

**Bagian VIIIg**  
**FAKULTAS**  
**INDUSTRI KREATIF**

## *Daftar Isi*

● PENDAHULUAN	VIIIg.1.1
● SEKILAS TENTANG PROGRAM STUDI	VIIIg.2.1
● PROGRAM PENDIDIKAN	VIIIg.3.1
□ KURIKULUM	
. Desain dan Manajemen Produk	VIIIg.3.1.1
. Desain Fashion dan Produk Lifestyle	VIIIg.3.2.1
● 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 serta Program Desain Fashion dan Produk Lifestyle. 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 2 (dua) Program yaitu: Program Desain dan Manajemen Produk dan Program Desain Fashion dan Produk Lifestyle.

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. Menguasai konsep teoritis tentang desain produk, analisis dan sintesis data perancangan, serta prinsip dan aspek desain (aspek teknis dan rupa seperti pengguna, fungsi, kegiatan, prosedur operasi, ergonomi, antropometri, rekayasa, teknologi, material, komposisi material, produksi, nilai jual, ekonomi, psikologi, lingkungan hidup, unjuk kerja, hukum dan aturan, kesehatan, HaKI, perlindungan konsumen, klasifikasi produk, strategi dan taktik, pembakuan, jumlah produk, sejarah dan kronologi, sosial budaya, estetika, bentuk, dan/atau warna).
2. Menguasai konsep teoritis manajemen pemasaran dan siklus hidup produk.
3. Menguasai metodologi desain dan riset pasar.
4. Menguasai prinsip-prinsip ekonomis dan analisis biaya.
5. Menguasai teknik penggunaan peralatan terkini di bidang perancangan dan pembuatan produk.
6. Mampu mengidentifikasi, menganalisis, dan memetakan kebutuhan pasar dan membaca tren pengembangan produk sesuai dengan aspek-aspek desain, serta menerjemahkannya menjadi konsep desain yang menjawab kebutuhan pengguna dengan menerapkan metode-metode kreatif.
7. Mampu mengembangkan ide yang inovatif dalam upaya menerjemahkan konsep menjadi desain produk akhir dalam bentuk sketsa, model dan/atau skema, dengan memperhatikan aspek-aspek desain yang dikomunikasikan melalui rancangan produk melalui digital modeling 2 dan 3 dimensi.
8. Mampu mendokumentasikan proses desain berupa laporan perancangan.
9. Mampu mengevaluasi desain produk akhir dari segi fungsional maupun bentuk dengan melakukan pengujian rancangan dan prototype.
10. Mampu mempersiapkan, melaksanakan, serta mengevaluasi strategic launch dan manajemen produk; market testing; mampu menyusun siklus hidup produk serta melakukan upaya-upaya untuk menjaga keberlanjutan produk dalam masyarakat.
11. Mampu meningkatkan nilai desain produk akhir dengan mendayagunakan unsur-unsur pendukung melalui komunikasi visual.
12. Mampu menyusun jadwal proyek 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. Menguasai konsep teoritis desain fesyen dan produk lifestyle, analisis dan sintesis data perancangan, serta prinsip dan aspek-aspek desain.
2. Menguasai konsep teoritis secara umum manajemen pemasaran dan siklus hidup produk fesyen.
3. Menguasai metodologi penelitian desain dan riset pasar.
4. Menguasai prinsip-prinsip ekonomi dan analisis biaya.
5. Menguasai teknik penggunaan peralatan terkini di bidang perancangan dan pembuatan produk fesyen.
6. Mampu mengidentifikasi kebutuhan pasar, membaca serta meramalkan tren pengembangan fesyen dan produk lifestyle melalui riset pasar kualitatif dan kuantitatif dan menerjemahkannya menjadi konsep desain yang inovatif dengan memperhatikan aspek-aspek desain.
7. Mampu mengembangkan ide dan merancang fesyen dan produk lifestyle dengan memperhatikan aspek-aspek desain yang dikomunikasikan melalui digital dan/atau manual modeling 2 dan 3 dimensi.
8. Mampu mendokumentasikan proses desain berupa laporan perancangan.
9. Mampu mengevaluasi hasil rancangan fesyen dan produk lifestyle dari sudut pandang estetika, ekonomi, pengguna, sosial-budaya, dan lingkungan dengan melakukan pengujian rancangan dan prototype.
10. Mampu merancang dan melaksanakan upaya pemasaran, meliputi perancangan strategic launch planning; mempersiapkan, melaksanakan, dan mengevaluasi launching produk; market testing; sekaligus mampu menyusun siklus hidup fesyen dan produk lifestyle serta melakukan upaya-upaya untuk menjaga keberlanjutan produk di pasar.
11. Mampu meningkatkan nilai produk akhir dengan mendayagunakan unsur-unsur komunikasi visual.
12. Mampu menggunakan teknik, ketrampilan, dan peralatan terkini untuk praktek perancangan dan produksi fesyen dan produk lifestyle.

