

Politeknik Negeri Batam

Pusat Pengembangan Pembelajaran dan Penjaminan Mutu

Silabus Mata Kuliah Program Studi

Sarjana Terapan Teknologi Permainan

Tahun : 2024

1. Profil Profesional Mandiri (Program Educational Objectives)

Program Educational Objective (PEO) atau Profil Profesional Mandiri adalah pernyataan yang secara luas menggambarkan karir dan pencapaian profesional yang dipersiapkan oleh program untuk dicapai lulusan beberapa tahun setelah lulus dari program pendidikan.

Profil Profesional Mandiri yang didefinisikan untuk Program Studi Sarjana Terapan Teknologi Permainan yang ditargetkan dicapai 3 hingga 5 tahun setelah lulus antara lain:

- Lulusan akan berkarir dan berkontribusi secara aktif dan inovatif dalam mengidentifikasi dan menyelesaikan berbagai masalah bidang teknologi gim di industri dan masyarakat melalui penerapan teknologi
- Lulusan senantiasa mengembangkan keilmuan, relevansi, kemampuan profesional dan interpersonal melalui riset aplikatif, aktifitas profesional dan pendidikan sepanjang hayat.
- Lulusan mampu secara kreatif, inovatif, dan profesional menghasilkan produk dan jasa di bidang teknologi gim sesuai perkembangan teknologi;

Profil Profesional Mandiri	Deskripsi Profil
Pengembang Gim Independen	Mampu merancang, mengembangkan, dan menerbitkan permainan mereka sendiri secara mandiri atau dalam tim kecil.
Programmer Utama (Lead Programmer)	Mampu memimpin tim pengembangan dalam aspek teknis permainan, serta bertanggung jawab untuk merancang arsitektur perangkat lunak, menyelesaikan masalah teknis, dan memastikan bahwa kode permainan
Direktur Seni (Art Director)	Mampu memimpin tim artis dalam menghasilkan aset visual untuk permainan, termasuk karakter, lingkungan, animasi, efek visual, dan antarmuka pengguna, serta bertanggung jawab untuk memastikan konsistensi gaya seni dan kualitas visual dari permainan.
Direktur Kreatif (Creative Director)	Mampu membimbing aspek-aspek kreatif dari pengembangan permainan, termasuk narasi, desain permainan, dan estetika umum.

2. Kompetensi Utama

Program Studi Sarjana Terapan Teknologi Permainan memiliki kompetensi utama mampu melakukan analisis, desain, perancangan, validasi, pengembangan (pemrograman), penjaminan kualitas, dan keamanan gim (software) untuk menghasilkan karya teknologi berupa gim yang dapat berfungsi secara efektif dan efisien.

3. Capaian Pembelajaran Lulusan

Setiap lulusan program studi diploma empat program studi Teknologi Permainan memiliki Capaian Pembelajaran Lulusan minimal mengenai kesatuan kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan sebagai berikut:

- Lulusan yang akan berkarir dan berkontribusi secara aktif dan inovatif dalam mengidentifikasi dan menyelesaikan berbagai masalah bidang teknologi gim di industri dan masyarakat melalui penerapan teknologi, sambil mempraktikkan iman, takwa, berakhlak mulia, dan karakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.
- Lulusan mampu mengembangkan keilmuan, relevansi, kemampuan profesional, dan interpersonal melalui riset aplikatif, aktifitas profesional, dan pendidikan sepanjang hayat, sambil mampu mengembangkan gim sesuai dengan teknologi mutakhir merujuk pada aspek teknik, ekonomi, sosial, ekologi, keselamatan kerja, dan lingkungan (K3L) yang berlaku.
- Lulusan mampu secara kreatif, inovatif, dan profesional menghasilkan produk dan jasa di bidang teknologi gim sesuai perkembangan teknologi, sambil mampu menggunakan pola berpikir kritis, konsep teoritis bidang pengetahuan gim secara umum, dan keterampilan menyelesaikan permasalahan teknologi permainan berdasarkan analisis data yang diperlukan pada tahap merancang, merealisasikan, serta mengujinya sesuai dengan aturan dan standar yang berlaku.

4. Prospek Kerja

- Game Writer
- Game Designer
- Game UI/UX Designer
- Game Programmer
- Technical Artist
- Game Quality Assurance

5. Peta Matakuliah (Gambar)



6. Silabus Matakuliah

No	Komponen Silabus	Deskripsi
1	Mata Kuliah :	Ide kreatif
	Kode :	TP101
	SKS :	4 sks
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah dirancang untuk mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam menghasilkan konsep dan ide kreatif untuk permainan non-digital sebagai awal pengenalan gim. Fokus utama dari mata kuliah ini adalah memanfaatkan resource fisik yang dimiliki untuk merancang permainan yang inovatif dan menarik.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran) :	1. Mengkorelasikan elemen-elemen permainan 2. Menelaah kekuatan dan kelemahan dari berbagai permainan. 3. Merancang ide-ide kreatif yang unik dan inovatif dalam pengembangan permainan non-digital dengan memanfaatkan sumber daya fisik yang tersedia. 4. Menata konsep dasar dalam desain permainan, termasuk tujuan, mekanisme, dan alur cerita permainan. 5. Menguji permainan non-digital yang dirancang, baik dari segi konsep keseluruhan maupun implementasinya.
2	Mata Kuliah :	Pengantar Gim
	Kode :	TP102
	SKS :	2 sks

No	Komponen Silabus	Deskripsi
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah ini memberikan pengantar menyeluruh tentang industri permainan, termasuk sejarah, tren, dan perkembangan terkini. Mahasiswa akan belajar tentang berbagai aspek dalam pengembangan permainan, termasuk desain, pengembangan, pemasaran, dan bisnis.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	1. Menelaah sejarah dan perkembangan industri permainan. 2. Mengkarakteristikan tren dan perkembangan terkini dalam industri permainan. 3. Membagikan proses pengembangan permainan dari konsepsi hingga peluncuran. 4. Mendiversifikasikan peran masing-masing disiplin dalam pengembangan permainan, seperti desain, pengembangan, pemasaran, dan bisnis. 5. Merangkum pemahaman tentang pasar permainan, model bisnis, dan tantangan dalam industri.
3	Mata Kuliah :	Gamifikasi
	Kode :	TP103
	SKS :	3 sks
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah ini membahas konsep-konsep dasar gamifikasi dan penerapannya dalam berbagai konteks, termasuk bisnis, pendidikan, kesehatan, dan lainnya. Mahasiswa akan mempelajari prinsip-prinsip desain gamifikasi, teknik implementasi, dan evaluasi efektivitasnya dalam mencapai tujuan tertentu.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	1. Menganalisis konsep dan teori dasar gamifikasi, serta memahami penerapannya dalam berbagai konteks. 2. Mengidentifikasi potensi penerapan gamifikasi dalam berbagai bidang seperti bisnis, pendidikan, dan kesehatan, serta konteks lainnya. 3. Mendiversifikasikan prinsip-prinsip desain gamifikasi, termasuk elemen permainan, motivasi, dan penghargaan. 4. Merancang solusi gamifikasi yang efektif untuk mencapai tujuan tertentu dengan memanfaatkan prinsip-prinsip desain yang relevan. 5. Memvalidasi efektivitas implementasi gamifikasi dan mengidentifikasi faktor-faktor kesuksesan dan kegagalan dalam penerapannya. 6. Mempertimbangkan teknik-teknik implementasi gamifikasi yang dapat diterapkan dalam berbagai konteks untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan.
4	Mata Kuliah :	Desain Multimedia
	Kode :	TP104
	SKS :	3 sks
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah yang mengajarkan dasar-dasar pengetahuan dan penyuntingan dasar multimedia khususnya komponen pembentuk dari gim, berupa teks, gambar, suara, video, dan animasi.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	1. Menghubungkan dasar multimedia yang akan digunakan dalam proses pengembangan gim seperti teks, gambar, suara, video, serta animasi. 2. Menganalisa media-media yang akan diterapkan pada proses pengembangan gim. 3. Memaksimalkan penyuntingan dasar pada media media untuk pengembangan gim. 4. Mengkorelasikan berbagai media pada proses pengembangan gim.
5	Mata Kuliah :	Matematika
	Kode :	TP105
	SKS :	2 sks
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar tentang konsep matematika yang relevan dalam pengembangan permainan. Mahasiswa akan belajar menerapkan konsep matematika dalam perancangan, pengembangan, dan analisis permainan.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	1. Membandingkan konsep dasar aljabar, trigonometri, dan geometri yang relevan dalam pengembangan permainan. 2. Menggarisbesarkan konsep matematika dalam pemrograman permainan, animasi, fisika permainan, dan grafika komputer. 3. Mengkorelasikan prinsip matematika dalam desain level, simulasi perilaku, dan kecerdasan buatan dalam permainan. 4. Menjelajah perangkat lunak matematika dan alat-alat pengembangan permainan untuk mempercepat proses pengembangan.

