

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) Pengembangan Aplikasi Game

**NURUL FATHANAH MUSTAMIN, S.PD., M.T.**

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

# I. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL), Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK), Sub-CPMK

## A. Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi Sarjana Teknologi Informasi:

Sikap	
S1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;
S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;
S3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;
S4	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa;
S5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
S6	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
S7	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
S8	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
S9	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
S10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan;
S11	Memanifestasikan nilai kejiwaan WASAKA terhadap masyarakat dan lingkungannya secara berkelanjutan
Ketrampilan Umum	
U1	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;
U2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;
U3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni;
U4	Mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
U5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
U6	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;
U7	

U8	Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya;
U9	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi;
<b>Ketrampilan Khusus</b>	
K1	Menerapkan prinsip komputasi dan disiplin ilmu yang relevan dalam menganalisa masalah komputasi yang kompleks untuk mengidentifikasi solusi berbasis teknologi informasi
K2	Mengidentifikasi kebutuhan pengguna dalam merancang, menerapkan dan mengevaluasi solusi berbasis teknologi informasi secara tepat dan akurat
K3	Menerapkan konsep dan metode komputasi yang tepat dalam mengkonfigurasi, mengelola dan mengintegrasikan sumber daya teknologi informasi
K4	Menciptakan kerjasama yang efektif sebagai anggota atau pemimpin tim yang terlibat dalam aktivitas bidang teknologi informasi
K5	Menerapkan kemampuan berkomunikasi secara efektif dalam berbagai konteks profesional bidang teknologi informasi
K6	Menerapkan perilaku profesional sesuai prinsip hukum dan etika bidang keprofesian teknologi informasi
K7	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi wirausahawan di bidang teknologi informasi
<b>Pengetahuan</b>	
P1	Konsep teoritis matematika dan statistika secara umum
P2	Konsep teoritis algoritma dan pemrograman secara umum
P3	Konsep teoritis dan teknik infrastruktur teknologi informasi secara umum
P4	Konsep umum dan metode interaksi manusia komputer
P5	Konsep teoritis dan prinsip manajemen teknologi informasi secara mendalam
P6	Konsep umum dan teknik sistem enterprise
P7	Konsep teoritis, metode dan teknik skalabilitas dan analitik data secara mendalam
P8	Konsep umum dan prinsip keamanan siber
P9	Konsep umum dan prinsip isu sosial dan praktik profesional

## B. CPL Prodi Sarjana Teknologi Informasi yang dibebankan pada mata kuliah:

S11	Memmanifestasikan nilai kejiwaan WASAKA terhadap masyarakat dan lingkungannya secara berkelanjutan
U3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni
K2	Mengidentifikasi kebutuhan pengguna dalam merancang, menerapkan dan mengevaluasi solusi berbasis teknologi informasi secara tepat dan akurat
P4	Konsep umum dan metode interaksi manusia komputer

### C. CPMK:

CPMK 1	Mampu memahami sejarah dan perkembangan game
CPMK 2	Mampu memahami mengenai jenis, fungsi dan karakter game
CPMK 3	Mampu menguasai proses dan metode perancangan games
CPMK 4	Mampu memahami unsur-unsur desain dalam game
CPMK 5	Mampu merancang game berbasis User Interface dan User Experience

### D. Sub-CPMK:

Sub-CPMK 1	Mahasiswa akan mampu memahami dan menyebutkan definisi game dan aplikasi
Sub-CPMK 2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan game tradisional, game digital, event-event beserta contoh produk game.
Sub-CPMK 3	Mahasiswa mampu membuat konsep asset dan level game.
Sub-CPMK 4	Mahasiswa mampu membuat Studi karakter utama dan Karakter Pendukung game
Sub-CPMK 5	Mahasiswa mampu membuat studi properti dalam merancang game
Sub-CPMK 6	Mahasiswa mampu membuat Storyline dan Storyboard game dengan jelas
Sub-CPMK 7	Mahasiswa mampu membuat tampilan desain User Interface dan User Experience game
Sub-CPMK 8	Mahasiswa mampu membuat opening game movie.
Sub-CPMK 9	Mahasiswa mampu membuat menu game
Sub-CPMK 10	Mahasiswa mampu membuat level dalam game
Sub-CPMK 11	Mahasiswa mampu memasukkan asset pendukung game melalui input sound dan musik (background) game.
Sub-CPMK 12	Mahasiswa mampu membuat dummy game dan game developer

