

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu dan teknologi yang sudah begitu pesat menjadi faktor pendukung bagi terwujudnya suatu perencanaan bisnis yang matang dan mencapai visi serta misi suatu perusahaan. Sebagai negara yang sedang berkembang Indonesia memiliki sektor industri yang dijadikan suatu andalan dalam meningkatkan pendapatan negara yaitu antara lain sektor industri tekstil atau *garment* yang memberikan kontribusi cukup tinggi terhadap perkembangan perekonomian negara.

PT. Kurnia Astasurya secara resmi didirikan oleh usahawan muda pada tahun 1988 dengan hanya memiliki 10 karyawan. Sebuah gagasan, keterampilan dan kerja keras semua disatukan untuk membentuk pondasi yang kuat dalam memulai bisnis, hingga kemudia berkembang dengan memiliki mesin dan fasilitas modern, memiliki keterampilan, dan karyawan sebanyak 850 orang serta jaringan pemasaran kuat di dalam negri. Perusahaan ini berlokasi di Jalan Leuwigajah No. 66/236 Cimahi - 40532, Bandung, Jawa Barat. PT. Kurnia Astasurya merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang industri tekstil atau *garment*.

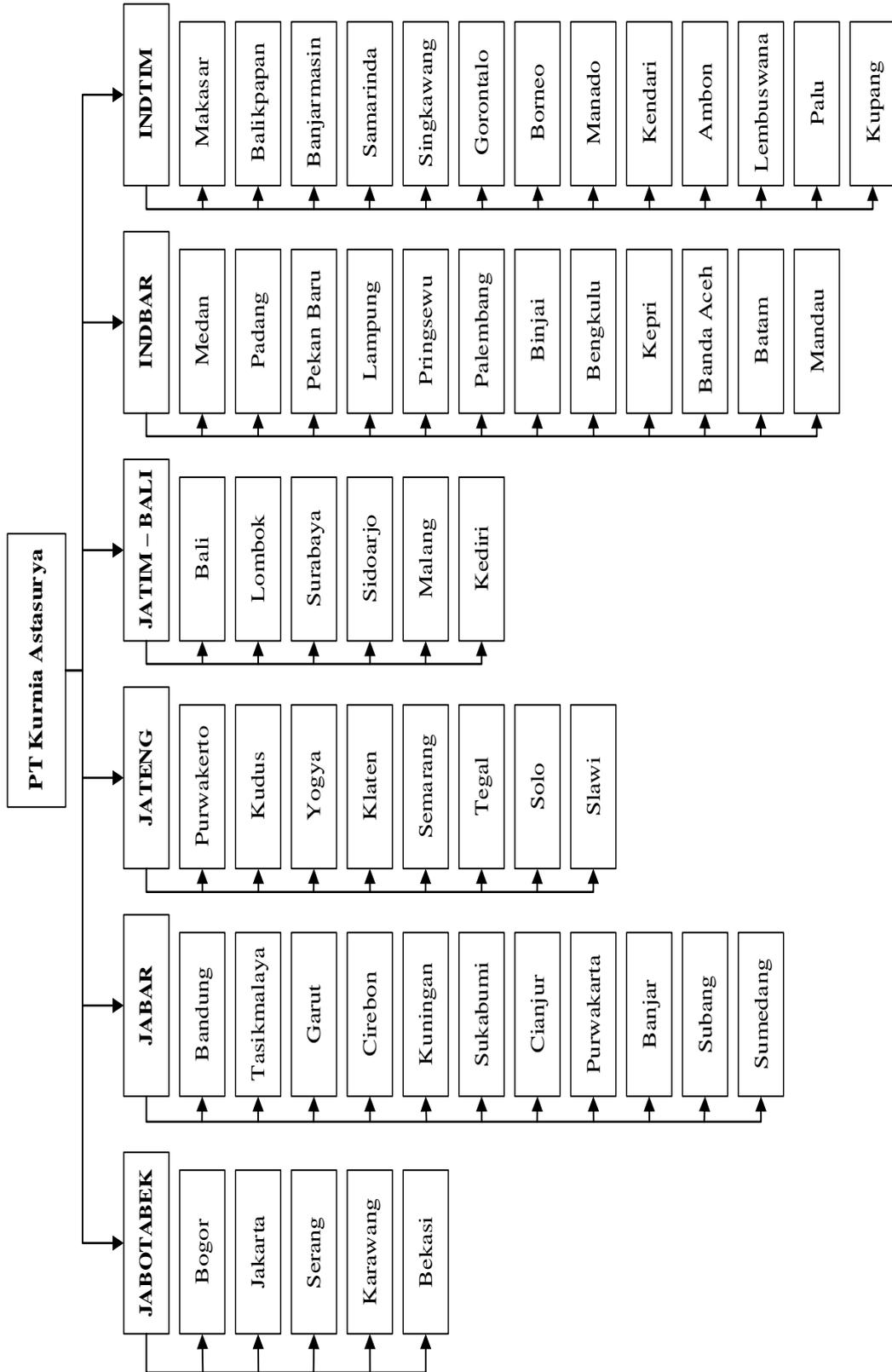
Pada saat *reguler time* pekerja PT. Kurnia Astasurya harus bekerja dengan maksimal, begitu juga pada saat dilakukannya *over time*. Hal tersebut membuat kemungkinan pekerja melakukan kesalahan menjadi lebih besar. Kesalahan ini dapat mengurangi hasil dari proses produksi karena barang *reject*, sehingga menambah biaya produksi karena barang *rework* atau bahkan tidak dapat terpenuhinya permintaan tepat pada waktunya, dan akhirnya akan merugikan perusahaan.

