







**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)  
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-I/03/BP/POB-  
01/F-03**

Issue/Revisi : A0

Mata Kuliah	Desain Permainan dan Interaksi	Tanggal	03 Agustus 2024
Kode MK	DKV231	Rumpun MK	
Bobot (sks)	K (Kuliah)	Semester	6
	P (Praktik/Praktikum)		
Dosen Pengembang RTM,  Dr. Sri Wahyuning Septarina, S.Ds., M.Ds.	Koordinator Keilmuan,  Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds.	Kepala Program Studi,  Retno Purwanti M., S.Sn., M.Ds.	Dekan  Danto Sukmajati, ST., M.Sc., Ph.D

<b>NOMOR TUGAS</b>
1
<b>BENTUK TUGAS</b>
Riset Game
<b>JUDUL TUGAS</b>
Riset Game: Bermain untuk Kesenangan
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)</b>
Mahasiswa mampu menganalisis elemen kesenangan dalam permainan.



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)  
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-I/03/BP/POB-  
01/F-03**

Issue/Revisi : A0

<b>DESKRIPSI TUGAS</b>	
Mahasiswa melakukan riset terhadap game yang dimainkan dengan tujuan memahami elemen-elemen yang membuat game tersebut menyenangkan.	
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Bermain game yang telah ditentukan.</li><li>• Mencatat elemen-elemen yang membuat game tersebut menyenangkan.</li><li>• Diskusi kelompok mengenai temuan dari riset.</li></ul>	
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Laporan riset singkat.</li><li>• Presentasi hasil riset dalam diskusi kelompok.</li></ul>	
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>	
Laporan riset: 50% Presentasi dan partisipasi diskusi: 50%	
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>	
Minggu ke-2	Riset Game dengan Dasar Sekedar Bermain for Fun
<b>LAIN-LAIN</b>	
(diisi dengan hal penting lain yang berhubungan dengan tugas)	
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>	



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)  
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-I/03/BP/POB-  
01/F-03**

Issue/Revisi : A0

<b>NOMOR TUGAS</b>	
2	
<b>BENTUK TUGAS</b>	
Riset Game	
<b>JUDUL TUGAS</b>	
Riset Game: Belajar Tentang Strategi	
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)</b>	
Mahasiswa mampu menganalisis dan memahami elemen strategi dalam permainan.	
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>	
Mahasiswa melakukan riset terhadap game yang dimainkan dengan tujuan memahami elemen-elemen strategi yang digunakan dalam game tersebut.	
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bermain game yang telah ditentukan.</li> <li>• Mencatat elemen-elemen strategi dalam game.</li> <li>• Diskusi kelompok mengenai temuan dari riset.</li> </ul>	
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Laporan riset singkat.</li> <li>• Presentasi hasil riset dalam diskusi kelompok.</li> </ul>	
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>	
Laporan riset: 50% Presentasi dan partisipasi diskusi: 50%	
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>	
Minggu ke-3	Riset Game dengan Dasar Belajar Tentang Strategi
<b>LAIN-LAIN</b>	
(diisi dengan hal penting lain yang berhubungan dengan tugas)	



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)  
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-I/03/BP/POB-  
01/F-03**

Issue/Revisi : A0

**DAFTAR RUJUKAN**

**NOMOR TUGAS**

3

**BENTUK TUGAS**

Perancangan Konsep Boardgame

**JUDUL TUGAS**

Riset Game: Belajar Tentang Strategi

**SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)**

Mahasiswa mampu merancang konsep awal dari sebuah boardgame.

**DESKRIPSI TUGAS**

Mahasiswa membuat konsep awal boardgame yang meliputi tema, aturan dasar, dan elemen permainan, lalu mempresentasikan konsep tersebut.

**METODE Pengerjaan Tugas**

- Mengembangkan konsep boardgame.
- Menyiapkan bahan presentasi.
- Presentasi di kelas.

**BENTUK DAN FORMAT LUARAN**

- Dokumen konsep boardgame.
- Presentasi.

**INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN**

- Dokumen konsep boardgame: 50%
- Kualitas presentasi dan kemampuan menjawab pertanyaan: 50%



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)  
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-I/03/BP/POB-  
01/F-03**

Issue/Revisi : A0

JADWAL PELAKSANAAN	
Minggu ke-5 dan 6	Presentasi, Perancangan Visual Boardgame
LAIN-LAIN	
(diisi dengan hal penting lain yang berhubungan dengan tugas)	
DAFTAR RUJUKAN	

NOMOR TUGAS
4
BENTUK TUGAS
Presentasi Boardgame
JUDUL TUGAS
Presentasi Boardgame: Tahap Awal
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)
Mahasiswa mampu mempresentasikan dan menerima umpan balik untuk pengembangan boardgame.
DESKRIPSI TUGAS
Mahasiswa mempresentasikan boardgame yang telah dirancang sejauh ini, menerima umpan balik, dan membuat revisi sesuai saran yang diberikan.
METODE Pengerjaan Tugas
<ul style="list-style-type: none"><li>• Menyusun presentasi boardgame.</li><li>• Melakukan presentasi di kelas.</li><li>• Menerima dan mencatat umpan balik dari dosen dan teman.</li></ul>
BENTUK DAN FORMAT LUARAN
<ul style="list-style-type: none"><li>• Presentasi boardgame.</li></ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Catatan umpan balik untuk perbaikan.</li> </ul>	
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kualitas presentasi: 50%</li> <li>• Penerimaan dan pemanfaatan umpan balik: 50%</li> </ul>	
JADWAL PELAKSANAAN	
Minggu ke-9 dan 10	Presentasi Visual Boardgame yang telah dibuat
LAIN-LAIN	
(diisi dengan hal penting lain yang berhubungan dengan tugas)	
DAFTAR RUJUKAN	

NOMOR TUGAS
5
BENTUK TUGAS
Perancangan Prototipe Produk Boardgame
JUDUL TUGAS
Perancangan Prototipe Boardgame
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)
Mahasiswa mampu merancang dan membuat prototipe awal dari boardgame.
DESKRIPSI TUGAS
Mahasiswa mulai merancang dan membuat prototipe awal dari boardgame yang telah dipresentasikan.
METODE Pengerjaan Tugas
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengembangkan dan membuat prototipe boardgame.</li> <li>• Mempersiapkan bahan dan alat yang diperlukan.</li> </ul>



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)  
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-I/03/BP/POB-  
01/F-03**

Issue/Revisi : A0

<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>	
Prototipe boardgame.	
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>	
Kualitas dan kelengkapan prototipe: 100%	
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>	
Minggu ke-13, 14, 15	Perancangan Prototipe Boardgame
<b>LAIN-LAIN</b>	
(diisi dengan hal penting lain yang berhubungan dengan tugas)	
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>	