## II. Rencana Pembelajaran Semester

		UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT FAKULTAS TEKNIK PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI				Kode Dokumen	
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER							
MATA KULIAH (MK) PENGEMBANGAN APLIKASI GAME		KODE STI7356	Rumpun MK Mata Kuliah Pilihan		BOBOT (sks)	SEMESTER R	Tgl Penyusunan
					T=3	P=0	7 30 Januari 2023
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
		Nurul Fathanah Mustamin, S.Pd., M.T.				Dr. Ir. Yuslena Sari, S.Kom., M.Kom.	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	S11	Memanifestasikan nilai kejiwaan WASAKA terhadap masyarakat dan lingkungannya secara berkelanjutan					
	U3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni					
	K2	Mengidentifikasi kebutuhan pengguna dalam merancang, menerapkan dan mengevaluasi solusi berbasis teknologi informasi secara tepat dan akurat					
	P4	Konsep umum dan metode interaksi manusia komputer					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	CPMK 1	Mampu memahami sejarah dan perkembangan game					
	CPMK 2	Mampu memahami mengenai jenis, fungsi dan karakter game					
	CPMK 3	Mampu menguasai proses dan metode perancangan games					
	CPMK 4	Mampu memahami unsur-unsur desain dalam game					
	CPMK 5	Mampu merancang game berbasis <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i>					
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)						
	Sub-CPMK 1	Mahasiswa akan mampu memahami dan menyebutkan definisi game dan aplikasi					
	Sub-CPMK 2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan game tradisional, game digital, event-event beserta contoh produk game					

	Sub-CPMK 3	Mahasiswa mampu membuat konsep alur navigasi gameplay, asset dan level game
	Sub-CPMK 4	Mahasiswa mampu membuat Studi karakter utama dan Karakter Pendukung game
	Sub-CPMK 5	Mahasiswa mampu membuat studi properti dalam merancang game
	Sub-CPMK 6	Mahasiswa mampu membuat Storyline dan Storyboard game dengan jelas
	Sub-CPMK 7	Mahasiswa mampu membuat tampilan desain User Interface dan User Experience game
	Sub-CPMK 8	Mahasiswa mampu membuat opening game movie
	Sub-CPMK 9	Mahasiswa mampu membuat menu game
	Sub-CPMK 10	Mahasiswa mampu membuat level dalam game
	Sub-CPMK 11	Mahasiswa mampu memasukkan asset pendukung game melalui input sound dan musik ( <i>backsound</i> ) game
	Sub-CPMK 12	Mahasiswa mampu membuat dummy game dan game developer
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Mata kuliah ini mempelajari prinsip dasar, unsur dan teknik dalam merancang game dan aplikasi. Mata kuliah bertujuan agar mahasiswa memahami tentang perancangan game dan aplikasi melalui perangkat lunak yang berbasis grafis, animasi, multimedia. Selain itu mahasiswa juga akan mempelajari dasar pemrograman sederhana yang digunakan dalam perancangan game dan aplikasi. Perancangan game dan aplikasi diarahkan pada teknis game dan aplikasi 2D.	
<b>Bahan Kajian: Materi Pembelajaran</b>	<b>Pengembangan Aplikasi Game</b> dengan pokok bahasan: 1. <b>Konsep Dasar Pengembangan Aplikasi Game</b> : Sejarah game dan aplikasi, Jenis dan karakter game, 2. <b>Proses dan Metode Perancangan Games</b> : Alur navigasi gameplay, Asset dan Level Design, Perancangan Karakter Utama dan Karakter Pendukung dalam game, Storyline dan Storyboard game. 3. <b>Game berbasis User Interface dan User Experience</b> : desain <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i> game, <i>Opening game movie</i> , Pembuatan Menu, Level, Asset pendukung game melalui input sound dan musik ( <i>backsound</i> ) game, Dummy game dan game developer	
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>	
	[1] Galitz, Wilbert O. 2007. The Essential Guide to UI Design. Third Edition. [2] Fox, Brent. 2005. Game Interface Design. Thompson Course Technology. [3] Fox, Brent. 2005. Game Interface Design. Thompson Course Technology. [4] Cohen, Michael H., et al. 2004. Voice UI Design. Addison Wesley. [5] Coninx, Karin., et al. 2006. Task Models and Diagrams for UI Design. Springer. [6] Kalbach, James. 2007. Designing Web Navigation. O'Reilly.	

