

	SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
	KONTRAK KULIAH
	SEMESTER GENAP TA. 2025/2026

A. DATA UMUM

1. Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL / Jenjang S1
2. Nama Mata Kuliah / : Game Design / Kode SP404
3. Semester / SKS : 6 (enam) / 3SKS
4. Jenis Mata Kuliah : ~~Wajib~~ / Pilihan
5. Mata Kuliah (MK) Prasyarat :
 - Syarat mengikuti MK ini minimal nilai D pada MK.
 - MK ini merupakan MK prasyarat untuk mengambil MK
 - Untuk bisa mengambil MK prasyarat nilai minimal D
6. Kode Kelas : A / ~~B / C / D~~ * *lingkari sesuai kelas
7. Hari / Jam : Jum'at / Jam 08.00-10.30 WIB
8. Ruang : 1.1

B. KETENTUAN UMUM PERKULIAHAN

1. Dosen dan Mahasiswa wajib hadir di seluruh pertemuan tepat waktu sesuai jadwal.
2. Pada pertemuan perkuliahan wajib berpakaian rapi dan sopan.
3. Dilarang merokok, makan/minum pada saat perkuliahan online.
4. Mengusahakan suasana tenang selama perkuliahan berlangsung.
5. Ketentuan untuk Mahasiswa:
 - a. Mahasiswa wajib hadir tepat waktu sesuai jadwal.
 - b. Jika mengalami keterlambatan wajib mengkonfirmasi kepada dosen
6. Ketentuan Umum Dosen
 - a. Dosen wajib datang mengajar tepat waktu sesuai jadwal.
 - b. Toleransi keterlambatan dosen tanpa keterangan adalah 20 menit.
 - c. Dosen terlambat lebih dari 20 menit tanpa keterangan, maka kelas bisa dinyatakan kosong (tidak ada perkuliahan) oleh BAAK dan dosen wajib mengganti kelas kosong tersebut di waktu lain.
 - d. Dalam setiap pertemuan perkuliahan dilaksanakan, dosen wajib mengabsen mahasiswa serta mengisi dan menandatangani Lembar Acara Pengajaran.
 - e. Mahasiswa (diwakili) wajib menandatangani Lembar Acara Pengajaran.

C. KEHADIRAN MAHASISWA

1. Mahasiswa wajib hadir kuliah minimal 75% dari total perkuliahan .
2. Mahasiswa hadir kurang dari 75% tidak terdaftar sebagai peserta Ujian Akhir Semester (UAS).
3. Jika mahasiswa berhalangan hadir harus mengirimkan surat ijin / keterangan ketidakhadirannya ke WA BAAK untuk ditujukan ke dosen yang bersangkutan.
4. Dosen berhak menilai relevansi surat ijin / keterangan ketidakhadiran tersebut.
5. Ketidakhadiran dengan surat ijin / keterangan maksimal 2 kali tidak dihitung dalam perhitungan rekap kehadiran 75%.
6. Mahasiswa berhalangan hadir tanpa mengajukan surat ijin / keterangan ketidakhadiran, dinyatakan bolos kuliah.

D. KOMPETENSI AKHIR MATA KULIAH

Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa diharapkan :

Mahasiswa dapat menguasai materi perancangan game design pada media board game serta UI mobile game dengan konten yang menarik berdasarkan perancangan mekanika board game yang “Fun dan Tematik”.

