





Mata Kuliah	IDE 2 – Desain Game Digital		Tanggal	27 N0vember 2023
Kode MK	DKV 330		Rumpun MK	MKWP
Bobot (sks)	T (Teori)	2	Semester	6
	P (Praktik/Praktikum)	3		
Dosen Pengembang RPS,	Koordinator Keilmuan,		Kepala Program Studi,	Dekan
				
Zita Nadia, S.Ds., M.Ds.	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	
	CPL06	Memiliki pengetahuan yang cukup dalam hal elemen dan prinsip desain, termasuk dalam hal gambar, warna, tipografi, tata letak, komposisi, serta produksi dan teknologi produksi desain komunikasi visual.
	CPL11	Mampu mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.
	CPL12	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.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																										
CPMK061	Mampu memiliki pengetahuan yang cukup dalam hal elemen dan prinsip desain, termasuk dalam hal gambar, warna, tipografi, tata letak, komposisi.																									
CPMK062	Mampu memiliki pengetahuan tentang produksi dan teknologi produksi desain komunikasi visual.																									
CPMK111	Mampu mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.																									
CPMK121	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)																										
Sub-CPMK0611	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan pengetahuan elemen dan prinsip desain ke dalam rancangan karya multimedia.																									
Sub-CPMK0621	Kemampuan menjelaskan pengetahuan produksi dan teknologi media interaktif																									
Sub-CPMK1111	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.																									
Sub-CPMK1211	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan perancangan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak, digital maupun interaktif.																									
Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK																										
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Sub-CPMK0611</th> <th>Sub-CPMK0621</th> <th>Sub-CPMK1111</th> <th>Sub-CPMK 1211</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK061</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> </tr> <tr> <td>CPMK062</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> </tr> <tr> <td>CPMK111</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> </tr> <tr> <td>CPMK121</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> </tr> </tbody> </table>		Sub-CPMK0611	Sub-CPMK0621	Sub-CPMK1111	Sub-CPMK 1211	CPMK061	√	√	√	√	CPMK062	√	√	√	√	CPMK111	√	√	√	√	CPMK121	√	√	√	√
	Sub-CPMK0611	Sub-CPMK0621	Sub-CPMK1111	Sub-CPMK 1211																						
CPMK061	√	√	√	√																						
CPMK062	√	√	√	√																						
CPMK111	√	√	√	√																						
CPMK121	√	√	√	√																						

Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
CPL06	CPMK061	Sub-CPMK0611	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan pengetahuan elemen dan prinsip desain ke dalam rancangan karya multimedia.	Studi kasus	30%
CPL06	CPMK062	Sub-CPMK0621	Kemampuan menjelaskan pengetahuan produksi dan teknologi media interaktif	Diskusi	5%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
CPL11	CPMK111	Sub-CPMK1111	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.	Project	40%
CPL12	CPMK121	Sub-CPMK1211	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan perancangan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak, digital maupun interaktif.	Studi kasus	25%
Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah ini mempelajari prinsip dasar, unsur dan teknik dalam merancang <i>game dekstop</i> dan <i>mobile</i> . Mata kuliah bertujuan agar mahasiswa memahami tentang perancangan game dan <i>mobile game</i> melalui perangkat lunak yang berbasis grafis, animasi, multimedia dan <i>game engine</i> . Selain itu mahasiswa juga akan mempelajari dasar pemrograman sederhana yang digunakan dalam perancangan <i>game</i> dan <i>mobile game</i> . Perancangan <i>game</i> dan <i>mobile game</i> diarahkan pada teknis game 2D dan 3D. Bahan kajian dalam mata kuliah ini adalah desain aset dan karakter, penerapan cerita (<i>level design</i>), navigasi dan tampilan UI Game. Di akhir mata kuliah ini mahasiswa akan bisa membuat <i>prototype</i> dari <i>game</i> yang bisa dimainkan.			
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Mekanika Permainan (Game Mechanics) 2. Desain Level 3. Desain Antarmuka Pengguna (User Interface/UI) 4. Elemen Visual dan Estetika dalam Game 5. Narasi, Cerita dan Desain Karakter 6. Desain Audio Game 7. Pengujian dan Iterasi dalam Game 8. Proses Pengembangan Game 			
Pustaka		Utama			
		Mitchell, B. L. (2012). <i>Game design essentials</i> . John Wiley & Sons. Fullerton, T. (2014). <i>Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games</i> . CRC press.			
		Pendukung			

