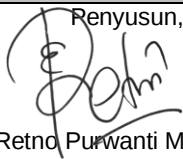
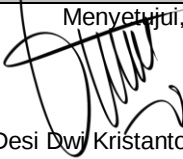
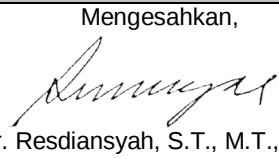


RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID508 Desain Permainan dan Interaksi

Issue/Revisi	: R0	Tanggal	: 15 April 2019
Mata Kuliah	: Desain dan Keberlanjutan	Kode MK	: VID508
Rumpun MK	: MKP	Semester	: 6
Dosen Penyusun	: Retno Purwanti M, M.Ds.	Bobot (sks)	: 3 sks
Penyusun,  (Retno Purwanti M, M.Ds.)		Menyetujui,  (Desi Dwi Kristanto, M.Ds.)	
		Mengesahkan,  (Ir. Resdiansyah, S.T., M.T., Ph.D)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL - Universitas
	I.A.1 Mampu memiliki sikap untuk belajar seumur hidup I.A.3 Mampu untuk menyeimbangkan prinsip: sintesa antara aspek lingkungan, ekonomi dan sosial.
	CP-MK
	I.D.3: Mampu berkomunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan inovatif, memiliki keterampilan untuk memimpin (leadership) , mampu bekerja dalam tim. II.A.1: Mampu membuat karya visual secara manual maupun menggunakan alat / perangkat teknologi sesuai kebutuhan. III.A.1: Mampu mewujudkan ide ke dalam sebuah konsep visual. III.A.2 : Mampu mewujudkan konsep visual dalam bentuk bahasa rupa yang bisa diterapkan dalam media. IV.A.2 : Mampu menciptakan pesan secara visual. IV.A.3: Mampu mengaplikasikan karya ke dalam media statis. VI.A.1 : Mampu menciptakan konsep perancangan visual dengan nilai budaya lokal. VI.A.2: Mampu menerapkan ciri khas artefak budaya lokal ke dalam perancangan visual.
	Mata kuliah ini mengajarkan tentang dasar interaktivitas dan permainan. Pada mata kuliah ini mahasiswa akan belajar prinsip-prinsip dan elemen-elemen interaktivitas dan bagaimana merancang sebuah aturan bermain serta menerapkannya dalam berbagai media. Pada akhir mata kuliah ini mahasiswa diharuskan mengimplementasikan prinsip dan elemen interaktivitas dalam bentuk visual kedalam permainan dengan berbagai macam bentuk antara lain permainan papan, permainan kartu maupun bentuk lainnya. <i>This course teaches about the basics of interactivity and game. In this course students will learn the principles and elements of interactivity and how to design a game rules and apply it to various media. At the end of this course students are required to implement the principles and interactivity elements in the form of game work in various forms including board games, card games and other forms of game.</i>
Deskripsi Singkat MK	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID508 Desain Permainan dan Interaksi

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	1. Konsep permainan 2. Unsur - unsur dalam permainan 3. Interaksi dalam permainan 4. Alat dan permainan 5. Local genius dalam permainan tradisional 6. Mendisain permainan	
Pustaka	Utama	
	- Tedjasaputra Mayke S., "Bermain, mainan dan permainan" Penerbit : Gramedia 2001 - Kurniawati Euis, "Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan ketrampilan sosial anak" Prenadamedia, 2016 ISBN 978-602-0895.73.4 - Sudono Anggani, "Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini," PT Grasindo 2006	
	Pendukung	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:
	PPT	Infocus,
Team Teaching	-	
Mata Kuliah Prasyarat		

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID508 Desain Permainan dan Interaksi

nci

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 memahami konsep bermain dan unsur pendukung sebuah permainan	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep bermain untuk beragam segmentasi	Keaktifan diskusi	- Ceramah - Diskusi	Pengantar Teori bermain	
2		Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dalam sebuah permainan	Ketepatan aplikasi teori.	- Tugas analisis - diskusi	Bermain, mainan dan permainan	
3	Mahasiswa memahami konsep bermain dan interaksi yang terbangun didalamnya	Memahami nilai - nilai positif yang terdapat dalam kegiatan bermain baik dalam maupun luar ruang	Kesesuaian konsep yang membangun nilai positif	- Menyusun konsep tentang bermain - diskusi	Nilai positif dalam kegiatan bermain	
4		Memahami konsep interaksi antar individu lewat bermain	Pola interaksi dalam bentuk permainan	- diskusi - Asistensi	Membangun Interaksi dalam bermain	
5	Mahasiswa mampu menyusun konsep permainan yang kreatif dan melibatkan interaksi sosial	Mampu menyusun konsep permainan dengan pendekatan imajinatif	Keaktifan diskusi	- Ceramah - diskusi	Permainan Tradisional	
6		Mampu menyusun konsep permainan kreatif yang interaktif	Kreativitas gagasan	- diskusi - Asistensi	Stimulus kreativitas dalam proses bermain	
7		Mampu menciptakan konsep mainan kreatif yang melibatkan interaksi saat	kesesuaian pilihan media dengan konsep keberlanjutan	Presentasi kelompok	Unsur imajinatif dan Proses kreatif dalam permainan tradisional	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

