



**INSTITUT INFORMATIKA & BISNIS DARMAJAYA
FAKULTAS DESAIN, HUKUM DAN PARIWISATA
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**





No. Dokumen
4FM-DP40103

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

No.
Revisi

Hal
1 dari 12

Tanggal Terbit
07 April 2021

MATAKULIAH	KODE MK	SEMESTER	BOBOT SKS
Game Desain	DKV23465	6	4
Otorisasi/Pengesahaan	Dosen Pengembang RPS	Koordinator Bidang Ilmu (KBK)	Ketua Program Studi
 Dr. Handoyo Widi Nugroho, M.T.I	 Dika Tondo Widakdo, M.T.I	 M. Redintan Justin, S.Ds., M.Ds	 Abdi Darmawan, ST., M.T.I
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	Sikap		
	1. S1 - Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious. 2. S5 - Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain. 3. S9 - Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri		
	Keterampilan Umum		
	1. KU8 Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah		
	Pengetahuan Umum		
1. P5 Memiliki pengetahuan menguasai konsep sustainable development dalam kaitannya dengan desain komunikasi visual untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan.			

	<p><u>Keterampilan Khusus</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. KK1 Memiliki ketrampilan dalam mengembangkan gagasan melalui pola pikir yang kreatif, terstruktur dan terukur untuk memecahkan masalah komunikasi visual melalui metode brainstorming, mindmapping, morfologi, design thinking, creative thinking dan generating idea 2. KK3 Memiliki keterampilan teknis menggambar, membuat ilustrasi, tipografi, fotografi, animasi, videografi, dan lain-lain. 3. KK4 Memiliki kemampuan merancang dengan memanfaatkan keterampilan menggambar, membuat ilustrasi, tipografi, animasi, videografi, metode produksi grafika, dan lain-lain, baik secara manual maupun dukungan teknologi software dan/atau digital. 4. KK7 Mampu mengembangkan diri dan beradaptasi di lingkungan kerja, serta mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga dapat menghasilkan rancangan yang kreatif, inovatif dan profesional. 5. KK8 Mampu melakukan kegiatan perancangan melalui metodologi desain dengan pendekatan desain grafis, periklanan dan multimedia dengan hasil perancangan yang komunikatif, efektif, efisien dan estetik untuk kebutuhan industri kreatif
<p>Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. CPMK1 Memahami mengetahui mengenai game desain secara teoritis. 2. CPMK2 Mampu menerapkan elemen rupa pada perancangan game. 3. CPMK3 Mampu mengimplementasikan strategi komunikasi visual pada karya game. 4. CPMK4 Mampu mengolah gambar dengan menggunakan teknologi digital untuk kebutuhan game. 5. CPMK5 Mampu melakukan perbaikan pada saat proses perancangan karya berdasarkan hasil evaluasi. 6. CPMK6 Mampu menerapkan manajemen proyek desain Komunikasi visual pada perancangan karya game. 7. CPMK7 Mampu mewujudkan karya game sebagai bentuk pemecahan masalah.

Korelasi CMPK Terhadap Sub-CPMK		CMPK1	CMPK2	CMPK3	CMPK4	CMPK5	CMPK6	CMPK7
	Sub-CPMK1	√						
Sub-CPMK2	√							
Sub-CPMK3	√							
Sub-CPMK4	√	√						
Sub-CPMK5	√	√						
Sub-CPMK6	√	√						
Sub-CPMK7	√	√						
Sub-CPMK9	√	√	√					
Sub-CPMK10	√	√	√	√				
Sub-CPMK11	√	√	√	√	√			
Sub-CPMK12	√	√	√	√	√	√		
Sub-CPMK13	√	√	√	√	√	√	√	
Sub-CPMK14	√	√	√	√	√	√	√	√
Sub-CPMK15	√	√	√	√	√	√	√	√
Deskripsi Singkat Matakuliah	Mata kuliah ini mempelajari prinsip dasar, unsur dan teknik dalam merancang game. Mata kuliah bertujuan agar mahasiswa memahami tentang perancangan game melalui perangkat lunak yang berbasis grafis, animasi, multimedia. Selain itu mahasiswa juga akan mempelajari dasar pemrograman sederhana yang digunakan dalam perancangan game.							
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sejarah game dan aplikasi 2. Konsep dan jenis game 3. Pengantar alur navigasi game 4. Pengantar Asset dan Level Design 5. Design Karakter Game. 6. Karakter pendukung game. 7. Konsep dan aplikasi desain User Interface dan User Experience game. 8. Animation opening movie game. 9. Konsep dan aplikasi menu game 							

