron & Bonang

Strings Hi

Strings Low

51

SFX

Piano

Saron & Bonang

Strings Low

The musical score for measures 51-53 consists of four staves. The SFX staff has a double bar line at the beginning and end. The Piano staff has a treble and bass clef, with a complex rhythmic pattern of sixteenth notes and a large slur. The Saron & Bonang staff has a treble clef and a melodic line with eighth notes. The Strings Low staff has a bass clef and a few notes with a slur. A large watermark of a Balinese deity is visible in the background.



LAMPIRAN C.

Foto Observasi Candi Borobudur dan Relief







DAFTAR RIWAYAT HIDUP

| | |
|---|--|
| Nama | Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. |
| Tempat, Tgl Lahir | Sukabumi, 19 Maret 1978 |
| Alamat | Perum Legok Permai, Cluster Jasmine, J2/ A3, Legok, Tangerang, Banten |
| Email | yusup.martyastiadi@umn.ac.id |
| Pendidikan | <ul style="list-style-type: none"> - Program Doktor Seni, Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta (2017 – 2021) Beasiswa Pendidikan Pascasarjana Dalam Negeri (BPPDN) - Multimedia Games Development, James Cook University, Australia (2008 - 2010) Australian Development Scholarships (ADS) - Sistem Kendali dan Robotika, T. Elektro, Universitas Sanata Dharma (1996 - 2004) Beasiswa Sanata Dharma, Asia Development Bank Scholarship, PPA |
| Pekerjaan | <p>Universitas Multimedia Nusantara</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dosen di Peminatan Desain Interaksi, Prodi Desain Komunikasi Visual (Jan 2010 - sekarang) - Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual (Jan 2016 – Agustus 2017) - Koordinator Peminatan Desain Media Interaktif, Prodi DKV (Jul 2012 – Agustus 2017) - Sekretaris Program Studi Desain Komunikasi Visual (Jul 2012 – Des 2015) <p>NIDN: 0319037807 Scopus ID: 57189341904 Google Scholar ID: ay_MQZ4AAAAJ</p> |
| Keluarga | <p>Istri: Theresia Uma Nurwiranti, S.Pd., M.M.</p> <p>Anak:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bellarmino Cleondra Tantra Pasello 2. Mikael Desaindra Tantra Nareswara |
| Publikasi selama studi doktoral (2017 - 2020) | <p>Jurnal:</p> <p>Budiawan, H., & Martyastiadi, Y. S. (2020). The Explanation of Life Experience Reflection as Ideas of Artistic Research. <i>International Journal of Creative and Arts Studies</i>, 7(2), 145-152. (DOI: https://doi.org/10.24821/ijcas.v7i2.4658)</p> <p>Carlina, J., Tjandra, AM., Martyastiadi, Y. (2018). 3D Visualization for Augmented Reality in "Jajanan Pasar" Puzzles. <i>Jurnal Komunikasi Visual ULTIMART</i>, Vol XI, No 2, Des 2018.</p> |