No	Komponen Silabus	Deskripsi
		5. Menganalisis permainan yang ada dari perspektif matematika untuk memahami prinsip-prinsip desain yang efektif.
6	Mata Kuliah :	Teknik Presentasi dan Komunikasi
	Kode :	TP106
	SKS :	3 sks
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mampu mengelola dan menyampaikan informasi kepada khalayak dengan kemampuan komunikasi yang baik serta teknik presentasi yang efektif dan efisien.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran) :	1. Mengoptimalkan teknik presentasi yang benar 2. Mengelola bahan presentasi yang efektif, efisien, dan komunikatif 3. Mengelola perangkat pendukung presentasi dengan optimal 4. Memprioritaskan etika selama melakukan presentasi 5. Mendemonstrasikan kemampuan teamwork dalam menghasilkan slide presentasi
7	Mata Kuliah :	Pendidikan Bahasa Indonesia
	Kode :	PK001TP
	SKS :	2 sks
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah ini berfokus pada konsep-konsep penulisan ilmiah yang berisi tentang arti, fungsi dan ragam bahasa, EYD, diksi, kalimat efektif, paragraf, kutipan dan daftar pustaka.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran) :	1. Menelaah konsep ragam bahasa dan pedoman umum ejaan (EYD) Bahasa Indonesia 2. Menyusun kalimat dan paragraf dalam bentuk laporan 3. Menyusun tulisan sesuai dengan tata tulis karya ilmiah 4. Memaksimalkan penggunaan bahasa baku dan penulisan sesuai EYD dalam laporan 5. Memaksimalkan kemampuan teamwork dalam menghasilkan laporan proyek
8	Mata Kuliah :	Desain Gim
	Kode :	TP201
	SKS :	5 sks
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah ini mengajak mahasiswa belajar tentang pemahaman fundamental mengenai skill & teknik yang dibutuhkan di dalam pembuatan gim yang tertuang dalam GDD (Game Design Document).
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran) :	1. Menganalisis konsep-konsep dasar dalam perancangan permainan, seperti <i>gameplay</i>, mekanika permainan, narasi, dan estetika 2. Mengembangkan kreativitas dalam menciptakan konsep permainan yang unik dan inovatif 3. Merancang level permainan yang menarik dan berimbang menggunakan prinsip-prinsip desain level 4. Memaksimalkan pembuatan GDD (Game Design Document).
9	Mata Kuliah :	Naskah Produksi Gim
	Kode :	TP202
	SKS :	3 sks
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah ini membahas teknik penulisan naskah gim dari konsep awal hingga pengembangan lebih lanjut. Mahasiswa akan mempelajari dasar-dasar struktur cerita, karakterisasi, plot, dan dialog untuk menciptakan narasi yang menarik dan efektif dalam gim.

No	Komponen Silabus	Deskripsi
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah : (Tujuan Pembelajaran)	1. Membagankan struktur dasar cerita dalam gim, termasuk identifikasi elemen-elemen utama seperti latar, alur, dan tema. 2. Mengukur efektivitas karakterisasi dan pengembangan plot dalam naskah gim 3. Mengembangkan dialog yang efektif dan relevan dalam konteks narasi gim, yang memperkuat karakter dan alur cerita. 4. Membentuk narasi yang menarik dan koheren untuk gim, dengan memanfaatkan teknik-teknik penulisan yang sesuai. 5. Mendiversifikasikan berbagai teknik penulisan naskah gim dari konsep awal hingga pengembangan lebih lanjut, termasuk penggunaan elemen visual dan interaktif. 6. Memvalidasi keseluruhan naskah gim yang telah dikembangkan, baik dari segi struktur cerita, karakterisasi, plot, maupun dialog.
10	Mata Kuliah :	Desain Antarmuka dan Pengalaman Pengguna
	Kode :	TP203
	SKS :	3 sks
	Deskripsi Mata Kuliah :	Matakuliah ini membahas tentang desain antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dimana pembahasannya berkaitan dengan bagaimana membuat produk yang mudah digunakan untuk penggunanya. Mahasiswa akan mempelajari tren dan perilaku calon pemain melalui riset, kemudian membuat prototype yang dapat dicoba oleh calon pemainnya. Topik yang dibahas dalam perkuliahan ini meliputi teori dan metodologi desain antarmuka, pengembangan prototype, pengujian pengguna, evaluasi pengalaman pengguna, serta aspek-aspek psikologis dan sosiologis dalam interaksi manusia dengan teknologi. Tujuannya adalah untuk menghasilkan produk yang dapat meningkatkan kepuasan dan kesuksesan pengguna serta memenuhi kebutuhan bisnis dan organisasi.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah : (Tujuan Pembelajaran)	1. Menganalisis konsep dasar dan prinsip-prinsip UI/UX, serta bagaimana konsep tersebut diterapkan untuk meningkatkan pengalaman pengguna. 2. Memprioritaskan riset untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam pembuatan desain UI/UX, termasuk analisis tren dan perilaku pengguna. 3. Menyusun user journey yang komprehensif dan detail untuk memahami dan memetakan pengalaman pengguna dari awal hingga akhir. 4. Merancang user interface untuk gim menggunakan alat-alat yang sering digunakan dalam industri, dengan memperhatikan estetika dan fungsi. 5. Menguji prototype dari desain UI/UX yang telah dirancang, menggunakan metode pengujian pengguna untuk memastikan efektivitas dan kenyamanan.
11	Mata Kuliah :	Mekanika Gim
	Kode :	TP204
	SKS :	3 sks
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah yang bertujuan agar mahasiswa memahami konsep pembentuk dari gim, seperti aturan, kondisi, struktur, unsur-unsur, prosedur dan proses-proses yang menjadi dasar agar gim dapat berjalan, dan mendefinisikan berhasil/gagalnya (<i>gim over</i>) tujuan pemain dalam suatu gim.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah : (Tujuan Pembelajaran)	1. Membagankan 4 unsur mekanika gim (quantity, spatial, state, action) dalam penerapannya pada pengembangan gim. 2. Mengkontraskan mekanika <i>core</i>, <i>primary</i> dan <i>secondary</i> pada gim. 3. Menganalisis mekanika gim sesuai dengan tujuan, genre dan gimplay gim yang dirancang.
12	Mata Kuliah :	Logika Gim
	Kode :	TP205
	SKS :	3 sks
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah yang bertujuan untuk mengajarkan mahasiswa tentang konsep dasar logika yang digunakan dalam perancangan permainan. Fokus utama dari mata kuliah ini adalah mempelajari strategi dan teknik dalam merancang mekanisme permainan yang logis dan menantang. Selama kuliah ini, mahasiswa akan belajar tentang berbagai aspek logika dalam permainan, termasuk logika gimplay, logika level, logika interaksi, dan logika alur cerita. Mereka akan diajarkan bagaimana merancang permainan yang memiliki alur cerita yang koheren, tantangan yang terukur, dan tingkat kesulitan yang tepat

No	Komponen Silabus	Deskripsi
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah : (Tujuan Pembelajaran)	1. Mendiversifikasikan prinsip-prinsip dasar logika <i>gameplay</i> , seperti aturan permainan, mekanisme interaksi antara pemain dan lingkungan permainan, dan perhitungan logika dalam menentukan hasil dari tindakan pemain. 2. Memerincikan logika dalam perancangan alur cerita permainan. 3. Menganalisis logika gim yang ada dalam permainan yang sudah ada
13	Mata Kuliah :	Pendidikan Agama
	Kode :	PK002TP
	SKS :	2 sks
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mampu memahami konsep Iman dan ketuhanan, memahami konsep manusia sebagai makhluk Tuhan yang berakal, berjiwa dan berohani, mengetahui dan memahami hak dan tanggung jawab manusia dalam ajaran agama, konsep etika dalam agama dan apa yang menjadi karakteristik dan tujuan etika agama.
14	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah : (Tujuan Pembelajaran)	1. Menelaah pokok-pokok ajaran agama baik secara normatif maupun historis. 2. Memaksimalkan penerapan ajaran agama sebagai sumber nilai dan landasan berfikir serta berperilaku dalam ilmu dan profesi yang digeluti. 3. Mengoptimalkan penyelesaian masalah keagamaan dasar dalam kehidupan sehari-hari. 4. Menumbuhkan kemampuan merespon isu-isu kontemporer dalam ranah keberagaman secara arif dan rasional yang didasarkan pada nilai-nilai keimanan, etika yang baik, visi kemanusiaan, visi pelayanan yang penuh toleran, cinta dan kasih sayang untuk kemaslahatan bangsa.
	Mata Kuliah :	Proyek Gim 2D
	Kode :	TP301
	SKS :	4 sks
15	Deskripsi Mata Kuliah :	Matakuliah Proyek Gim 2D adalah matakuliah yang dirancang khusus untuk mengajarkan mahasiswa tentang manajemen dan pengembangan gim 2D. Matakuliah ini akan membahas konsep-konsep dasar dalam pengembangan gim 2D, termasuk aspek desain, koding, grafis, dan suara. Selain itu, mahasiswa juga akan belajar tentang manajemen proyek yang efektif dalam konteks pengembangan gim 2D.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah : (Tujuan Pembelajaran)	1. Menelaah konsep dasar dalam pengembangan gim 2D, termasuk desain level, mekanika permainan, dan integrasi elemen grafis dan suara. 2. Mendiversifikasikan teknik-teknik koding yang relevan untuk mengembangkan gim 2D yang fungsional dan menarik. 3. Menghubungkan prinsip-prinsip desain yang baik dalam pengembangan gim 2D. 4. Mengkreasikan gim 2D yang responsif terhadap umpan balik pengguna dan mampu melakukan debugging untuk memperbaiki masalah yang muncul.
	Mata Kuliah :	Aset Gim 2D
	Kode :	TP302
15	SKS :	3 sks
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah Aset Game 2D membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan untuk menciptakan aset visual berkualitas tinggi untuk game 2D, mencakup dasar-dasar desain grafis, dan teknik pembuatan karakter, lingkungan, objek, serta game 2D.