		10. Input sound button dan Input backsound/ music 11. Test Play Game					
Pustaka		Utama <ol style="list-style-type: none"> 1. Lisa Lopuck, " Designing Multimedia, a visual guide to multimedia and online graphic design" Peachpit Press, CA 1996 2. Jeremy Orlebar, "DIGITAL TELEVISION PRODUCTION - A handbook", Arnold, a member of the Hodder Headline Group, London, 2002. Pendukung <ol style="list-style-type: none"> 1. Peter Ward, "Picture Composition for Film and Television", Focal Press, Second edition 2003. 2. Martha Mollison, "Producing Videos, A complete Guide", Allen &Unwin, 2003 					
Mata Kuliah Syarat							
Minggu ke -	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran (Media dan Sumber Belajar)	Waktu (menit)	Penilaian		
					Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)
1	Mahasiswa akan mampu memahami dan menyebutkan definisi game dan aplikasi	Sejarah game dan aplikasi.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tatap Muka 2. Ceramah dan Diskusi 3. LED-PPT 4. <i>E-learning</i> Darmajaya 	200 min	CPMK1	Kemampuan mendefinisikan game dan aplikasi	

2	Mahasiswa mampu menganalisa jenis game berdasarkan konsep game tersebut.	Konsep dan jenis game *Tugas 1 = Analisa jenis game.	1.Tatap Muka 2.Ceramah, diskusi dan Tanya Jawab 3.LED-PPT- 4. <i>E-learning</i> Darmajaya	200 min	CPMK1	Kemampuan mengidentifikasi jenis dan karekter game	5%
3	Mahasiswa mampu membuat alur navigasi gameplay.	Pengantar alur navigasi game dan Merancang alur navigasi gameplay. Tugas 2 : Test play game prototyping.	1.Tatap Muka 2.Ceramah, diskusi dan navigasi game paly 3.LED-PPT-PC/Laptop 4. <i>E-learning</i> Darmajaya	200 min	CPMK1	Kemampuan dalam membuat alur navigasi game play.	10%
4	Mahasiswa mampu membuat okonsep asst dan level game.	Pengantar Asset dan Level Design Penyusunan Asset dan Level Design	1.Tatap Muka 2.Ceramah, Diskusi dan Asset dan level game 3.LED - PPT - PC/Laptop 4. <i>E-learning</i> Darmajaya	200 min	CPMK1 CPMK2	Kemampuan mengembangkan level game secara bertahap	

5	Mahasiswa mampu membuat Studi karakter utama game	Design Karakter Game dan Perancangan karakter game (20 Sketsa) <i>*Sketsa diperiksa dan dipilih 10 pada pertemuan ke 6 (Sketsa untuk UTS Praktek)</i>	1. Tatap Muka 2. Ceramah, Diskusi dan Konsep Visual 3. LED-PPT-Sketchbook 4. E-Learning Darmajaya	200 min	CPMK1 CPMK2	Kemampuan merancang karakter game secara manual-digital.	
6	Mahasiswa mampu membuat karakter pendukung game.	Karakter pendukung game. Design karakter pendukung game ; 20 Sketsa yang telah dipilih 10 akan dipilih 5 untuk dieksplorasi lagi.	1. Tatap Muka 2. Asistensi sketsa 3. Sketchbook 4. E-Learning Darmajaya	200 min	CPMK1 CPMK2	Kemampuan merancang karakter game secara manual-digital.	
7	Mahasiswa mampu membuat konsep visual karakter utama dan pendukung game serta elemen visual lainnya.	Evaluasi sketsa karakter utama dan pendukung game. <i>*Sketsa karakter game terpilih dilanjutkan ke fase digital saat UTS Praktek.</i>	1. Tatap Muka 2. Asistensi 3. Sketchbook	200 min	CPMK1 CPMK2	Kemampuan dalam desain karakter utama dan pendukung game serta elemen visual lainnya.	