Dari latar belakang di atas ada yang lebih signifikan yang di alami oleh beberapa orang dibagian divisi Perancangan Baju atau sering dibilang dengan kata Desainer, yang dimana di bagian tersebut memiliki beban kerja mental yang cukup tinggi karena pekerjaan tersebut dituntut untuk selalu berfikir inovatif yang

cukup tinggi, karena ditekan owner yang dimana owner tersebut adalah atasan atau pimpinan dan ditekan juga oleh beberapa bagian lain seperti bagian pemasaran karena bagian tersebut di tuntut oleh permintaan pasar yang beragam jenis dan bentuknya, tidak hanya itu akan tetapi bagian perancangan tersebut juga dituntut agar lebih awal untuk merancang sebuah *design* baju oleh bagian produksi, dimana dibagian produksi itu harus sesuai dengan jadwal karena harus sesuai dengan permintaan pasar. Dan kadang dibagian perancangan ini juga sering kali terdapat kesulitan yaitu terjadinya peluncuran baju dengan secara tiba – tiba hal ini dikarenakan melihat pasar yang ada dilapangan terkadang yang seharusnya dijadwalkan *launching* baju tipe B akan tetapi yang ramai pasaran itu baju tipe A yang sudah *launching* sebelumnya akan tetapi *stock* habis, hari itu waktu itu pun harus dilakukan pembuatan/perancangan baju tipe A tersebut karena itu di dorong dengan permintaan pasar yang cukup tinggi,

Tidak hanya itu saja yang dibebankan atau menjadi beban seorang desainer di bagian perancangan, akan tetapi ada beberapa yang lain juga yang menjadi faktor beban kerja mental para desainer di PT Kurnia Astasurya diantaranya yaitu dengan permintaan pasar dari berbagai daerah, yang beragam jenis dan bentuknya, dan biasanya setiap daerah itu berbeda desain karena dari setiap daerah mempunyai tren atau model yang diminati di daerahnya masing – masing. Dimana desainer itu harus selalu berfikir inovatif dalam merancang suatu desain pada proses mengerjakan pekerjaannya. Dan apabila desainer itu tidak mengerjakan pekerjaan sesuai *job desk* yang diberikan oleh perusahaan maka itu berakibat fatal ke perusahaan dan kepada dirinya sendiri. Dimana kepada perusahaan itu adalah berkurangnya permintaan atau ketikpuasan pelanggan terhadap produk – produk yang ditawarkan. Dan kepada desainernya itu sendiri akan mengakibatkan pemecatan untuk dirinya.