No	Komponen Silabus	Deskripsi
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah : (Tujuan Pembelajaran)	1. Menganalisis bagaimana prinsip-prinsip dasar desain grafis seperti komposisi, warna, bentuk, garis, dan tipografi mempengaruhi estetika dan efektivitas aset game 2D. 2. Mengevaluasi efektivitas desain karakter 2D berdasarkan anatomi, ekspresi, gaya, dan kesesuaiannya dengan genre dan target audiens game, serta memberikan umpan balik yang membangun untuk perbaikan. 3. Merancang lingkungan game 2D yang imersif dengan mempertimbangkan elemen-elemen seperti pencahayaan, perspektif, skala, dan detail yang mendukung suasana dan pengalaman bermain game. 4. Mengintegrasikan objek game 2D ke dalam mekanika game, seperti item yang dapat dikumpulkan, senjata yang dapat digunakan, dan power-up yang mempengaruhi gameplay. 5. Menganalisis dan mengoptimalkan alur kerja pembuatan aset game 2D untuk meningkatkan efisiensi, kualitas, dan konsistensi aset yang dihasilkan. 6. Menciptakan aset game 2D yang inovatif dan orisinal, baik dari segi konsep, gaya visual, maupun teknik pembuatan, dengan mempertimbangkan tren terkini dalam industri game.
16	Mata Kuliah :	Manajemen Proyek
	Kode :	TP303
	SKS :	2 sks
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah ini berfokus pada perencanaan sebuah proyek (project brief), perancangan proses kreatif (creative brief), dan panduan rancangan karya multimedia (design brief) serta analisis kebutuhan dan kendala pada proyek.
17	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah : (Tujuan Pembelajaran)	1. Mengelola proyek di bidang multimedia sesuai dengan kemampuan personal dan interpersonal 2. Mengoptimalkan pembuatan dokumen untuk perencanaan sebuah proyek (project brief) 3. Merencanakan proses kreatif pada proyek multimedia 4. Menyusun panduan pembuatan proyek multimedia 5. Menganalisis kebutuhan dan kendala pada proyek 6. Mendemonstrasikan kemampuan teamwork dalam mengelola proyek multimedia
	Mata Kuliah :	Pemrograman Berorientasi Objek
	Kode :	TP304
	SKS :	4 sks
17	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata Kuliah ini berfokus pada penerapan konsep PBO dalam pengembangan teknologi permainan. Mahasiswa akan belajar tentang pewarisan, enkapsulasi, polimorfisme, dan manajemen objek dalam konteks pembuatan permainan yang menarik dan interaktif.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah : (Tujuan Pembelajaran)	1. Mahasiswa mampu menganalisis struktur objek, pewarisan, enkapsulasi, dan polimorfisme dalam pengembangan permainan berbasis pemrograman berorientasi objek. 2. Mahasiswa dapat mengidentifikasi dan memecahkan masalah yang muncul dalam pengembangan permainan dengan menggunakan konsep-konsep pemrograman berorientasi objek. 3. Mahasiswa mampu melakukan analisis mendalam terhadap struktur kelas, hubungan antar objek, dan interaksi dalam permainan yang dibuat. 4. Mahasiswa dapat mengevaluasi efektivitas penggunaan konsep pemrograman berorientasi objek dalam pengembangan teknologi permainan. 5. Mahasiswa mampu menilai keberhasilan implementasi konsep-konsep pemrograman berorientasi objek dalam permainan yang dibuat. 6. Mahasiswa dapat mengidentifikasi kelemahan dan memperbaiki implementasi konsep-konsep pemrograman berorientasi objek dalam permainan. 7. Mahasiswa mampu menggabungkan konsep-konsep pemrograman berorientasi objek yang dipelajari dalam pengembangan permainan yang kompleks dan menarik. 8. Mahasiswa dapat merancang struktur kelas yang efisien, interaksi antar objek yang baik, dan mengoptimalkan kinerja permainan. 9. Mahasiswa mampu menghasilkan solusi kreatif dan inovatif dalam pengembangan permainan berbasis pemrograman berorientasi objek.
	Mata Kuliah :	Desain Suara Gim
18	Mata Kuliah :	Desain Suara Gim

No	Komponen Silabus	Deskripsi
	Kode :	TP306
	SKS :	3 sks
	Deskripsi Mata Kuliah :	Matakuliah berfokus pada pemahaman penggunaan audio untuk produksi gim. Mahasiswa mampu menerapkan dan membuat sound effect yang akan digunakan untuk menunjang suara dalam gim. Mahasiswa dapat mengimplementasikan keperluan suara dalam animasi mulai dari proses mentah hingga berbentuk sound yang sesuai dengan konsep foley.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran) :	"1 Mahasiswa mampu mengidentifikasi suara yang akan dijadikan bahan sound effect 2 Menjelaskan tahapan dalam proses sound record 3 Melakukan proses sound record dan pengaturan terkait frekuensi DB. 4 Menjelaskan tujuan dan manfaat foley 5 Mahasiswa mampu melakukan identifikasi terkait proses soundscape melalui proses record dan DAW yang terdapat pada software 6 Mahasiswa mampu menjelaskan dalam menggunakan setiap komponen sound record menggunakan sound card, in, out, channel, mic condensor, mic dynamic 7 Mempresentasikan hasil sound dan implementasi record"
19	Mata Kuliah :	Fisika
	Kode :	TP305
	SKS :	2 sks
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang prinsip-prinsip fisika yang terkait dengan teknologi permainan. Dengan mencapai tujuan pembelajaran ini, mahasiswa diharapkan memiliki kemampuan untuk menerapkan prinsip-prinsip fisika secara efektif dalam pengembangan permainan yang menarik dan realistis.
20	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran) :	1. Mahasiswa mampu menganalisis bagaimana prinsip-prinsip gerak, gaya, energi, dan momentum mempengaruhi interaksi antara objek dalam permainan 2. Mahasiswa mampu mengevaluasi keefektifan penggunaan prinsip-prinsip fisika dalam menciptakan pengalaman bermain yang realistis dan menarik 3. Mahasiswa akan mampu mengintegrasikan prinsip-prinsip fisika yang mereka pelajari seperti gravitasi, tumbukan, dan simulasi real-time ke dalam pengembangan permainan yang kompleks dan inovatif 4. Mahasiswa akan mampu mensintesis pengetahuan fisika dengan pemrograman dan desain permainan untuk menciptakan pengalaman bermain yang menarik dan realistis.
	Mata Kuliah :	Bahasa Inggris Umum
	Kode :	PK003TP
	SKS :	2 sks
21	Deskripsi Mata Kuliah :	Matakuliah ini dimaksudkan untuk meningkatkan empat skill Bahasa Inggris mahasiswa, yakni skill listening, speaking, reading dan writing. Setelah mempelajari mata kuliah ini mahasiswa diharapkan dapat memahami teks-teks berbahasa Inggris khususnya teks-teks atau buku-buku perkuliahan yang berkenaan dengan dunia IT. Selain itu, mahasiswa diharapkan dapat mempraktekkan penerapan tata bahasa dalam membangun kalimat-kalimat Bahasa Inggris yang baik dan benar.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran) :	Mengimplementasikan teknik membaca cepat bahasa inggris Mengimplementasikan dan mempraktekkan extensive reading 3 The students are able to distinguish letter sounds 4 The students are able to understand and apply animation terminology 5 The students are able to do translation 6 The students are able to compose subtitle for animation video 7 The students are able to retell and animation video"
	Mata Kuliah :	Proyek Game 3D
	Kode :	TP401
	SKS :	4 sks

