



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

Jl A Yani Pabelan Kartasura Tromol Pos 1 Surakarta 57162
Telp. 0271-717417 Fax: 0271-715448 Email: ums@ums.ac.id

UJIAN AKHIR SEMESTER GASAL 2020/2021
ODD SEMESTER FINAL EXAM 2020/2021



FAKULTAS (Faculty) : KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA (Communication And Informatics)			
JURUSAN (Department) : INFORMATIKA (INFORMATICS) (Informatics Engineering)			
Mata Uji - Course	Pemrograman Game dan Animasi / Game and Animation Programmin	Hari/Tanggal - Day/Date	Jumat / 29 Januari 2021
Smt/Kelas - Class	5 / AB	Jam ke - Session	4
Penguji - Examiner	1. Endah Sudarmilah, Dr. M.Eng	Waktu - Duration	90 Menit
Petunjuk - Guidance:			
1. Jawaban ditulis-tangan kemudian di-scan/difoto sebagai file pdf.			
2. Jawaban diupload ke Open Learning sesuai jadwal yang telah ditentukan.			
3. Portal jawaban akan dibuka selama 24 jam dari jadwal yang ditentukan.			
4. Jadikan kejujuran sebagai kebiasaan.			
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah - Course Learning Outcomes (CPMK - CLO):			
1. Mahasiswa mampu menganalisa perbedaan konsep game dan multimedia			
2. Mahasiswa mampu menguraikan secara detail komponen game design			
3. Mahasiswa mampu mereview game secara mandiri			
4. Mahasiswa mampu menganalisa secara detail syarat game concept			
5. Mahasiswa mampu mendesain proyek game design document (GDD) secara mandiri			

Soal Tipe A - Type A Questions (contoh jika ada beberapa tipe soal)

No	Soal - Questions	Nilai - Score	CPMK - CLO
1.	Konsep sebuah game harus ada 3 hal utama, sebutkan dan jelaskan!	20	3
2.	Berdasarkan <i>game design document</i> (GDD) yang anda rancang bagian mana saja yang mencerminkan konsep <i>strorytelling</i> ?	20	2, 3, 4, 5
3.	Jelaskan <i>levelling</i> yang ada dalan GDD yang anda rancang!	20	2, 3, 4, 5
4.	Jelaskan <i>gameplay</i> yang ada dalan GDD yang anda rancang!	20	2, 3, 4, 5
5.	Reviewlah permasalahan dalam bermain sebuah VR Game dengan mengacu pada tautan : http://bit.ly/3t7IkFi , pastikan untuk melihat petunjuknya dengan seksama pada tautan tersebut!	20	4, 5