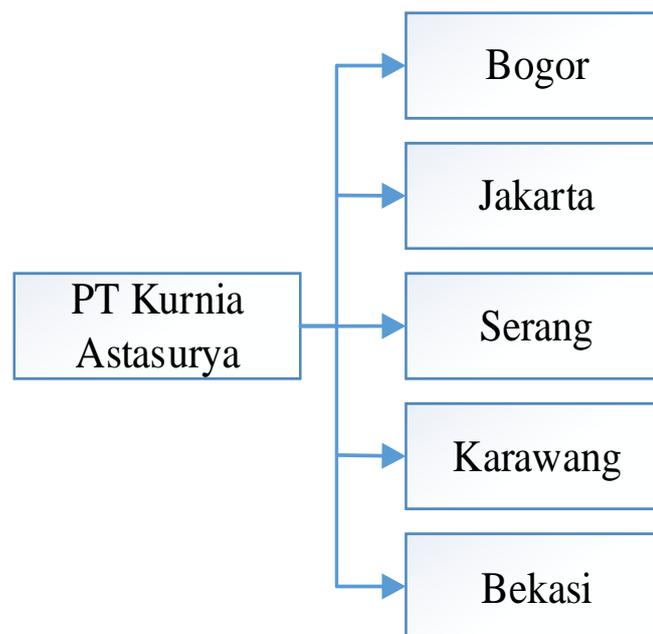
Dibawah ini adalah gambaran besar atau secara keseluruhan untuk distribusi produk ke seluruh Indonesia untuk satu periode yang harus dipenuhi permintaannya oleh perusahaan PT Kurnia Astasurya, dimana permintaan tersebut harus sesuai dengan keinginan pasar terutama dalam hal bentuk atau desain.



Gambar 1.1 Pola Distribusi produk PT Kurnia Astasurya ke Seluruh kota/kabupaten di Indonesia

Diatas atas adalah pendistribusian ke seluruh kota dan kabupaten di Indonesia, dimana disini diambil salah satu contoh stuktur distribusi dan permintaan atau *demand* dari setiap wilayah dan *counter* yang ada di daerahnya masing – masing, dari seluruh Indonesia dengan berbagai bentuk dan jenis begitu pula dengan jumlahnya, contoh daerah yang diambil sebagai sampel adalah daerah JABOTABEK dan JABAR, daerah yang dijadikan salah satu sampel sebagian dari data keseluruhan adalah kota Jakarta dan Kota Bandung :

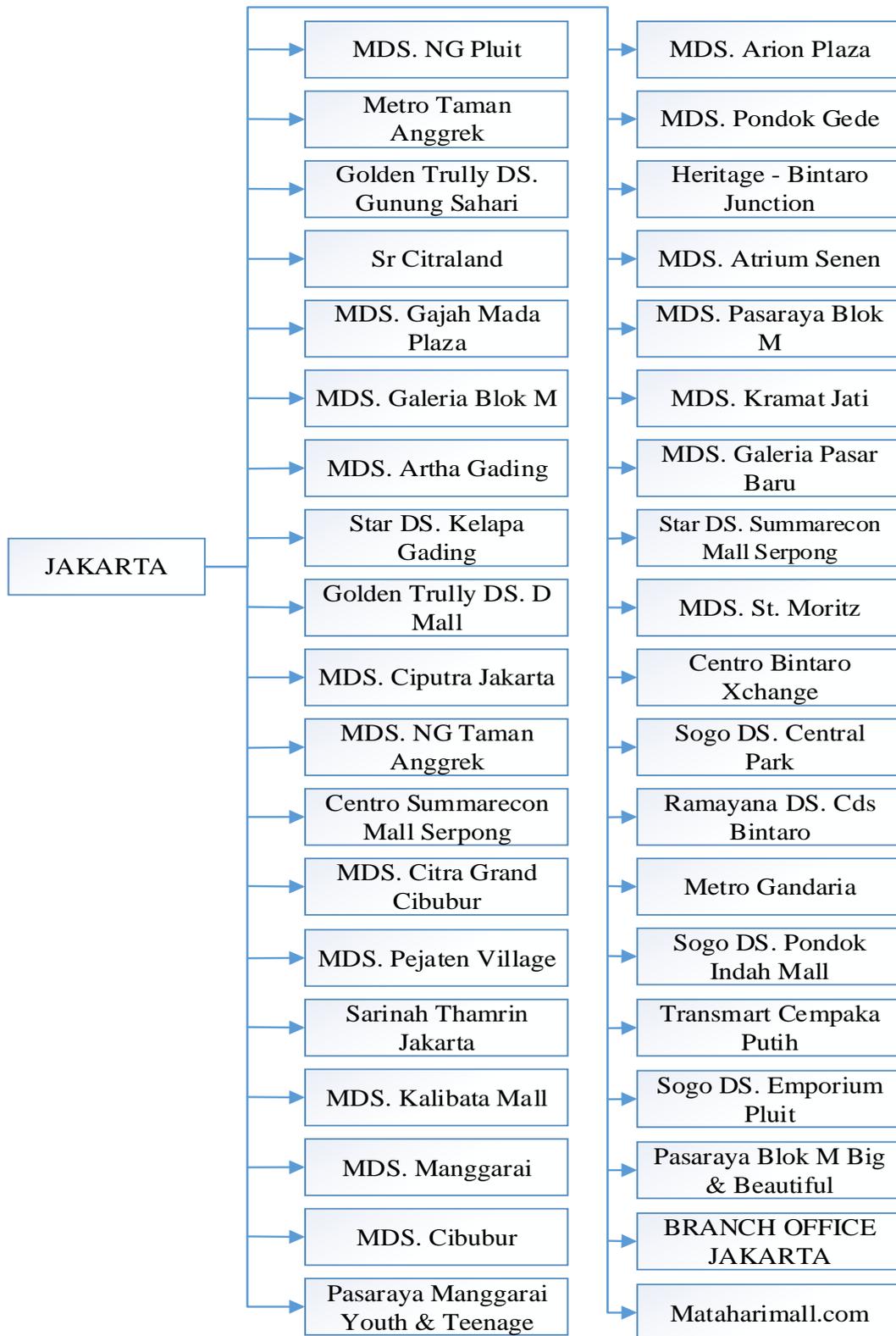
Tabel 1.2 Tabel Permintaan atau *Demand* untuk Zona JABOTABEK