E. PENUGASAN MATA KULIAH

1. Jumlah Tugas Personal : 2
2. Bentuk : Makalah / Karya / ~~Presentasi~~ /
3. Jumlah Tugas Kelompok : -
4. Bentuk : ~~Makalah / Karya / Presentasi~~ /
5. Ketentuan :
 - a. Tugas Personal adalah tugas yang dikerjakan mahasiswa secara individu.
 - b. Tugas Kelompok adalah tugas yang dikerjakan mahasiswa secara berkelompok.
 - c. Mahasiswa wajib mengumpulkan tugas sesuai standar kualitas dan kuantitas penugasan serta tepat waktu sesuai waktu pengumpulan tugas yang telah ditentukan oleh dosen.
 - d. Dosen wajib memberikan evaluasi/masukan serta penilaian yang objektif atas karya tugas yang dikerjakan mahasiswa.
 - e. Dosen wajib memberikan tanggapan balik yang positif terhadap mahasiswa.
 - f. Dosen berhak memberikan sanksi / toleransi terhadap setiap keterlambatan pengumpulan tugas mahasiswa.
 - g. Karya tugas yang memenuhi syarat bisa dikoleksi lembaga untuk tujuan evaluasi, pengembangan pendidikan dan kepentingan lembaga lainnya.

- h. Karya tugas (fisik) mahasiswa yang tidak terkoleksi wajib dikembalikan kepada mahasiswa. Waktu pengembalian karya dibuat dan dikoordinasi oleh dosen paling lambat 1 minggu setelah nilai mata kuliah dikeluarkan.
- i. Mahasiswa wajib mengambil kembali karya tugas (fisik) tidak terkoleksi sesuai jadwal pengembalian tugas tersebut. Jika karya tidak diambil, maka diluar tanggung jawab dosen dan lembaga.

F. UTS/UAS dan PENILAIAN

1. Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS)

- a. Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS) dilaksanakan sesuai jadwal dalam Kalender Akademik yang berlaku.
- b. Dosen wajib menyerahkan soal UTS / UAS ke BAAK paling lambat satu minggu sebelum pelaksanaan ujian.
- c. Pengumuman nilai akhir semester disampaikan maksimal 1 (satu) minggu setelah pelaksanaan UAS dari masing-masing mata kuliah.
- d. Jika sampai batas waktu 1 (satu) minggu dari pelaksanaan UAS belum ada pengumuman nilai akhir semester dari dosen pengampu, maka pihak akademik secara otomatis akan memberi nilai minimal B pada seluruh mahasiswa yang mengambil mata kuliah tersebut.
- e. Revisi nilai akhir semester dilaksanakan maksimal 1 (satu) minggu setelah pengumuman nilai akhir semester.
- f. Mahasiswa berhak mengkonfirmasi balik hasil capaian nilai akhir yang diperolehnya maksimal satu minggu dari nilai dikeluarkan.

2. Pembobotan Nilai Akhir Semester

a. Pembobotan Nilai :

No	Komponen Penilaian	Bobot (%)
1	Nilai Rerata Tugas Harian	10
2	Nilai Ujian Tengah Semester	35
3	Nilai Ujian Akhir Semester	50
4	Lain-lain (Presensi, partisipasi aktif dan perilaku mahasiswa dalam perkuliahan)	5
Jumlah		100

b. Standar Nilai

INTERVAL NILAI ANGKA	NILAI HURUF MUTU	EKUIVALEN DENGAN NILAI MUTU
80 – 100	A	4
70 – 79	B	3
60 – 69	C	2
51 – 59	D	1
0 – 49	E	0
Nilai ditunda	T	

Keterangan:

- 1) Nilai D tidak lulus namun diperbolehkan mengambil mata kuliah prasyarat berikutnya.
- 2) Nilai E tidak lulus. Mahasiswa tidak diperbolehkan mengambil mata kuliah prasyarat.
- 3) Nilai T adalah nilai Tertunda artinya belum bisa dikeluarkan. Mahasiswa mendapat nilai T wajib segera menghubungi dosen. Apabila sampai batas waktu 3 (tiga) hari setelah nilai dikeluarkan mahasiswa tidak menghubungi dosen bersangkutan. maka dosen berhak memberikan nilai apa adanya, dan mahasiswa tidak bisa komplain terhadap nilai yang sudah dikeluarkan.
- 4) Pada transkrip nilai akhir mahasiswa wajib lulus semua mata kuliah dengan nilai minimal C.

