

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 dan merupakan fakultas termuda pada saat ini. 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 memiliki Program Studi Desain dan Manajemen Produk yang di dalamnya terdapat Program Kekhususan Desain Fashion dan Produk Lifestyle. Program Studi Desain dan Manajemen Produk serta program Kekhususan Desain Fashion dan Produk Lifestyle telah terakreditasi oleh BAN-PT.

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 trough design approach"

Makna:

Fakultas Industri kreatif, 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 pada FIK dibagi menjadi 2 (dua) yaitu: Program Studi Desain dan Manajemen Produk dan Program Kekhususan 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, semua mahasiswa baru diwajibkan untuk mengikuti program Matrikulasi di bidang desain, yaitu materi Gambar Bentuk dan Rupa Dasar.

Keseluruhan kegiatan pembelajaran meliputi beberapa aktivitas, antara lain kuliah/responsi/asistensi, praktikum di studio/laboratorium, tugas-tugas berbasis proyek 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 Studi 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, HaKI, 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 studi 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 studi 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 studi 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 studi 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 studi Desain dan Manajemen Produk adalah Studio Gambar Manual, Laboratorium Pengembangan Produk, Laboratorium Computer Aided Design/ Manufacturing/Engineering, Laboratorium Pemodelan, Laboratorium Desain Kerja dan Ergonomi, Teaching Industry, Laboratorium Pengetahuan Bahan Teknik, Laboratorium Proses Manufaktur dan Laboratorium Fotografi. Semua pengajar pada program studi Desain dan Manajemen Produk mempunyai latar belakang pendidikan yang relevan dengan bidang desain dan manajemen produk. Selain itu para pengajar ini juga merupakan sarjana, master, 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 studi 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:

A. Kompetensi Utama:

1. Mampu mengenali permasalahan yang ada, menganalisis permasalahan, serta mampu menerjemahkannya menjadi konsep desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, termasuk di dalamnya:
 - a. Memahami dan mampu menerapkan metode-metode kreatif untuk mengenali permasalahan yang ada.
 - b. Mampu menganalisis permasalahan dan memetakan permasalahan sesuai dengan aspek-aspek desain yang ada dan mampu menentukan aspek desain yang akan menjadi prioritas.
 - c. Mampu menerjemahkan permasalahan yang ada menjadi konsep desain.
2. Mampu menerjemahkan konsep desain menjadi desain produk akhir yang inovatif dengan memperhatikan aspek-aspek desain (demografi, fungsi, kegiatan, prosedur operasi, ergonomi dan safety, rupa, estetika, rekayasa, teknologi, bahan, 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), termasuk di dalamnya:

- a. Mampu mengembangkan ide yang inovatif untuk mencari alternatif solusi permasalahan berupa konsep produk dan mempresentasikannya dalam bentuk sketsa, skema, atau model.
 - b. Mampu melakukan seleksi alternatif solusi untuk menentukan konsep produk yang paling optimal sebagai desain produk akhir.
 - c. Mampu melakukan digital modeling untuk mengkomunikasikan, menyimulasikan, dan mendokumentasikan desain produk akhir dengan menggunakan komputer.
3. Mampu mengevaluasi desain produk akhir, termasuk di dalamnya:
 - a. Mampu membuat physical prototype untuk mengevaluasi desain produk akhir secara fungsional dan bentuk.
 - b. Mampu melakukan pengujian rancangan dan prototype.
 - c. Mampu melakukan analisis biaya.
 4. Mampu mempersiapkan dan mengevaluasi launching produk ke masyarakat dan mampu mengevaluasi siklus hidup produk serta melakukan upaya-upaya untuk menjaga keberlanjutan produk di masyarakat
 - a. Mampu meningkatkan nilai desain produk akhir dengan mendayagunakan unsur-unsur pendukung seperti kemasan.
 - b. Mampu merancang Strategic Launch.
 - c. Mampu mengkomunikasikan desain produk akhir dalam bentuk komunikasi visual (iklan, event, dll)
 - d. Mampu melakukan Market Testing dan Launch Management
 - e. Mampu menganalisis Product Liability dan Product Life Cycle
 5. Mampu menyusun dan menjamin ketepatan waktu proyek desain
 - a. Mampu menyusun jadwal proyek desain.
 - b. Mampu menjamin ketepatan time line proyek desain.