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	Schell, J. (2008). <i>The Art of Game Design: A book of lenses</i> . CRC press.	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:	
	Unity	
	Perangkat Keras:	
	Laptop	
Dosen Pengampu		
Mata Kuliah Prasyarat	<i>(jika ada)</i>	
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	Komponen Penilaian	Bobot
	Ujian Tengah Semester	25%
	Ujian Akhir Semester	30%
	Tugas	10%
	Project	40%

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 pengetahuan produksi dan teknologi media interaktif (Sub-CPMK0621)	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami Konsep dasar desain game Mahasiswa memahami Tujuan pembuatan game Mahasiswa memahami Peran 	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam memahami konsep dasar desain game</p> <p>Bentuk penilaian: Tanya Jawab</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning.</p>		Pertemuan 1: Pengenalan Desain Game <ul style="list-style-type: none"> Konsep dasar desain game Tujuan pembuatan game Peran dan tanggung jawab desainer game 	2%

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"> dan tanggung jawab desainer game Mahasiswa memahami berbagai Genre dalam Game 		<p>Estimasi waktu: TM = 5 x 50' BM = 5 x 60' BS = 5 x 60'</p>		<ul style="list-style-type: none"> Genre dalam Game 	
2	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan. (Sub-CPMK1111)	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa Pengembangan narasi dalam game Mahasiswa memahami Pembuatan karakter dan dialog Mahasiswa mampu membuat Alur cerita Mahasiswa memahami Integrasi narasi dengan gameplay 	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam memahami Narasi dan Cerita di dalam game.</p> <p>Bentuk penilaian: Project</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning, Asistensi.</p> <p>Estimasi waktu: TM = 5 x 50' BM = 5 x 60' BS = 5 x 60'</p>		<p>Pertemuan 2: Narasi dan Cerita</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengembangan narasi Pembuatan karakter dan dialog Alur cerita Integrasi narasi dengan gameplay 	3%
3	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan. (Sub-CPMK1111)	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu melakukan Pemilihan warna dalam game Mahasiswa memahami Tata letak visual di dalam game Mahasiswa memahami mendesain Karakter dan objek permainan Mahasiswa memahami Gaya seni, animasi, dan efek visual 	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam memahami Visual dan Estetika di dalam game.</p> <p>Bentuk penilaian: Project</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning, Asistensi.</p> <p>Estimasi waktu: TM = 5 x 50' BM = 5 x 60' BS = 5 x 60'</p>		<p>Pertemuan 3: Visual dan Estetika</p> <ul style="list-style-type: none"> Pemilihan warna Tata letak visual Karakter dan objek permainan Gaya seni, animasi, dan efek visual 	3%

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)	
4	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan. (Sub-CPMK1111)	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami membuat Desain visual karakter Mahasiswa mampu memahami membuat Kepribadian dan kemampuan karakter Mahasiswa mampu memahami Hubungan dengan cerita dan mekanika permainan 	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam memahami Desain karakter di dalam game.</p> <p>Bentuk penilaian: Project</p>		<p>Bentuk pembelajaran: Online via Zoom</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning, Project Based Learning</p> <p>Estimasi waktu: TM = 5 x 50' BM = 5 x 60' BS = 5 x 60'</p>	<p>Pertemuan 4: Desain Karakter</p> <ul style="list-style-type: none"> Desain visual karakter Kepribadian dan kemampuan karakter Hubungan dengan cerita dan mekanika permainan 	3%
5	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan. (Sub-CPMK1111)	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memahami Aturan permainan Mahasiswa mampu memahami Sistem poin dan level Mahasiswa mampu memahami Keseimbangan permainan Mahasiswa mampu memahami Kesulitan dan feedback di dalam game 	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam memahami Game Mechanics.</p> <p>Bentuk penilaian: Studi Kasus</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning, Asistensi.</p> <p>Estimasi waktu: TM = 5 x 50' BM = 5 x 60' BS = 5 x 60'</p>		<p>Pertemuan 5: Mekanika Permainan (Game Mechanics)</p> <ul style="list-style-type: none"> Aturan permainan Sistem poin dan level Keseimbangan permainan Kesulitan dan feedback 	3%
6	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan. (Sub-CPMK1111)	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memahami Tata letak antarmuka pengguna Mahasiswa mampu merancang Tombol, ikon, dan sistem notifikasi 	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam memahami Desain User Interface di dalam game.</p> <p>Bentuk penilaian: Project</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning, Asistensi.</p>		<p>Pertemuan 6: Desain Antarmuka Pengguna (User Interface/UI)</p> <ul style="list-style-type: none"> Tata letak antarmuka pengguna Tombol, ikon, dan sistem notifikasi 	3%

