



**INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM SURABAYA**  
**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI DAN INFORMASI**  
**PROGRAM STUDI S1 REKAYASA PERANGKAT LUNAK**

**Kode Dokumen**

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Game Programming	SEA30D3	Pilihan RPL	T=3	P=0	8	26 Maret 2018
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Ketua PRODI</b>	
	Fidi Wincoko Putro, S.S.T., M.Kom.		Fidi Wincoko Putro, S.S.T., M.Kom.		Fidi Wincoko Putro, S.S.T., M.Kom.	
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI</b>					
	S9	menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri				
	KU1	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				
	KU2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur				
	KU3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan 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;				
	P	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan tertentu secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.				
	<b>CPMK</b>					
	Pada akhir semester mahasiswa akan mampu membuat Game Design Document (GDD) dalam media booklet sesuai dengan tema yang diangkat, pilihan genre dan elemen-elemen game yang tepat					
<b>Diskripsi Singkat MK</b>	Mata kuliah Game Programming memaparkan pengetahuan tentang langkah-langkah membuat Game Design Document. Ruang lingkup yang menjadi kajian mata kuliah ini meliputi (1) definisi game, (2) game tradisional, game digital, event game beserta contoh produk, (3) sejarah game, (4) genre game, (5) elemen formal dan dramatis game, (6) game design dan game designer, (7) game design document. Mata kuliah ini memfasilitasi perancangan game guna menunjang profil game designer atau game developer					
<b>Bahan Kajian / Materi Pembelajaran</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengantar Game</li> <li>2. Game tradisional, game digital, event game dan contoh produk</li> <li>3. Cikal bakal dan sejarah game berdasar perangkat</li> </ol>					

	4. Genre Game dan Rating 5. Elemen Game: formal dan dramatis 6. Game Design Document: Definisi, jenis, dan komponen					
Pustaka	<b>Utama :</b>					
	1. Adams, E. (2010). Fundamentals of Game Design (second edition). Berkeley: New Riders					
	<b>Pendukung :</b>					
2. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2008). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka						
3. Crawford, C. (1997). The Art of Computer Game Design: Reflections of A Master Game Design. New York: McGraw-Hill						
Dosen Pengampu	Fidi Wincoko Putro, S.S.T., M.Kom.					
Matakuliah syarat	-					
Mg Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bentuk, Metode Pembelajaran, dan Penugasan Mahasiswa [Media & Sumber belajar] [Estimasi Waktu]	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Mahasiswa akan mampu menyebutkan definisi game	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Ketepatan menjelaskan definisi game</b></li> </ul>	<b>Kreteria:</b> Rubrik Deskriptif <b>Bentuk non-test:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Presentasi</li> </ul>	Kuliah; <b>Diskusi,</b> [ <b>TM: 1x(2x50")</b> ] <b>Tugas-1:</b> Menyusun Ringkasan. [ <b>BT+BM:(1+1)x(2x60")</b> ] eLearning: elearning.ittelkom-sby.ac.id	1. Pengantar Game	5
2-3	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan game tradisional, game digital, event-event beserta contoh produk game	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Ketepatan identifikasi jenis game</b></li> </ul>	<b>Kreteria:</b> Rubrik Deskriptif <b>Bentuk non-test:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Presentasi</li> </ul>	Kuliah; <b>Diskusi,</b> [ <b>TM: 1x(2x50")</b> ] <b>Tugas-1:</b> Menyusun ringkasan. [ <b>BT+BM:(1+1)x(2x60")</b> ]	1. Game Tradisional, 2. Game Digital, 3. Event Game beserta contoh produk	10