		<b>Pendukung :</b>					
		Coninx, Karin., et al. 2006. Task Models and Diagrams for UI Design. Springer.					
<b>Dosen Pengampu</b>		Nurul Fathanah Mustamin, S.Pd., M.T.					
<b>Matakuliah syarat</b>		-					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Pembelajaran Luring (offline)	Pembelajaran Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	<b>Sub-CPMK 1:</b> Mahasiswa akan mampu memahami dan menyebutkan definisi game dan aplikasi dalam bentuk <i>concept map</i>	1. Ketepatan menjelaskan definisi game dan aplikasinya 2. Kelengkapan konsep penjelasan menjelaskan asal-usul dan sejarah game berdasarkan perangkatnya	<b>Kriteria:</b> Rubrik Penilaian  <b>Teknik non-test:</b> <i>Concept Map</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kuliah</li> <li>▪ Diskusi</li> <li>▪ Perception Students Have [TM: 1 x (2 sks x 50")]</li> <li>▪ Membuat <i>concept map</i> terkait konsep game dan sejarah terciptanya game [PT&amp;BM:1 x(1 sks x 60")]</li> <li>▪ E-learning : elearning.ulm.ac.id</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pengertian dari istilah-istilah game</li> <li>▪ Sejarah game</li> <li>▪ Perangkat-perangkat game</li> </ul>	5
2	<b>Sub-CPMK 2:</b> Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan game tradisional, game digital, event-event beserta contoh produk game dalam bentuk ringkasan minimal 3 halaman	1. Kemampuan mengidentifikasi jenis dan karakter game 2. Ketepatan mengidentifikasi game tradisional, game digital, dan event game beserta contoh produk	<b>Kriteria:</b> Rubrik Penilaian  <b>Teknik non-test:</b> Ringkasan minimal 3 halaman	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kuliah</li> <li>▪ Diskusi [TM: 1 x (2 sks x 50")]</li> <li>▪ Membuat <i>concept map</i> terkait konsep game dan sejarah terciptanya game [PT&amp;BM:1 x(1 sks x 60")]</li> <li>▪ E-learning :</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Game Tradisional</li> <li>▪ Game Digital</li> <li>▪ Event Game</li> <li>▪ Contoh Produk Event Game</li> </ul>	5

		3. Ketepatan penjelasan transformasi dari game tradisional ke game digital		elearning.ulm.ac.id			
3	<b>Sub-CPMK 3:</b> Mahasiswa mampu membuat konsep alur navigasi gameplay, asset dan level game dalam bentuk ringkasan minimal 3 halaman	1. Ketepatan dalam menyusun dan mengorganisasi alur navigasi gameplay 2. Ketepatan dan kerapihan asset dan level game 3. Kemampuan mengembangkan level game secara bertahap	<b>Kriteria:</b> Rubrik Penilaian  <b>Teknik non-test:</b> Ringkasan minimal 3 halaman	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Kuliah</b></li> <li>▪ <b>Diskusi</b>  <a href="#">[TM: 1 x (2 sks x 50")]</a> </li> <li>▪ Membuat ringkasan terkait alur navigasi gameplay, asset dan level game  <a href="#">[PT&amp;BM:1 x(1 sks x 60")]</a> </li> <li>▪ <b>E-learning :</b>  <a href="#">elearning.ulm.ac.id</a> </li> </ul>	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Konsep alur navigasi gameplay</li> <li>▪ Konsep Asset dan level game</li> <li>▪ Proses pembuatan Navigasi, Asset dan Level game</li> </ul>	5



