





Mata Kuliah	: Desain Permainan dan Interaksi	Tanggal	: 16 November 2023
Kode MK	: DKV231	Rumpun MK	: MKP
Bobot (sks)	T (Teori) : 1	Semester	: 3
	P (Praktik/Praktikum) : 2		
Dosen Pengembang RPS,	Koordinator Keilmuan,	Kepala Program Studi,	Dekan
			
Dr. Sri Wahyuning Septarina	Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds.	Retno Purwanti M., S.Sn., M.Ds.	Danto Sukmajati, ST., M.Sc., Ph.D

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI yang dibebankan pada MK	
	23-DKV-CPL-03	Mampu mengembangkan diri dan beradaptasi di lingkungan kerja, serta menghasilkan rancangan yang kreatif, inovatif, dan profesional dengan menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik, menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri, dan menerapkan nilai-nilai Jaya seperti integritas, adil, komitmen, dorongan berprestasi, dan <i>intrapreneurship</i> .
	23-DKV-CPL-04	Mampu memahami dan menerapkan konsep ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.
	23-DKV-CPL-07	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya; serta mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
		memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni.				
23-DKV-CPL-12		Mampu merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi dengan mengorganisasikan unsur rupa dan unsur pendukung lainnya untuk menciptakan penyampaian pesan yang efektif.				
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
23-DKV-CPMK-031		Mampu mengembangkan diri dan beradaptasi di lingkungan kerja, serta menghasilkan rancangan yang kreatif, inovatif, dan profesional				
23-DKV-CPMK-032		Mampu menginternalisasi nilai-nilai, norma, dan etika akademik dalam mengembangkan diri di dunia profesional industri kreatif.				
23-DKV-CPMK-041		Mampu memahami dan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.				
23-DKV-CPMK-072		Mampu yang menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni.				
23-DKV-CPMK-121		Mampu merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi				
Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)						
23-DKV-SCPMK-0311		Kemampuan mengembangkan diri dan beradaptasi di lingkungan kerja, dalam menghasilkan rancangan karya visual yang kreatif, inovatif, dan profesional				
23-DKV-SCPMK-0321		Kemampuan menginternalisasi nilai-nilai, norma, dan etika akademik dalam mengembangkan diri dalam dunia desain profesional dan industri kreatif.				
23-DKV-SCPMK-0411		Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.				
23-DKV-SCPMK-0721		Kemampuan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni.				
23-DKV-SCPMK-1215		Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak, digital maupun interaktif.				
Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK						
	23-DKV-SCPMK-0311	23-DKV-SCPMK-0321	23-DKV-SCPMK-0411	23-DKV-SCPMK-0721	23-DKV-SCPMK-1215	
23-DKV-CPMK-031	√	√				
23-DKV-CPMK-032	√	√				
23-DKV-CPMK-041			√			

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
	23-DKV-CPMK-072			√	
	23-DKV-CPMK-121				√
Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-DKV-CPL-03	23-DKV-CPMK-031 23-DKV-CPMK-032	23-DKV-SCPMK-0311 23-DKV-SCPMK-0321	Kemampuan mengembangkan diri dan beradaptasi di lingkungan kerja, dalam menghasilkan rancangan karya visual yang kreatif, inovatif, dan profesional Kemampuan menginternalisasi nilai-nilai, norma, dan etika akademik dalam mengembangkan diri dalam dunia desain profesional dan industri kreatif.	Partisipasi Observasi	50% 50%
23-DKV-CPL-04	23-DKV-CPMK-041	23-DKV-SCPMK-0411	Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.	Observasi	100%
23-DKV-CPL-07	23-DKV-CPMK-072	23-DKV-SCPMK-0721	Kemampuan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni.	Observasi	100%
23-DKV-CPL-12	23-DKV-CPMK-121	23-DKV-SCPMK-1215	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak, digital maupun interaktif.	Observasi	100%
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini mengajarkan tentang teori dasar permainan dan prinsip interaksi. Pada mata kuliah ini mahasiswa akan belajar prinsip-prinsip dan elemen-elemen interaksi dan bagaimana merancang sebuah aturan bermain serta menerapkannya dalam berbagai media permainan. Mahasiswa akan dibantu untuk memahami teori permainan dan prinsip interaksi dengan menggunakan studi kasus yang mahasiswa temukan di lapangan. Pada akhir mata kuliah ini mahasiswa diharuskan mengimplementasikan prinsip dan elemen interaksi ke dalam bentuk visual berbagai macam permainan antara lain; <i>board games</i> , permainan kartu maupun bentuk lainnya.				
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep permainan 2. Teori bermain dan Fun Theory 3. Unsur - unsur dalam permainan 4. Interaksi dalam permainan 5. Alat dan komponen dalam permainan 6. Local genius dalam permainan tradisional 				