#### **Bidang Pekerjaan.**

- Product/Brand Management
- Research and Development (R&D)
- Entrepreneur
- Costume Designer
- Fashion Stylist
- Fashion Photographer
- Fashion Pattern Maker
- Accessories Designer
- Visual Merchandiser
- Lecturer
- Fashion Illustrator
- Marketing
- Fashion Designer
- Boutique Owner
- Fashion Journalist
- Fashion Consultant
- Fashion Editor
- Textile Designer



# KURIKULUM

## Desain dan Manajemen Produk

### SEMESTER I

KODE	MATA KULIAH	sks
100A00X	Agama dan Etika	3
1801A011	Gambar 1	4
1801A012	Gambar Konstruksi I	2
1801A013	Estetika I	2
1801A014	Nirmana I	4
1801A015	Kreativitas	3
1801A016	Sejarah Desain	2
<b>Total</b>		<b>20</b>

### SEMESTER II

KODE	MATA KULIAH	sks
1801A021	Gambar II	4
1801A022	Gambar Konstruksi II	2
1801A023	Estetika II	2
1801A024	Nirmana II	4
1801A025	Gambar Teknik	3
1801A026	Ergonomi Desain	3
1801A027	Fenomena Alam	2
<b>Total</b>		<b>20</b>

### SEMESTER III

KODE	MATA KULIAH	sks
1800A001	Penulisan dan Presentasi Ilmiah	3
1801A031	Desain Produk I	6
1801A032	Prinsip Rekayasa Produk	2
1801A033	Material dan Proses	3
1801A034	Computer Aided Design	3
1801A035	Pemodelan	3
<b>Total</b>		<b>20</b>

### SEMESTER IV

KODE	MATA KULIAH	sks
1801A041	Desain Produk II	6
1801A042	Sosiologi Desain	2
1801A043	Semantika Produk	2
1801A044	Desain Grafis	3
1801A045	Pemodelan Digital	3
1801A046	Manajemen Pemasaran	2
1801A047	Statistika Desain	2
<b>Total</b>		<b>20</b>

### SEMESTER V

KODE	MATA KULIAH	sks
1800A002	Bahasa Inggris	2
1801A051	Desain Produk III	6
1801A052	Metodologi Penelitian Desain	2
1801A053	Presentasi Produk	3
1801A054	Branding Strategy	2
1801A055	Bisnis Desain	2
1801A056	Analisis Biaya	2
<b>Total</b>		<b>19</b>

### SEMESTER VI

KODE	MATA KULIAH	sks
1000A002	Pancasila dan Kewarganegaraan	3
1801A061	Desain Produk IV	6
1801A062	Sustainable Design	3
1801A063	Advertising	3
1801A064	Tinjauan Desain	2
1801A1xx	Mata Kuliah Pilihan I	3
<b>Total</b>		<b>20</b>

### SEMESTER VII

KODE	MATA KULIAH	sks
1000A001	Kewirausahaan dan Inovasi	3
1801A071	Riset Desain	4
1801A072	Kerja Praktik	2
1801A073	Etika Desain dan HaKI	2
1801A074	Product Lifecycle Management	2
1801A1xx	Mata Kuliah Pilihan II	3
<b>Total</b>		<b>16</b>

### SEMESTER VIII

KODE	MATA KULIAH	sks
1801A081	Tugas Akhir	6
1801A1xx	Mata Kuliah Pilihan III	3
<b>Total</b>		<b>9</b>

## MATA KULIAH PILIHAN

KODE	MATA KULIAH	sks	KODE	MATA KULIAH	sks
1000A010	Kuliah Kerja Nyata	3	1801A107	Desain Aeromodel	3
1801A101	Identitas Visual Produk	3	1801A108	Transportation Design	3
1801A102	Visual Merchandising	3	1801A109	Furniture Design	3
1801A103	Packaging Design	3	1801A110	Craft Design	3
1801A104	Fotografi	3	1801A111	Ragam Hias	3
1801A105	Lifestyle Product Design	3	1801A112	Topik Khusus	3
1801A106	Toys Design	3			

**Keterangan:**

(1000A010) Kuliah Kerja Nyata (3 sks) sebagai salah satu mata kuliah pilihan yang dapat diambil untuk memenuhi persyaratan minimum 9 sks mata kuliah pilihan.