No	Komponen Silabus	Deskripsi
	Deskripsi Mata Kuliah :	Matakuliah Proyek Gim 3D mengajarkan tentang konsep-konsep dasar dalam pembuatan gim 3D, termasuk desain visual, animasi, mekanika permainan, dan integrasi elemen audio. Mahasiswa akan belajar menggunakan perangkat lunak dan alat pengembangan gim 3D yang umum digunakan dalam industri, serta mengembangkan keterampilan dalam menciptakan lingkungan gim yang realistis dan menarik.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran) :	Mengaplikasikan konsep dasar dalam pengembangan gim 3D, termasuk pembuatan objek 3D, desain level, dan pencahayaan. Menggunakan perangkat lunak dan alat pengembangan gim 3D yang umum digunakan dalam industri dengan kemampuan yang memadai. Menerapkan prinsip-prinsip desain visual yang baik dalam pengembangan gim 3D. Menguji dan mengevaluasi gim 3D yang dikembangkan, serta melakukan debugging untuk memperbaiki masalah yang muncul.
22	Mata Kuliah :	Pemrograman Gim
	Kode :	TP402
	SKS :	4 sks
	Deskripsi Mata Kuliah :	Matakuliah Pemrograman Gim mengajarkan tentang konsep-konsep dasar dalam pemrograman gim, termasuk bahasa pemrograman, algoritma, struktur data, dan integrasi dengan elemen gim seperti grafika, fisika, dan kecerdasan buatan. Mahasiswa akan belajar menggunakan berbagai teknologi dan platform pemrograman yang digunakan dalam industri pengembangan gim.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran) :	Memahami dan menerapkan konsep dasar dalam pemrograman gim, termasuk bahasa pemrograman, algoritma, dan struktur data yang relevan. Menggunakan teknologi dan platform pemrograman yang umum digunakan dalam pengembangan gim. Membangun dan mengintegrasikan komponen pemrograman seperti grafika, fisika, dan kecerdasan buatan dalam pengembangan gim. Menerapkan prinsip-prinsip desain yang baik dalam pemrograman gim. Menguji dan mengevaluasi gim yang dikembangkan dengan melakukan debugging dan memperbaiki masalah yang muncul.
23	Mata Kuliah :	Aset Gim 3D
	Kode :	TP403
	SKS :	3 sks
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah Aset Gim 3D merupakan mata kuliah yang mempelajari tentang pembuatan, penggunaan, dan implementasi aset dalam permainan 3D
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran) :	1.Mahasiswa mampu menganalisis kebutuhan aset gim 3D dalam pengembangan permainan. 2.Mahasiswa dapat menganalisis kualitas dan kecocokan aset gim 3D untuk mencapai tujuan desain permainan. 3.Mahasiswa mampu menganalisis pengaruh aset gim 3D terhadap pengalaman bermain dan kinerja permainan. 4.Mahasiswa dapat mengevaluasi kualitas aset gim 3D yang digunakan dalam permainan. 5.Mahasiswa mampu mengevaluasi efektivitas penggunaan aset gim 3D dalam menciptakan pengalaman bermain yang memuaskan. 6.Mahasiswa dapat menilai kebutuhan perbaikan atau penggantian aset gim 3D yang tidak memenuhi standar kualitas atau tidak sesuai dengan desain permainan. 7.Mahasiswa mampu mengintegrasikan aset gim 3D yang dipelajari ke dalam permainan yang kompleks dan menarik. 8.Mahasiswa dapat merancang dan membuat aset gim 3D yang sesuai dengan kebutuhan dan desain permainan. 9.Mahasiswa mampu mensintesis pengetahuan tentang aset gim 3D dengan pemrograman dan desain permainan untuk menciptakan pengalaman bermain yang optimal.
24	Mata Kuliah :	Efek Visual
	Kode :	TP404
	SKS :	3 sks

No	Komponen Silabus	Deskripsi
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah Efek Visual pada Game membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan untuk merancang, membuat, dan mengimplementasikan efek visual yang memukau dan interaktif dalam berbagai jenis game, mulai dari partikel, shader, hingga simulasi fisik.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran) :	Menganalisis prinsip-prinsip dasar efek visual dalam game, seperti sistem partikel, shader, simulasi fisik, dan teknik rendering, serta bagaimana prinsip-prinsip ini berkontribusi pada estetika dan pengalaman bermain game. Mengevaluasi efektivitas efek visual dalam game berdasarkan kriteria seperti kecocokan dengan genre dan gaya visual game, dampak pada performa game, dan kontribusinya pada pengalaman bermain yang imersif. Merancang konsep efek visual yang sesuai dengan kebutuhan game, termasuk menentukan jenis efek, tampilan visual, perilaku, dan interaksi dengan elemen game lainnya. Membuat efek visual menggunakan perangkat lunak dan alat yang relevan, seperti partikel editor, shader editor, dan engine game, dengan menerapkan teknik-teknik seperti animasi, tekstur, pencahayaan, dan simulasi. Mengimplementasikan efek visual ke dalam engine game dengan memperhatikan optimasi performa, integrasi dengan sistem game lainnya, dan penyesuaian dengan berbagai platform dan perangkat. Menciptakan efek visual yang inovatif dan unik yang dapat meningkatkan kualitas visual game dan memberikan pengalaman bermain yang lebih menarik dan memuaskan.
25	Mata Kuliah :	Desain Gim Lanjutan
	Kode :	TP405
	SKS :	2 sks
	Deskripsi Mata Kuliah :	Matakuliah Desain Gim Lanjutan adalah matakuliah mengajarkan tentang desain gim 3D dengan tingkat keahlian yang lebih lanjut. Matakuliah ini akan membahas konsep-konsep dan teknik-teknik desain yang lebih kompleks dalam pengembangan gim 3D. Mahasiswa akan belajar tentang desain level yang lebih detail, perencanaan mekanika permainan yang lebih kompleks, dan integrasi elemen grafis dan audio yang lebih canggih.
26	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran) :	Menerapkan konsep desain gim 3D yang lebih kompleks, termasuk desain level yang menantang dan inovatif. Merancang mekanika permainan yang lebih kompleks dan menarik bagi pemain. Mengintegrasikan elemen grafis dan audio yang lebih canggih dalam gim 3D. Menggunakan perangkat lunak dan alat desain yang lebih lanjut dalam pengembangan gim 3D. Mempresentasikan desain gim 3D secara efektif dan mempertimbangkan umpan balik dari pengguna untuk melakukan perbaikan.
	Mata Kuliah :	Komunikasi Bahasa Inggris
	Kode :	TP406
	SKS :	2 sks
	Deskripsi Mata Kuliah :	"Matakuliah ini mempelajari tentang: 1. Introduction, greeting, meeting and parting, responding to greeting, meeting and parting. 2. Family: ask/give personal information 3. Likes, dislikes and preferences. 4. Telling location and giving direction 5. Making request/offering help accepting/refusing requests, complaining, apologizing and giving excuses 6. Invitation (accept and decline), making and changing, plans/appointment 7. Appearances, clothing, objects (size, shape, color, weight, use) 8. Comparison 9. Telling personal experiences and future dreams 10. Speaking for academic purpose (becoming a good presenter, article's presentation, product's presentation)"

No	Komponen Silabus	Deskripsi
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah : (Tujuan Pembelajaran)	"1 Mahasiswa mampu melakukan Self Introduction & Introducing oneself or other people, Greeting & Parting and Respond to Greeting & Parting 2 Mahasiswa mampu Describing Things or People 3 Mahasiswa mampu Composing and Comprehending Paragraph 4 Mahasiswa mampu Making Request, Offering Help and Accepting/Refusing Request 5 Mahasiswa mampu Asking and Giving Direction & Location 6 Mahasiswa mampu Expressing Opinion (Argumentation) 7 Mahasiswa mampu Making Comparison 8 Mahasiswa mampu Telling Personal Experience 9 Mahasiswa mampu Telling Future Dreams 10 Mahasiswa mampu Creating Short Talks 11 Mahasiswa mampu Delivering a Speech 12 Mahasiswa mampu Presenting in English"
27	Mata Kuliah :	Pendidikan Pancasila
	Kode :	PK004TP
	SKS :	2 sks
	Deskripsi Mata Kuliah :	Pendidikan Pancasila adalah salah satu mata kuliah wajib yang harus diikuti oleh mahasiswa. Dalam Undang-Undang No. 12 tahun 2012 pasal 35 ayat 3 disebutkan bahwa pada kurikulum pendidikan tinggi wajib memuat mata kuliah Pendidikan Agama, Pendidikan Pancasila, Pendidikan Kewarganegaraan, dan Bahasa Indonesia untuk program sarjana dan diploma. Mata kuliah ini bertujuan untuk mengantarkan mahasiswa dalam memantapkan kepribadiannya agar secara konsisten mampu mewujudkan nilai-nilai dasar keagamaan dan kebudayaan, rasa kebangsaan dan cinta tanah air sepanjang hayat.
28	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah : (Tujuan Pembelajaran)	"1 Mahasiswa mampu menjelaskan dan berargumen tentang urgensi penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dan tantangannya di masa depan 2 Mahasiswa mampu menjelaskan sejarah perkembangan penyusunan Pancasila dalam dinamika kehidupan berbangsa dan bernegara 3 Mahasiswa mampu menjelaskan pentingnya Pancasila sebagai dasar negara Indonesia 4 Mahasiswa mampu menjelaskan tentang ideology bagi suatu bangsa dan tantangan Pancasila sebagai ideologi bagi bangsa Indonesia 5 Mahasiswa mampu menjelaskan Pancasila sebagai suatu sistem filsafat 6 Mahasiswa mampu menjelaskan diperlukannya Pancasila sebagai sistem etika 7 Mahasiswa mampu menjelaskan esensi Pancasila sebagai dasar bagi pengembangan ilmu 8 Mahasiswa mampu membuat sebuah tugas atau melakukan aktivitas sosial kemasyarakatan yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila"
	Mata Kuliah :	Proyek Gim XR
	Kode :	TP501
	SKS :	4 sks
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah Proyek Game XR membimbing mahasiswa dalam mengembangkan game berbasis Extended Reality (XR) secara kolaboratif, mencakup perencanaan, desain, implementasi, pengujian, hingga publikasi, dengan penekanan pada inovasi, kreativitas, dan pemecahan masalah dalam konteks XR.