G. PERKULIAHAN.

Setiap dosen wajib menyusun Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang disampaikan kepada mahasiswa di awal pertemuan perkuliahan.

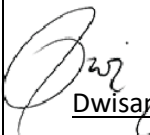
Evaluasi perkuliahan dilakukan pada minggu ke 12-15. Setiap mahasiswa wajib melakukan evaluasi mata kuliah melalui form/media yang telah disediakan lembaga.

H. PENUTUP

Demikian Kontrak Kuliah ini dibuat dengan kesepakatan antara PIHAK I (Mahasiswa), PIHAK II (Dosen Pengampu Mata Kuliah), dan PIHAK III (Lembaga/KPS DKV).

Kontrak Kuliah ini wajib disampaikan oleh PIHAK II kepada PIHAK I pada awal pertemuan perkuliahan. Setelah ditandatangani oleh PIHAK I dan PIHAK II, BAAK menyerahkan Kontrak Kuliah ini ke KPS untuk ditandatangani mewakili lembaga.

Kontrak Kuliah ini dinyatakan sah dan mengikat setelah ditandatangani oleh PIHAK I, PIHAK II dan PIHAK III. yang diwakili oleh Ketua Program Studi DKV STSRD VISI.

PIHAK I Wakil Mahasiswa Tanggal : 6 Maret 2026	PIHAK II Dosen Pengampu Tanggal : 6 Maret 2026	PIHAK III Ketua Jurusan Studi DKV Tanggal : 17 Maret 2026
 Tri Susilo Anang Wibowo NIM 11241047	 R. Hadapiningrani K., M.Ds NIK 16083120	  Dwisanto Sayogo, M.Ds. NIK 09123113

*** Kontrak Kuliah ini wajib diserahkan ke BAAK dilampiri dengan RPS.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah : Game Design

Kelas : A / ~~B~~ / ~~C~~

Semester / Tahun Akademik : Genap / 2025-2026

Nama Dosen : R. Hadapiningrani Kusumohendrarto, M.Ds

Team Teaching : -

PERT KE	HARI/ TANGGAL	MATERI KULIAH	TUGAS MAHASISWA
1.	Jum'at, 6 Maret 2026	Pengenalan materi perkuliahan serta hasil akhir dari perkuliahan satu semester dan Pengantar Game Desain	
2.	Jum'at, 13 Maret 2026	Mekanika dan Dinamika dalam Game Design	
3.	Jum'at, 20 Maret 2026	Analisa Board Game	
4.	Jum'at, 27 Maret 2026	Industri Board Game	
5.	Jum'at, 3 April 2026	IP (Intelectual Property)	
6.	Jum'at, 10 April 2026	Ragam Mekanika Pembentuk Board Game	
7.	Jum'at, 17 April 2026	Melakukan proses brainstorming board game	
8.	Jum'at, 24 April 2026	UTS (Ujian Tengah Semester) Perancangan konsep design game	UTS – Perancangan konsep game
9.	Jum'at, 1 Mei 2026	Progres Desain - 01	
10.	Jum'at, 8 Mei 2026	Play Test - 01	
11.	Jum'at, 15 Mei 2026	Progres Desain - 02	
12.	Jum'at, 22 Mei 2026	Play Test - 02	
13.	Jum'at, 29 Mei 2026	IP - Intelektual Property	
14.	Jum'at, 5 Juni 2026	Progres Desain Board Game dan UI	
15.	Jum'at, 12 Juni 2026	UAS Evaluasi perancangan desain dan materi perkuliahan	UAS – Pengumpulan Perancangan Board Game
16.	Jum'at, 06 Juni 2026	UAS (Ujian Akhir Semester), Pengumpulan tugas UAS Board Game dan UI Game	Tugas UAS – Board Game dan UI Game

Catatan :