**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
1000A00X	Agama dan Etika	3
1000A002	Pancasila dan Kewarganegaraan	3
1800A001	Penulisan dan Presentasi Ilmiah	3
1800A002	Bahasa Inggris	2
1000A001	Kewirausahaan dan Inovasi	3
1801A031	Desain Produk I	6
1801A041	Desain Produk II	6
1801A047	Statistika Desain	2
1801A051	Desain Produk III	6
1801A052	Metodologi Penelitian Desain	2
1801A061	Desain Produk IV	6
1801A072	Kerja Praktik	2
1801A081	Tugas Akhir	6

## Desain Fashion &amp; Produk Lifestyle

## SEMESTER I

KODE	MATA KULIAH	sks
1801A011	Gambar I	4
1801A014	Nirmana I	4
1801A015	Kreativitas	3
1801A016	Sejarah Desain	2
1802A011	Sewing I	3
1802A012	Basic Pattern Making I	3
<b>Total</b>		<b>19</b>

## SEMESTER II

KODE	MATA KULIAH	sks
1801A021	Gambar II	4
1801A024	Nirmana II	4
1801A034	Computer Aided Design	2
1802A021	Sewing II	3
1802A022	Basic Pattern Making II	3
1802A023	Fabric Material I	2
1802A024	Fashion Trends Research	2
<b>Total</b>		<b>20</b>

## SEMESTER III

KODE	MATA KULIAH	sks
1800A001	Penulisan dan Presentasi Ilmiah	3
1801A044	Desain Grafis	3
1802A031	Accessories Design Project	4
1802A032	Advanced Design Concept	3
1802A033	Fabric Material II	2
1802A034	Kidswear Pattern Making	3
1802A035	Designing For Textile And Fashion	2
<b>Total</b>		<b>20</b>

## SEMESTER IV

KODE	MATA KULIAH	sks
1000A00X	Agama dan Etika	3
1801A046	Manajemen Pemasaran	2
1801A047	Statistika Desain	2
1801A054	Branding Strategy	2
1802A041	Local Content Design Project	4
1802A042	Intermediate Pattern Making I	3
1802A043	Spesifikasi	2
1802A044	Project Computer Aided Design I	2
<b>Total</b>		<b>20</b>

## SEMESTER V

KODE	MATA KULIAH	sks
1000A002	Pancasila dan Kewarganegaraan	3
1800A002	Bahasa Inggris	2
1801A052	Metodologi Penelitian Desain	2
1801A063	Advertising	3
1802A051	Bags and Footwear Design Project	4
1802A052	Intermediate Pattern Making II	3
1802A053	Retail Management	2
<b>Total</b>		<b>19</b>

## SEMESTER VI

KODE	MATA KULIAH	sks
1000A001	Kewirausahaan dan Inovasi	3
1801A073	Etika Desain dan Haki	2
1802A061	Production Simulation	3
1802A062	Evening Wear Design Project	4
1802A063	Advanced Pattern Making I	3
1802A064	Project Computer Aided Design II	2
180xA1yy	Mata Kuliah Pilihan I	3
<b>Total</b>		<b>20</b>

## SEMESTER VII

KODE	MATA KULIAH	sks
1801A071	Riset Desain	4
1801A072	Kerja Praktik	2
1802A071	Men's Wear Design Project	5
1802A072	Advanced Pattern Making II	3
180xA1yy	Mata Kuliah Pilihan II	3
<b>Total</b>		<b>17</b>

## SEMESTER VIII

KODE	MATA KULIAH	sks
1801A081	Tugas Akhir	6
180xA1yy	Mata Kuliah Pilihan III	3
<b>Total</b>		<b>9</b>

MATA KULIAH PILIHAN					
KODE	MATA KULIAH	sks	KODE	MATA KULIAH	sks
1000A010	Kuliah Kerja Nyata	3	1801A111	Ragam Hias	3
1801A101	Identitas Visual Produk	3	1802A101	Fashion Styling & Photography	3
1801A102	Visual Merchandising	3	1802A102	Textile Manipulation	3
1801A103	Packaging Design	3	1802A1**	Topik Khusus	3

**Keterangan:**

(1000A010) Kuliah Kerja Nyata (3 sks) sebagai salah satu mata kuliah pilihan yang dapat diambil untuk memenuhi persyaratan minimum 9 sks mata kuliah pilihan.

