

**ISIAN RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER & RENCANA EVALUASI
UNTUK FEEDER DIKTI 4.0**

NAMA MATA KULIAH : Game Desain
PROGRAM STUDI : ~~D3~~ / S1*
NAMA DOSEN PENGAMPU : R. Hadapiningrani Kusumohendarto, M.Ds
SEMESTER : ~~GANJIL~~ / GENAP *

Learning Outcome

A. Primer

Mampu menciptakan game edukatif yang mampu mengangkat potensi budaya lokal (KK 4)

B. Sekunder

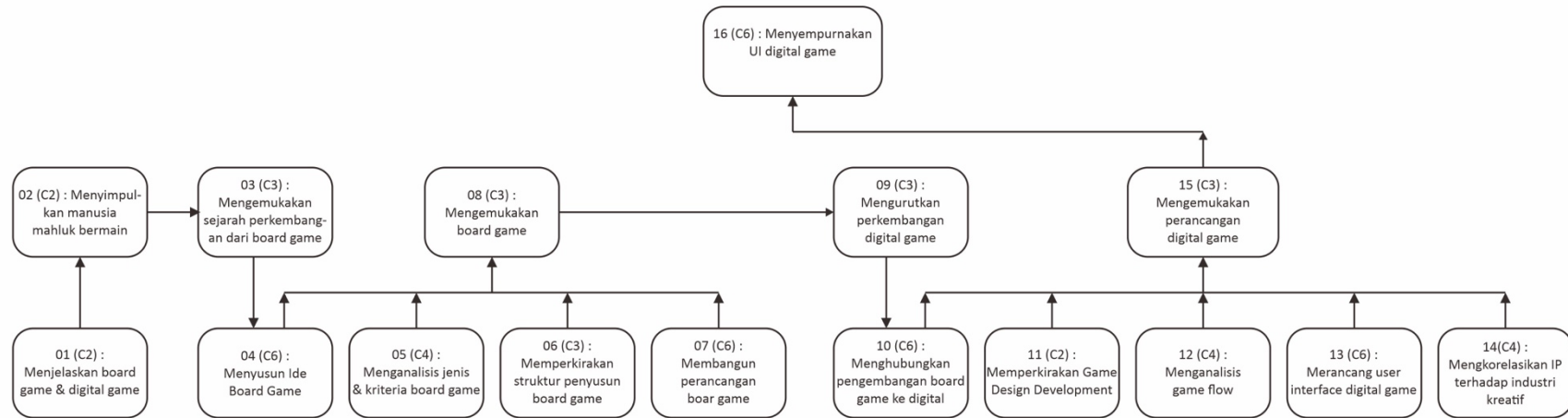
-

*Sumber: CPL STSRD VISI, bisa dilihat di bit.ly/rps-visi

Analisis Instruksional

Mata Kuliah : Game Design (S1)

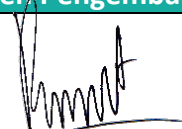


Mahasiswa diharapkan dapat merancang sebuah iklan yang terukur, tepat sasaran, menggunakan komunikasi yang baik, serta memaksimalkan durasi iklan