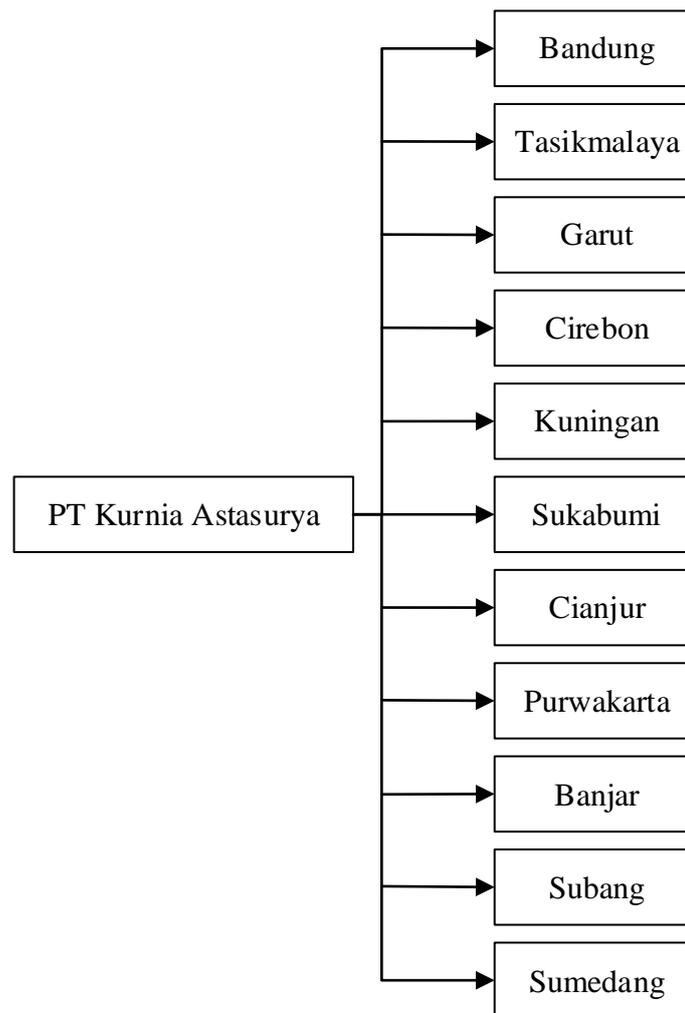
Gambar 1.2 Stuktur Distribusi Wilayah JABOTABEK