No	Komponen Silabus	Deskripsi
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	Menganalisis kebutuhan proyek game XR, termasuk menentukan target platform, genre, mekanika inti, dan pengalaman pengguna yang diinginkan, serta mengidentifikasi tantangan teknis dan desain yang mungkin muncul. Mengevaluasi kelayakan konsep game XR, termasuk menilai potensi pasar, inovasi, originalitas, dan kesesuaian dengan teknologi XR yang tersedia, serta memberikan umpan balik konstruktif untuk perbaikan. Merancang keseluruhan pengalaman game XR, termasuk alur cerita, level desain, desain interaksi, antarmuka pengguna, dan elemen visual yang mendukung tema dan tujuan game. Membangun prototipe game XR yang fungsional untuk menguji konsep, mekanika inti, dan pengalaman pengguna, serta mengidentifikasi area yang perlu perbaikan dan peningkatan. Menguji dan mengevaluasi game XR secara iteratif dengan melibatkan pengguna dan mendapatkan umpan balik, serta melakukan perbaikan dan peningkatan berdasarkan hasil pengujian. Mempublikasikan game XR ke platform yang relevan, seperti app store, game store, atau platform distribusi XR lainnya, dengan memperhatikan strategi pemasaran, promosi, dan monetisasi.
29	Mata Kuliah :	Kecerdasan Buatan
	Kode :	TP502
	SKS :	3 sks
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence/AI) untuk Teknologi Permainan membahas penggunaan konsep dan teknik kecerdasan buatan dalam pengembangan permainan. Mata kuliah ini dirancang khusus untuk program studi teknologi permainan dengan fokus pada penerapan kecerdasan buatan dalam konteks permainan
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	1.Mahasiswa mampu menganalisis konsep-konsep dasar kecerdasan buatan yang relevan dengan teknologi permainan yaitu yaitu Pencarian,Pemrosesan Bahasa Alami (Natural Language Processing/NLP), Pembelajaran Mesin (Machine Learning),Jaringan Saraf Tiruan (Artificial Neural Networks/ANN),Logika Fuzzy (Fuzzy Logic) dan Sistem pakar 2.Mahasiswa dapat menganalisis dan memahami algoritma, metode, dan teknik kecerdasan buatan yang digunakan dalam permainan 3.Mahasiswa mampu menganalisis kebutuhan dan tantangan dalam mengimplementasikan kecerdasan buatan dalam permainan 4.Mahasiswa dapat mengevaluasi kualitas dan efektivitas sistem kecerdasan buatan yang digunakan dalam permainan. 5.Mahasiswa mampu mengevaluasi kelemahan atau kegagalan dalam implementasi kecerdasan buatan dalam permainan. 6.Mahasiswa dapat mengevaluasi penggunaan kecerdasan buatan dalam menciptakan pengalaman bermain yang menarik dan menantang. 7.Mahasiswa mampu mengintegrasikan konsep dan teknik kecerdasan buatan yang dipelajari dalam pengembangan permainan yang kompleks. 8.Mahasiswa dapat merancang dan membuat sistem kecerdasan buatan yang adaptif dan responsif. 9.Mahasiswa mampu mengoptimalkan kinerja sistem kecerdasan buatan dalam permainan dan mengintegrasikannya dengan aspek lain dari desain permainan.
30	Mata Kuliah :	Realitas Maya
	Kode :	TP503
	SKS :	3 sks
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah Realitas Maya memberikan pemahaman mendalam tentang prinsip, teknologi, dan desain pengalaman imersif dalam game berbasis realitas maya (VR). Mahasiswa akan mempelajari perangkat keras VR, perangkat lunak pengembangan, teknik interaksi, serta aspek psikologis dan kognitif yang memengaruhi pengalaman bermain dalam dunia virtual.

No	Komponen Silabus	Deskripsi
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	Menganalisis komponen-komponen perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan game realitas maya (VR), serta bagaimana komponen-komponen ini saling berinteraksi untuk menciptakan pengalaman imersif. Mengevaluasi kualitas pengalaman pengguna dalam game VR berdasarkan faktor-faktor seperti kenyamanan fisik, kemudahan penggunaan, tingkat imersi, dan potensi efek samping seperti motion sickness. Merancang konsep dan interaksi dalam game VR yang memanfaatkan keunikan teknologi VR, seperti pelacakan gerakan, penglihatan 360 derajat, dan umpan balik haptic, untuk menciptakan pengalaman bermain yang menarik dan interaktif. Membangun prototipe pengalaman VR sederhana menggunakan perangkat lunak pengembangan VR, seperti Unity atau Unreal Engine, dengan mengintegrasikan elemen-elemen seperti model 3D, suara spasial, dan interaksi pengguna. Menguji dan mengevaluasi prototipe pengalaman VR dengan pengguna untuk mendapatkan umpan balik tentang kenyamanan, kemudahan penggunaan, dan tingkat imersi, serta melakukan perbaikan berdasarkan hasil pengujian. Menciptakan pengalaman VR yang inovatif dan bermakna yang dapat memberikan manfaat di berbagai bidang, seperti hiburan, pendidikan, pelatihan, atau terapi, dengan mempertimbangkan aspek psikologis dan kognitif pengguna.
31	Mata Kuliah :	Realitas Berimbu
	Kode :	TP504
	SKS :	3 sks
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah Augmented Reality memperkenalkan konsep, teknologi, dan aplikasi AR, mulai dari marker-based hingga markerless, mencakup pengembangan aplikasi AR menggunakan SDK, serta eksplorasi potensi AR di berbagai bidang seperti pendidikan, hiburan, dan industri.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	Menganalisis komponen perangkat keras dan perangkat lunak yang mendukung teknologi augmented reality (AR), termasuk kamera, sensor, perangkat lunak pelacakan, dan mesin rendering, serta bagaimana komponen ini bekerja sama untuk menciptakan pengalaman AR yang mulus. Mengevaluasi pengalaman pengguna dalam aplikasi AR berdasarkan faktor-faktor seperti kemudahan penggunaan, intuitivitas antarmuka, kualitas visual, dan relevansi konten AR dengan lingkungan nyata. Merancang konsep dan interaksi dalam aplikasi AR yang memanfaatkan fitur-fitur seperti pelacakan marker, pelacakan markerless, pengenalan objek, dan overlay informasi digital pada dunia nyata. Membangun aplikasi AR sederhana menggunakan software development kit (SDK) AR, seperti ARKit atau ARCore, dengan mengintegrasikan elemen-elemen seperti model 3D, animasi, dan interaksi sentuh. Menguji dan mengevaluasi aplikasi AR yang dikembangkan dengan pengguna untuk mendapatkan umpan balik tentang kinerja, kegunaan, dan pengalaman pengguna secara keseluruhan, serta melakukan perbaikan berdasarkan hasil pengujian. Menciptakan aplikasi AR yang inovatif dan bermanfaat yang dapat diterapkan di berbagai bidang, seperti pendidikan, hiburan, pariwisata, atau pemasaran, dengan mempertimbangkan kebutuhan dan preferensi pengguna.
32	Mata Kuliah :	Penyuntingan Video
	Kode :	TP505
	SKS :	3 sks
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah Penyuntingan Video membekali mahasiswa dengan keterampilan teknis dan artistik untuk menciptakan cutscene sinematik yang menarik dan efektif dalam game. Fokus pada penggunaan perangkat lunak penyuntingan video, teknik storytelling visual, pacing, pemilihan musik, dan integrasi cutscene dengan gameplay.

