

Bagian VIIIg
FAKULTAS
INDUSTRI KREATIF

Daftar Isi

● PENDAHULUAN	VIIIg.1.1
● SEKILAS TENTANG PROGRAM STUDI	VIIIg.2.1
● KURIKULUM	VIIIg.3.1
. Desain dan Manajemen Produk	VIIIg 3.1.1
. Desain Fashion dan Produk Lifestyle	VIIIg 3.2.1
. Desain Interaksi	VIIIg 3.3.1
● INFORMASI LAIN TENTANG FAKULTAS INDUSTRI KREATIF	VIIIg.4.1
● FASILITAS	VIIIg.5.1
● STRUKTUR ORGANISASI dan PERSONALIA	VIIIg.6.1
● TENAGA KEPENDIDIKAN	VIIIg.7.1

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Fakultas Industri Kreatif (FIK) mulai berdiri pada Tahun 2012. FIK merupakan fakultas ke-8 di Universitas Surabaya. Embrio pendirian FIK sebetulnya sudah dimulai pada tahun 2007, dengan didirikannya Program Kekhususan Desain Dan Manajemen Produk. Pengelolaan Program kekhususan Desain dan Manajemen Produk pada awal berdirinya berada pada Fakultas Teknik, dengan pertimbangan keilmuan yang berbeda dengan Fakultas Teknik maka dipandang perlu untuk mendirikan suatu fakultas yang menaungi keilmuan desain di Universitas Surabaya. Fakultas Industri Kreatif pada saat ini mengelola Program Studi Desain Produk yang di dalamnya terdapat Program Desain dan Manajemen Produk, Program Desain Fashion dan Produk Lifestyle, serta Program Kekhususan Desain Interaksi. Program Studi Desain Produk telah terakreditasi A oleh BAN-PT pada tahun 2019.

Mengapa Industri Kreatif? Saat ini dan di masa mendatang, industri kreatif memiliki peluang yang sangat besar. Industri Kreatif (Creative Industries) sebetulnya bukan merupakan hal yang baru. Industri kreatif menurut UK DCMS Task force (1998) didefinisikan sebagai : "Creative Industries as those industries which have their origin in individual creativity, skill and talent, and which have a potential for wealth and job creation through the generation and exploitation of intellectual property and content". Hal ini menunjukkan bahwa sangat jelas sekali bagaimana pemanfaatan kreativitas untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan.

Universitas Surabaya sebagai bagian dari dunia pendidikan di Indonesia juga ingin berpartisipasi meningkatkan Industri Kreatif di Indonesia dengan mendirikan pendidikan Sarjana Strata satu (S-1) di bidang Desain Produk.

Visi dan Misi Fakultas Industri Kreatif; Fakultas Industri Kreatif, Universitas Surabaya merumuskan visi, misi dan tujuannya sebagai berikut:

Visi Fakultas Industri Kreatif:

"Menjadi fakultas yang unggul dalam pengembangan bakat-bakat creative preneurships yang berkualitas, berwawasan dan berkelas dunia melalui pendekatan desain"

Atau

"To be excellent faculty in developing talents to become qualified, insightful and world-class creativepreneurships through design approach"

Makna:

Fakultas Industri Kreatif, Ubaya sebagai Fakultas Industri Kreatif pertama di Indonesia menjadi pioneer dalam mengembangkan bakat-bakat creativepreneurships anak bangsa sehingga menjadikan generasi bangsa yang berkualitas, berwawasan dan tidak hanya di tingkat lokal dan nasional namun juga di tingkat internasional melalui pendekatan desain.

Misi Fakultas Industri Kreatif:

- Menyelenggarakan tridharma perguruan tinggi sebagai pendukung dunia bisnis dan industri dengan mengedepankan pemutakhiran teknologi, manajemen yang profesional dan keunggulan kreatif.
- Mengedepankan desain dan pemikiran kreatif yang mensinergikan bidang sains, teknologi, sosial budaya, dan humaniora.
- Mensinergikan dan mengembangkan potensi desain budaya lokal dengan wawasan internasional.
- Menciptakan iklim yang kondusif bagi bibit-bibit insan kreatif untuk berkontribusi di bidang industri.
- Mendukung terselenggaranya daya saing ekonomi nasional melalui pendidikan tinggi berbasis kreativitas.

Tujuan Fakultas Industri Kreatif Ubaya

Menghasilkan lulusan kreatif dan mandiri yang mempunyai keunggulan intelektual di bidang desain dan manajemen produk serta mempunyai kepedulian terhadap lingkungan.

2. Program Pendidikan Desain

Program pendidikan desain pada Fakultas Industri Kreatif Universitas Surabaya adalah program strata satu (S-1). Program studi Desain Produk pada FIK memiliki 3 (dua) Program yaitu: Program Desain dan Manajemen Produk dan Program Desain Fashion dan Produk Lifestyle serta Desain Interaksi

Pada program pendidikan desain untuk mendapatkan gelar S-1, mahasiswa wajib menyelesaikan beban studi sebanyak 144 sks. Fakultas Industri Kreatif berusaha menyiapkan lulusannya untuk mampu bersaing di era milenium, masa inovasi dan kreativitas memegang peranan yang sangat penting. Oleh karena itu, keseluruhan kegiatan pembelajaran meliputi beberapa aktivitas, antara lain kuliah/responsi/asistensi, praktikum di studio/laboratorium, tugas-tugas berbasis proyek, Kerja Praktik dan Tugas Akhir.

SEKILAS TENTANG JURUSAN/PROGRAM STUDI DI FAKULTAS INDUSTRI KREATIF

1. Desain dan Manajemen Produk

Desain dan Manajemen Produk adalah program yang menyinergikan keilmuan industrial design dan manajemen produk termasuk di dalamnya desain komunikasi. Penyelenggaraan Program Desain dan Manajemen Produk bertujuan untuk menjawab fenomena yang terjadi yaitu suatu produk dapat diterima dan mampu bersaing di pasar jika produk tersebut mempunyai desain yang inovatif dan juga didukung oleh manajemen produk yang tepat.