PENGETAHUAN / C1	PEMAHAMAN / C2	PENERAPAN / C3	ANALISIS / C4	PENILAIAN / C5	KREASI / C6
Mengutip	Memperkirakan	Menugaskan	Menganalisis	Membandingkan	Mengabstraksi
Menyebutkan	Menjelaskan	Mengurutkan	Mengaudit	Menyimpulkan	Mengatur
Menjelaskan	Mengkategorikan	Menentukan	Memecahkan	Menilai	Menganimasi
Menggambar	Mencirikan	Menerapkan	Menegaskan	Mengarahkan	Mengumpulkan
Membilang	Merinci	Menyesuaikan	Mendeteksi	Mengkritik	Mengkategorikan
Mengidentifikasi	Mengasosiasikan	Mengkalkulasi	Mendiagnosis	Menimbang	Mengkode
Mendaftar	Membandingkan	Memodifikasi	Menyeleksi	Memutuskan	Mengombinasikan
Menunjukkan	Menghitung	Mengklasifikasi	Merinci	Memisahkan	Menyusun
Memberi label	Mengkontraskan	Menghitung	Menominasikan	Memprediksi	Mengarang
Memberiindeks	Mengubah	Membangun	Mendiagramkan	Memperjelas	Membangun
Memasangkan	Mempertahankan	Membiasakan	Megkorelasikan	Menugaskan	Menanggulangi
Menamai	Menguraikan	Mencegah	Merasionalkan	Menafsirkan	Menghubungkan
Menandai	Menjalin	Menentukan	Menguji	Mempertahankan	Menciptakan
Membaca	Membedakan	Menggambarkan	Mencerahkan	Memerinci	Mengkreasikan
Menyadari	Mendiskusikan	Menggunakan	Menjelajah	Mengukur	Mengoreksi
Menghafal	Menggali	Menilai	Membagankan	Merangkum	Merancang
Meniru	Mencontohkan	Melatih	Menyimpulkan	Membuktikan	Merencanakan
Mencatat	Menerangkan	Menggali	Menemukan	Memvalidasi	Mendikte
Mengulang	Mengemukakan	Mengemukakan	Menelaah	Mengetes	Meningkatkan
Mereproduksi	Mempolakan	Mengadaptasi	Memaksimalkan	Mendukung	Memperjelas
Meninjau	Memperluas	Menyelidiki	Memerintahkan	Memilih	Memfasilitasi
Memilih	Menyimpulkan	Mengoperasikan	Mengedit	Memproyeksikan	Membentuk
Menyatakan	Meramalkan	Mempersoalkan	Mengaitkan		Merumuskan
Mempelajari	Merangkum	Mengkonsepan	Memilih		Menggeneralisasi
Mentabulasi	Menjabarkan	Melaksanakan	Mengukur		Menggabungkan
Memberi kode		Meramalkan	Melatih		Memadukan
Menelusuri		Memproduksi	Mentransfer		Membatas
Menulis		Memproses			Mereparasi
		Mengaitkan			Menampilkan
		Menyusun			Menyiapkan
		Mensimulasikan			Memproduksi
		Memecahkan			Merangkum
		Melakukan			Merekonstruksi
		Meramalkan			



SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
PROGRAM STUDI S1

Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	SKS	Semester	Tanggal Penyusunan
Game Desain	SK604	Matakuliah Ketrampilan Khusus	3	6	26 Juli 2022
Otorisasi		Dosen Pengembang RPS		Ketua Jurusan	
		 R. Hadapiningrani Kusumohendarto, M.Ds		  Dwisanto Sayogo, M.Ds.	
Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)				
	KK4	Mampu menciptakan game edukatif yang mampu mengangkat potensi budaya lokal			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	<ul style="list-style-type: none"> -Memiliki wawasan tentang Game Desain secara sederhana (<i>board game dan digital game</i>) -Memiliki wawasan kebudayaan lokal Indonesia -Mampu menganalisa suatu permainan untuk dikembangkan -Memiliki wawasan mengenai karier sebagai game desainer 				
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Dapat memberikan pengetahuan dan membuka wawasan seputar dunia “game” saat ini, khususnya perkembangan “game” dari masa ke masa. Sehingga mahasiswa dapat memiliki bekal pengetahuan seputar industry “game” saat ini dan masa depan.				
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar kuliah game design 2. Manusia Mahluk Bermain (<i>Homoluden</i>) 				

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Sejarah permainan 4. Board Game Structure 5. Intellectual Property (IP) 6. Digital Game 7.
Pustaka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Design a Board Game by Hugh Burkhardt, Malcolm Swan, Barbara Binns and John Gillespie 2. A Game Design Vocabulary by Anna Anthropy and Naomi Clark 3. The Art of Game Design by Jesse Schell 4. Characteristic of Game by George Skaff Elias, Richard Garfield, and K.Robert Gutschera 5. Digital Games and Learning by Sara de Freitas and Paul Maharg 6. The Full History of Board Games by Peter Attia
Media Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perangkat Lunak : Power Point / PDF dan Zoom 2. Perangkat Keras : Laptop atau komputer.
Team Teaching	R. Hadapiningrani Kusumohendrarto, M.Ds
Mata Kuliah Syarat	-