No	Komponen Silabus	Deskripsi
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	Menganalisis elemen-elemen penting dalam cutscene sinematik yang efektif, seperti komposisi gambar, sudut kamera, gerakan kamera, pencahayaan, penggunaan warna, dan efek visual, serta bagaimana elemen-elemen ini mempengaruhi emosi dan keterlibatan penonton. Mengevaluasi kualitas cutscene sinematik berdasarkan kriteria seperti kejelasan cerita, pacing, kesesuaian musik dan efek suara, serta efektivitas dalam membangun suasana dan menyampaikan pesan yang diinginkan. Merancang storyboard dan naskah cutscene sinematik yang terstruktur dengan baik, dengan memperhatikan alur cerita, pengembangan karakter, dialog, dan transisi yang mulus antara adegan. Mengedit video menggunakan perangkat lunak penyuntingan video profesional untuk menyusun footage, menambahkan transisi, efek visual, teks, dan audio, serta melakukan color grading dan sound mixing untuk mencapai hasil akhir yang sinematik. Mengintegrasikan cutscene sinematik dengan gameplay secara halus dan efektif, dengan memperhatikan timing, penempatan, dan relevansi cutscene dengan konteks permainan. Menciptakan cutscene sinematik yang inovatif dan berkesan yang dapat meningkatkan nilai produksi game, memperkuat narasi, dan memberikan pengalaman bermain yang lebih mendalam dan emosional.
33	Mata Kuliah :	Teknopreneur Gim
	Kode :	TP506
	SKS :	2 sks
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah yang membahas tentang konsep dan praktik menjadi seorang teknopreneur (wirausahawan di bidang teknologi) dalam industri permainan. Mata kuliah ini dirancang khusus untuk program studi teknologi permainan dengan tujuan mengembangkan keterampilan kewirausahaan dan pemahaman tentang pasar serta aspek bisnis dalam industri permainan.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	1.Mahasiswa mampu menganalisis tren dan peluang bisnis dalam industri permainan. 2.Mahasiswa dapat menganalisis pasar, persaingan, dan kebutuhan konsumen dalam konteks pengembangan produk permainan. 3.Mahasiswa mampu menganalisis potensi pasar, mengidentifikasi segmen pasar yang potensial, dan merumuskan strategi pemasaran yang sesuai. 4.Mahasiswa dapat mengevaluasi keberhasilan rencana bisnis yang mereka kembangkan untuk perusahaan permainan. 5.Mahasiswa mampu mengevaluasi efektivitas strategi pemasaran dan promosi yang mereka terapkan dalam memasarkan produk permainan. 6.Mahasiswa dapat mengevaluasi kinerja tim dan manajemen proyek dalam pengembangan produk permainan 7.Mahasiswa mampu mengintegrasikan konsep teknopreneur dan kewirausahaan dalam pengembangan rencana bisnis yang komprehensif dan inovatif. 8.Mahasiswa dapat merancang strategi pemasaran yang kreatif dan efektif untuk memasarkan produk permainan ke pasar yang tepat. 9.Mahasiswa mampu mensintesis pengetahuan tentang pasar, industri, dan tren permainan menjadi strategi bisnis yang sukses dan berkelanjutan.
34	Mata Kuliah :	Pendidikan Kewarganegaraan
	Kode :	TP 501
	SKS :	2 sks

No	Komponen Silabus	Deskripsi
	Deskripsi Mata Kuliah :	"Pendidikan Kewarganegaraan merupakan matakuliah wajib yang harus diikuti oleh mahasiswa. Dalam Undang-Undang No. 12 tahun 2012 pasal 35 ayat 3 disebutkan bahwa kurikulum pendidikan tinggi wajib memuat mata kuliah Agama, Pancasila, Pendidikan Kewarganegaraan, dan Bahasa Indonesia untuk program sarjana dan diploma. Mata kuliah ini bertujuan untuk membentuk mahasiswa menjadi warga negara yang baik dan cerdas. 1. Filsafat Pancasila dan Idiologi Nasional 2. Moral, Nilai dan Norma 3. Politik secara universal 4. Politik dan strategi nasional 5. HAM di Indonesia 6. Hak dan kewajiban warga negara 7. Konsepsi Demokrasi Pancasila 8. Rule of Law (Supremasi Hukum) 9. Pendidikan Demokrasi 10. Masyarakat Madani (Masyarakat Berkeadaban) 11. Pengertian dan Rasionalisasi Geopolitik 12. Wawasan Nusantara dan Otonomi Daerah 13. Geostrategi dan Ketahanan Nasional"
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	"1 Mahasiswa mampu menjelaskan dan berargumen tentang relevansi antara pendidikan kewarganegaraan dan kapasitas individu sebagai sarjana atau profesional 2 Mahasiswa mampu menjelaskan arti pentingnya identitas nasional sebagai seorang profesional 3 Mahasiswa mampu menjelaskan tentang integrasi nasional 4 Mahasiswa mampu menjelaskan tentang konstitusi NKRI 5 Mahasiswa mampu menjelaskan tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara dan peran serta dalam bela negara dan ketahanan nasional 6 Mahasiswa mampu menjelaskan proses demokrasi Indonesia yang berlandaskan Pancasila 7 Mahasiswa mampu menjelaskan dan menginternalisasikan wawasan nusantara 8 Mahasiswa mampu menjelaskan dan menginternalisasikan ketahanan nasional dan bela Negara 9 Mahasiswa mampu mengaktualisasikan penanaman nilai anti korupsi dan masyarakat madani"
35	Mata Kuliah :	Proyek Gim Multipemain
	Kode :	TP601
	SKS :	4 sks
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata Kuliah ini bertujuan mengembangkan pemahaman dan keterampilan dalam merancang, mengimplementasikan, dan mengelola permainan multipemain yang menarik dan interaktif
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	1.Mahasiswa mampu menganalisis karakteristik permainan multipemain dan memahami mekanika permainan yang efektif dalam konteks tersebut. 2.Mahasiswa dapat menganalisis kebutuhan dan preferensi pemain dalam permainan multipemain untuk merancang pengalaman bermain yang menarik. 3.Mahasiswa mampu menganalisis infrastruktur teknologi yang diperlukan untuk mendukung interaksi pemain dalam permainan multipemain. 4.Mahasiswa dapat mengevaluasi pengalaman bermain dalam permainan multipemain dan mengidentifikasi masalah atau kekurangan yang perlu diperbaiki. 5.Mahasiswa mampu mengevaluasi efektivitas mekanika permainan, struktur level, dan keseimbangan permainan dalam mencapai tujuan permainan multipemain. 6.Mahasiswa dapat mengevaluasi efektivitas strategi manajemen komunitas dan keamanan dalam menjaga keterlibatan pemain dan mencegah kecurangan. 7.Mahasiswa mampu mengintegrasikan konsep desain permainan multipemain dan teknologi yang relevan dalam pengembangan permainan multipemain yang menyeluruh. 8.Mahasiswa dapat merancang pengalaman bermain yang menarik, interaktif, dan adil bagi semua pemain dalam permainan multipemain. 9.Mahasiswa mampu mensintesis pengetahuan tentang manajemen komunitas,

No	Komponen Silabus	Deskripsi
		keamanan, dan evaluasi permainan multipemain untuk menciptakan permainan yang sukses dan membangun komunitas pemain yang aktif.
36	Mata Kuliah :	Pengujian Gim
	Kode :	TP602
	SKS :	3 sks
	Deskripsi Mata Kuliah :	Matakuliah Pengujian Gim adalah matakuliah yang mengajarkan konsep-konsep dasar dalam pengujian gim, termasuk strategi pengujian, pembuatan kasus uji, dan analisis hasil pengujian. Mahasiswa akan belajar tentang teknik-teknik pengujian yang umum digunakan dalam industri pengembangan gim untuk memastikan kualitas dan kinerja gim yang dikembangkan.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	Memahami konsep dasar dalam pengujian gim, termasuk strategi pengujian dan metodologi pengujian yang relevan. Membuat dan melaksanakan kasus uji untuk menguji berbagai aspek gim, termasuk fungsionalitas, keamanan, dan performa. Menganalisis hasil pengujian dengan menggunakan metrik dan alat yang sesuai untuk mengidentifikasi masalah dan melakukan debugging. Menerapkan prinsip-prinsip kualitas dalam pengujian gim, termasuk pengujian regresi, pengujian kesalahan, dan pengujian integrasi. Mengelola proses pengujian dengan baik, termasuk perencanaan pengujian, dokumentasi hasil pengujian, dan pelaporan ke tim pengembangan.
37	Mata Kuliah :	Manajemen Server
	Kode :	TP603
	SKS :	3 sks
	Deskripsi Mata Kuliah :	Matakuliah Manajemen Server adalah matakuliah mengajarkan konsep-konsep dasar dalam menghubungkan gim dengan server, mendapatkan data dari gim, dan mengolah data tersebut. Mahasiswa akan belajar tentang teknologi dan alat-alat yang digunakan untuk mengelola server, mengintegrasikan gim dengan sistem server, serta memahami keamanan dan kinerja sistem.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	Menghubungkan gim dengan server menggunakan teknologi dan protokol yang relevan. Mengimplementasikan metode untuk mendapatkan data dari gim dan mengirimkan data ke server. Mengolah data yang diperoleh dari gim menggunakan teknik-teknik pemrosesan data yang sesuai. Memahami prinsip-prinsip keamanan dan kinerja dalam manajemen server untuk gim. Melakukan pemantauan dan pemecahan masalah pada server untuk memastikan kinerja dan keamanan sistem.
38	Mata Kuliah :	Keamanan Gim
	Kode :	TP604
	SKS :	3 sks
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah Keamanan Game membekali mahasiswa dengan pemahaman komprehensif tentang kerentanan dan ancaman keamanan dalam pengembangan dan distribusi game. Mahasiswa akan mempelajari teknik pencegahan serangan, perlindungan data pengguna, pendeteksian kecurangan, serta praktik terbaik dalam mengamankan infrastruktur game dari eksploitasi.