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"> Mahasiswa mampu memahami Navigasi dan interaksi antarmuka 		<p>Estimasi waktu: TM = 5 x 50' BM = 5 x 60' BS = 5 x 60'</p>		<ul style="list-style-type: none"> Navigasi dan interaksi antarmuka 	
7	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan. (Sub-CPMK1111)	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memahami Prinsip desain level Mahasiswa mampu memahami Alur permainan dan progres kesulitan Mahasiswa mampu memahami Penempatan elemen permainan Mahasiswa mampu membuat tantangan di dalam game. 	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam memahami Desain Level di dalam game.</p> <p>Bentuk penilaian: Studi Kasus Project</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning, Asistensi.</p> <p>Estimasi waktu: TM = 5 x 50' BM = 5 x 60' BS = 5 x 60'</p>		<p>Pertemuan 7: Desain Level</p> <ul style="list-style-type: none"> Prinsip desain level Alur permainan dan progres kesulitan Penempatan elemen permainan Pembuatan tantangan 	3%
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya Kemampuan menjelaskan dan menerapkan perancangan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak, digital maupun interaktif. (Project: pembuatan konsep game secara berkelompok) Bobot: 25%.						
9	Kemampuan menjelaskan pengetahuan produksi dan teknologi media interaktif (Sub-CPMK0621)	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memahami Tahapan pengembangan game Mahasiswa mampu memahami Perencanaan, desain konsep, produksi, pengujian, pemasaran, dan distribusi 	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam memahami Proses Pengembangan Game</p> <p>Bentuk penilaian: Tanya Jawab</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning.</p> <p>Estimasi waktu: TM = 5 x 50' BM = 5 x 60' BS = 5 x 60'</p>		<p>Pertemuan 9: Proses Pengembangan Game</p> <ul style="list-style-type: none"> Tahapan pengembangan game Perencanaan, desain konsep, produksi, pengujian, pemasaran, dan distribusi 	3%

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)	
10	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan. (Sub-CPMK1111)	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memahami dasar Game Engine Mahasiswa mampu untuk menggunakan Game Engine (Unity, dll). Mahasiswa mampu memahami interface dan tools pada game engine 	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam memahami penggunaan Game Engine.</p> <p>Bentuk penilaian: Project</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning, Asistensi.</p> <p>Estimasi waktu: TM = 5 x 50' BM = 5 x 60' BS = 5 x 60'</p>		Pertemuan 10: Pengembangan Game-Game Engine <ul style="list-style-type: none"> Pengenalan Game Engine Pendahuluan penggunaan Game Engine (Unity, dll). 	3%
11	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan. (Sub-CPMK1111)	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mempraktikkan Tutorial pengembangan game dengan Unity Mahasiswa mampu untuk membuat Interaksi di dalam game dengan menggunakan game engine Mahasiswa mampu menggunakan Template game di dalam unity 	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam memahami penggunaan Game Engine.</p> <p>Bentuk penilaian: Project</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning, Asistensi.</p> <p>Estimasi waktu: TM = 5 x 50' BM = 5 x 60' BS = 5 x 60'</p>		Pertemuan 11: Game Engine <ul style="list-style-type: none"> Tutorial pengembangan game dengan Unity, Pengenalan Stage Interaksi di dalam game dengan menggunakan game engine: Setting player dan interaksi Template game di dalam unity 	5%
12	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan. (Sub-CPMK1111)	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memahami Tutorial Pencahayaan di dalam unity Mahasiswa mampu memahami Tutorial kamera di dalam game 	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam memahami penggunaan Game Engine.</p> <p>Bentuk penilaian: Project</p>		<p>Bentuk pembelajaran: Online via Zoom</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning, Project Based Learning</p>	Pertemuan 12: Pengembangan Game-Game Engine <ul style="list-style-type: none"> Tutorial Pencahayaan di dalam unity Tutorial kamera di dalam game 	4%