				eLearning: elearning.ittelkom- sby.ac.id		
4	Mahasiswa mampu Menjelaskan cikal bakal dan sejarah game serta sejarah berdasar device	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ketepatan penjelasan</b></li> </ul>	<b>Kreteria:</b> Rubrik Deskriptif <b>Bentuk non-test:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentasi</li> </ul>	<b>Kuliah;</b> <b>Diskusi,</b> <b>[TM: 1x(2x50")]</b> <b>Tugas-1:</b> Menyusun ringkasan . <b>[BT+BM:(1+1)x(2x60")]</b> eLearning: elearning.ittelkom- sby.ac.id	1. <b>Cikal bakal dan sejarah game berdasar perangkat</b>	5
5	Mahasiswa akan mampu mengidentifikasi dan menjelaskan berbagai genre game dan rating beserta contoh	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ketepatan penjelasan</b></li> </ul>	<b>Kreteria:</b> Rubrik Deskriptif <b>Bentuk non-test:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentasi</li> </ul>	<b>Kuliah;</b> <b>Diskusi,</b> <b>[TM: 1x(2x50")]</b> <b>Tugas-1:</b> Menyusun ringkasan . <b>[BT+BM:(1+1)x(2x60")]</b> eLearning: elearning.ittelkom- sby.ac.id	1. <b>Genre Game dan Rating</b>	10
6-7	Mahasiswa akan mampu menyebutkan dan menjelaskan elemen-elemen game, menganalisis game berdasar genre dan elemen, serta menyimpulkan hasil analisis melalui presentasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ketepatan penjelasan</b></li> </ul>	<b>Kreteria:</b> Rubrik Deskriptif <b>Bentuk non-test:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentasi</li> </ul>	<b>Kuliah;</b> <b>Diskusi,</b> <b>[TM: 1x(2x50")]</b> <b>Tugas-1:</b> Menyusun ringkasan . <b>[BT+BM:(1+1)x(2x60")]</b> eLearning: elearning.ittelkom- sby.ac.id	1. <b>Elemen- elemen Game: Formal dan Dramatis</b>	20
8	<b>Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengah Semester: Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya</b>					

9	Mahasiswa akan mampu menjelaskan game design dan game designer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ketepatan penjelasan game desainer</b></li> </ul>	<b>Kreteria:</b> Rubrik Deskriptif <b>Bentuk non-test:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentasi</li> </ul>	<b>Kuliah;</b> <b>Diskusi,</b> <b>[TM: 1x(2x50'')]</b> <b>Tugas-1:</b> Menyusun ringkasan <b>[BT+BM:(1+1)x(2x60'')]</b> eLearning: elearning.ittelkom-sby.ac.id	1. <b>Game Design dan Game Designer</b>	10
10-11	Mahasiswa akan mampu menjelaskan Game Design Document (GDD) sebagai jembatan antara game design dan game designer, serta menyusun draft GDD	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ketepatan penjelasan game design document</b></li> </ul>	<b>Kreteria:</b> Rubrik Deskriptif <b>Bentuk non-test:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentasi</li> </ul>	<b>Kuliah;</b> <b>Diskusi,</b> <b>[TM: 1x(2x50'')]</b> <b>Tugas-1:</b> Menyusun Draft game design document <b>[BT+BM:(1+1)x(2x60'')]</b> eLearning: elearning.ittelkom-sby.ac.id	1. <b>Game Design Document: Definisi, Jenis, dan Komponen</b>	5
12-13	Mahasiswa akan mampu menjabarkan draft GDD, menganalisis, serta mengkritisi GDD kelompok lain melalui kegiatan diskusi presentasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ketepatan penjelasan draf game design document</b></li> </ul>	<b>Kreteria:</b> Rubrik Deskriptif <b>Bentuk non-test:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentasi</li> </ul>	<b>Kuliah;</b> <b>Diskusi,</b> <b>[TM: 1x(2x50'')]</b> <b>Tugas-1:</b> Menyusun Game design dokumen dan presentasi <b>[BT+BM:(1+1)x(2x60'')]</b> eLearning: elearning.ittelkom-sby.ac.id	1. Presentasi Game Design Document	15
14-15	Mahasiswa akan mampu merangkum hasil diskusi presentasi GDD sebagai landasan menyusun booklet	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ketepatan hasil rangkuman dan presentasi</b></li> </ul>	<b>Kreteria:</b> Rubrik Deskriptif <b>Bentuk non-test:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentasi</li> </ul>	<b>Kuliah;</b> <b>Diskusi,</b> <b>[TM: 1x(2x50'')]</b> <b>Tugas-1:</b> Menyusun Rangkuman dan presentasi. <b>[BT+BM:(1+1)x(2x60'')]</b>	1. Penyusunan GDD dalam media booklet	20