Untuk dapat bersaing di pasar, desain yang inovatif tentu dibutuhkan dengan mempertimbangkan aspek-aspek demografi, fungsi, kegiatan, prosedur operasi, product value, ergonomi dan safety, rupa, estetika, rekayasa, teknologi, bahan, produksi, ekonomi, psikologi, lingkungan hidup, unjuk kerja, hukum dan aturan, kesehatan, Kekayaan Intelektual (KI), perlindungan konsumen, klasifikasi produk, pembakuan, jumlah produk, sejarah dan kronologi, serta sosial budaya. Selain itu, terdapat faktor-faktor lain yang juga akan mempengaruhi suatu produk ini dapat diterima dan unggul di pasar seperti waktu peluncuran produk, kapan produk yang lama harus diganti dengan yang baru, variasi apa yang bisa dilakukan pada produk, harga jual produk, dan beberapa faktor lainnya. Oleh karena itu, manajemen produk yang tepat juga merupakan salah satu kunci keberhasilan dari suatu produk selain desain yang inovatif.

Program Desain dan Manajemen Produk membekali mahasiswa dengan berbagai mata kuliah pada keilmuan industrial design sehingga mampu merancang suatu produk yang nyaman dan memenuhi aspek estetika untuk diproduksi secara masal. Mata kuliah pada keilmuan manajemen produk diberikan untuk menyiapkan mahasiswa agar dapat merancang dan mengevaluasi peluncuran produk ke pasar serta merancang upaya-upaya untuk menjaga keberlanjutan produk di pasar. Sedangkan untuk bisa meningkatkan nilai produk dengan mendayagunakan unsur-unsur pendukung seperti kemasan dan iklan, mahasiswa dibekali dengan berbagai mata kuliah pada keilmuan desain komunikasi.

Lulusan dari Program Desain dan Manajemen Produk diharapkan mampu melakukan perancangan dan pengembangan produk secara manual dan terkomputerisasi dengan mempertimbangkan berbagai macam aspek secara komprehensif mulai dari awal sampai akhir siklus proses serta mampu melakukan manajemen produk mulai mendefinisikan produk baru, membawa produk ke pasar, sampai merancang keberlanjutan produk sehingga menghasilkan keuntungan.

Produk yang didesain pada Program Desain dan Manajemen Produk adalah produk-produk yang dipakai secara luas oleh masyarakat atau consumer products seperti peralatan rumah tangga, furnitur, peralatan kesehatan, alat transportasi, peralatan pendidikan, mainan, peralatan olah raga, dan produk lain yang sejenis.

Untuk membentuk kompetensi lulusan tersebut, pembelajaran pada Program Desain dan Manajemen Produk dilaksanakan melalui perpaduan antara teori dan praktek. Selain melakukan pembelajaran dengan tatap muka, pembelajaran juga dilakukan berbasis proyek, dan juga berbasis laboratorium. Fasilitas studio dan laboratorium yang tersedia dalam menunjang pembelajaran di Program Desain dan Manajemen Produk adalah Studio Gambar Manual, Laboratorium Pengembangan Produk, Laboratorium Computer Aided Design / Manufacturing / Engineering, Laboratorium Pemodelan / Mock up / Prototyping (Protomodel), Laboratorium Desain Kerja dan Ergonomi, Teaching Industry, Laboratorium Pengetahuan Bahan Teknik, Laboratorium Proses Manufaktur dan Laboratorium Fotografi. Semua pengajar pada Program Desain dan Manajemen Produk mempunyai latar belakang pendidikan yang relevan dengan bidang desain dan manajemen produk. Selain itu para pengajar ini juga merupakan sarjana, magister, atau doktor dari berbagai universitas terkemuka di dalam maupun di luar negeri.

Setelah menyelesaikan mata kuliah dengan total beban studi sebanyak 144 sks yang dapat ditempuh dengan masa studi normal 8 semester, lulusan program studi Desain dan Manajemen Produk akan memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds). Lulusan Program Desain dan Manajemen Produk dapat berkecimpung di berbagai bidang pekerjaan seperti di bidang Product/Brand Management, Product Design, Research and Development (R&D), Marketing, atau juga bisa bekerja sebagai Entrepreneur.

Kompetensi Lulusan

Kompetensi lulusan Program Studi Desain dan Manajemen Produk adalah sebagai berikut:

1. Mampu menganalisis interaksi masyarakat dan produk eksis, untuk dapat menemukan inovasi produk.
2. Memahami berbagai metodologi desain dan dapat memilih sesuai dengan proses desain produk yang akan dikerjakan.
3. Memahami konsep desain untuk diaplikasikan dalam proses desain produk yang ditunjang dengan aspek desain.
4. Memahami metode riset untuk diaplikasikan dalam mencari data dan/atau menguji aspek desain yang menunjang proses desain.
5. Mengerti proses produksi skala besar, memahami cara penggunaan peralatan produksi skala industri kecil.
6. Mampu memimpin dan mengorganisir proyek desain dan proses produksi dalam skala kecil.
7. Memahami dan mengaplikasikan dasar prinsip ekonomi dan membuat rancangan anggaran biaya.
8. Mampu merancang strategi pemasaran produk dengan media komunikasi visual.
9. Mampu menilai dan mengevaluasi produk dalam strategi launching produk, manajemen produk dan market testing.
10. Mampu mempresentasikan proses desain dan manajemen produk, dalam bentuk laporan desain dan visualisasi produk.

Bidang Pekerjaan

- Product Designer
- Drafter
- Model Maker
- Modifikator Otomotif
- Graphic Designer
- Visual Merchandiser
- Brand Manager
- Akademisi
- Photographer
- Market Researcher
- R&D Industri
- Entrepreneur Desain

2. Desain Fashion dan Produk Lifestyle

Program Desain Fashion & Produk Lifestyle adalah program yang bertujuan menghasilkan lulusan kreatif dan mandiri yang mempunyai keunggulan intelektual di bidang desain fesyen dan produk gaya hidup. Program Desain Fashion & Produk Lifestyle akan menyinergikan keilmuan, ketrampilan, dan manajemen bisnis dalam industri fesyen dan produk gaya hidup. Program ini merupakan sebuah program keilmuan bergelar S-1 di bidang desain. Program ini tidak hanya mengajarkan keilmuan desain fesyen semata, tetapi sekaligus memadukan pola pikir konseptual dalam mendesain dengan penerapan aplikasi dan manajemen produknya.