8	Ujian Tengah Semester						
9	Mahasiswa mampu membuat Storyline dan Storyboard game dengan jelas.	Storyline dan Storyboard game. Membuat storyboard game secara detail.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tatap Muka 2. Asistensi 3. Sketchbook-Laptop 	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3	Kemampuan menyusun storyboard scene by scene	
10	Mahasiswa mampu membuat tampilan desain User Interface dan User Experience game	Konsep dan aplikasi desain User Interface dan User Experience game dan Merancang tampilan User Interface dan User Experience game.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tatap Muka 2. LED-PPT-Proses Desain 3. LED-PPT-Laptop/PC 4. E-learning Darmajaya 	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4	Kemampuan merancang tampilan User Interface dan User Experience game	

11	Mahasiswa mampu membuat opening game movie.	<i>Animation opening movie game.</i> Membuat Motion graphic, animation transition dan rendering animation game.	1. Tatap Muka 2. Ceramah, Diskusi dan Proses Desain 3. LED-PPT- Laptop/PC 4. E-learning Darmajaya	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5	Penerapan dan kemampuan dalam merancang opening movie game.	
12	Mahasiswa mampu memahami dan membuat menu game.	Konsep dan aplikasi menu game. Membuat tampilan dan isi menu game.	1 Tatap Muka 2. Ceramah, Diskusi dan Proses Desain 3. LED-PPT- Laptop/PC 4. E-learning Darmajaya	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5 CPMK6	Ketepatan dan kesesuaian menu game.	
13	Mahasiswa mampu membuat level dalam game	Tingkatan level dalam game. Membuat gameplay dan level game.	1 Tatap Muka 2.Ceramah, Diskusi dan Proses Desain 3. LED-PPT- PC/Laptop 4. E-learning Darmajaya	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5 CPMK6	Ketepatan dan kesesuaian gameplay antar level.	

14	Mahasiswa mampu memasukkan asset pendukung game melalui input sound dan musik (backsound) game.	Input sound button dan Input backsound/musik. Membuat input sound button dan backsound/musik.	1 Tatap Muka 2. Ceramah, Diskusi dan Proses Desain 3. LED-PPT-Laptop/PC 4. E-learning Darmajaya	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5 CPMK6 CPMK7	Ketepatan dan kesesuaian dalam memilih sound dan musik dalam game.	
15	Mahasiswa mampu membuat dummy game dan game developer.	1. Test Play Game : 2. Test Opning Movie 3. Test Gameplay 4. Test Level 5. Test Sound dan musik game 6. Test UI dan UX game *Pengumpulan tugas	1 Tatap Muka 2. Presentasi dan Diskusi 3. LED-PPT-Laptop/PC 4. E-learning Darmajaya	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5 CPMK6 CPMK7	Kemampuan dalam melakukan <i>user research</i> .	
16	Ujian Akhir Semester						

Penilaian dan Rincian Penilaian

1. Bobot Penilaian

Bobot Nilai Tugas (NT)	= 20%
Bobot Nilai Ujian Tengah Semester (UTS)	= 20%
Bobot Nilai Ujian Akhir Semester (UAS)	= 20%
Bobot Etika (E)	= 20%
Presensi (P)	= 20%
Nilai Akhir	= 20% NT + 20% UTS + 20% UAS + 20% E + 20% P

2. Tabel Nilai

No	Nilai Mutu	Range	Bobot
1	A	80 - 100	4
2	A-	75 - 79,5	3,75
3	B+	70 - 74,5	3,5
4	B	65- 69,5	3
5	C	55 - 64,5	2
6	D	30 - 54,5	1
7	E	< 30	0