4,5	<b>Sub-CPMK 4:</b> Mahasiswa mampu membuat Studi karakter utama dan Karakter Pendukung game dalam bentuk file gambar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketepatan merancang karakter game secara manual dalam bentuk 2D</li> <li>2. Ketepatan merancang karakter game secara digital dalam bentuk 2D</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> Rubrik Penilaian  <b>Teknik non-test:</b> Tugas 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Kuliah</b></li> <li>▪ <b>Diskusi</b> [TM: (1+1) x (2 sks x 50")]</li> <li>▪ Membuat studi karakter game 2D melalui sketsa digital dalam bentuk file gambar [PT&amp;BM:1 x(1 sks x 60")]</li> <li>▪ <b>E-learning :</b> elearning.ulm.ac.id</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Konsep dan studi tentang karakter utama game 2D</li> <li>▪ Konsep dan studi tentang karakter pendukung game 2D</li> <li>▪ Perancangan karakter utama dan pendukung dalam aplikasi digital</li> </ul>	10
6	<b>Sub-CPMK 5:</b> Mahasiswa mampu membuat studi properti dalam merancang game dalam bentuk file gambar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketepatan dalam merancang objek studi properti dalam game</li> <li>2. Ketepatan menjelaskan elemen-elemen formal dan dramatis dalam game</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> Rubrik Penilaian  <b>Teknik non-test:</b> Ringkasan minimal 3 halaman	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Kuliah</b></li> <li>▪ <b>Diskusi</b> [TM: 1 x (2 sks x 50")]</li> <li>▪ Kerapihan dan ketepatan dalam menentukan objek studi properti game 2D melalui sketsa digital dalam bentuk file gambar [PT&amp;BM: 2 x(1 sks x 60")]</li> <li>▪ <b>E-learning :</b> elearning.ulm.ac.id</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Konsep studi properti dalam game</li> <li>▪ Elemen-elemen Game Formal dan Dramatis</li> <li>▪ Perancangan properti dan elemen game dalam aplikasi digital</li> </ul>	10

7	<b>Sub-CPMK 6:</b> Mahasiswa mampu membuat Storyline dan Storyboard game dengan jelas dalam bentuk ringkasan minimal 3 halaman	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketepatan dalam menyusun cerita dalam storyboard scene by scene</li> <li>2. Ketepatan dalam mengaplikasikan cerita dalam storyboard scene by scene pada aplikasi digital</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> Rubrik Penilaian  <b>Teknik non-test:</b> Ringkasan minimal 3 halaman	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Kuliah dan Problem-Based Learning</b> [TM: 1 x (2 sks x 50")]</li> <li>▪ <b>Small Group Discussion</b> Ringkasan minimal 3 halaman tentang storyline dan storyboard game [PT+BM: 2 x (1 sks x 50")]</li> <li>▪ <b>E-learning :</b> elearning.ulm.ac.id</li> </ul>	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Konsep Storyline</li> <li>▪ Konsep Storyboard game</li> </ul>	10
8	<b>Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengah Semester</b>						
9	<b>Sub-CPMK 7:</b> Mahasiswa mampu membuat tampilan desain User Interface dan User Experience game dalam bentuk file gambar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketepatan dalam merancang User Interface dan User Experience game</li> <li>2. Ketepatan dalam membuat tampilan desain game User Interface pada aplikasi digital</li> <li>3. Ketepatan dalam membuat User Experience game pada aplikasi digital</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> Rubrik Penilaian  <b>Teknik non-test:</b> Tugas 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Kuliah dan Case Study Teaching</b> [TM: 1 x (1 sks x 50")]</li> <li>▪ <b>Problem-Based Learning, Small Group Discussion</b></li> <li>▪ <b>Tugas 2 :</b> Kerapihan dan ketepatan serta kesesuaian tampilan User Interface dan User Experience game dalam bentuk file gambar [PT+BM: (1+1) x (1 sks x 50")]</li> <li>▪ <b>E-learning :</b> elearning.ulm.ac.id</li> </ul>	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Konsep dasar tentang User Interface dan User Experience game</li> <li>▪ Aplikasi digital desain User Interface dan User Experience game</li> </ul>	10