B. Kompetensi Pendukung

1. Mampu mengidentifikasi dan memecahkan permasalahan multidisiplin dengan menggunakan metodologi ilmiah.
2. Mampu mensinergikan kemampuan berpikir rasional dan intuisi.
3. Mampu membangun jejaring multidisiplin dan bekerja dalam tim multidisiplin.
4. Mampu menguasai dan menggunakan metode, ketrampilan dan teknologi mutakhir.
5. Mampu berkomunikasi secara efektif.
6. Mempunyai jiwa kewirausahaan

C. Kompetensi Lain

1. Bertanggung jawab secara profesional dan sesuai dengan etika profesi
2. Mempunyai kemampuan untuk belajar sepanjang hidupnya dan mengaktualisasikan diri secara maksimal.
3. Memiliki wawasan dan peka terhadap lingkungan.

D. Profil Lulusan

1. Unggul dalam merancang dan mengimplementasikan konsep desain menjadi sebuah produk yang sukses.
2. Unggul dalam pengelolaan produk untuk menjaga keberlanjutan produk.
3. Memiliki kemampuan kreatif untuk menerapkan metode-metode dalam rangka menganalisis permasalahan dan menemukan solusi terbaik.
4. Memiliki pemahaman tentang metodologi ilmiah dalam desain produk dan menerapkannya dalam upaya menggali pengetahuan dan memastikan validitasnya.
5. Memiliki pemahaman tentang peran dan penerapan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni dalam penyelesaian masalah-masalah di lingkungan yang mengalami perubahan terus-menerus.
6. Memiliki kemampuan untuk menempatkan diri secara positif dalam kultur yang

beragam dan dinamis, dalam kondisi ekonomi yang kompetitif dalam kerja tim dan isu-isu etika dan moral yang kompleks.

7. Memiliki kemampuan untuk berperilaku secara efektif dan matang dan indenpenden dan menyampaikan pemikiran dalam komunikasi secara oral dan tertulis.
8. Memiliki wawasan kebangsaan yang baik sebagai warga negara yang bertanggung jawab.

2. Desain Fashion dan Produk Lifestyle

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

Program kekhususan 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. Di antara 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, mode untuk olahraga, 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 berbasiskan proyek, dan juga berbasiskan 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.

A. Kompetensi

Program kekhususan 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 kekhususan ini dapat melahirkan lulusan desainer atau konsultan di bidang mode yang memiliki kemampuan untuk membaca dan meramalkan tren di pasar.

Adapun kompetensi lulusan program kekhususan ini adalah sebagai berikut:

1. Mampu mengenali kebutuhan pasar dan membaca serta meramalkan tren kemudian mampu menerjemahkannya menjadi konsep produk
 - a. Memahami dan mampu menerapkan metode-metode untuk mengenali kebutuhan pasar.
 - b. Mampu membaca serta meramalkan tren dalam masyarakat (data kuesioner, data statistik, riset pasar).
2. Mampu menerjemahkan konsep desain menjadi rancangan yang inovatif dengan memperhatikan aspek estetika, ekonomi, sosial-budaya dan lingkungan.
 - a. Mampu mengembangkan ide.
 - b. Mampu merancang sebuah desain, mengkomunikasikan, serta mendokumentasikannya.
 - c. Mampu melakukan digital modeling (mempresentasikan hasil rancangan dengan menggunakan software komputer menjadi model 2 dan 3 dimensi).
 - d. Mampu membuat prototype (hasil fisik sebuah desain secara fungsional dan bentuk).
 - e. Mampu meningkatkan nilai produk akhir dengan mendayagunakan unsur-unsur pendukung seperti kemasan dan iklan.

3. Mampu mengevaluasi hasil rancangan produk
 - a. Mampu melakukan pengujian rancangan dan prototype.
 - b. Mampu melakukan analisis biaya.
4. Mampu mempersiapkan dan mengevaluasi launching produk ke pasar dan mampu mengevaluasi siklus hidup produk serta melakukan upaya-upaya untuk menjaga keberlanjutan produk di pasar
 - a. Mampu merancang Strategic Launch Planning
 - b. Mampu melakukan Market Testing dan Launch Management

B. Profil Lulusan

Profil lulusan Desain Fashion & Produk Lifestyle adalah sebagai berikut:

1. Mampu mengenali kebutuhan pasar dan membaca serta meramalkan tren kemudian mampu menerjemahkannya menjadi konsep produk.
2. Mempunyai kemampuan untuk menerjemahkan konsep produk menjadi rancangan yang inovatif dengan memperhatikan aspek estetika, ekonomi, sosial-budaya dan lingkungan.
3. Mempunyai kemampuan untuk mengevaluasi hasil rancangan produk baik dari segi fisik, fungsi, maupun costing.
4. Mempunyai kemampuan untuk mempersiapkan dan mengevaluasi launching produk ke pasar dan mampu mengevaluasi siklus hidup produk serta melakukan upaya-upaya untuk menjaga keberlanjutan produk di pasar.
5. Mempunyai kemampuan untuk menganalisa dan menerjemahkan data hasil eksperimen.
6. Mempunyai kemampuan untuk mengidentifikasi dan memecahkan permasalahan teknik.
7. Mempunyai kemampuan untuk menggunakan teknik, ketrampilan dan peralatan modern yang wajib untuk aplikasi praktek seperti penggunaan mesin jahit, bordir, setrika uap, dan sebagainya.
8. Mempunyai kemampuan untuk bekerja dalam tim multidisiplin.
9. Mempunyai pemahaman akan tanggung jawab profesional dan etik.
10. Mempunyai kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif, aktif maupun pasif.
11. Mempunyai kemampuan untuk belajar sepanjang hidupnya.

C. 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 AJARAN	sks
81A011	Gambar Bentuk I	4
81A012	Rupa Dasar I	4
81A013	Kreativitas I	3
81A014	Estetika I	2
81A015	Sejarah Desain	3
81A016	Statistika Desain	3
Total		19

SEMESTER III		
KODE	MATA AJARAN	sks
81A031	Pemodelan	3
81A032	Proyek Desain Produk I	4
81A033	Semantika Produk	2
81A034	Fenomena Alam	3
81A035	Proyek Gambar Teknik	1
1603A023	Pengetahuan Bahan Teknik	3
1603A055	Perancangan dan Pengembangan Produk	3
Total		19

SEMESTER V		
KODE	MATA AJARAN	sks
80A501	Bahasa Inggris	2
81A051	Proyek Desain Produk III	5
81A052	New Product Management	2
81A053	Branding Strategy	3
81A054	E-Business	2
81A055	Strategi Bisnis	2
1605A041	Pengantar Analisis Biaya	3
Total		19

SEMESTER VII		
KODE	MATA AJARAN	sks
0011*A	Pendidikan Agama	3
81A071	Product Life Cycle Management	2
81A072	Riset Desain	2
81A073	Seminar	2
81A074	Kerja Praktek	2
81A075	Etika Desain dan HaKI	2
	Mata Kuliah Pilihan	6
Total		19

SEMESTER II		
KODE	MATA AJARAN	sks
81A021	Gambar Bentuk II	4
81A022	Rupa Dasar II	4
81A023	Kreativitas II	3
81A024	Estetika II	2
1603A034	Ergonomi Industri	3
1605A013	Menggambar Teknik	2
1605A024	Computer Aided Design	2
Total		20

SEMESTER IV		
KODE	MATA AJARAN	sks
81A041	Mekanisme Gerak	2
81A042	Proyek Desain Produk II	4
81A043	Eco Desain	2
81A044	Desain Grafis	3
81A045	Computer Aided Industrial Design	2
1603A044	Proses Manufaktur	3
1603A057	Manajemen Pemasaran	2
Total		18

SEMESTER VI		
KODE	MATA AJARAN	sks
80A061	Studi Kelayakan & Manajemen Proyek	3
80A064	Advertising	3
80A065	Apresiasi Desain	2
80A601	Penulisan dan Presentasi Ilmiah	3
80A602	Proyek Desain Produk IV	5
80A603	Manajemen Inovasi	2
Total		18

SEMESTER VIII		
KODE	MATA AJARAN	sks
00141A	Pancasila dan Kewarganegaraan	3
80A801	Kewirausahaan dan Inovasi	3
81A081	Tugas Akhir	6
Total		12

MATA KULIAH PILIHAN

KODE	MATA AJARAN	sks	KODE	MATA AJARAN	sks
681A201	Furniture Design	3	81A209	Digital Prototyping	3
81A202	Lifestyle Product Design	3	81A210	Customer Relation Management	3
81A203	Toys design	3	81A211	Ragam Hias	3
81A204	Aerospace Design	3	81A212	Ergonomi Terapan	2
81A205	Transportation Design	3	81A213	Identitas Visual Produk	3
81A206	Sport Technology Design	3	81A214	Packaging Design	3
81A207	Mekanika Teknik	3	81A2xx	Topik Khusus	3
81A208	Elemen Mesin	3	81A2xx	Topik Khusus	2