Tabel 1.1 Permintaan (GRAFHIS & SIMPLICITY) Wilayah JABOTABEK

Dacrah	NO	Store			
JABODETABEK	1	MDS. Town Square Cilandak	JABODETABEK	51	MDS. Grand Mall Bekasi
	2	MDS. Mayofield Cilegon		52	Centro Summarecon Mall Serpong
	3	MDS. Bekasi Metropolitan		53	Transmart Cempaka Putih
	4	MDS. Serang		54	MDS. Manggarai
	5	MDS. Lippo City Cikarang		55	MDS. Revo Bekasi Square
	6	MDS. Atrium Senen		56	Sogo DS. Central Park
	7	MDS. CBD Ciledug		57	MDS. Lippo Karawaci Utara
	8	Star Summarecon Bekasi		58	YDS. Dramaga
	9	MDS. Depok Town Square		59	Pasaraya Manggarai Youth & Teenage
	10	Star DS. Kelapa Gading		60	Sogo DS. Emporium Pluit
	11	MDS. Pejaten Village		61	MDS. Taman Palem
	12	MDS. Artha Gading		62	Pasaraya Blok M Big & Beautiful
	13	Centro Bintaro Xchange		63	BRANCH OFFICE JAKARTA
	14	MDS. Cibubur			
	15	YDS. Cimanggu			
	16	MDS. Arion Plaza			
	17	MDS. Kalibata Mall			
	18	MDS. NG Karawaci			
	19	Metro Taman Anggrek			
	20	Sr. Botani Square Bogor			
	21	MDS. Pondok Gede			
	22	MDS. NG Taman Anggrek			
	23	MDS. Cibinong City Mall			
	24	Golden Trully DS. Gunung Sahari			
	25	MDS. Galeria Blok M			
	26	Golden Trully DS. D Mall			
	27	YDS. Bogor Junction			
	28	R - 44/Ramayana DS. Cds Bintaro			
	29	Star DS. Summarecon Mall Serpong			
	30	MDS. Eka Lokasari			
	31	MDS. Citra Grand Cibubur			
	32	MDS. Blu Mall			
	33	Sogo DS. Alam Sutra			
	34	MDS. Galeria Pasar Baru			
	35	MDS. NG Pluit			
	36	Heritage - Bintaro Junction			
	37	MDS. Kramat Jati			
	38	MDS. Gajah Mada Plaza			
	39	MDS. Ciputra Jakarta			
	40	MDS. Festive Walk Karawang			
	41	MDS. Cimanggis Square			
	42	MDS. Karawang			
	43	Sarinah Thamrin Jakarta			
	44	Zalora			
	45	Metro Gandaria			
	46	Sogo DS. Pondok Indah Mall			
	47	Sr. Citraland			
	48	MDS. Pasaraya Blok M			
	49	MDS. St. Moritz			
	50	MDS. Metropolis Cikokol			



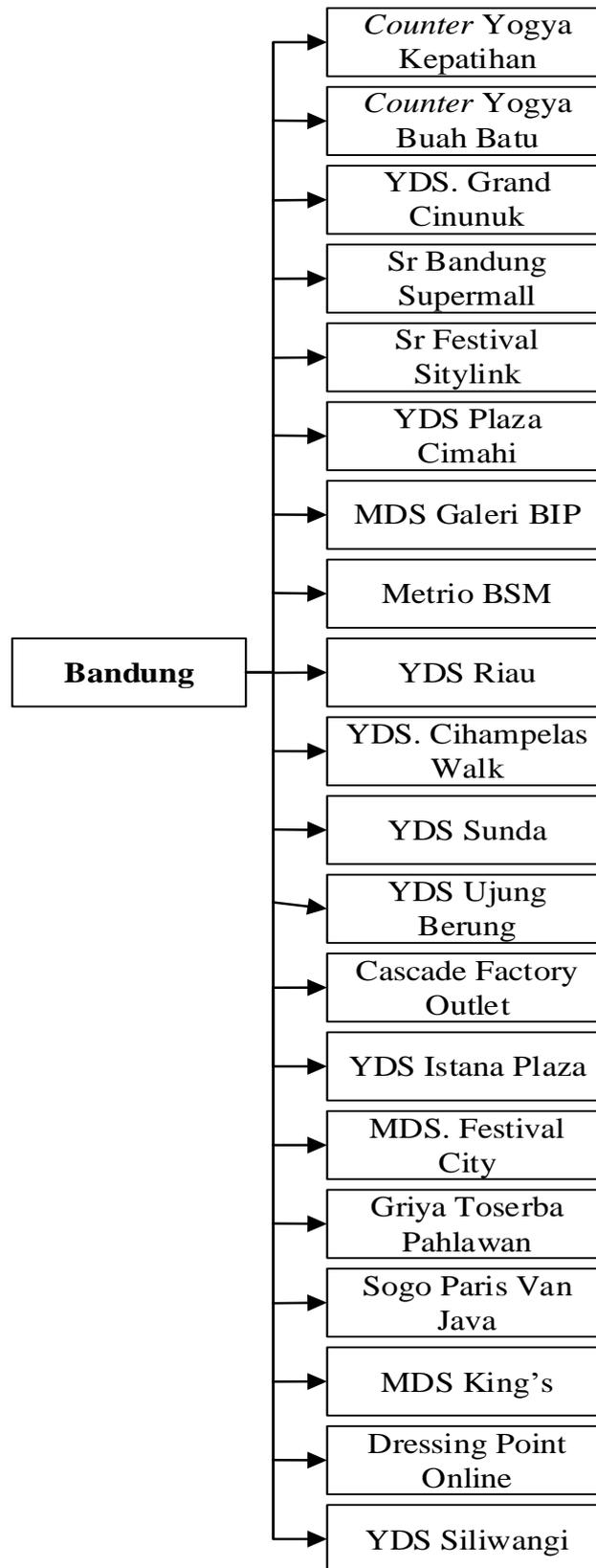
Gambar 1.3 Pola Distribusi (GRASFHIS & SIMPLICITY) Daerah Jakarta