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																			
	7. Mendisain <i>boardgame</i>																		
Pustaka	Utama																		
	Engelstein, G. (2020). <i>Game production: Prototyping and producing your board game</i> . CRC Press. Slack, J. (2017). <i>The Board Game Designer's Guide: The Easy 4 Step Process to Create Amazing Games that People Can't Stop Playing</i> Crazy Like a Box. Koster, R. (2013). <i>Theory of fun for game design</i> . " O'Reilly Media, Inc."																		
	Pendukung																		
	Tedjasaputra Mayke S., "Bermain, mainan dan permainan" Penerbit : Gramedia 2001																		
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:																		
	Adobe Photoshop Adobe Illustrator																		
	Perangkat Keras:																		
	Laptop Komputer Proyektor																		
Dosen Pengampu																			
Mata Kuliah Prasyarat	<i>(jika ada)</i>																		
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Komponen Penilaian</th> <th>Bobot</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ujian Tengah Semester</td> <td>25%</td> </tr> <tr> <td>Ujian Akhir Semester</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>Presensi/Kehadiran</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Tugas</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>Project</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>Kuis</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Diskusi Kelas</td> <td></td> </tr> <tr> <td>...</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Komponen Penilaian	Bobot	Ujian Tengah Semester	25%	Ujian Akhir Semester	20	Presensi/Kehadiran		Tugas	30	Project	30	Kuis		Diskusi Kelas		...	
	Komponen Penilaian	Bobot																	
	Ujian Tengah Semester	25%																	
	Ujian Akhir Semester	20																	
	Presensi/Kehadiran																		
	Tugas	30																	
	Project	30																	
	Kuis																		
	Diskusi Kelas																		
...																			

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
1	Kemampuan menjelaskan produksi dan teknologi media interaktif	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide	Edukatif Objektif	Tatap muka Diskusi Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Pengantar Teori bermain: 1. RPS dan Timeline perkuliahan 2. Pengantar Umum 3. Definisi dan konsep permainan	
2	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan penyelesaian masalah karya permainan dan interaksi berdasarkan hasil analisis informasi dan data.	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide	Edukatif Objektif	Tatap muka Diskusi Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		<ul style="list-style-type: none"> Bermain mainan dan permainan Gamifikasi dan <i>game theory</i>. Observasi gamifikasi di lingkungan sekitar. 	
3	Kemampuan untuk menjelaskan dan menerapkan penyelesaian masalah karya permainan dan interaksi berdasarkan hasil analisis informasi dan data.	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide	Edukatif Objektif	Tatap muka Diskusi Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		<ul style="list-style-type: none"> Nilai positif dalam kegiatan bermain. <i>Fun theory</i> dalam <i>game</i>. <i>Fun theory</i> untuk kegiatan bermain. Apa yang membuat <i>game</i> menyenangkan. 	
4	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan penyelesaian masalah karya permainan dan interaksi	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide	Edukatif Objektif		a.Asynchronous learning b.Project Metode pembelajaran:	<ul style="list-style-type: none"> Apa yang <i>game</i> bisa ajarkan kepada kita. 	