**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
1000A00X	Agama dan Etika	3
1000A002	Pancasila dan Kewarganegaraan	3
1800A001	Penulisan dan Presentasi Ilmiah	3
1800A002	Bahasa Inggris	2
1000A001	Kewirausahaan dan Inovasi	3
1802A031	Accessories Design Project	4
1802A041	Local Content Design Project	4
1801A047	Statistika Desain	2
1802A051	Bags and Footwear Design Project	4
1801A052	Metodologi Penelitian Desain	2
1802A062	Evening Wear Design Project	4
1802A071	Men's Wear Design Project	5
1801A072	Kerja Praktik	2
1801A081	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 A 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 1000 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.

### 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://industri Kreatif.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:

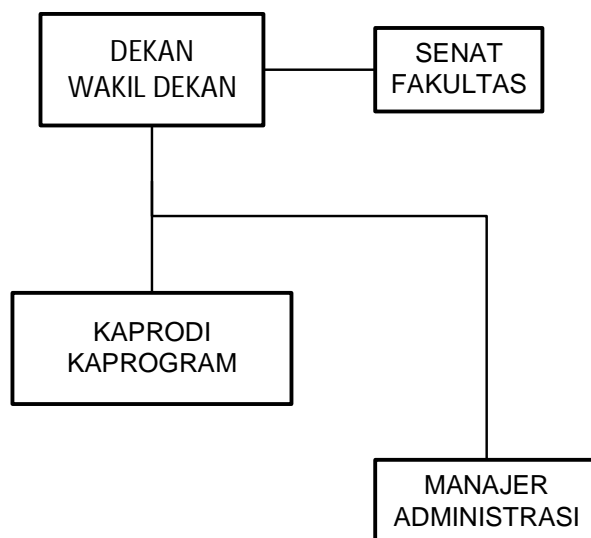
- IPK > 2,75
- Minimal telah menyelesaikan 72 sks
- Telah lulus mengikuti penataran asisten yang diselenggarakan oleh Universitas
- Total beban studi dan beban asistensi maksimal 26 sks

### 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	: 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	: Wyna Herdiana, S.T., 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
4	Hany Mustikasari, S.Sn.	210003	Desain Grafis
			Branding Strategy
			Fashion Design
5	Ninik Juniati, S.Pd., M.Pd.	215043	Fashion Design
6	Prayogo Widyastoto Waluyo, S.Pd., M.Sn.	215107	Fashion Design
7	Audit Yulardi, S.T., M.Ds.	216036	Product Design
			Pemodelan
			Material dan Proses
8	Christabel Annora Paramita Parung, S.T., M.Sc.	217046	Fashion Design
			Textile Management
			Graphic Design
9	Dian Prianka, S.T., M.A.	217047	Fashion Design
			Luxury Brand Management
			Fashion Management
			Social Media Marketing / Marketing Management
			Desain Grafis
10	Florentina Tiffany, S.Ds.	218035	Product Design
			Craft Design
			Basic Art
11	Viviany, S.Ds.	218056	Fashion Design
			Graphic Design
			Garment Manufacturing
12	Ardeliah Tjiptawan, S.Ds.	218057	Fashion Design
13	Brian Kurniawan Jaya, S.Ds.	219037	Product Design
			Desain Grafis
14	Ir. Kresno Soelasmono, M.S.R.	209326	Estetika
			Sejarah Desain
			Transportation Design
			Product Design
15	Silky Perdanawaty, S.T., M.M.	216030	Product Design



NO	NAMA DOSEN	NPK	BIDANG KEAHLIAN
16	Ir. Markus Hartono, S.T., M.Sc., Ph.D., CHFP., IPM	202010	Ergonomi Desain
			Industrial Design
17	Drs. ec. Noerjanto, M.M.	179008	Pancasila dan Kewarganegaraan
18	Dr. Sugeng Hariadi, S.E., M.Si.	195037	Pendidikan Agama Islam
19	Alusius Hery Pratono, S.E., M.D.M., Ph.D.	200039	Pendidikan Agama Katholik
20	Dr. Joko Siswantoro, S.Si., M.Si.	198032	Statistika Desain
21	Mario Christian N., S.S., M.Pd.	206005	Bahasa Inggris
22	Teguh Wijaya M. S.Psi., M.Ed., Ph.D.	206006	Pendidikan Agama Protestan
23	Thosin, S.H., M.H.	209107	Pendidikan Agama Budha
24	Dr. Oeman Arif, M.Pd.	209113	Pendidikan Agama Khonghucu
25	Dra. Ni Wayan Suarmini, M.Sc.	210243	Pendidikan Agama Hindu