No	Komponen Silabus	Deskripsi
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	Menganalisis kerentanan umum dalam game, seperti celah keamanan dalam kode, eksploitasi jaringan, serangan DDoS, dan pencurian data, serta memahami dampaknya terhadap integritas dan reputasi game. Mengevaluasi risiko keamanan dalam berbagai tahap pengembangan dan distribusi game, mulai dari desain, implementasi, pengujian, hingga peluncuran, serta mengidentifikasi langkah-langkah mitigasi yang sesuai. Merancang strategi keamanan game yang komprehensif, termasuk penerapan teknik enkripsi, otentikasi pengguna, perlindungan data sensitif, dan pencegahan kecurangan, dengan mempertimbangkan kebutuhan spesifik game dan platform yang digunakan. Membangun sistem keamanan game yang efektif, seperti firewall, intrusion detection system (IDS), dan mekanisme anti-cheat, serta mengintegrasikannya dengan infrastruktur game yang ada. Menguji dan mengevaluasi keamanan game secara berkala dengan melakukan simulasi serangan, penetration testing, dan code review, serta menganalisis log keamanan untuk mendeteksi aktivitas mencurigakan. Menciptakan solusi keamanan game yang inovatif dan adaptif untuk menghadapi ancaman baru yang terus berkembang, serta menerapkan praktik terbaik dalam pengelolaan keamanan game untuk menjaga kepercayaan pemain dan keberlanjutan bisnis.
39	Mata Kuliah :	Metode Penelitian
	Kode :	TP605
	SKS :	2 sks
	Deskripsi Mata Kuliah :	Matakuliah Metodologi Penelitian dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam kepada mahasiswa tentang proses penulisan dan penyusunan penelitian atau karya ilmiah. Matakuliah ini membahas berbagai metode penelitian, teknik analisis data, serta langkah-langkah dalam menyusun penelitian yang berkualitas dan bermutu tinggi.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	mahasiswa diharapkan dapat: Merumuskan pertanyaan penelitian yang jelas dan relevan. Memilih metode penelitian yang sesuai dengan tujuan penelitian. Mengumpulkan data secara sistematis dan valid. Menganalisis data dengan menggunakan teknik statistik yang tepat. Menyusun laporan penelitian yang struktural dan informatif.
40	Mata Kuliah :	Portofolio
	Kode :	TP606
	SKS :	3 sks
	Deskripsi Mata Kuliah :	Matakuliah ini akan difokuskan pada penyusunan dan pengembangan portofolio animasi 2D untuk mempersiapkan mahasiswa menjadi profesional di industri kreatif. Fokus pada pengembangan keterampilan kreatif, teknis, dan pemahaman tentang industri akan membantu mahasiswa membangun portofolio animasi 2D yang kuat dan menarik. Matakuliah ini akan membahas teori dan konsep dalam menyusun portofolio animasi 2D yang efektif. Mahasiswa akan dapat menghasilkan portofolio animasi 2D yang mencerminkan kemampuan mahasiswa dengan cara yang efektif, menarik, dan professional.

No	Komponen Silabus	Deskripsi
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	1. Memahami esensi dan tujuan portofolio 2. Mampu mengamati dan menganalisis portofolio animator lain 3. Mampu mengidentifikasi kekuatan, keunikan, maupun kelemahan karya animasi 2D yang dimiliki 4. Mampu mengembangkan brand personal yang berkaitan dengan kemampuan atau karya animasi dalam portofolio 5. Mampu menentukan dan menerapkan platform portofolio 6. Mampu Menyusun desain portofolio sesuai prinsip desain, layout dan navigasi 7. Mampu menentukan kriteria karya yang memiliki kualitas terbaik ke dalam portofolio 8. Mampu menyeleksi karya yang memiliki kualitas terbaik ke dalam portofoli 9. Mampu memahami variasi karya animasi yang mencerminkan kemampuan atau keterampilan animasi 2D 10. Mampu menyajikan karya animasi yang disertai bentuk naratif 11. Mampu mengembangkan narasi yang menghubungkan setiap proyek dalam portofolio "
41	Mata Kuliah :	Keselamatan, Kesehatan Kerja, dan Lingkungan (K3L)
	Kode :	TP703
	SKS :	2 sks
	Deskripsi Mata Kuliah :	Materi kuliah ini berisi 11 pokok bahasan dan kasus K3 di bidang pekerjaan animasi yang meliputi latar belakang dan peraturan perundangan K3, prinsip dasar K3, Penanganan dan pengukuran kecelakaan kerja, Pencegahan bahaya kebakaran dan penanggulangannya, pencegahan bahaya listrik, Sistem Manajemen K3 (SMK3), Pemeriksaan kesehatan tenaga kerja dan pelayanan kesehatan, Gizi untuk tenaga kerja, Alat Pelindung Diri (APD), K3 bidang Teknologi Informasi, Temuan K3 positif dan negative (studi kasus).
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	"1 Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan dasar hukum dan peraturan perundangan K3 di Indonesia 2 Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan konsep prinsip dasar K3 3 Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan konsep penanganan dan pengukuran kecelakaan kerja 4 Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan konsep pencegahan dan penanggulangan kebakaran 5 Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan konsep pencegahan bahaya listrik 6 Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan konsep Sistem Manajemen K3 (SMK3) 7 Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan konsep pemeriksaan tenaga kerja dan pelayanan kesehatan 8 Mahasiswa mampu menguasai konsep Gizi untuk tenaga kerja 9 Mahasiswa mampu mengenali Alat Pelindung Diri (APD) 10 Mahasiswa mampu menerapkan K3 dalam TIK 11 Mahasiswa mampu mendeteksi temuan positif dan negatif tentang K3 di lingkungan kerja"
42	Mata Kuliah :	Studi Independen
	Kode :	MB001TP
	SKS :	10 sks
	Deskripsi Mata Kuliah :	Matakuliah yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengeksplorasi topik tertentu yang menarik minat mereka secara mendalam di luar kurikulum yang ditentukan secara khusus.

No	Komponen Silabus	Deskripsi
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	"1. Mahasiswa mampu Merencanakan Penelitian atau Proyek: 2. Mahasiswa mampu Mengumpulkan dan Menganalisis Informasi 3. Mahasiswa dapat mengevaluasi kualitas dan keandalan informasi yang dikumpulkan, serta melakukan analisis kritis terhadap temuan atau hasil penelitian yang diperoleh. 4. Mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan penelitian yang penting, termasuk keterampilan dalam merumuskan pertanyaan penelitian, merancang metodologi penelitian, mengumpulkan data, dan menganalisis hasil. 5. Mahasiswa dapat mengkomunikasikan hasil penelitian atau temuan mereka secara efektif, baik secara lisan maupun tertulis, kepada audiens yang berbeda sesuai dengan konteks akademik atau profesional. 6. Mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan untuk bekerja secara mandiri, termasuk mengatur waktu, mengatasi hambatan atau tantangan yang muncul, dan mengambil inisiatif dalam proses belajar. 7. Mahasiswa dapat mengembangkan minat yang mendalam dalam topik yang dipilih dan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang isu-isu yang terkait dengan topik tersebut. 8. Mahasiswa dapat menghadapi tantangan yang muncul selama proses studi independen dan mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah yang kompleks. 9. Mahasiswa dapat merefleksikan proses pembelajaran mereka, mengevaluasi kekuatan dan kelemahan mereka, serta mengidentifikasi peluang untuk pengembangan lebih lanjut. 10. Mahasiswa dapat menunjukkan kemandirian dalam merencanakan dan melaksanakan studi independen mereka, serta menanggung tanggung jawab terhadap proyek atau penelitian yang mereka jalani."
43	Mata Kuliah :	Asistensi Mengajar
	Kode :	MB002TP
	SKS :	10 sks
	Deskripsi Mata Kuliah :	Matakuliah Asistensi Mengajar dirancang untuk memberikan pengalaman praktis kepada mahasiswa dalam membantu proses pengajaran di lingkungan pendidikan formal atau non-formal. Mahasiswa akan ditempatkan sebagai asisten pengajar di bawah bimbingan seorang dosen atau instruktur yang berpengalaman. Mereka akan terlibat dalam berbagai kegiatan pembelajaran, termasuk perencanaan pelajaran, pengelolaan kelas, memberikan bantuan kepada siswa, dan mengevaluasi pembelajaran. Matakuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan dan pemahaman yang diperlukan untuk menjadi seorang pendidik yang efektif di masa depan.
44	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	"1. Mahasiswa akan memahami prinsip-prinsip dasar pembelajaran, termasuk teori belajar dan strategi pengajaran yang efektif. 2. Mahasiswa akan mampu merencanakan dan merancang aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. 3. Mahasiswa akan mengembangkan keterampilan dalam mengelola kelas, termasuk menjaga disiplin, memfasilitasi diskusi, dan memecahkan masalah. 4. Mahasiswa akan belajar memberikan bantuan kepada siswa dalam memahami materi pelajaran, menjawab pertanyaan, dan memberikan dukungan tambahan sesuai kebutuhan. 5. Mahasiswa akan mampu mengevaluasi pembelajaran siswa, baik melalui penilaian formatif maupun sumatif, dan memberikan umpan balik yang konstruktif. 6. Mahasiswa akan terlibat dalam kegiatan ekstrakurikuler atau kegiatan lain di sekolah, memperluas wawasan mereka tentang lingkungan pendidikan. 7. Mahasiswa akan merenungkan pengalaman mereka sebagai asisten mengajar, mengidentifikasi kekuatan dan area pengembangan, serta merencanakan langkah-langkah untuk pengembangan profesional masa depan. 8. Mahasiswa akan belajar bekerja secara efektif dalam tim dengan guru dan staf sekolah lainnya untuk mendukung pembelajaran yang berkelanjutan."
	Mata Kuliah :	Pertukaran Pelajar
	Kode :	MB003TP
	SKS :	10 sks