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
	berdasarkan hasil analisis informasi dan data.				<i>Problem Based Learning</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Membangun interaksi dalam bermain. • Karakteristik permainan. • Pola dalam permainan. 	
5	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan penyelesaian masalah karya permainan dan interaksi berdasarkan hasil analisis informasi dan data.	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide	Edukatif Objektif	Tatap muka Diskusi Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		<ul style="list-style-type: none"> • Permainan tradisional dan pola permainan. • <i>System not story.</i> • <i>Flow state</i> untuk <i>user game.</i> 	
6	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan penyelesaian masalah karya permainan dan interaksi berdasarkan hasil analisis informasi dan data.	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide	Edukatif Objektif	Tatap muka Diskusi Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		<ul style="list-style-type: none"> • Stimulus kreativitas dalam proses bermain. • Tipe user dalam permainan. • Permainan berdasarkan jenis <i>user.</i> 	
7	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat dalam karya desain interaktif.	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide	Edukatif Objektif	Tatap muka Diskusi Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		<ul style="list-style-type: none"> • Unsur imajinatif dan proses kreatif dalam permainan tradisional. • Transformasi permainan 	

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
						tradisional menjadi permainan interaktif moderen.	
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya Merancang konsep visual sebuah permainan interaktif dengan unsur kreatifitas dan imajinatif. Studi kasus: transformasi Permainan Tradisional (Bobto Penilaian 25%)						
9	Kemampuan menjelaskan pengetahuan produksi dan teknologi media interaktif.	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide	Edukatif Objektif	Tatap muka Diskusi Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		<ul style="list-style-type: none"> • Konsep permainan interaktif. • <i>Tablestops</i> dan <i>boardgame</i>. Definisi dan perbedaan • Sejarah <i>tabletop</i> dan <i>boardgame</i>. • <i>Tools</i> dalam <i>boardgame</i> dan <i>tabletop game</i>. 	
10	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat dalam karya desain interaktif.	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide	Edukatif Objektif	Tatap muka Diskusi Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		<ul style="list-style-type: none"> • Permainan menggunakan elemen permainan. • Desain komunikasi visual dan permainan interaktif. 	
11	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik melalui media cetak dan digital. (23-DKV-SCPMK-1215)	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide	Edukatif Objektif	Tatap muka Diskusi Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		<ul style="list-style-type: none"> • Pengaruh rancangan tampilan visual pada alat permainan kepada user. 	

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
						<ul style="list-style-type: none"> Tema permainan dan jenis permainan dan jenis beserta visual. Visualisasi tampilan antarmuka dalam perancangan permainan. 	
12	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik melalui media cetak dan digital. (23-DKV-SCPMK-1215)	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide	Edukatif Objektif		a.Asynchronous learning b.Project Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>	<ul style="list-style-type: none"> Cerita dalam permainan Aturan permainan Cara menulis aturan permainan/game mekanik. 	
13	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik melalui media cetak dan digital. (23-DKV-SCPMK-1215)	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide	Edukatif Objektif	Tatap muka Diskusi Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		<ul style="list-style-type: none"> Jenis prototype dalam produksi permainan. Prototype alpha. Prototype beta. 	
14	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik melalui media cetak dan digital. (23-DKV-SCPMK-1215)	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide	Edukatif Objektif	Tatap muka Diskusi Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		<ul style="list-style-type: none"> Cara produksi cetak permainan interaktif. Komponen produksi di dalam game. Cara perhitungan biaya produksi. 	
15	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik melalui media cetak dan digital. (23-DKV-SCPMK-1215)	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide	Edukatif Objektif	Tatap muka Diskusi Metode pembelajaran:		<ul style="list-style-type: none"> Project akhir menciptakan permainan edukasi dengan lokal konten. 	

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
				<i>Problem Based Learning</i>		<ul style="list-style-type: none"> • <i>User testing pada game.</i> 	
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa Merancang dan memproduksi project akhir boardgame, studi kasus: game edukasi, Bobot 30%						