

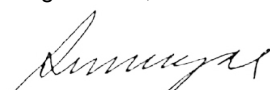


RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID503

Issue/Revisi	: A0	Tanggal	: 25 Mei 2019
Mata Kuliah	: Perancangan Game dan Aplikasi	Kode MK	: VID503
Rumpun MK	: MKP	Semester	: 7
Dosen Penyusun	: Ratno Suprpto, S.Ds., M.Ds.	Bobot (sks)	: 3 SKS
Penyusun,  (Ratno Suprpto, S.Ds., M.Ds.)	Menyetujui,  (Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.)	Mengesahkan,  (Ir. Resdiansyah, S.T., M.T., Ph.D.)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL - PRODI
	I.D.2 Mampu memahami aplikasi teknologi
	II.A.1 Mampu membuat gambar secara manual maupun menggunakan alat
	II.A.3 Mampu menggunakan perangkat teknologi sesuai kebutuhan
	III.A.2 Mampu mewujudkan konsep visual dalam bentuk bahasa rupa yang bisa diterapkan dalam media
	CP-MK
	II.A.1 Mampu membuat karya visual secara manual maupun menggunakan alat / perangkat teknologi sesuai kebutuhan.
II.A.2 Mampu mewujudkan gagasan ke dalam bentuk karya visual.	
IV.A.4 Mampu mengaplikasikan karya ke dalam media visual bergerak.	
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini mempelajari prinsip dasar, unsur dan teknik dalam merancang game dan aplikasi. Mata kuliah bertujuan agar mahasiswa memahami tentang perancangan game dan aplikasi melalui perangkat lunak yang berbasis grafis, animasi, multimedia. Selain itu mahasiswa juga akan mempelajari dasar pemrograman sederhana yang digunakan dalam perancangan game dan aplikasi. Perancangan game dan aplikasi diarahkan pada teknis game dan aplikasi 2D.
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	MK1: Mampu memahami sejarah dan perkembangan game MK2: Mampu memahami mengenai jenis, fungsi dan karakter game MK3: Mampu menguasai proses dan metode perancangan games MK4: Mampu memahami unsur-unsur desain dalam game MK5: Mampu merancang game berbasis User Interface dan User Experience

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID503

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Pustaka	Utama
	<ol style="list-style-type: none"> Galitz, Wilbert O. 2007. The Essential Guide to UI Design. Third Edition. Fox, Brent. 2005. Game Interface Design. Thompson Course Technology. Fox, Brent. 2005. Game Interface Design. Thompson Course Technology. Cohen, Michael H., et al. 2004. Voice UI Design. Addison Wesley. Coninx, Karin., et al. 2006. Task Models and Diagrams for UI Design. Springer. Kalbach, James. 2007. Designing Web Navigation. O'Reilly.
	Pendukung
	Coninx, Karin., et al. 2006. Task Models and Diagrams for UI Design. Springer.
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:
	Adobe Illustrator CC Adobe Photoshop CC Adobe Animate CC Adobe Audition CC Game Maker Construct 2
	Perangkat Keras:
	Desktop/Laptop PC LCD Proyektor
Team Teaching	
Mata Kuliah Prasyarat	VCD206 Animasi Dasar VCD104 Komputer Grafis VCD205 Komputer Multimedia
Kriteria Penilaian	<ol style="list-style-type: none"> Tugas praktek : 30 % Kehadiran mahasiswa dihitung berdasarkan presensi dan kelengkapan tugas praktek yang dilaksanakan dalam kelas Tugas Besar : 25% Tugas bertahap pasca UTS dengan proses asistensi UTS : 20% Ujian dilaksanakan dengan praktek di kelas UAS : 25% Ujian dilaksanakan dengan praktek di kelas

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID503

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Mahasiswa akan mampu memahami dan menyebutkan definisi game dan aplikasi	Kemampuan mendefinisikan game dan aplikasi	Keaktifan dalam kelas Kinerja dalam praktikum	Ceramah 1. Memahami sejarah perkembangan game dan aplikasi. 2. Memahami definisi game dan aplikasi	Pengantar, sejarah game dan aplikasi.	2%
2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan game tradisional, game digital, event-event beserta contoh produk game.	Kemampuan mengidentifikasi jenis dan karakter game.	Ketepatan dalam mengidentifikasi jenis dan karakter game.	Presentasi : Konsep, jenis dan karakter game.	Presentasi hasil analisa game.	2%
3	Mahasiswa mampu membuat alur navigasi gameplay.	Kemampuan membuat alur navigasi gameplay	Ketepatan dalam menyusun dan mengorganisasi alur navigasi gameplay	Presentasi 1. Menyusun alur navigasi gameplay	Merancang alur navigasi gameplay.	5%
4	Mahasiswa mampu membuat okonsep asset dan level game.	Kemampuan mengembangkan level game secara bertahap.	Ketepatan dan kerapihan asset dan level game.	Presentasi Konsep perancangan asset dan level game Praktek: Membuat Asset dan level game	Penyusunan Asset dan Level Design	5%
5	Mahasiswa mampu membuat Studi karakter utama game	Kemampuan merancang karakter game secara manual dan digital dalam bentuk 2D	Kesesuaian, kerapihan dan ketepatan karakter	Presentasi Konsep dan studi karakter utama game 2D Praktek:	Studi karakter utama game	2%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID503