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"> Mahasiswa mengetahui sistem Multiplayer dalam game 			<p><u>Estimasi waktu:</u> TM = 5 x 50' BM = 5 x 60' BS = 5 x 60'</p>	<ul style="list-style-type: none"> Multiplayer dalam game 	
13	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan. (Sub-CPMK1111)	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memahami Persiapan aset visual Mahasiswa mampu memahami Cara import/memasukkan aset ke dalam game Mahasiswa mampu memahami Tutorial Interaksi item di dalam unity Mahasiswa mampu memahami Tutorial pembuatan objek di dalam unity 	<p><u>Kriteria penilaian:</u> Ketepatan dalam memahami persiapan aset di dalam game.</p> <p><u>Bentuk penilaian:</u> Project</p>	<p><u>Bentuk pembelajaran:</u> Tatap muka di kelas</p> <p><u>Metode pembelajaran:</u> Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning, Asistensi.</p> <p><u>Estimasi waktu:</u> TM = 5 x 50' BM = 5 x 60' BS = 5 x 60'</p>		<p>Pertemuan 13: Persiapan aset visual game</p> <ul style="list-style-type: none"> Persiapan aset visual Cara import/memasukkan aset ke dalam game Tutorial Interaksi item di dalam unity Tutorial pembuatan objek di dalam unity 	4%
14	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan. (Sub-CPMK1111)	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memahami Efek suara dalam game Mahasiswa mampu memahami Musik latar dalam game Mahasiswa mampu memahami Voice-over dalam game Mahasiswa mampu memahami peran suara dalam membentuk Atmosfer dalam permainan 	<p><u>Kriteria penilaian:</u> Ketepatan dalam memahami aspek audio di dalam game.</p> <p><u>Bentuk penilaian:</u> Project</p>	<p><u>Bentuk pembelajaran:</u> Tatap muka di kelas</p> <p><u>Metode pembelajaran:</u> Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning, Asistensi.</p> <p><u>Estimasi waktu:</u> TM = 5 x 50' BM = 5 x 60' BS = 5 x 60'</p>		<p>Pertemuan 14: Desain Audio</p> <ul style="list-style-type: none"> Efek suara Musik latar Voice-over Atmosfer dalam permainan Cara memasukkan audio ke dalam game 	4%

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"> Mahasiswa mampu memahami Cara memasukkan audio ke dalam game 					
15	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan. (Sub-CPMK1111)	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memahami Cara produksi game Mahasiswa mampu mempraktikkan Tutorial publishing/export game 	<p><u>Kriteria penilaian:</u> Ketepatan dalam memahami cara publish prototype game.</p> <p><u>Bentuk penilaian:</u> Project</p>	<p><u>Bentuk pembelajaran:</u> Tatap muka di kelas</p> <p><u>Metode pembelajaran:</u> Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning, Asistensi.</p> <p><u>Estimasi waktu:</u> TM = 5 x 50' BM = 5 x 60' BS = 5 x 60'</p>		Pertemuan 15: Game Publishing <ul style="list-style-type: none"> Cara produksi game Tutorial publishing/export game 	3%
16	<p>Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa Kemampuan menjelaskan dan menerapkan pengetahuan elemen dan prinsip desain ke dalam rancangan karya multimedia. (Project: mahasiswa mampu membuat dan publish game digital secara berkelompok) Bobot: 30%.</p>						