Gambar 1.4 Gambar Stuktur Distribusi Wilayah JABAR

Tabel 1.2 Permintaan (GRAFHIS & SIMPLICITY) Wilayah JABAR

Wilayah	NO	Store
JABAR	1	YDS. Kepatihan
	2	YDS. Tasikmalaya
	3	YDS. Garut
	4	MDS. Grage Mall Cirebon
	5	Plaza Asia
	6	Griya Toserba Buah Batu
	7	YDS. Grand Cinunuk
	8	YDS. Grand Centre
	9	YDS. Cijoho Kuningan
	10	Sr. Bandung Supermall
	11	Sr. Festival Citylink
	12	YDS. Plaza Cimahi
	13	YDS. Majalengka
	14	MDS. Mayofield Sukabumi
	15	MDS. Galeria BIP
	16	Metro BSM
	17	YDS. Riau
	18	Tiara Sukabumi DS.
	19	YDS. Cihampelas Walk
	20	MDS. Cirebon Superblock
	21	YDS. Sunda
	22	YDS. Sukabumi
	23	MDS. Tasikmalaya
	24	YDS. Pamanukan
	25	YDS. Ujung Berung
	26	Cascade Factory Outlet
	27	Griya Toserba Cicalengka
	28	MDS. Istana Plaza
	29	YDS. Plaza Patrol
	30	YDS. Indramayu
	31	MDS. Festival City
	32	YDS. Cianjur
	33	Griya Toserba Pahlawan
	34	Sogo Paris Van Java
	35	Centro Grage City Mall Cirebon
	36	YDS. Purwakarta
	37	YDS. Banjar
	38	Asia Cirebon
	39	MDS. Kings
	40	YDS. Subang
	41	YDS. Sumber
	42	YDS. Jatibarang
	43	Dressing Point Online
	44	Griya Toserba Sumedang



Gambar 1.5 Stuktur Distribusi (GRASFHIS & SIMPLICITY) Daerah Bandung

Bisa kita lihat diatas dengan tingginya tingkat permintaan pasar dari setiap wilayah dan daerahnya masing – masing, dan biasanya sekali pengiriman produk ke daerah yang ada di atas itu seperti kota Jakarta yang dijadikan sampel yaitu sekisaran 5570 pcs perbulannya dengan 10 desain dimana 5 desain GRAFHIS dan 5 desain SIMPLICITY, sedangkan untuk kota Bandung sendiri itu berkisar 3267 pcs perbulannya dengan 5 desain GRAFHIS dan 5 desain SIMPLICITY, tidak hanya memikirkan tentang inovasi produk saja akan tetapi seorang desainer juga sering mendapat tekanan dari owner maka sering dilakukan *over time* di PT. Kunia Astasurya terutama pada bagian perancangan yang berujung pada seringnya karyawan melakukan kesalahan kerja, hal tersebut menurut penulis disebabkan karena tingginya beban kerja mental yang diterima oleh pekerja. Beban kerja mental yang terjadi salah satunya karena adanya tekanan, kebosanan, dan kurangnya hiburan, pekerja dalam melakukan pekerjaan yang berulang-ulang dengan waktu yang relatif panjang, ditambah ada permintaan pihak owner untuk merancang produk – produk baru yang tidak sesuai dengan rencana awal. Kemudian juga tuntutan perusahaan dalam mencapai target produksi sehingga menyebabkan berkurangnya tingkat konsentrasi kerja pekerja / desainer.