3. Rincian Penilaian

Jenis Penilaian	Kriteria	Nilai						
		1	2	3	4	5	6	7
Analisis Game	<ul style="list-style-type: none"> - Analisa - Narasi penulisan - Kerapian tulisan - Penyajian 	80 - 100 Tugas 1 superior sesuai dengan kriteria penilaian	75 – 79,5 Tugas 1 sesuai dengan kriteria penilaian	70 – 74,5 Tugas 1 cukup memenuhi kriteria penilaian	65 – 69,5 Tugas 1 memenuhi kriteria penilaian akan tetapi durasi melebihi batas.	55 – 64,5 Tugas 1 hanya memenuhi 2 kriteria penilaian dan melebihi batas durasi.	30 – 54,5 Tugas 1 hanya memenuhi satu kriteria penilaian dan melebihi durasi	< 30 Tidak mengerjakan Tugas 1.
Prototyping game display.	<ul style="list-style-type: none"> - Play Game - Opnening Movie - Gameplay - Level - Sound dan musik game - UI dan UX - 	80 - 100 Tugas 2 superior sesuai dengan kriteria penilaian	75 – 79,5 Tugas 2 sesuai dengan kriteria penilaian	70 – 74,5 Tugas 2 cukup memenuhi kriteria penilaian	65 – 69,5 Tugas 2 memenuhi kriteria penilaian akan tetapi durasi melebihi batas.	55 – 64,5 Tugas 2 hanya memenuhi 2 kriteria penilaian dan melebihi batas durasi.	30 – 54,5 Tugas 2 hanya memenuhi satu kriteria penilaian dan melebihi durasi	< 30 Tidak mengerjakan Tugas 2
-Ujian Tengah Semester (UTS).	UTS Tertulis UTS Praktek = Desain Karakter dan Pendukung Game	80 - 100 UTS superior sesuai dengan kriteria penilaian	75 – 79,5 UTS sesuai dengan kriteria penilaian	70 – 74,5 UTS cukup memenuhi kriteria penilaian	65 – 69,5 UTS memenuhi kriteria penilaian akan tetapi durasi melebihi batas.	55 – 64,5 UTS hanya memenuhi 2 kriteria penilaian dan melebihi batas durasi.	30 – 54,5 UTS hanya memenuhi satu kriteria penilaian dan melebihi durasi	< 30 -Tidak mengikuti UAS

Ujian Akhir Semester (UAS)	- UTS Tertulis - UTS Praktek = - Desain Game Interaktif	80 - 100 UAS superior sesuai dengan kriteria penilaian	75 – 79,5 UAS sesuai dengan kriteria penilaian	70 – 74,5 UAS cukup memenuhi kriteria penilaian	65 – 69,5 UAS memenuhi kriteria penilaian akan tetapi durasi melebihi batas.	55 – 64,5 UAS hanya memenuhi 2 kriteria penilaian dan melebihi batas durasi.	30 – 54,5 UAS hanya memenuhi satu kriteria penilaian dan melebihi durasi	< 30 Tidak mengikuti UAS
Kehadiran	- Memenuhi kehadiran - 20 %	20 % Tidak ada alfa dan memenuhi 14 pertemuan perkuliahan.	18 % Alfa pertemuan perkuliahan hanya 2 kali (1 sesi).	14 % Alfa pertemuan hanya 3 kali (1,5 sesi)	10 % Alfa pertemuan perkuliahan 4 Kali (2 sesi)	8 % Alfa pertemuan perkuliahan 5 kali (2,5 sesi)	4 % Alfa pertemuan perkuliahan 8 (4 Sesi)	2 % Tidak pernah mengikuti perkuliahan.
Etika	CPL Sikap 20% - S1 - S5 - S9	20 % Mahasiswa superior karena memenuhi 3 CPL Sikap	18 % Mahasiswa memenuhi 3 CPL sikap.	14 % Mahasiswa hanya memenuhi 2 CPL sikap.	10 % Mahasiswa hanya memenuhi 1 CPL sikap tapi kurang religious.	8 % Mahasiswa hanya memenuhi 1 CPL tapi tidak menghargai keaneka ragaman	4 % Mahasiswa hanya memenuhi 1 CPL tapi tidak memiliki sikap professional.	2 % Mahasiswa sama sekali tidak memenuhi 3 CPL Sikap.