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
				Membuat studi karakter game 2D melalui sketsa digital		
6	Mahasiswa mampu membuat Studi karakter pendukung game	Kemampuan merancang karakter game secara manual dan digital dalam bentuk 2D	Kesesuaian , kerapihan dan ketepatan karakter	resentasi Konsep dan studi karakter pendukung game 2D Praktek: Membuat studi karakter game 2D melalui sketsa digital	Studi karakter pendukung game	2%
7	Mahasiswa mampu membuat studi properti dalam merancang game	Kemampuan merancang objek studi properti dalam game	Kesesuaian , kerapihan dan ketepatan dalam menentukan objek studi properti	resentasi Konsep dan studi properti pendukung game 2D Praktek: Membuat objek studi properti game 2D melalui sketsa digital	Studi properti dalam merancang game	5%
8	Evaluasi Tengah Semester : Ujian Praktek di Lab Komputer (30%) Final perancangan studi karakter dan studi properti game					
9	Mahasiswa mampu membuat Storyline dan Storyboard game dengan jelas	Kemampuan menyusun dan mengaplikasikan cerita dalam storyboar scene by scene	Keraphian, kesesuaian dan ketepatan dalam merancang stroyboard game	Presentasi Konsep dan penyusunan storyboard game Praktek Membuat story board secara detail.	Storyline dan Storyboard game	2%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID503

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
10	Mahasiswa mampu membuat tampilan desain User Interface dan User Experience game	Kemampuan merancang tampilan User Interface dan User Experience game	Kerapihan dan kesesuaian tampilan User Interface dan User Experience game	Presentasi Konsep dan aplikasi desain User Interface dan User Experience game Praktek Merancang tampilan User Interface dan User Experience game	Membuat tampilan User Interface dan User Experience game	2%
11	Mahasiswa mampu membuat opening game movie.	Penerapan dan kemampuan merancang opening game movie	Ketepatan dan kesesuaian isi content opening game movie	Presentasi Konsep dan motion graphic, animasi opening movie games Praktek Motion graphic, animation, transition dan rendering movie animation game	Membuat Opening game movie	2%
12	Mahasiswa mampu membuat menu game	Kemampuan menerapkan menu game	Ketepatan dan kesesuaian menu game	Presentasi Konsep dan aplikasi menu game Praktek Membuat tampilan dan isi menu game	Membuat Menu Game	1%
13	Mahasiswa mampu membuat level dalam game	Kemampuan menerapkan konsep level game berdasarkan kesesuaian tingkatan/level game.	Ketepatan dan kesesuaian gameplay antar level game	Presentasi Konsep tingkatan level game Praktek Membuat tgameplay dan level game -	Membuat level game	10%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID503

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
14	Mahasiswa mampu memasukkan asset pendukung game melalui input sound dan musik (backsound) game.	Kemampuan menerapkan sound dan musik dalam game	Ketepatan dan kesesuaian dalam memilih sound dan musik dalam game.	Praktek - <i>Input sound button</i> - <i>Input Backsound/Musik</i>	Input Score Game	
15	Mahasiswa mampu membuat dummy game dan game developer.	Kemampuan dalam menerapkan hasil akhir game melalui test play game (prototyping).	Ketepatan dan kesesuaian tampilan dan gameplay	Praktek - <i>Test Opening Movie</i> - <i>Test Gameplay</i> - <i>Test Level</i> - <i>Test Sound dan musik game</i> - <i>Test UI dan UX game</i>	Test play game (prototyping)	
16	Evaluasi Akhir Semester: Ujian Praktek di Lab Komputer. Menguji keterampilan secara praktek dan pemahaman secara teoritis (30%) Final Perancangan game developer melalui dekstop dan aplikasi					



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
VID503**

Penjelasan format Rencana Pembelajaran Semester