	GDD sesuai tema, genre, dan elemen yang Tepat			eLearning: elearning.ittelkom- sby.ac.id		
<b>16</b>	<b>Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa</b>					


**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. 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.
6. 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.

Catatan tambahan:

- (1). Bobot SKS (P = Praktek; T= Teori).
- (2). TM: Tatap Muka; BT: Beban Tugas; BM: Belajar Mandiri.
- (3). 1 sks = (50' TM + 50' PT + 60' BM)/Minggu
- (4). Simbol-simbol elemen KKNi pada CPL-Prodi: S = Sikap; KU = Ketrampilan Umum; KK = Ketrampilan Khusus; P = Pengetahuan

	<b>INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM SURABAYA</b> <b>FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI DAN INFORMASI</b> <b>PRODI STUDI REKAYASA PERANGKAT LUNAK</b>	
	<b>SILABUS SINGKAT</b>	
<b>MATA KULIAH</b>	Nama	.....
	Kode	.....

	Kredit	.....
	Semester	.....
<b>DESKRIPSI MATA KULIAH</b>		
.....		
<b>CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)</b>		
....	.....	
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (Sub-CPMK)</b>		
.....	.....	
<b>MATERI PEMBELAJARAN</b>		
.....	.....	
<b>PUSTAKA</b>		
	<b>PUSTAKA UTAMA</b>	
	.....	
	<b>PUSTAKA PENDUKUNG</b>	
	.....	
<b>PRASYARAT (Jika ada)</b>		
.....		
 <b>INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM SURABAYA</b> <b>FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI DAN INFORMASI</b> <b>PRODI STUDI REKAYASA PERANGKAT LUNAK</b>		
<b>RENCANA TUGAS MAHASISWA</b>		
<b>MATA KULIAH</b>	...	
<b>KODE</b>	...	sks ... SEMESTER ...

<b>DOSEN PENGAMPU</b>	...	
<b>BENTUK TUGAS</b>	<b>WAKTU Pengerjaan Tugas</b>	
.....	.....	
<b>JUDUL TUGAS</b>		
.....		
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH</b>		
.....		
<b>DISKRIPSI TUGAS</b>		
.....		
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>		
.....		
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>		
<b>a. Obyek Garapan: .....</b> <b>b. Bentuk Luaran: .....</b>		
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>		
.....		
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>		
Aktivitas: .....	Tanggal: .....	
<b>LAIN-LAIN</b>		
.....		
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>		
.....		







**INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM SURABAYA**  
**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI DAN INFORMASI**  
**PRODI STUDI REKAYASA PERANGKAT LUNAK**

**LEMBAR SOAL UJIAN**

**ETS SEMESTER GASAL Tahun 2017**

Mata Kuliah		Kode/sks	
Hari/Tanggal/jam		Kelas	
Dosen Pengampu		Ruang	
Waktu Ujian		TTG Dosen Pengampu	TTG Prodi
Sifat Ujian			

**SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH**

1. ....
2. ....

Soal	Bobot(%)
1.1	
1.2	
1....	

**SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH**

3. ....

Soal	Bobot(%)
2.1	apakah termasuk rumusan masalah deskriptif, komparatif, ataukah asosiatif).

**SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH**

4. ....

Soal	Bobot(%)
3.1	
3...	

**Selamat mengikuti ujian, dan berusahalah sekuat-kuat nya untuk MELAWAN KEINGINAN BERBUAT CURANG,  
ini adalah saat yg tepat berlatih berbuat JUJUR, kalau tidak sekarang kapan lagi !!!,  
semoga Anda semua sukses, salam.**