10	<b>Sub-CPMK 8:</b> Mahasiswa mampu membuat opening game movie dalam bentuk file	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketepatan merancang opening game movie</li> <li>2. Ketepatan dan kesesuaian isi content opening game movie</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> Rubrik Penilaian  <b>Teknik non-test:</b> Tugas 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Kuliah dan Case Study Teaching</b> [TM: 1 x (1 sks x 50")]</li> <li>▪ <b>Problem-Based Learning, Small Group Discussion</b></li> <li>▪ <b>Tugas 3 :</b> Kerapihan dan ketepatan serta kesesuaian content opening game movie dalam bentuk file [PT+BM: (1+1) x (1 sks x 50")]</li> <li>▪ <b>E-learning :</b> elearning.ulm.ac.id</li> </ul>	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Konsep dasar motion graphic, animasi opening movie game</li> <li>▪ Pembuatan Motion graphic, animation, transition dan rendering movie animation game menggunakan aplikasi digital</li> </ul>	5
11	<b>Sub-CPMK 9:</b> Mahasiswa mampu membuat menu game dalam bentuk file	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketepatan dalam menerapkan menu game</li> <li>2. Ketepatan dan kesesuaian menu game</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> Rubrik Penilaian  <b>Teknik non-test:</b> File rancangan tampilan menu game	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Kuliah dan Case Study Teaching</b> [TM: (1+1) x (1 sks x 50")]</li> <li>▪ <b>Problem-Based Learning, Small Group Discussion</b> Kerapihan dan ketepatan serta kesesuaian tampilan dan isi menu game dalam bentuk file [PT+BM: (1+1) x (1 sks x 50")]</li> <li>▪ <b>E-learning :</b> elearning.ulm.ac.id</li> </ul>	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Konsep dasar menu game</li> <li>▪ Aplikasi pembuatan tampilan dan isi menu game</li> </ul>	5
12	<b>Sub-CPMK 10:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketepatan menerapkan</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> Rubrik Penilaian	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Kuliah dan Case Study Teaching</b></li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Konsep Gameplay</li> </ul>	10


	Mahasiswa mampu membuat level dalam game dalam bentuk file	<p>konsep level game berdasarkan kesesuaian tingkatan/level game.</p> <p>2. Ketepatan dan kesesuaian gameplay antar level game</p>	<p><b>Teknik non-test:</b> File rancangan pembuatan gameplay dan level game</p>	<p>[TM: (1+1) x (1 sks x 50'')]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Problem-Based Learning, Small Group Discussion</b> Kerapihan dan ketepatan serta kesesuaian gameplay dan tingkatan level game dalam bentuk file</li> </ul> <p>[PT+BM: (1+1) x (1 sks x 50'')]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>E-learning :</b> elearning.ulm.ac.id</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Konsep tingkatan level dalam game</li> <li>▪ Perancangan Gameplay dan kesesuaian tingkatan antar level dalam aplikasi digital</li> </ul>	
13	<b>Sub-CPMK 11:</b> Mahasiswa mampu memasukkan asset pendukung game melalui input sound dan musik (background) game dalam bentuk file	<p>1. Kemampuan menerapkan sound dan musik dalam game</p> <p>2. Ketepatan dan kesesuaian dalam memilih sound dan musik dalam game</p>	<p><b>Kriteria:</b> Rubrik Penilaian</p> <p><b>Teknik non-test:</b> File rancangan pembuatan sound dan musik dalam game</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Kuliah dan Case Study Teaching</b> [TM: (1+1) x (1 sks x 50'')]</li> <li>▪ <b>Problem-Based Learning, Small Group Discussion</b> Ketepatan serta kesesuaian pemilihan sound dan musik dalam game dalam bentuk file</li> </ul> <p>[PT+BM: (1+1) x (1 sks x 50'')]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>E-learning :</b> elearning.ulm.ac.id</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Konsep dasar Input sound button, Input Backsound/Musik, dan Input Score Game</li> <li>▪ Penerapan dan pembuatan sound button, Backsound/Musik, dan Score Game</li> </ul>	5
14,15	<b>Sub-CPMK 12:</b> Mahasiswa mampu membuat dummy game dan game developer dalam bentuk file aplikasi digital	<p>1. Kemampuan dalam menerapkan hasil akhir game melalui test play</p>	<p><b>Kriteria:</b> Rubrik Penilaian</p> <p><b>Teknik non-test:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Kuliah dan Case Study Teaching</b> [TM: (1+1) x (1 sks x 50'')]</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Test Opening Movie</li> <li>▪ Test Gameplay</li> <li>▪ Test Level</li> <li>▪ Test Sound dan musik game</li> </ul>	20

		game (prototyping) 2. Ketepatan dan kesesuaian tampilan dan gameplay	File prototype game 2D	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Problem-Based Learning, Small Group Discussion</b> Laporan hasil kerja minimal 5 halaman terkait pembuatan aturan bisnis dengan model data relasional [PT+BM: (1+1) x (1 sks x 50")]</li> <li>▪ <b>E-learning :</b> elearning.ulm.ac.id</li> </ul>		▪ Test UI dan UX game	
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester						