Minggu	Sub CP-MK Sebagai Kemampuan akhir yang diharapkan	Indikator	Kriteria dan Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Nilai %
1	Mahasiswa mampu menjelaskan secara umum tentang permainan, <i>board game, digital game</i> (C1)	Kemampuan dalam menjelaskan	Kriteria: Ketepatan menjelaskan	Pemaparan, teori, dan diskusi	1. Design a Board Game by Hugh Burkhardt, Malcolm Swan, Barbara Binns and	10%

		secara umum <i>game design</i>	Bentuk Penilaian: Diskusi dan Presentasi	(50'x 3 x 1 Pertemuan)	John Gillespie	
2	Mahasiswa mampu menyimpulkan peran komunikasi dalam game di kehidupan manusia, khususnya manusia sebagai makhluk bermain atau homo luden oleh John Huizinga (C2)	Kemampuan dalam menyimpulkan manusia sebagai makhluk bermain	Kriteria: Ketepatan menyimpulkan Bentuk Penilaian: Diskusi dan Presentasi	Pemaparan teori, diskusi, dan analisa. (50'x 3 x 1 Pertemuan)	John Huizinga (teori Homo Luden)	10%
3	Mahasiswa mampu Mengetahui ragam jenis permainan papan (boardgame) (C2)	Kemampuan dalam mengetahui ragam jenis board game	Kriteria: Kemampuan mengemukakan pendapat Bentuk Penilaian: Diskusi dan Presentasi	Teori, Diskusi, praktek. (50'x 3 x 1 Pertemuan)	The Art of Game Design by Jesse Schell	10%
4	Mahasiswa mampu mengetahui perkembangan boardgame (C2)	Kemampuan dalam menganalisa perkembangan sebuah board game	Kriteria: Ketepatan Menyusun Bentuk Penilaian: Diskusi dan Presentasi.	Teori, diskusi, (50'x 3 x 1 Pertemuan)	The Full History of Board Games by Peter Attia	10%

5	Mahasiswa mampu melakukan gamifikasi pada kehidupan sehari-hari (C3)	Kemampuan dalam melakukan gamifikasi game dalam kehidupan sehari-hari	Kriteria: Ketepatan Menganalisis Bentuk Penilaian: Diskusi dan Presentasi.	Teori, diskusi, (50'x 3 x 1 Pertemuan)	A Game Design Vocabulary by Anna Anthropy and Naomi Clark	10%
6	Mahasiswa mampu Mengetahui pentingnya IP untuk industri kreatif (mahasiswa) (C2)	Kemampuan mengetahui konsep IP	Kriteria: Ketepatan memperkirakan Bentuk Penilaian: Diskusi dan Presentasi.	Teori, diskusi, (50'x 3 x 1 Pertemuan)		10%
7	Mahasiswa mampu Mengetahui struktur dalam boardgame (C2)	Kemampuan dalam menganalisa struktur konsep dari game design	Kriteria: Ketepatan membangun Bentuk Penilaian: Diskusi dan Presentasi.	Teori, diskusi, (50'x 3 x 1 Pertemuan)		10%
8	Mahasiswa mampu mengemukakan perancangan board game sebagai media komunikasi visual yang menarik dan menyenangkan (UTS) – (C3)	Kemampuan dalam mengemukakan ide board game	Kriteria: Ketepatan mengemukakan Bentuk Penilaian:	Teori, diskusi, (50'x 3 x 1 Pertemuan)	-	30

			Diskusi dan Presentasi.			
9	Mahasiswa mampu Memahami pentingnya aturan gameplay dalam permainan	Kemampuan dalam pemahaman aturan gameplay	Kriteria: Ketepatan mengurutkan Bentuk Penilaian: Diskusi dan Presentasi.	Teori, diskusi, (50'x 3 x 1 Pertemuan)		10%
10	Mahasiswa mampu merancang aset visual berupa sketsa boardgame yang menarik	Kemampuan dalam merancang asset board game	Kriteria: Ketepatan menghubungkan Bentuk Penilaian: Diskusi dan Presentasi.	Teori, diskusi, (50'x 3 x 1 Pertemuan)		10%
11	Mahasiswa mampu membuat gameplay	Kemampuan dalam membuat gameplay	Kriteria: Ketepatan memperkirakan Bentuk Penilaian: Diskusi dan Presentasi.	Teori, diskusi, (50'x 3 x 1 Pertemuan)		10%
12	Mahasiswa mampu Memperbaiki kekurangan pada gameplay (C4)	Kemampuan dalam penyempurnaan	Kriteria: Ketepatan menganalisis	Teori, diskusi, (50'x 3 x 1	-	10%