VID508 Desain Permainan dan Interaksi

		bermain				
8	Merancang konsep visual sebuah permainan interaktif dengan unsur kreatifitas dan imajinatif , bobot penilaian 30 %					
9	Mahasiswa memahami konsep interktif dan kearifan lokal dalam konsep rancangan visual permainan	Memahami apa yang dikategorikan permainan interaktif	Kejelasan konsep	• Ceramah • Diskusi, analisis	Konsep permainan interaktif	
10		Mampu membuat konsep mainan yang kreatif	Kreatifitas permainan	• Ceramah • Diskusi	Permainan menggunakan alat (mainan)	
11		Mampu memvisualisasikan tampilan permainan yang menarik	Keserasian visual dengan konsep rancangan	• Asistensi • praktika	Pengaruh rancangan interface/tampilan muka pada alat permainan /mainan	
12		Mampu memvisualisasikan tampilan permainan yang menarik	kreativitas ide	• Asistensi • praktika	Visualisasi tampilan antarmuka/interface dalam perancangan permainan	
13	Mahasiswa mampu menyelesaikan proyek akhir yang sesuai dengan konsep kearifan lokal dan interaktif	Mampu menerapkan kearifan lokal dalam rancangan visual permainan	Kreativitas ide	• Asistensi • praktika	Merancang tampilan visual local boardgame 1	
14		Mampu menerapkan kearifan lokal dalam rancangan visual permainan	Kreativitas ide	• Ceramah • Tugas analisis	Merancang tampilan visual local boardgame 2	
15		Mampu menyelesaikan proyek akhir berupa local boardgame	Kreativitas dan Kerapihan sajian	• Presentasi kelompok • Diskusi	Proyek akhir menciptakan permainan dengan lokal konten	
16	Merancang dan mempresentasikan proyek akhir interface local boardgame Bobot UAS 30 %					



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
VID508 Desain Permainan dan Interaksi

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID508 Desain Permainan dan Interaksi

Penjelasan format Rencana Pembelajaran Semester

Nomor Kolom	Judul Kolom	Penjelasan Isian
1	Minggu ke	Menunjukkan kapan suatu kegiatan dilaksanakan yakni mulai minggu ke 1 sampai ke 16 (satu semester) (bisa 1/2/3/4 mingguan).
2	Kemampuan akhir yang diharapkan	Rumusan kemampuan di bidang kognitif, psikomotorik, dan afektif diusahakan lengkap dan utuh (hard skills & soft skills). Tingkat kemampuan harus menggambarkan level CP lulusan prodi, dan dapat mengacu pada konsep dari Anderson (*). Kemampuan yang dirumuskan di setiap tahap harus mengacu dan sejalan dengan CPL, serta secara kumulatif diharapkan dapat memenuhi CPL yang dibebankan pada mata kuliah ini di akhir semester.
3	Indikator	Indikator dapat menunjukkan pencapaian kemampuan yang dicanangkan, atau unsur kemampuan yang dinilai (bisa kualitatif misal ketepatan analisis, kerapian sajian, Kreativitas ide, kemampuan komunikasi, juga bisa juga yang kuantitatif : banyaknya kutipan acuan/unsur yang dibahas, kebenaran hitungan).
4	Kriteria & Bentuk Penilaian	Kriteria Penilaian berdasarkan Penilaian Acuan Patokan mengandung prinsip edukatif, otentik, objektif, akuntabel, dan transparan yang dilakukan secara terintegrasi.
5	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Dapat berupa : diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, atau metode pembelajaran lain, atau gabungan berbagai bentuk. Pemilihan metode pembelajaran didasarkan pada keniscayaan bahwa dengan metode pembelajaran yang dipilih mahasiswa mencapai kemampuan yang diharapkan. Waktu yang disediakan untuk mencapai kemampuan pada tiap tahap pembelajaran
6	Materi Pembelajaran	Bisa diisi pokok bahasan /sub pokok bahasan, atau topik bahasan. (dengan asumsi tersedia diktat/modul ajar untuk setiap pokok bahasan) atau integrasi materi pembelajaran, atau isi dari modul.
7	Bobot Penilaian	Disesuaikan dengan waktu yang digunakan untuk membahas atau mengerjakan tugas, atau besarnya sumbangan suatu kemampuan terhadap pencapaian pembelajaran yang dibebankan pada mata kuliah ini