No	Komponen Silabus	Deskripsi
	Deskripsi Mata Kuliah :	Matakuliah Pertukaran Pelajar merupakan bagian integral dari program studi yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengikuti program pertukaran di universitas atau lembaga pendidikan di luar negeri. Matakuliah ini bertujuan untuk memperluas cakupan pengalaman akademik dan budaya mahasiswa, serta memungkinkan mereka untuk mengembangkan pemahaman yang lebih luas tentang mata pelajaran tertentu dan lingkungan global. Selama pertukaran, mahasiswa akan mengambil matakuliah yang sesuai dengan program studi mereka di lembaga tuan rumah, serta terlibat dalam kegiatan ekstrakurikuler dan pengalaman budaya lainnya.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	1. Memperluas pemahaman mereka tentang budaya, nilai, dan perspektif yang berbeda melalui interaksi dengan mahasiswa dan staf akademik dari latar belakang budaya yang beragam. 2. Meningkatkan kemampuan berbahasa mereka, baik dalam bahasa lokal di negara tuan rumah maupun dalam bahasa Inggris atau bahasa lain yang relevan untuk program studi mereka. 3. Mengembangkan keterampilan akademik mereka melalui pengalaman belajar di lingkungan pendidikan yang berbeda, termasuk kemampuan untuk mengikuti matakuliah dalam bahasa asing, berpartisipasi dalam diskusi, dan menyelesaikan tugas-tugas akademik. 4. Membangun jaringan profesional dan personal yang luas dengan mahasiswa, dosen, dan profesional di negara tuan rumah, yang dapat bermanfaat bagi karir mereka di masa depan. 5. Meningkatkan keterbukaan mereka terhadap perbedaan, serta fleksibilitas dan adaptabilitas mereka dalam menghadapi tantangan dan situasi yang baru. 6. Mengembangkan kemandirian mereka dalam mengatur kehidupan sehari-hari di luar negeri, termasuk mengelola keuangan, mengatur perjalanan, dan menyesuaikan diri dengan budaya dan lingkungan baru. 7. Meningkatkan kesadaran mereka tentang isu-isu global dan tantangan yang dihadapi oleh masyarakat global, serta peran mereka dalam menciptakan perubahan positif dalam skala internasional. 8. Meningkatkan prestasi akademik mereka melalui pengalaman belajar di lingkungan akademik yang berbeda, serta melalui akses terhadap sumber daya dan kesempatan belajar yang baru. 9. Merefleksikan pengalaman pertukaran mereka, mengidentifikasi pencapaian dan tantangan, serta merencanakan langkah-langkah untuk pengembangan pribadi dan akademik selanjutnya."
45	Mata Kuliah :	Magang Industri
	Kode :	TP801
	SKS :	20 sks
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah ini secara umum akan memuat pengenalan magang industri, pengenalan industri dan perolehan kesempatan magang, rekaman aktivitas kerja, dan kedisiplinan kerja.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	1. Mengkarakteristikan dunia kerja/industri 2. Memaksimalkan rekaman aktivitas kerja 3. Memprioritaskan kedisiplinan dalam dunia kerja
46	Mata Kuliah :	Kegiatan Wirausaha
	Kode :	MB005TP
	SKS :	10 sks
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah yang mempersiapkan mahasiswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk menjadi wirausaha yang sukses dan mandiri

No	Komponen Silabus	Deskripsi
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	1. Mahasiswa diharapkan dapat memahami konsep dasar wirausaha, termasuk arti, karakteristik, dan peran penting wirausaha dalam perekonomian. 2. Mahasiswa diharapkan dapat mengidentifikasi peluang-peluang bisnis yang potensial, baik berdasarkan pasar yang ada maupun berdasarkan inovasi baru. 3. Mahasiswa diharapkan dapat mengembangkan ide-ide bisnis yang kreatif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan pasar atau masyarakat. 4. Mahasiswa diharapkan dapat merencanakan bisnis secara menyeluruh, termasuk dalam hal penentuan visi dan misi, analisis pasar, strategi pemasaran, dan analisis keuangan. 5. Mahasiswa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan manajemen yang diperlukan untuk menjalankan bisnis dengan efektif, termasuk manajemen waktu, manajemen keuangan, dan manajemen sumber daya manusia. 6. Mahasiswa diharapkan dapat merancang dan melaksanakan strategi pemasaran dan promosi yang efektif untuk memperkenalkan produk atau jasa mereka kepada pasar. 7. Mahasiswa diharapkan dapat membangun jaringan bisnis yang kuat dan menjalin hubungan dengan berbagai pemangku kepentingan, termasuk konsumen, pemasok, dan mitra kerja. 8. Mahasiswa diharapkan dapat mengidentifikasi risiko-risiko bisnis yang mungkin timbul dan mengembangkan strategi untuk mengelolanya, serta mendorong inovasi sebagai sumber pertumbuhan bisnis. 9. Mahasiswa diharapkan dapat mengembangkan sikap yang siap menghadapi tantangan dan ketidakpastian dalam dunia wirausaha, serta belajar dari kegagalan dan kesuksesan untuk terus berkembang. 10. Mahasiswa diharapkan dapat menjalankan bisnis mereka dengan menjunjung tinggi nilai-nilai etika, integritas, dan tanggung jawab sosial terhadap lingkungan dan masyarakat sekitar."
47	Mata Kuliah :	Tugas Akhir
	Kode :	TP802
	SKS :	8 sks
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah Tugas Akhir merupakan proyek akhir yang komprehensif di mana mahasiswa secara mandiri merancang, mengembangkan, dan mempresentasikan sebuah game yang fungsional dan inovatif. Mahasiswa akan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama perkuliahan untuk menghasilkan produk game yang berkualitas tinggi, dengan bimbingan dosen pembimbing dan evaluasi akhir yang ketat.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	Menganalisis kebutuhan proyek game, termasuk menentukan target platform, genre, mekanika inti, fitur unik, dan pengalaman pengguna yang diinginkan, serta mengidentifikasi potensi kendala teknis dan desain. Mengevaluasi kelayakan konsep game, termasuk menilai potensi pasar, inovasi, originalitas, dan kesesuaian dengan teknologi yang tersedia, serta melakukan penelitian dan analisis kompetitor untuk memastikan keunggulan produk. Merancang keseluruhan aspek game, mulai dari alur cerita, desain level, desain karakter, desain antarmuka pengguna, hingga elemen visual dan audio yang mendukung tema dan tujuan game. Membangun game yang fungsional sesuai dengan desain yang telah dibuat, menggunakan mesin game dan alat pengembangan yang sesuai, serta menerapkan praktik pengembangan game yang baik untuk memastikan kualitas kode dan performa game. Menguji dan mengevaluasi game secara menyeluruh, termasuk pengujian fungsionalitas, pengujian pengguna, dan pengujian performa, untuk mengidentifikasi dan memperbaiki bug, meningkatkan pengalaman pengguna, dan mengoptimalkan performa game. Mempresentasikan game yang telah selesai kepada dosen pembimbing dan penguji, menjelaskan konsep, fitur, proses pengembangan, dan hasil evaluasi, serta menjawab pertanyaan dan menerima umpan balik untuk perbaikan lebih lanjut.
48	Mata Kuliah :	Magang Merdeka Belajar
	Kode :	10 sks
	SKS :	

No	Komponen Silabus	Deskripsi
	Deskripsi Mata Kuliah :	Matakuliah yang memberikan pengalaman kepada mahasiswa, terkait pembelajaran langsung di tempat kerja (experiential learning), yang bertujuan untuk melatih keterampilan, complex problem solving, analytical skills, dan lain-lain), maupun soft skills (etika profesi/kerja, komunikasi, kerjasama, dan lain-lain) di tempat kerja melalui pengerjaan project tertentu.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	1. Menerapkan pengetahuan sesuai disiplin keilmuan di suatu industri 2. Mengidentifikasi, merumuskan, menganalisis, dan menyelesaikan permasalahan sesuai disiplin keilmuan 3. 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 4. Menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur 5. Mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data 6. Memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat, baik di dalam maupun di luar lembaganya 7. Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya 8. Melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; dan 9. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri 10. Meningkatkan semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan