



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Vokasi
Program Studi D4 Manajemen Informatika

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																												
Pengembangan Aplikasi Permainan	5730102185		T=2	P=0	ECTS=3.18	5	29 September 2024																																																												
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																													
	Dodik Arwin Dermawana, S.ST., S.T., M.T.		Dodik Arwin Dermawan, S.ST., S.T., M.T.			Dodik Arwin Dermawan, S.ST., S.T., M.T.																																																													
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																		
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																		
	CPMK - 1	Output dari Mata Kuliah Pengembangan Aplikasi Permainan adalah kemampuan mahasiswa untuk membangun sebuah game (permainan berbasis digital) dengan konten yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat ataupun industri																																																																	
	Matrik CPL - CPMK																																																																		
		<table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr><td style="width: 50px; height: 20px;">CPMK</td></tr> <tr><td style="width: 50px; height: 20px;">CPMK-1</td></tr> </table>						CPMK	CPMK-1																																																										
CPMK																																																																			
CPMK-1																																																																			
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																		
		<table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td rowspan="2" style="width: 50px; height: 20px;">CPMK</td> <td colspan="16" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td style="width: 20px;">1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td> </tr> <tr> <td style="width: 50px; height: 20px;">CPMK-1</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table>																CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1																
CPMK	Minggu Ke																																																																		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																			
CPMK-1																																																																			
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini merupakan pembelajaran dan pemahaman tentang pengembangan aplikasi permainan yang meliputi pengertian, konsep, desain, dan implementasi dalam bidang pendidikan. Aplikasi pendukung yang digunakan dalam proses belajar mengajar menggunakan Flash, Unity dan Blender.																																																																		
Pustaka	Utama :																																																																		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Novak, Jeannie. 2012. Game Development Essentials: An Introduction, Third Edition. Delmar, Cengage Learning. USA 2. Chronister, James. 2011. Blender Basics Classroom Tutorial Book 4th Edition 3. Blackman, Sue. Beginning 3D Game Development with Unity 4 Second Edition. Apress 4. www.blender.org 5. http://unity3d.com 6. www.youtube.com 																																																																		
	Pendukung :																																																																		
Dosen Pengampu	Dodik Arwin Dermawan, S.ST., S.T., M.T. Dimas Novian Aditia Syahputra, S.Tr.T., M.Tr.T.																																																																		
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)																																																												
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)																																																														
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)																																																												
1							0%																																																												
2							0%																																																												

3	Mahasiswa mampu memahami platforms dan player modes	1.Mahasiswa dapat menjelaskan:Platform aplikasi permainan 2.Player modes	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% 5.NA = ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10	Model: Problem Based Learning Metode: Presentasi 3 X 50		0%
4	Mahasiswa mampu memahami goals dan genres	1.Mahasiswa dapat menjelaskan:Tujuan pembuatan aplikasi permainan 2.Jenis genre pada aplikasi permainan	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% 5.NA = ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10	Model: Problem Based Learning Metode: Presentasi 3 X 50		0%
5	Mahasiswa mampu memahami domain pengguna aplikasi permainan	1.Mahasiswa dapat menjelaskan:Motivasi pemain 2.Demografi pemain	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% 5.NA = ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10	Model: Problem Based Learning Metode: Presentasi 3 X 50		0%
6	Mahasiswa mampu memahami pembuatan story dan character	1.Mahasiswa dapat menjelaskan:Story development 2.Character developmnet	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% 5.NA = ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10	Model: Problem Based Learning Metode: Presentasi 3 X 50		0%
7	Mahasiswa mampu memahami aturan permainan	Mahasiswa dapat menjelaskan: 1. Pembuatan aturan permainan 2. Pembuatan dokumentasi permainan	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% 5.NA = ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10	Model: Problem Based Learning Metode: Presentasi 3 X 50		0%
8	Mahasiswa mampu memahami desain level	1.Mahasiswa dapat menjelaskan:structure 2.time 3.space	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% 5.NA = ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10	Model: Problem Based Learning Metode: Presentasi 3 X 50		0%
9	Mahasiswa mampu memahami desain interface	1.Mahasiswa dapat menjelaskan:Tipe interface 2.Fitur game 3.Usability	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% 5.NA = ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10	Model: Problem Based Learning Metode: Presentasi 3 X 50		0%
10	Mahasiswa mampu memahami format dan jenis audio dalam aplikasi permainan	1.Mahasiswa dapat menjelaskan:Sound effect 2.Voiceover 3.Music	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% 5.NA = ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10	Model: Problem Based Learning Metode: Presentasi 3 X 50		0%
11	Mahasiswa mampu memahami peranan tim dalam pengembangan aplikasi permainan	1.Mahasiswa dapat menjelaskan:Company roles 2.Team roles 3.Tools	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% 5.NA = ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10	Model: Problem Based Learning Metode: Presentasi 3 X 50		0%
12	Mahasiswa mampu memahami tahapan dalam pengembangan aplikasi permainan	1.Mahasiswa dapat menjelaskan:Development phases 2.Management	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% 5.NA = ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10	Model: Problem Based Learning Metode: Presentasi 3 X 50		0%

13	Mahasiswa mampu memahami konsep marketing	1.Mahasiswa dapat menjelaskan:advertising 2.public relation 3.promotion 4.sales	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% 5.NA = ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10	Model: Problem Based Learning Metode: Presentasi 3 X 50			0%
14	Mahasiswa mampu memahami konsep customer support	Mahasiswa dapat menjelaskan: 1. Official web site 2. Tutorial 3. Social networking 4. Blog	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% 5.NA = ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10	Model: Problem Based Learning Metode: Presentasi 3 X 50			0%
15							0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

Catatan

- 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.
- 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.
- 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.
- Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamiati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.