Program ini didirikan dengan melihat perkembangan pola pikir masyarakat yang lebih moderen sehingga cara hidup masyarakat pun ikut berubah. Produk fesyen dan gaya hidup sekarang ini sangat diminati oleh masyarakat dan sudah menjadi bagian dari perputaran tren di seluruh penjuru dunia. Banyak desainer fesyen bermunculan, tak hanya menghasilkan rancangan busana saja tetapi sudah jauh merambah berbagai aksesoris, sepatu, tas, perhiasan, dan lain-lain. Meskipun demikian, permintaan pasar terhadap produk fesyen dan gaya hidup amat tinggi. Menjelang pergantian musim setiap tahun, mereka dimanjakan dengan peluncuran koleksi mode terbaru. Tak hanya itu, koleksi fesyen bahkan juga diluncurkan untuk memperingati momen-momen tertentu seperti Hari Natal, Valentine's Day, Hari Raya Lebaran dan sebagainya. Diantara persaingan yang ketat tersebut, hanya desainer dengan kemampuan dan karakteristik yang uniklah yang mampu memenangkan persaingan di pasar. Kemampuan yang dimaksud di sini bukan hanya menguasai secara teoretis keilmuan fesyen tetapi desainer juga dituntut untuk mampu mengaplikasikan keilmuannya ke dalam wujud rancangan nyata dan menjualnya kepada pasar.

Produk-produk yang didesain pada Program Desain Fashion & Produk Lifestyle adalah produk mode yang dapat dipakai dan atau menempel pada tubuh pengguna, seperti berbagai kategori busana, aksesoris, tas,

sepatu, perhiasan, dan lain-lain. Produk-produk tersebut terbagi lagi dalam berbagai kategori menurut bidang penggunaannya seperti mode untuk pekerja, mode untuk anak, mode untuk pria, mode untuk wanita, dan sebagainya. Untuk membangun kompetensi lulusan tersebut, pembelajaran pada Program Desain Fashion & Produk Lifestyle dilaksanakan dengan mengkombinasikan teori dan praktek. Selain melakukan pembelajaran dengan tatap muka, pembelajaran juga dilakukan berbasis proyek, dan juga berbasis laboratorium.

Fasilitas studio dan laboratorium yang tersedia dalam menunjang pembelajaran di program Desain Fashion & Produk Lifestyle adalah Studio Gambar Manual, Laboratorium Pengembangan Produk, Laboratorium Computer Aided Design, Laboratorium Fashion Design dan Laboratorium Fotografi.

Setelah menyelesaikan mata kuliah dengan total beban studi sebanyak 144 sks yang dapat ditempuh dengan masa studi normal 8 semester, lulusan program Desain Fashion & Produk Lifestyle akan memperoleh gelar Sarjana Desain (S. Ds.). Lulusan Desain Fashion & Produk Lifestyle bisa berkecimpung di berbagai bidang pekerjaan seperti di bidang Product/Brand Management, Fashion Design, Research and Development (R&D), Marketing, atau juga bisa bekerja sebagai Entrepreneur.

Kompetensi Lulusan

Program Desain Fashion & Produk Lifestyle bertujuan untuk menghasilkan lulusan Sarjana desain di bidang industri fesyen yang mampu berpikir secara integratif dan kreatif, mulai dari konsep sampai tahap proses pengerjaan dan hasil jadi. Selain itu, program ini dapat melahirkan lulusan desainer atau konsultan di bidang mode yang memiliki kemampuan untuk membaca dan meramalkan tren di pasar.

Adapun kompetensi lulusan program ini adalah sebagai berikut:

1. Mampu menganalisis interaksi masyarakat dan produk eksis, untuk dapat menemukan inovasi produk.
2. Memahami berbagai metodologi desain dan dapat memilih sesuai dengan proses desain produk yang akan dikerjakan.
3. Memahami konsep desain untuk diaplikasikan dalam proses desain produk yang ditunjang dengan aspek desain.
4. Memahami metode riset untuk diaplikasikan dalam mencari data dan/atau menguji aspek desain yang menunjang proses desain.
5. Mengerti proses produksi skala besar, memahami cara penggunaan peralatan produksi skala industri kecil.
6. Mampu memimpin dan mengorganisir proyek desain dan proses produksi dalam skala kecil.
7. Memahami dan mengaplikasikan dasar prinsip ekonomi dan membuat rancangan anggaran biaya.
8. Mampu merancang strategi pemasaran produk dengan media komunikasi visual.
9. Mampu menilai dan mengevaluasi produk dalam strategi launching produk, manajemen produk dan market testing.
10. Mampu mempresentasikan proses desain dan manajemen produk, dalam bentuk laporan desain dan visualisasi produk.
11. Mengimplementasikan konsep teoritis desain mode dan produk lifestyle, analisis dan sintesis terhadap data perancangan, pemetaan tren, prinsip dan aspek dalam desain produk mode.

Bidang Pekerjaan.

- Fashion Designer
- Fashion Stylist
- Fashion Research and Development (R&D)
- Fashion Pattern Maker
- Accessories Designer
- Fashion Illustrator
- Boutique Owner
- Fashion Consultant / Advisor
- Textile Designer
- Fashion Educationist
- Fashion Forecaster
- Fashion Buyer
- Entrepreneur

3. Desain Interaksi

Sebagai makhluk sosial, manusia tidak dapat hidup sendiri dan membutuhkan hubungan dengan orang lain untuk dapat diterima menjadi satu dengan masyarakat. Interaksi merupakan cara yang paling mudah untuk memenuhi kebutuhan sosial tersebut. Seiring berjalannya waktu, Interaksi manusia berjalan semakin dinamis serta membutuhkan alat yang mampu memenuhi kebutuhan tersebut.

Desain produk menjadi kebutuhan utama, tidak hanya fungsi dan estetika, namun juga kemudahan dalam penggunaannya. Hal ini akan mempengaruhi usability produk sebagai salah satu faktornya. Oleh karena itu, pola interaksi manusia menjadi kajian yang penting dalam sebuah desain.

Desain interaksi merupakan kajian untuk memahami secara mendalam pola interaksi manusia dengan manusia atau manusia dengan produk. Desain interaksi juga mengobservasi masalah-masalah yang timbul dan memprediksi pengaruh kebutuhan manusia di masa depan.

Selain itu, desain interaksi mampu merespon kebutuhan pasar dan menciptakan pasar baru untuk merubah cara hidup manusia melalui penetrasi produk-produk yang kreatif, inovatif, berwawasan teknologi, dan fungsional.

Program kekhususan ini akan mampu menghasilkan pemikir-pemikir kreatif yang dapat berkontribusi untuk perkembangan zaman dengan menciptakan produk yang inovatif, baik dalam bentuk digital maupun fisik.

Kompetensi Lulusan

Kompetensi Iulusan Program Kekhususan Desain Interaksi adalah sebagai berikut:

1. Mampu menganalisis interaksi masyarakat dan produk eksis, untuk dapat menemukan inovasi produk.
2. Memahami berbagai metodologi desain dan dapat memilih sesuai dengan proses desain produk yang akan dikerjakan

3. Memahami konsep desain untuk diaplikasikan dalam proses desain produk yang ditunjang dengan aspek desain.
4. Memahami metode riset untuk diaplikasikan dalam mencari data dan/atau menguji aspek desain yang menunjang proses desain.
5. Mengerti proses produksi skala besar, memahami cara penggunaan peralatan produksi skala industri kecil.
6. Mampu memimpin dan mengorganisir proyek desain dan proses produksi dalam skala kecil.
7. Memahami dan mengaplikasikan dasar prinsip ekonomi dan membuat rancangan anggaran biaya.
8. Mampu merancang strategi pemasaran produk dengan media komunikasi visual.
9. Mampu menilai dan mengevaluasi produk dalam strategi launching produk, manajemen produk dan market testing.
10. Mampu mempresentasikan proses desain dan manajemen produk, dalam bentuk laporan desain dan visualisasi produk

Bidang Pekerjaan

- Interaction Designer,
- UX Designer,
- Information Architect,
- Usability Analyst,
- Content Strategist,
- UI Designer,
- Asset Designer,
- Digital Marketer,
- Creative Entrepreneur,
- Motion Designer,
- Simulation Creator,
- Digital Product Researcher,
- Akademisi

KURIKULUM

Desain dan Manajemen Produk

SEMESTER I			SEMESTER II		
KODE	MATA KULIAH	sks	KODE	MATA KULIAH	sks
1801Z012	Manusia dan Pengembangan Diri	3	1800Z002	Pancasila dan Kewarganegaraan	3
1801Z013	Literasi Digital	2	1000C0xx	Pendidikan Agama	3
1801Z014	Communicative English*	2	1801B021	Gambar Bentuk II	4
1801B011	Gambar Bentuk I	4	1801B022	Rupa Dasar II	4
1801B012	Rupa Dasar I	4	1801B023	Ergonomi Desain*	3
1801B013	Kreativitas	3	1801B024	Gambar Teknik	3
1801A014	Estetika	2			
Total		20	Total		20
SEMESTER III			SEMESTER IV		
KODE	MATA KULIAH	sks	KODE	MATA KULIAH	sks
1801B031	Semantika Produk	2	1801B041	Desain Grafis	3
1801B032	Digital Modeling*	3	1801B042	Desain Produk II	6
1801B033	Desain Produk I	6	1801B043	Filler Materials	2
1801B034	Model Making	3	1801B044	Computer Aided Design	3
1801B035	Construct Materials	3	1801B045	Prinsip Rekayasa Produk	3
1800B001	Bahasa Indonesia Akademik	2	1801B046	Digital Marketing*	2
Total		19	Total		19
SEMESTER V			SEMESTER VI		
KODE	MATA KULIAH	sks	KODE	MATA KULIAH	sks
1801B051	Statistika Desain	2	1800B002	Kewirausahaan dan Inovasi	3
1801B052	Desain Produk III	6	1801B061	Sustainable Design*	3
1801B053	Branding Strategy	3	1801B062	Bisnis Desain	3
1801B054	Product Presentation*	3	1801B063	Desain Produk IV	6
1801B055	Metodologi Penelitian Desain	2	1801B064	Advertising	3
1801B056	Sejarah Desain	2	1801B062	Fotografi	2
1801B057	Sosiologi Desain	2			
Total		20	Total		20
SEMESTER VII			SEMESTER VIII		
KODE	MATA KULIAH	sks	KODE	MATA KULIAH	sks
1801B071	Kerja Praktik	3	1801B081	Tugas Akhir	6
1801B072	Riset Desain	4	1801B1xx	Mata Kuliah Pilihan III	3
180xB1yy	Mata Kuliah Pilihan I	3			
180xB1yy	Mata Kuliah Pilihan II	3			
	Mata Kuliah Pilihan dari Prodi lain	4			
	PT sendiri/lain				
Total		17	Total		9

Mata Kuliah dengan tanda (*) adalah Mata Kuliah dengan pengantar Berbahasa Inggris

MATA KULIAH PILIHAN

KODE	MATA KULIAH	sks	KODE	MATA KULIAH	sks
1801B101	Packaging Design	3	1801B108	Product Exhibition Management	3
1801B102	Visual Merchandising	3	1803B102	Soft Product Design	3
1801B103	Toys Design	3	1802B1**	Topik Khusus	3
1801B104	Speculative Design	3			
1801B105	Character Design	3			
1801B106	Transportation Styling	3			
1801B107	Ragam Hias	3			

Syarat Kelulusan :

Mahasiswa dinyatakan lulus Strata 1 Program Desain dan Manajemen

Produk bila :

1. Lulus Masa Orientasi Bersama dan Program Pengembangan Softskill
2. Lulus mata kuliah minimal 144 sks
3. $IPK \geq 2,00$
4. Lulus semua mata kuliah wajib minimum 135 sks
5. Lulus Mata Kuliah Pilihan minimum 9 sks
6. Maksimum nilai D : 20% dari total sks yang diambil
7. Lulus dengan nilai minimal C untuk mata kuliah :

KODE	MATA KULIAH	sks
1000C0xx	Pendidikan Agama	3
1800Z002	Pancasila dan Kewarganegaraan	3
1801Z012	Manusia dan Pengembangan Diri	3
1801Z013	Literasi Digital	2
1801Z014	<i>Communicative English</i>	2
1800B001	Bahasa Indonesia Akademik	2
1800B002	Kewirausahaan dan Inovasi	3
1801B033	Desain Produk I	6
1801B042	Desain Produk II	6
1801B051	Statistika Desain	2
1801B052	Desain Produk III	6
1801B055	Metodologi Penelitian Desain	2
1801B061	Desain Produk IV	6
1801B072	Kerja Praktik	3
1801B081	Tugas Akhir	6

Desain Fashion & Produk Lifestyle

SEMESTER I			SEMESTER II		
KODE	MATA KULIAH	sks	KODE	MATA KULIAH	sks
1802Z012	Manusia dan Pengembangan Diri	3	1800Z002	Pancasila dan Kewarganegaraan	3
1802Z013	Literasi Digital	2	1000C0xx	Pendidikan Agama	3
1802Z014	Communicative English*	2	1801B021	Gambar Bentuk II*	4
1801B011	Gambar Bentuk I	4	1801B022	Rupa Dasar II	4
1801B012	Rupa Dasar I	4	1802B021	Basic Pattern Making I	3
1801B013	Kreativitas	3	1802B022	Sewing I	3
1802B011	Fashion Trends Research	2			
Total		20	Total		20
SEMESTER III			SEMESTER IV		
KODE	MATA KULIAH	sks	KODE	MATA KULIAH	sks
1801B056	Sejarah Desain*	2	1801B041	Desain Grafis	3
1802B031	Basic Pattern Making II	3	1802B041	Fabric Material II	2
1802B032	Sewing II	3	1802B042	Designing for Textile & Fashion	2
1802B033	Fabric Material I	2	1802B043	Local Content Design Project	5
1802B034	Advanced Design Concept	3	1802B044	Intermediate Pattern Making I	3
1802B035	Computer Aided Design	3	1801B045	Spesifikasi	3
1800B001	Bahasa Indonesia Akademik	2	1801B046	Digital Marketing*	2
Total		18	Total		20
SEMESTER V			SEMESTER VI		
KODE	MATA KULIAH	sks	KODE	MATA KULIAH	sks
1801B051	Statistika Desain	2	1800B002	Kewirausahaan dan Inovasi	3
1801B055	Metodologi Penelitian Desain	2	1802B061	Fashion Communication	3
1802B051	Fashion Branding*	2	1802B062	Accessories Design Project	4
1802B052	Bags and Footwear Design Project	4	1802B063	Draping	3
1802B053	Intermediate Pattern Making II	3	1802B064	Retail Management*	3
1802B054	Men's Wear Design Project	4	180xB1yy	Mata Kuliah Pilihan I	3
1802B055	Production Simulation	3			
Total		20	Total		19
SEMESTER VII			SEMESTER VIII		
KODE	MATA KULIAH	sks	KODE	MATA KULIAH	sks
1801B071	Kerja Praktik	3	1801B081	Tugas Akhir	6
1801B072	Riset Desain	4	180xB1yy	Mata Kuliah Pilihan III	3
1802B071	Evening Wear Design Project	5			
1802B072	Advanced Pattern Making	3			
180xB1yy	Mata Kuliah Pilihan II	3			
180XB1yy	Mata Kuliah Pilihan dari Prodi lain PT sendiri/lain	4			
Total		18	Total		9

Mata Kuliah dengan tanda (*) adalah Mata Kuliah dengan pengantar Berbahasa Inggris

MATA KULIAH PILIHAN

KODE	MATA KULIAH	sks	KODE	MATA KULIAH	sks
1801B101	Packaging Design	3	1802B103	Kidswear Pattern Making	3
1801B102	Visual Merchandising	3	1802B104	Sustainability for Fashion	3
1801B107	Ragam Hias	3	1802B105	Tailoring	3
1802B101	Fashion Styling and Photography	3	1802B106	Identitas Visual Produk	3
1802B102	Textile Manipulation	3	1802B1**	Topik Khusus	3

Syarat Kelulusan :

Mahasiswa dinyatakan lulus Strata 1 Program Desain Fashion dan Produk

Lifestyle bila :

1. Lulus Masa Orientasi Bersama dan Program Pengembangan Softskill
2. Lulus mata kuliah minimal 144 sks
3. $IPK \geq 2,00$
4. Lulus semua mata kuliah wajib minimum 135 sks
5. Minimum mata kuliah pilihan minimum 9 sks
6. Nilai D maksimum 20% dari total sks mata kuliah yang diambil
7. Lulus dengan nilai minimal C untuk mata kuliah :

KODE	MATA KULIAH	sks
1000C0xx	Pendidikan Agama	3
1800Z002	Pancasila dan Kewarganegaraan	3
1802Z012	Manusia dan Pengembangan Diri	3
1802Z013	Literasi Digital	2
1802Z014	Communicative English	2
1800B001	Bahasa Indonesia Akademik	2
1800B002	Kewirausahaan dan Inovasi	3
1801B051	Statistika Desain	2
1801B055	Metodologi Penelitian Desain	2
1802B043	Local Content Design Project	5
1802B052	Bags and Footwear Design Project	4
1802B054	Men's Wear Design Project	4
1802B062	Accessories Design Project	4
1802B071	Evening Wear Design Project	5
1801B072	Kerja Praktik	3
1801B081	Tugas Akhir	6

Desain Interaksi

SEMESTER I			SEMESTER II		
KODE	MATA KULIAH	sks	KODE	MATA KULIAH	sks
1801Z012	Manusia dan Pengembangan Diri	3	1803Z002	Pancasila dan Kewarganegaraan	3
1801Z013	Literasi Digital	2	1000C0xx	Pendidikan Agama	3
1801Z014	Communicative English*	2	1801B021	Gambar Bentuk II*	4
1801B011	Gambar Bentuk I	4	1801B022	Rupa Dasar II	4
1801B012	Rupa Dasar I	4	1801B023	Ergonomi Desain*	3
1801B013	Kreativitas	3	1803B021	Human-centered Interaction Design	3
1801B014	Estetika	2			
Total		20	Total		20
SEMESTER III			SEMESTER IV		
KODE	MATA KULIAH	sks	KODE	MATA KULIAH	sks
1801B056	Sejarah Desain	2	1801B041	Desain Grafis	3
1803B031	Interaction Design I	6	1803B041	Interaction Design II	6
1803B032	Design Anthropology	2	1803B042	Design for Social Innovation	2
1801B055	Metodologi Penelitian Desain	2	1803B043	User Interface	2
1801B031	Semantika Produk	2	1803B044	Digital Portfolio Development	3
1801B032	Digital Modelling*	3	1803B045	Service Design*	2
1800B001	Bahasa Indonesia Akademik	2	1803B046	Design Ethnography	2
Total		19	Total		20
SEMESTER V			SEMESTER VI		
KODE	MATA KULIAH	sks	KODE	MATA KULIAH	sks
1801B051	Statistika Desain	2	1800B002	Kewirausahaan dan Inovasi	3
1803B051	Interaction Design III	6	1803B061	Interaction Design IV	6
1803B052	User Experience	3	1803B062	Psychology for Designers	2
1803B053	Tangible Interaction*	3	1803B063	Speculative Design	2
1803B054	Visualisasi Data Interaktif	3	1801B062	Bisnis Desain	3
1803B055	Advance Media Technology	3	1801B061	Sustainable Design*	3
Total		20	Total		19
SEMESTER VII			SEMESTER VIII		
KODE	MATA KULIAH	sks	KODE	MATA KULIAH	sks
1801B071	Kerja Praktik	3	1801B081	Tugas Akhir	6
1801B072	Riset Desain	4	180xB1yy	Mata Kuliah Pilihan III	3
180xB1yy	Mata Kuliah Pilihan I	3			
180xB1yy	Mata Kuliah Pilihan II	3			
	Mata Kuliah Pilihan dari Prodi lain	3			
	PT Sendiri/lain				
Total		17	Total		9

Mata Kuliah dengan tanda (*) adalah Mata Kuliah dengan pengantar Berbahasa Inggris

MATA KULIAH PILIHAN					
KODE	MATA KULIAH	sks	KODE	MATA KULIAH	sks
1801B101	Packaging Design	3	1801B107	Ragam Hias	3
1801B102	Visual Merchandising	3	1801B108	Product Exhibition Management	3
1801B103	Toys Design	3	1801B109	Game Asstes Design	3
1801B104	Speculative Design	3	1803B102	Soft Product Design	3
1801B105	Character Design	3	1802B1**	Topik Khusus	3
1801B106	Transportation Styling	3			

Syarat Kelulusan :

Mahasiswa dinyatakan lulus Strata 1 Program Desain Interaksi bila :

1. Lulus Masa Orientasi Bersama dan Program Pengembangan Softskill
2. Lulus mata kuliah minimal 144 sks
3. $IPK \geq 2,00$
4. Lulus semua mata kuliah wajib minimum 135 sks
5. Minimum mata kuliah pilihan minimum 9 sks
6. Nilai D maksimum 20% dari total sks mata kuliah yang diambil
7. Lulus dengan nilai minimal C untuk mata kuliah :

KODE	MATA KULIAH	sks
1000C0xx	Pendidikan Agama	3
1800Z002	Pancasila dan Kewarganegaraan	3
1802Z012	Manusia dan Pengembangan Diri	3
1802Z013	Literasi Digital	2
1802Z014	Communicative English	2
1800B001	Bahasa Indonesia Akademik	2
1800B002	Kewirausahaan dan Inovasi	3
1801B051	Statistika Desain	2
1801B055	Metodologi Penelitian Desain	2
1803B031	Interaction Design I	6
1803B041	Interaction Design II	6
1803B051	Interaction Design III	6
1803B061	Interaction Design IV	6
1801B072	Kerja Praktik	3
1801B081	Tugas Akhir	6

INFORMASI LAIN TENTANG FAKULTAS INDUSTRI KREATIF

1. Kode Mata Kuliah

Setiap mata kuliah mempunyai nama, kode mata kuliah dan bobot sks. Kode mata kuliah terdiri atas delapan karakter yang dimulai dengan empat angka diikuti huruf B sebagai kode kurikulum dan diakhiri dengan tiga angka. Empat angka pertama menerangkan program studi/departemen yang mengelola mata kuliah tersebut. Angka ketiga dari belakang menunjukkan mata kuliah wajib untuk angka 0 dan mata kuliah pilihan untuk angka 1. Angka kedua dari belakang menunjukkan posisi semester dari mata kuliah tersebut, dan angka terakhir dalam kode mata kuliah menunjukkan urutan mata kuliah pada semester yang bersangkutan.

Kode mata kuliah yang dimulai dengan kode 1x00 dikelola oleh Departemen Mata Kuliah Umum (MKU), 1800 dikelola oleh Fakultas Industri Kreatif (FIK), 1801 dikelola oleh Program Desain dan Manajemen Produk, 1802 dikelola oleh Program Desain Fashion dan Produk Lifestyle, 1803 dikelola oleh Program Desain Interaksi.

2. Kerja Praktik

Kerja Praktik merupakan salah satu proses pembelajaran yang wajib diikuti oleh mahasiswa Fakultas Industri Kreatif.

Kerja Praktik merupakan kegiatan magang mahasiswa di perusahaan

- Bertujuan agar mahasiswa dapat mengetahui secara langsung penerapan teori dan kendalanya dalam kehidupan nyata
- Tata cara permohonan pelaksanaan Kerja Praktik, format penyusunan laporan mingguan dan laporan akhir serta penilaiannya diatur secara rinci oleh masing-masing jurusan/program.

3. Tugas Akhir

Yang dimaksud dengan Tugas Akhir ialah suatu tulisan ilmiah dalam bidang ilmu desain yang disusun berdasarkan hasil perencanaan dan/atau perancangan produk, penelitian, studi literatur, studi perbandingan dan studi kasus yang disusun oleh mahasiswa dengan bimbingan dosen

- Obyek dan judul Tugas Akhir dipilih oleh mahasiswa dan disetujui oleh program studi melalui mata kuliah riset desain dan Kolokium.
- Sebelum sidang Tugas Akhir mahasiswa harus melalui kolokium.
- Syarat pengajuan proposal dan ujian Tugas Akhir diatur oleh masing-masing program.

4. Website Fakultas Industri Kreatif

Informasi detail tentang profil dan berbagai kegiatan fakultas/program studi di Fakultas Industri Kreatif dapat diakses pada website:

<http://industrikratif.ubaya.ac.id>

FASILITAS

1. Fasilitas Laboratorium

Fasilitas studio dan laboratorium yang tersedia dalam menunjang pembelajaran di Fakultas Industri Kreatif (FIK) adalah Studio Gambar Manual, Laboratorium Pengembangan Produk, Laboratorium Computer Aided Design/Manufacturing/Engineering, Laboratorium Pemodelan / Mock Up / Prototyping (protomodel), Laboratorium Desain Kerja dan Ergonomi, Teaching Industry, Laboratorium Fashion Design, Laboratorium Pengetahuan Bahan Teknik, Laboratorium Proses Manufaktur dan Laboratorium Fotografi.

2. Penunjang Akademik

ASISTENSI

Jika dianggap perlu, kelas asistensi dibuka untuk menunjang proses pembelajaran dalam perkuliahan. Beban studi kegiatan asistensi ini 0 sks, karena asistensi merupakan kegiatan akademik terstruktur yang bebannya sudah termasuk dalam beban studi mata kuliah. Oleh sebab itu presensi pada asistensi sifatnya tidak wajib, walaupun dosen dapat mengambil komponen penilaian dari kegiatan ini. Kegiatan asistensi terbagi dalam dua jenis:

- **Asistensi Proyek Desain :**

Kegiatan diskusi antar-mahasiswa dibimbing oleh seorang asisten mahasiswa. Bahan diskusinya berkisar pada tugas-tugas, proyek desain, dan sejenisnya dari mata kuliah yang bersangkutan. Diskusi tidak selalu dilakukan di dalam kelas, tetapi dapat juga dilakukan di laboratorium karena pada ruang praktikum terdapat asisten jaga praktikum (stand-by assistant) yang terjadwal.

- **Asistensi Praktikum :**

Kegiatan asistensi yang berlangsung bersama-sama dengan praktikum. Tujuan asistensi ini adalah untuk membantu mahasiswa mengatasi masalah teknis yang dihadapi selama praktikum.

Asisten mahasiswa bertugas atas dasar penunjukan oleh jurusan/program, mereka diangkat oleh rektor dan mempunyai rincian tugas sebagai berikut:

Asisten responsi

- Membimbing diskusi mahasiswa (proyek studio)
- Membantu dosen dalam pengadaan tes harian
- Melakukan koordinasi materi asistensi dengan dosen pengajar atau dosen koordinator mata kuliah.
- Asisten praktikum / proyek studio
- Membantu mahasiswa menghadapi permasalahan teknis praktikum / proyek studio
- Membantu dosen dalam pelaksanaan praktikum / proyek studio

Dengan tugas-tugasnya itu asisten mahasiswa diberi honorarium oleh universitas sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Syarat-syarat menjadi asisten mahasiswa di Fakultas Industri Kreatif adalah:

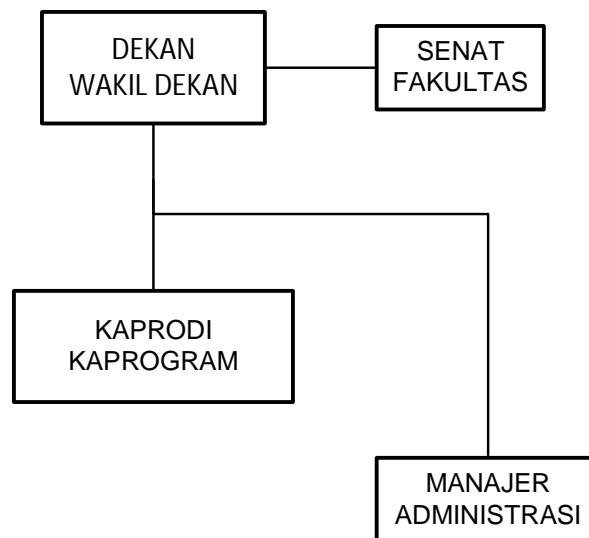
- IPK > 2,75
- Minimal telah menyelesaikan 72 sks
- Telah lulus mengikuti penataran asisten yang diselenggarakan oleh Universitas
- Total beban studi dan beban asistensi maksimal 26 sks

3. Organisasi Kemahasiswaan

Merupakan wahana dan sarana pengembangan diri mahasiswa ke arah perluasan wawasan dan peningkatan kecendekiawanan, serta integritas kepribadian. Organisasi Kemahasiswaan di Fakultas Industri Kreatif adalah Badan Eksekutif Mahasiswa, Dewan Perwakilan Mahasiswa FIK, Kelompok Studi Mahasiswa dan Kelompok Minat Mahasiswa.

STRUKTUR ORGANISASI dan PERSONALIA

1. Struktur Organisasi



2. Personalia

Dekan	: Prof. Ir. Markus Hartono, S.T., M.Sc., Ph.D., CHFP., IPM., ASEAN.ENG.
Wakil Dekan	: Wyna Herdiana, S.T., M.Ds.
Kaprodi Desain Produk	: Guguh Sujatmiko, S.T., M.Ds.
Koordinator program Desain Fashion & Product Lifesyle	: Hany Mustikasari, S.Sn., M.Ds.
Manajer Administrasi	: Meyrna Rosalita, S.Sos.

**TENAGA KEPENDIDIKAN
FAKULTAS INDUSTRI KREATIF UNIVERSITAS SURABAYA
DAN BIDANG KEAHLIANNYA**

NO	NAMA DOSEN	NPK	BIDANG KEAHLIAN
1	Wyna Herdiana, S.T., M.Ds.	208013	Product Design
			Basic Art
			Kreativitas
			Furniture Design
2	Guguh Sujatmiko, S.T., M.Ds.	208818	Desain Grafis
			Branding Strategy
			Product Design
3	Hany Mustikasari, S.Sn., M.Ds.	210003	Desain Grafis
			Branding Strategy
			Fashion Design
4	Ninik Juniati, S.Pd., M.Pd.	215043	Fashion Design
5	Prayogo Widyastoto Waluyo, S.Pd., M.Sn.	215107	Fashion Design
6	Christabel Annora Paramita Parung, S.T., M.Sc.	217046	Fashion Design
			Textile Management
			Graphic Design
7	Dian Prianka, S.T., M.A.	217047	Fashion Design
			Luxury Brand Management
			Fashion Management
			Social Media Marketing / Marketing Management
			Desain Grafis
8	Florentina Tiffany, S.Ds.	218035	Product Design
			Craft Design
			Basic Art
9	Viviany, S.Ds.	218056	Fashion Design
			Graphic Design
			Garment Manufacturing
10	Ardeliah Tjiptawan, S.Ds.	218057	Fashion Design
11	Brian Kurniawan Jaya, S.Ds., M.A.	219037	Product Design
			Desain Grafis
12	Kenny Hartanto, S.Ds.	220021	Product Design
			Basic Art
13	Siti Zahro, Ph.D.	220022	Fashion Design
14	Hairunnas, S.Ds., M.MT.	221005	Product Design
			Interaction Design
15	Ir. Kresno Soelasmono, M.S.R.	209326	Estetika
			Sejarah Desain
			Transportation Design
			Product Design
16	Prof. Ir. Markus Hartono, S.T., M.Sc., Ph.D., CHFP., IPM., ASEAN Eng.	202010	Ergonomi Desain
			Industrial Design
17	Hedi Amelia bella Cintya, S.Ds., M.Ds.	222011	Desin Grafis
			Basic Art
			Product Design
18	Viofelita Gunawan, S.Ds., M.A.	218114	Fashion Design

NO	NAMA DOSEN	NPK	BIDANG KEAHLIAN
19	Drs. ec. Noerjanto, M.M.	179008	Pancasila dan Kewarganegaraan
	Dr. J. M. Krustiyati, S. H., M. S	191001	
	Aloysia Vira Herawati, S.S, M.Hum.Rights Edu.	202050	
	Aluisius Hery Pratono, S.E., M.D.M., Ph.D.	200039	
	Dian Noeswantari, S. Psi., M. PAA.	201017	
	Inge Christanti, S. S., M. Hum., Rights Prac.	202048	
	Poernomowati, m. M., M. H.	215100	
	Heru Susanto, S. H., M. Hum.	217034	
	H. Sudarsono, S. H., M. Hum.	217035	
	Dr. Didik Widitrisniharjo, S. H., M. Si	217036	
	Adhicipta Raharja Wirawan, S. E., M. A., Ak.	204034	
	Nabbilah Amir, S. H., M.H.	215014	
	Kristoforus Hidayat Abadi S.Kom., M.M., MTA.	197020	
20	Dr. Sugeng Hariadi, S.E., M.Si.	195037	Pendidikan Agama Islam
	Drs. Ali Fauzi, M.Si.	209112	
	Drs. Harimullah, M.Si.	209115	
	Ali Mahsun, M. Pd. I.	212146	
	Mahsan, S. HI., M. Pd. I.	214131	
21	Thomas Sixtus Iswahyudi Hari Widodo, S.Sos., M.Si.	210242	Pendidikan Agama Katholik
	John Sinartha Wolo, S. Fil., M. Hum.	216127	
22	Teguh Wijaya M. S.Psi., M.Ed., Ph.D.	206006	Pendidikan Agama Protestan
	Thomas Bedjo Utomo, S. Th., M. Mis.	209109	
	Pdt. Ponco Mujiono Basuki, D. Th., M. Mis	213146	
	Dr. Dra. Mariana Wahjudi, M.Si.	190023	
23	Ida Bagus Made Artadana, S.Si., M.Sc.	196014	Pendidikan Agama Hindu
	Dra. Ni Wayan Suarmini, M.Sc.	210243	
24	Yenny Sari, S. T., M. Sc.	203038	Pendidikan Agama Budha
	Thosin, S.H., M.H.	209107	
	Yenny Sari, S. T., M. Sc.	209114	
25	Liem Ciang Santoso, S. Sn., M. Psi.	218121	Pendidikan Agama Khonghucu

NO	NAMA DOSEN	NPK	BIDANG KEAHLIAN
26	Christabel Annora Paramita Parung, S.T., M.Sc.	217046	Communicative English
	Michelle Kristina, S.H., M.H.	218010	
	Esti Dwi Rinawiyanti, S.T., MBA.	210018	
	Djuwari, S.T., Ph.D.	198036	
	Marcellinus Ferdinand Suciadi, S.T., M.Comp.	209345	
	Dr.rer.nat. Maria Goretti Marianti Purwanto	199002	
	Honey Wahyuni Sugiharto Elgeka, S.Psi., M.Ed.	219004	
27	Hairunnas, S.Ds., M.MT.	221005	Manusia dan Pengembangan Diri
	Siti Zahro, S.Pd, M.Pd., Ph.D.	220022	
	Bertha Silvia Sutejo, S.E., M.Si., CSA.	206012	
	Dr. Noviaty Kresna Darmasetiawan, S.Psi., M.Si.,	195045	
	Dra. Elsy Tandelilin, M.M.	195036	
	Hayuning Purnama Dewi, S.Sos., M.Med.Kom.	219013	
	Marwin Antonius Rejeki Silalahi, S.E., MBA.	220010	
	Prita Ayu Kusumawardhany, S.E.,M.M.	212025	
	Fransisca Yanita Prawitasari, S.H., M.Kn.	218023	
	Heru Saputra Lumban Gaol, S.H., M.H.	218011	
	Nabbilah Amir, S.H., M.H.	215014	
	Peter Jeremiah Setiawan, S.H., M.H.	218014	
	Wafia Silvi Dhesinta Rini, S.H., M.H.	217019	
	Johan Sukweenadhi, Ph.D	211016	
	Yayon Pamula Mukti, S.TP, M.Eng	220005	
	Yulanda Antonius, S.Si., M.Sc	219025	
	Afinnisa Rasyida, M.Psi., Psikolog	218045	
	Ni Putu Adelia Kesumaningsari, S.Psi, M.Sc.	218016	
	Taufik Akbar Rizqi Y., S.Psi., M.Psi., Psikolog	217014	
	Herman Susanto, S.T., M.Sc.	216054	
	Ir. Rudy Agustriyanto, S.T., M.Sc., Ph.D., IPM.	199005	
	Remy Giovanny Mangowal, S.Kom., M.T.	219036	
	Stefanus Soegiharto, S.T., M.Sc.	196034	
	Sunardi Tjandra, S.T., M.T.	204033	
	Susilo Wibowo, S.T., M.Eng.	200047	

NO	NAMA DOSEN	NPK	BIDANG KEAHLIAN
28	Ahmad Miftah Fajrin, S.Kom., M.Kom.	219064	Literasi Digital
	Daniel Hary Prasetyo, S.Kom., M.Sc., Ph.D.	203016	
	Dr. Yenny Sari, S.T., M.Sc.	203038	
	Jerry Agus Arlianto, S.T., M.T.	198011	
	Nemuel Daniel Pah, S.T., M.Eng., Ph.D.	195040	
	The, Jaya Suteja, S.T., M.Sc., Ph.D.	200044	
	Dian Prianka, S.T., M.A.	217047	
	Dr. Putu Anom Mahadwartha, S.E., M.M., CSA.	206025	
	Dr. Werner Ria Murhadi, S.E., M.M., CSA.	203001	
	Drs.ec. Antonius Budhiman Setyawan, M.Sc.	188007	
	Anton Hendrik Samudra, S.H., M.H.	215020	
	Bebeto Ardyo, S.H., M.H.	218058	
	Dr. Go Lisanawati, S.H., M.Hum.	204023	
	Lie, Yoanes Maria Vianney, S.Si., M.Biotek.	221003	
	Ananta Yudiarto, S.Sos., M.Si.	204013	
	Harijanto Tjahjono, S.Psi., Ed.M., Ed.D	198022	