| | |
|--|---|
| | <p>Online Jan 2019 (DOI: https://doi.org/10.31937/ultimart.v11i2.1021)</p> <p>Martyastiadi, Y. (2018). The Paradox of Control: Visual Clue vs. Auditory Instruction in Game Designing. <i>International Journal of Creative and Arts Studies</i>, Vol 5, No 2, 35-47, Des 2018. (DOI: https://doi.org/10.24821/ijcas.v5i2.2409)</p> <p>Mega, A., Martyastiadi, Y., Prayogo, M. (2018). Tionghoa Decoration Motifs Adaptation in Property Design in Animated Film “Cio Tao”. <i>International Journal of Asia Digital Art and Design Association</i>, Vol 22 No 01, Oct 2018. (DOI: https://doi.org/10.20668/adada.22.1_26)</p> <p>Martyastiadi, Yusup S., (2017). Conference Report: 14th International Conference for Asia Digital Art and Design. <i>International Journal of Creative and Arts Studies (IJCAS)</i>, Vol 4, No 1</p> <p>Konferensi dan Seminar:</p> <p>Martyastiadi, Y.S., Setiyawan, C.F., Yulianti, I., Purnama, H., & Suanto, W. (2020). Virtual Collaboration of VR Borobudur Project: An Artistic Research Methodology. <i>2020 International Conference for ADADA + CUMULUS</i> (18th International Conference of Asia Digital Art and Design), Tokyo, Japan, December 14th - 16th, 2020</p> <p>Budiawan, H. & Martyastiadi, Y.S. (2020). The Explanation of Life Experience Reflection as Ideas of Artistic Research. <i>The 8th International Conference for Asia Pasific Arts Studies (ICAPAS 2020)</i>, Yogyakarta</p> <p>Soraya, A. & Martyastiadi, Y.S. (2020). Aesthetics of Virtual: The Development Opportunities of Virtual Museums in Indonesia. <i>The 8th International Conference for Asia Pasific Arts Studies (ICAPAS 2020)</i>, Yogyakarta</p> <p>Martyastiadi, Y. S. (2020, June). From Spiritual to Virtual: An Interactive Digital Art Creation of Virtual Reality Borobudur. <i>In 2020 Nicograph International (NicoInt)</i> (pp. 18-25). IEEE, Japan. (DOI: 10.1109/NicoInt50878.2020.00011), Indexed by Scopus</p> <p>Yulianti, I., & Martyastiadi, Y. S. (2020, June). Intellectual Property of Character Design based on Local Content of Ngada District, Indonesia. <i>In 2020 Nicograph International (NicoInt)</i> (pp. 26-31). IEEE, Japan. (DOI: 10.1109/NicoInt50878.2020.00012), Indexed by Scopus</p> <p>Martyastiadi, Y. (2019). Body as a Game Controller: The Relationship between Technology and Aesthetics of Interaction. <i>2019 International Conference for ADADA +</i></p> |
|--|---|

| | |
|--|---|
| | <p><i>CUMULUS</i> (17th International Conference for Asia Digital Art and Design), Malaysia</p> <p>Martyastiadi, Y., Tjandra A. M., Rizaldi, M. (2019). Aesthetics of Interaction on Virtual Reality with Educational Games Content. <i>International Conference on Intermedia Arts and Creative Technology</i>, Yogyakarta. (DOI: https://doi.org/10.5220/0009192201620171)</p> <p>Suanto, W. & Martyastiadi, Y. (2019). Modular Technique of 3D Modeling and Procedural Texturing for 3D Game Environment Design of “Jurnal Pahlawan”. <i>International Conference on Intermedia Arts and Creative Technology</i>, Yogyakarta. (DOI: https://doi.org/10.5220/0008525200050012)</p> <p>Martyastiadi, Y. (2019). Estetika Interaksi dalam Game: Perkembangan Teknologi dan Pengalaman Bermainnya. Gladi Nalar - Global Lokal dalam Riset Seni. Pascasarjana ISI Yogyakarta & Pascasarjana ISI Denpasar, Yogyakarta</p> <p>Martyastiadi, Y. (2018). Visualization of God Shiva, Hinduism Icon on Borobudur, a Buddhist Temple and Its Interaction of Hindu-Buddhist Kingdom in Java 8th – 9th Century. <i>2018 International Conference for ADADA + COMULUS</i> (16th International Conference for Asia Digital Art and Design), Tainan, Taiwan</p> <p>Martyastiadi, Y. (2018). Dynamic Sublimation of Visual Sensation of the Borobudur: Interactive Digital Arts Creation Through Practice Led Research. Rising Star Session: <i>2018 International Conference for ADADA + COMULUS</i> (16th International Conference for Asia Digital Art and Design), Tainan, Taiwan</p> <p>Martyastiadi, Y. (2018). The Paradox of Control: Visual Clue vs. Auditory Instruction in Game Designing. <i>The 6th International Conference for Asia Pacific Arts Studies</i> (ICAPAS 2018). Yogyakarta</p> <p>Mega, A., Martyastiadi, Y., Prayogo, M. (2017). Tionghoa Decoration Motifs Adaptation in Property Design in Animated Film “Cio Tao”. <i>The International Conference on New Media Studies 2017</i> (CONMEDIA 2017), Yogyakarta.</p> <p>Carlina, J., Tjandra, AM., Martyastiadi, Y. (2017). 3D Visualization for Augmented Reality in "Jajanan Pasar" Puzzles. <i>The 15th International Conference of Asia Digital Art and Design</i> (ADADA 2017), Gwangju, Korea</p> |
|--|---|