**Catatan :**

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/ pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Teknik penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/ atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

### III. SILABUS SINGKAT MATA KULIAH

		<b>UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT</b> <b>Fakultas Teknik</b> <b>Program Studi Teknologi Informasi</b>	
<b>SILABUS SINGKAT</b>			
<b>MATA KULIAH</b>	Nama	Pengembangan Aplikasi Game	
	Kode	STI7356	
	Kredit	3 SKS	
	Semester	7	
<b>DESKRIPSI MATA KULIAH</b>			
Mata kuliah ini mempelajari prinsip dasar, unsur dan teknik dalam merancang game dan aplikasi. Mata kuliah bertujuan agar mahasiswa memahami tentang perancangan game dan aplikasi melalui perangkat lunak yang berbasis grafis, animasi, multimedia. Selain itu mahasiswa juga akan mempelajari dasar pemrograman sederhana yang digunakan dalam perancangan game dan aplikasi. Perancangan game dan aplikasi diarahkan pada teknis game dan aplikasi 2D.			
<b>CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)</b>			
1	Mampu memahami sejarah dan perkembangan game		
2	Mampu memahami mengenai jenis, fungsi dan karakter game		
3	Mampu menguasai proses dan metode perancangan games		
4	Mampu memahami unsur-unsur desain dalam game		
5	Mampu merancang game berbasis User Interface dan User Experience		
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (Sub-CPMK)</b>			
1	Mahasiswa akan mampu memahami dan menyebutkan definisi game dan aplikasi		
2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan game tradisional, game digital, event-event beserta contoh produk game		
3	Mahasiswa mampu membuat konsep alur navigasi gameplay, asset dan level game		
4	Mahasiswa mampu membuat Studi karakter utama dan Karakter Pendukung game		
5	Mahasiswa mampu membuat studi properti dalam merancang game		
6	Mahasiswa mampu membuat Storyline dan Storyboard game dengan jelas		
7	Mahasiswa mampu membuat tampilan desain User Interface dan User Experience game		
8	Mahasiswa mampu membuat opening game movie		
9	Mahasiswa mampu membuat menu game		
10	Mahasiswa mampu membuat level dalam game		
11	Mahasiswa mampu memasukkan asset pendukung game melalui input sound dan musik (backsound) game		
12	Mahasiswa mampu membuat dummy game dan game developer		
<b>MATERI PEMBELAJARAN</b>			
1	<b>Konsep Dasar Pengembangan Aplikasi Game</b> : Sejarah game dan aplikasi, Jenis dan karakter game,		
2	<b>Proses dan Metode Perancangan Games</b> : Alur navigasi gameplay, Asset dan Level Design, Perancangan Karakter Utama dan Karakter Pendukung dalam game, Storyline dan Storyboard game.		

3	<b>Game berbasis <i>User Interface dan User Experience</i>:</b> <i>Desain User Interface dan User Experience game, Opening game movie, Pembuatan Menu, Level, Asset pendukung game melalui input sound dan musik (backsound) game, Dummy game dan game developer</i>
<b>PUSTAKA</b>	
	<b>PUSTAKA UTAMA</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Galitz, Wilbert O. 2007. The Essential Guide to UI Design. Third Edition.</li> <li>2. Fox, Brent. 2005. Game Interface Design. Thompson Course Technology.</li> <li>3. Fox, Brent. 2005. Game Interface Design. Thompson Course Technology.</li> <li>4. Cohen, Michael H., et al. 2004. Voice UI Design. Addison Wesley.</li> <li>5. Coninx, Karin., et al. 2006. Task Models and Diagrams for UI Design. Springer.</li> <li>6. Kalbach, James. 2007. Designing Web Navigation. O'Reilly.</li> </ol>
	<b>PUSTAKA PENDUKUNG</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Coninx, Karin., et al. 2006. Task Models and Diagrams for UI Design. Springer.</li> </ol>
<b>PRASYARAT (Jika ada)</b>	
-	