		gameplay	Bentuk Penilaian: Diskusi dan Presentasi.	Pertemuan)		
13	Mahasiswa mampu mengumpulkan visualisasi aset tahap	Kemampuan dalam pematangan aset visual	Kriteria: Ketepatan merancang Bentuk Penilaian: Diskusi dan Presentasi.	Teori, diskusi, (50'x 3 x 1 Pertemuan)	-	10%
14	Mahasiswa mampu perkembangan digital game dari jaman ke jaman	Kemampuan dalam memahami perkembangan digital game	Kriteria: Ketepatan mengkorelasikan Bentuk Penilaian: Diskusi dan Presentasi.	Teori, diskusi, (50'x 3 x 1 Pertemuan)	-	10%
15	Mahasiswa mampu merancang UI mobile game dari board game (C4)	Kemampuan dalam pematangan aset digital UI game	Kriteria: Ketepatan menganalisis Bentuk Penilaian: Diskusi dan Presentasi.	Teori, diskusi, (50'x 3 x 1 Pertemuan)	Digital Games and Learning by Sara de Freitas and Paul Maharg	10%

16	Mahasiswa mampu menyempurnakan perancangan user interface digital game berbasis local content (UAS) (C6)	Kemampuan dalam menyempurnakan perancangan digital game	Kriteria: Ketepatan menganalisis Bentuk Penilaian: Diskusi dan Presentasi.	Teori, diskusi, (50'x 3 x 1 Pertemuan)	-	50%
----	--	---	---	--	---	-----

B. Rencana Evaluasi

No	Basis Evaluasi	Komponen Evaluasi	Bobot %	Deskripsi	Deskripsi (Inggris)
1	Aktivitas Partisipatif	-	10%	Merupakan aktivitas dari keaktifan mahasiswa selama perkuliahan, berupa kehadiran dan diskusi saat di kelas game design	<i>It is an activity of student activity during lectures, in the form of attendance and discussion in class</i>
2	Hasil Proyek	-	20%	Hasil penyajian akhir tugas UAS berupa presentasi karya	<i>The results of the final presentation of the UAS assignments are in the form of a presentation of the work</i>
3	Kognitif/Pengetahuan	Tugas	5%	Tugas harian untuk mengukur pemahaman materi pada pertemuan 2-5	<i>Daily assignments to measure understanding of the material at 2-5 meetings</i>
		Kuis	5%	Analisa kreatifitas mahasiswa terhadap respon materi pertemuan 8-10 sebelum UAS	<i>Analysis of student creativity on the response to meeting material 8-10 before UAS</i>
		Ujian Tengah Semester	30%	Perancangan karya board game dengan penyajian konsep	<i>The design of the board game work with the presentation of the concept</i>
		Ujian Akhir	30%	Hasil akhir ujian berupa karya penugasan	<i>The final result of the exam is in the</i>

		Semester		berupa user interface digital game	<i>form of an assignment in the form of a digital game user interface</i>
--	--	----------	--	------------------------------------	---

KODE MATA KULIAH	MATA KULIAH	CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)	CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)	SUB CPMK	Pustaka
SK 604	Game Design	Mampu menciptakan game edukatif yang mampu mengangkat potensi budaya lokal (KK 4)	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki wawasan tentang Game Desain secara sederhana (board game dan digital game) - Memiliki wawasan kebudayaan lokal Indonesia - Mampu menganalisa suatu permainan untuk dikembangkan - Memiliki wawasan mengenai karier sebagai game desainer 	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa memiliki wawasan umum tentang permainan, <i>board game</i>, <i>digital game</i> - Mahasiswa mampu mengidentifikasi, menganalisa, memahami arsitektur board game dan merancang board game - Mahasiswa mampu mengembangkan ide rancangan board game menjadi prototipe digital game. - Memiliki pemahaman terhadap peran seorang desainer game 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Design a Board Game by Hugh Burkhardt, Malcolm Swan, Barbara Binns and John Gillespie 2. A Game Design Vocabulary by Anna Anthropy and Naomi Clark 3. The Art of Game Design by Jesse Schell 4. Characteristic of Game by George Skaff Elias, Richard Garfield, and K.Robert Gutschera 5. Digital Games and Learning by Sara de Freitas and Paul Maharg 6. The Full History of Board Games by Peter Attia