Syarat Kelulusan :

Mahasiswa dinyatakan lulus Strata 1 studi Desain dan Manajemen Produk bila :

- Lulus Masa Orientasi Bersama dan Program Pengembangan Softskill
- Lulus mata kuliah minimal 144 sks
- Lulus semua mata kuliah wajib
- $IPK \geq 2,00$
- Nilai D maksimal 20 % total sks mata kuliah yang diambil
- Lulus dengan nilai minimal C untuk mata kuliah :
 - Pancasila dan Kewarganegaraan
 - Proyek Desain Produk I
 - Proyek Desain Produk II
 - Proyek Desain Produk III
 - Proyek Desain Produk IV
- Tugas Akhir.

Salah satu syarat mendapatkan SK kelulusan adalah LULUS Program Pendidikan Universitas

Desain Fashion & Produk Lifestyle

SEMESTER I		
KODE	MATA AJARAN	sks
80A501	Bahasa Inggris	2
81A012	Rupa Dasar I	4
82A011	Proportional Figure Drawing I	4
82A012	Sewing I	3
82A013	Basic Pattern Making I	3
82A014	Kreativitas	3
Total		19

SEMESTER III		
KODE	MATA AJARAN	sks
81A015	Sejarah Desain	3
81A044	Desain Grafis	3
82A031	Grading	2
82A032	Lifestyle Product Design Project I	4
82A033	Fabric Material II	2
82A034	Computer Aided Design II	2
82A035	Advanced Design Concept	3
Total		19

SEMESTER V		
KODE	MATA AJARAN	sks
00141A	Pancasila & Kewarganegaraan	3
80A601	Penulisan dan Presentasi Ilmiah	3
81A064	Advertising	3
82A051	Lifestyle Product Design Project II	4
82A052	Intermediate Pattern Making II	3
82A053	Spesifikasi II	2
Total		18

SEMESTER VII		
KODE	MATA AJARAN	sks
81A072	Riset Desain	2
81A075	Etika Desain & HAKI	2
82A071	Kerja Praktik	2
82A072	Children & Men's Wear Design Project	5
82A073	Advanced Pattern Making II	3
	Mata Kuliah Pilihan II	3
Total		17

SEMESTER II		
KODE	MATA AJARAN	sks
81A022	Rupa Dasar II	4
82A021	Proportional Figure Drawing II	4
82A022	Sewing II	3
82A023	Basic Pattern Making II	3
82A024	Fabric Material I	2
82A025	Computer Aided Design I	2
82A026	Fashion Trends Research	2
Total		20

SEMESTER IV		
KODE	MATA AJARAN	sks
0011*A	Pendidikan Agama	3
1603A055	Perancangan & Pengembangan Produk	3
81A053	Branding Strategy	3
82A041	Local Content Design Project	5
82A042	Intermediate Pattern Making I	3
82A043	Spesifikasi I	2
82A044	Project CAD I	2
Total		21

SEMESTER VI		
KODE	MATA AJARAN	sks
80A801	Kewirausahaan & Inovasi	3
82A061	Production Simulation	3
82A062	Swimwear, Lingerie & Evening Gown Design Project	5
82A063	Advanced Pattern Making I	3
82A064	Project CAD II	2
	Mata Kuliah Pilihan I	3
Total		19

SEMESTER VIII		
KODE	MATA AJARAN	sks
82A081	Tugas Akhir	6
82A082	Fashion Show	2
	Mata Kuliah Pilihan III	3
Total		11

MATA KULIAH PILIHAN

KODE	MATA AJARAN	sks	KODE	MATA AJARAN	sks
81A206	Sport Technology Design	3	81A213	Identitas Visual Produk	3
81A209	Digital Prototyping	3	81A214	Packaging Design	3
81A210	Customer Relation Management	3	82A215	Textile Manipulation	3
81A211	Ragam Hias	3	81A2xx	Topik Khusus	3
81A212	Ergonomi Terapan	3	81A2xx	Topik Khusus	3

Syarat Kelulusan :

Mahasiswa dinyatakan lulus Strata 1 program Desain Fashion and Produk Lifestyle bila:

- Lulus Masa Orientasi Bersama dan Program Pengembangan Softskill
- Lulus mata kuliah minimal 144 sks
- Lulus semua mata kuliah wajib
- $IPK \geq 2,00$
- Nilai D maksimal 20 % total sks mata kuliah yang diambil
- Lulus dengan nilai minimal D untuk mata kuliah :
 - Pancasila dan Kewarganegaraan
 - Lifestyle Product Design Project 1
 - Lifestyle Product Design Project II
 - Local Content Design Project
 - Swimwear, Lingerie & Evening Gown Design Project
 - Children & Men's Wear Design Project
- Tugas Akhir.

Salah satu syarat mendapatkan SK kelulusan adalah LULUS Program Pendidikan Universitas

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 enam karakter yang dimulai dengan dua angka diikuti huruf A sebagai kode kurikulum dan diakhiri dengan tiga angka. Dua 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 atau 2. 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 00 dikelola oleh Departemen Mata Kuliah Umum (MKU), 80 dikelola oleh Fakultas Industri Kreatif (FIK), 81 dikelola oleh program studi Desain dan Manajemen Produk, 82 dikelola oleh program Fashion and Lifestyle Product Design, 63 dikelola oleh program studi Teknik Industri, 65 oleh program Teknik Manufaktur, dan 68 dikelola oleh program Multimedia.

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 jurusan/program, melalui beberapa tahapan sidang kolokium (Kolokium I).
- Sebelum sidang Tugas Akhir mahasiswa harus melalui rangkaian kolokium, I, II dan III.
- Syarat pengajuan proposal dan ujian Tugas Akhir diatur oleh masing-masing jurusan/program.

4. Website Fakultas Industri Kreatif

Informasi detail tentang profil dan berbagai kegiatan fakultas/jurusan/program 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, 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 (studio)
- membantu dosen dalam pengadaan tes harian
- melakukan koordinasi materi asistensi dengan dosen pengajar atau dosen koordinator mata kuliah.
- Asisten praktikum
- membantu mahasiswa menghadapi permasalahan teknis praktikum
- membantu dosen dalam pelaksanaan praktikum

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:

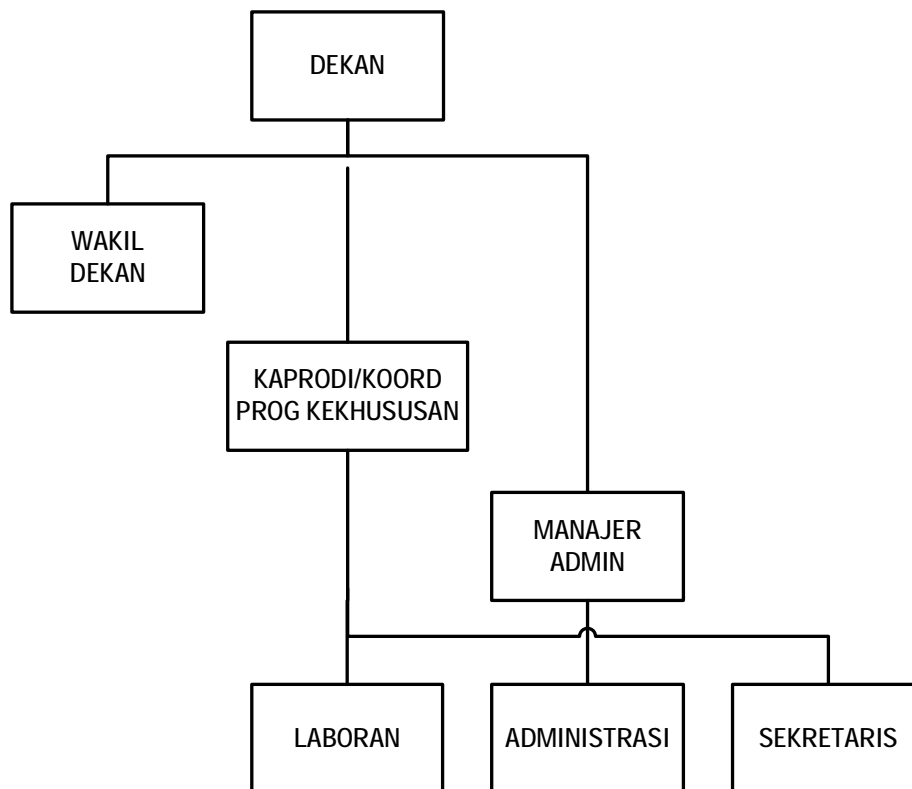
- IPK > 2,75
- Minimal telah menyelesaikan 72 sks
- Bersedia mengikuti penataran asisten yang diselenggarakan oleh Universitas pada kesempatan pertama
- Total beban studi dan beban asistensi maksimal 26 sks

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 Dewan Perwakilan Mahasiswa FIK dan Kelompok Studi Mahasiswa.

STRUKTUR ORGANISASI dan PERSONALIA

1. Struktur Organisasi



2. Personalia

Dekan	: Dr. Amelia Santoso
Wakil Dekan	: Dina Natalia Prayogo, S.T., M.Sc.
Kaprodi Desain Produk	: Wyna Herdiana, S.T., M.Ds.
Kaprogram Desain Fashion & Product Lifesyle	: Hany Mustikasari, S.Sn.
Manajer Administrasi	: Hani'atun Nadjichah, A.Md.

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

NO.	NAMA DOSEN	NPK	BIDANG KEAHLIAN
1	Silky Perdanawati, ST, M.M.	207010	- Desain Produk - Industrial Design
2	Wyna Herdiana, S.T., M.Ds.	208013	- Desain Produk - Industrial Design - Packaging
3	Kumara Sadana Putra, S.Ds, M.A.	209014	- Industrial Design - Lifestyle Product Design
4	Guguh Sujatmiko, S.T., M.Ds.	208818	- Industrial Design - Graphic Design & Illustration
5	Hany Mustikasari, S.Sn.	210003	- Desain Grafis - Branding Strategy - Fashion Design
6	Elisa Purnomo, B.A.S.	212012	- Fashion Design
7	Prayogo Widyastoto Waluyo, S.Pd.	215107	- Fashion Design
8	Dr. Amelia Santoso	193015	- Statistika Desain - Manajemen Proyek
9	Ir. Benny Lianto E.S., M.MBA.T.	194005	- Manajemen Inovasi - Kewirausahaan & Inovasi - Studi Kelayakan - Manajemen Proyek - Analisis Biaya
10	Rosita Meitha Surjani, S.T., M.T.	194024	- Analisis dan Perancangan Kerja - Pengukuran Kinerja - Industrial Design - Product Management - Customer Relation Management
11	Markus Hartono, S.T., M.Sc., CHFP.	202010	- Perancangan Sistem Kerja - Ergonomi Industri - Keselamatan Kerja - Industrial Design
12	Linda Herawati Gunawan, S.T., M.T.	202049	- Analisis dan Perancangan Kerja/Ergonomi - Keselamatan Kerja - Perancangan dan Pengembangan Produk
13	Esti Dwi Rinawiyanti, S.T., M.B.A.	210018	- Analisa Biaya - Manajemen Pemasaran - Kewirausahaan & Inovasi - Analisis Biaya
14	Dr. Ir. Hudiyo Firmanto, M.Sc.	194008	- Teknologi Material - Proses Manufaktur
15	Ir. Yon Haryono, M.T.	195003	- Teknologi Material - Proses Manufaktur
16	Yuwono Budi Pratiknyo, S.T., M.T.	202033	- Engineering Design - Optimasi Desain

NO.	NAMA DOSEN	NPK	BIDANG KEAHLIAN
17	Sunardi Tjandra, S.T., M.T.	204033	- Engineering Design - Optimasi Industri
18	Arum Soesanti, S.T., M.T.	207018	- Engineering Design - Optimasi Industri
19	Yessy Yuliany Khoe, S.T.	213009	- Product Design - Jewelry Design
20	Maharani Dian Permanasari, S.Ds. , M.Ds.	212027	- Desain Produk - Pengolahan Material - Industrial Design
21	Iska Dwi Athma Putri Rosyadi, S.Sn., M.Ds.	212026	- Branding Strategy - Graphic Design & Illustration
22	Joko Wiyono, S.Pd.	209101	- Agama Katolik
23	Drs. Heri Suharyanto, M.Si.	209103	- Pancasila Dan Kewarganegaraan
24	H. Sattar Ashari, SH, M.Hum.	209110	- Agama Islam
25	Pim Egbert	209105	- Agama Kristen
26	Drs. Josep Sintar	209102	- Agama Katolik
27	Drs. Wisnu Pramutanto, M.Si.	206702	- Pancasila Dan Kewarganegaraan
28	Dr. Oesman Arif, M.Pd.	209113	- Agama Khonghucu