

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Identitas Mata Kuliah:

Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
 Mata Kuliah : *Game Design Development*
 Kode Mata Kuliah : A14.27713
 Semester : VII (tujuh)
 SKS : 2 (dua)
 Dosen Pengampu : Toto Haryadi, M.Ds.

Deskripsi Mata Kuliah:

Mata kuliah *Game Design Development* memaparkan pengetahuan tentang langkah-langkah membuat *Game Design Document*. Ruang lingkup yang menjadi kajian mata kuliah ini meliputi (1) definisi *game*, (2) *game* tradisional, *game digital*, *event game* beserta contoh produk, (3) sejarah *game*, (4) *genre game*, (5) elemen *formal* dan *dramatis game*, (6) *game design* dan *game designer*, (7) *game design document*. Mata kuliah ini memfasilitasi perancangan *game* guna menunjang profil *game designer* atau *game developer*.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:

Pada akhir semester mahasiswa akan mampu membuat *Game Design Document* (GDD) dalam media *booklet* sesuai dengan tema yang diangkat, pilihan *genre* dan elemen-elemen *game* yang tepat.

Mg Ke	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Ajar)	Bentuk/ Metode/ Model Pembelajaran	Kriteria Penilaian (indikator)	Waktu Belajar (menit)			Bobot Nilai
					Tatap Muka	Tugas Terstruktur	Tugas Mandiri	
1	Mahasiswa akan mampu menyebutkan definisi <i>game</i>	Pengantar <i>Game</i>	Ceramah	Ketepatan mendefinisikan	100			5%

2-3	Mahasiswa akan mampu mengidentifikasi dan menjelaskan <i>game</i> tradisional, <i>game digital</i> , <i>event-event</i> beserta contoh produk <i>game</i> <i>Soft skill:</i> kerjasama	<i>Game</i> Tradisional, <i>Game Digital</i> , <i>Event Game</i> beserta contoh produk	Ceramah, <i>small group discussions</i> , <i>brainstorming</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Ketepatan mengidentifikasi <i>game</i> tradisional, <i>game digital</i>, dan <i>event game</i> beserta contoh produk 2) Ketepatan penjelasan transformasi dari <i>game</i> tradisional ke <i>game digital</i>, 3) Kelengkapan konsep penjelasan, 4) Keaktifan berkontribusi dan berpartisipasi dlm diskusi (kerjasama) 	200			10%
4	Menjelaskan dan menggambarkan cikal bakal dan sejarah <i>game</i> serta sejarah berdasar <i>device</i>	Cikal bakal dan sejarah <i>game</i> berdasar perangkat	Ceramah, tanya jawab, pemberian tugas individu	<ol style="list-style-type: none"> 1) Ketepatan menjelaskan cikal bakal dan sejarah <i>game</i> berdasar perangkatnya, 2) Kelengkapan konsep penjelasan, 3) Kelancaran dalam berkomunikasi, 4) Ketepatan waktu pengumpulan tugas 	100			5%
5	Mahasiswa akan mampu mengidentifikasi dan menjelaskan berbagai <i>genre game</i> dan <i>rating</i> beserta contoh	<i>Genre Game</i> dan <i>Rating</i>	Ceramah, tanya jawab	<ol style="list-style-type: none"> 1) Ketepatan mengidentifikasi <i>genre game</i> dan <i>rating</i> 2) Ketepatan penjelasan tiap <i>genre</i> dan <i>rating</i> beserta contoh <i>gamenya</i>, 3) Kelengkapan konsep penjelasan 	100			5%
6-7	Mahasiswa akan mampu menyebutkan dan menjelaskan elemen-elemen	Elemen-elemen <i>Game</i> : Formal dan Dramatis	Ceramah, <i>group discussions</i> , presentasi	<ol style="list-style-type: none"> 1) Ketepatan menjelaskan elemen-elemen formal dan dramatis dalam <i>game</i>, 2) Kelengkapan konsep penjelasan, 3) Ketepatan analisis identifikasi 	200			15%

	<p><i>game</i>, menganalisis <i>game</i> berdasar <i>genre</i> dan elemen, serta menyimpulkan hasil analisis melalui presentasi</p> <p><i>Soft skill:</i> kerjasama <i>Hard skill dan soft skill:</i> kemampuan berkomunikasi</p>			<p>elemen-elemen dalam <i>game</i></p> <p>4) Keaktifan berkontribusi dan berpartisipasi dlm diskusi (kerjasama)</p> <p>5) Ketepatan mengidentifikasi elemen-elemen dan <i>genre</i> dari <i>game</i></p> <p>6) Kesiapan dan penguasaan materi presentasi</p>				
8	UTS				100			10%
9	Mahasiswa akan mampu menjelaskan <i>game design</i> dan <i>game designer</i>	<i>Game Design</i> dan <i>Game Designer</i>	Ceramah, tanya jawab, pemberian tugas individu	<p>1) Ketepatan penjelasan,</p> <p>2) Kelengkapan konsep,</p> <p>3) Kelancaran dalam berkomunikasi,</p> <p>4) Ketepatan waktu pengumpulan tugas</p>	100			5%
10-11	Mahasiswa akan mampu menjelaskan <i>Game Design Document</i> (GDD) sebagai jembatan antara <i>game design</i> dan <i>game designer</i> , serta	<i>Game Design Document:</i> Definisi, Jenis, dan Komponen	Ceramah, <i>group discussions</i> , <i>brainstorming</i> , asistensi	<p>1) Ketepatan menjelaskan definisi, jenis dan komponen GDD,</p> <p>2) Kelengkapan konsep penjelasan,</p> <p>3) Keaktifan berkontribusi dan berpartisipasi dlm diskusi,</p> <p>4) Ketepatan kelengkapan <i>draft</i> GDD yang meliputi: tema, elemen dan <i>genre</i>, serta isi</p>	200			20%

	menyusun <i>draft</i> GDD <i>Soft skill:</i> kerjasama							
12-13	Mahasiswa akan mampu menjabarkan <i>draft</i> GDD, menganalisis, serta mengkritisi GDD kelompok lain melalui kegiatan diskusi presentasi <i>Soft skill:</i> kerjasama <i>Hard skill dan soft skill:</i> kemampuan berkomunikasi	Presentasi <i>Game Design Document</i>	Presentasi, tanya jawab, evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> 1) Kesiapan dan penguasaan materi presentasi, 2) Ketepatan pemaparan <i>draft</i> GDD, 3) Ketegasan menjawab pertanyaan, 4) Keaktifan berkontribusi dan berpartisipasi dlm presentasi 5) Kesungguhan dalam merevisi <i>draft</i> GDD 	200			10%
14	Mahasiswa akan mampu merangkum hasil diskusi presentasi GDD sebagai landasan menyusun <i>booklet</i> GDD sesuai tema, genre, dan elemen yang	Penyusunan GDD dalam media <i>booklet</i>	Ceramah, <i>group discussions</i> , asistensi	<ol style="list-style-type: none"> 1) Keaktifan berkontribusi dan berpartisipasi dlm diskusi, 2) Keaktifan dalam asistensi, 3) Kesesuaian konten <i>booklet</i> GDD dengan hasil presentasi 	100			5%

	tepat							
	Soft skill: kerjasama							
15	UAS				100			10%
	Jumlah							100%
16	Remedy bg mhs yg blm mencapai kompetensi							

Daftar Pustaka:

1. Adams, E. (2010). *Fundamentals of Game Design (second edition)*. Berkeley: New Riders
2. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
3. Crawford, C. (1997). *The Art of Computer Game Design: Reflections of A Master Game Design*. New York: McGraw-Hill
4. _____. (2003). *Chris Crawford On Game Design*. Indianapolis: New Riders Publishing
5. Fox, B. (2005). *Game Interface Design*. Boston: Premier Press
6. Fullerton, T., Swain, C. & Hoffman, S. (2004). *Game Design Workshop: Designing, Prototyping, and Playtesting Games*. Florida: CRC Press
7. Fullerton, T. (2008). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games (second edition)*. Burlington: Elsevier
8. Novak, J. (2012). *Game Development Essentials (third edition)*. New York: Delmar
9. Pedersen, R.E. (2003). *Game Design Foundations*. Texas: Wordware Publishing
10. Rollings, A. & Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adam On Game Design*. USA: New Riders Publishing
11. Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Massachusetts: The MIT Press
12. Schell, J. (2015). *The Art of Game Design: A book of Lenses (second edition)*. Florida: CRC Press
13. Tobias, S. & Fletcher, J.D. (2011). *Computer Games and Instruction*. USA
14. Trefay, G. (2010). *Casual Game Design*. Burlington: Elsevier
15. Walker, M.H. (2003). *Game That Sell!*. Texas: Wordware Publishing



Disusun oleh :	Diperiksa oleh :		Disahkan oleh :
Dosen Pengampu	Penanggungjawab Keilmuan	Ketua Program Studi	Dekan
Toto Haryadi, M.Ds	Toto Haryadi, M.Ds	Ir. Siti Hadiati Nugrahani, M.Kom, Ph.D	Dr. Abdul Syukur