Apapun aktivitasnya pasti pekerja akan mengalami beban kerja mental dan beban kerja fisik. Beban kerja mental berkaitan dengan kebutuhan mental dan ketersediaan sumber daya otak / mental manusia yang bersangkutan. Sedangkan beban kerja fisik terjadi jika terdapat perbedaan tuntutan pekerjaan, termasuk lingkungan kerja dan kemampuan pekerja untuk memenuhi tuntutan pekerjaan fisik.

Beban kerja fisik akan lebih mudah dilihat dari keadaan fisik dibandingkan beban kerja mental, karena beban kerja mental lebih berkaitan dengan psikologis pekerja. Semakin tinggi beban kerja seorang karyawan cenderung lebih mudah melakukan kesalahan dalam bekerja. Beban kerja mental dan beban kerja fisik akan timbul salah satunya karena adanya aktivitas-aktivitas yang tidak sesuai dengan kemampuan pekerja.

Aktivitas kerja fisik adalah aktivitas yang dilakukan oleh para pekerja yang lebih banyak menyerap kemampuan fisiknya dibanding dengan kemampuan

psikisnya, dalam tubuh manusia akan terjadi perubahan konsumsi oksigen, denyut jantung, temperature tubuh, konsentrasi asam laktat dalam darah, dan peredaran udara dalam paru-paru. Kerja fisik juga mengakibatkan pengeluaran energi yang berhubungan erat dengan konsumsi energi.

Sedangkan aktivitas kerja mental (psikis) yaitu aktivitas yang memerlukan pengolahan informasi dalam otak atau kegiatan sehari-hari dan terus menerus yang dilakukan manusia dalam berpikir untuk melakukan pekerjaannya atau seluruh aktivitas yang lebih menyerap kemampuan kerja mental (psikis). Beban kerja mental yang tidak sesuai dengan kemampuan karyawan akan menimbulkan masalah sehingga berpengaruh terhadap kualitas produk yang dihasilkan dan menyebabkan penurunan produktivitas.

Dari uraian di atas penulis akan mengangkat tema pada tugas akhir ini yaitu:

“ANALISIS KOGNITIF PROFESI DESAINER DI INDUSTRI GARMENT”

(Study Kasus : Desainer di PT. KURNIA ASTASURYA)

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang mengenai beban kerja mental pegawai, maka jelas beban kerja mental yang tinggi akan mempengaruhi kinerja dari pegawai tersebut yang dapat menimbulkan seorang pekerja cenderung sering melakukan kesalahan sehingga berpengaruh terhadap kualitas produk yang dihasilkan dan menyebabkan penurunan produktivitas.

Melihat pentingnya pemenuhan produksi tepat pada waktunya dan optimalitas beban kerja, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi faktor – faktor kognitif yang mempengaruhi bagian Perancangan Baju di PT. Kurnia Astasurya?
2. Faktor beban kerja apa saja yang mempengaruhi kinerja para desainer pada bagian Perancangan Baju?
3. Bagaimana performansi para desainer pada bagian Perancangan Baju di PT. Kurnia Astasurya, apakah beban kerjanya *over load*, *medium load*, atau *lower load*?

4. Melakukan assesment beban kerja di bagian Perancangan Baju PT. Kunia Astasurya dengan menggunakan metode analisis beban kerja berdasarkan data subjektif.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui performansi pegawai dalam melakukan proses Perancangan Baju di PT Kunia Astasurya.
2. Untuk mengetahui beban kerja yang mempengaruhi kinerja karyawan pada bagian Perancangan Baju.
3. Untuk mengetahui faktor kognitif yang mempengaruhi pekerja di bagian Perancangan Baju
4. Untuk melakukan assesment beban kerja di bagian Perancangan Baju PT. Kunia Astasurya dengan menggunakan metode analisis beban kerja subjektif dengan menggunakan software SWAT (*Subjective Workload Assesment Technique*).

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah untuk memberikan rekomendasi kepada perusahaan mengenai ukuran beban kerja yang diterima oleh pegawai sehingga perusahaan dapat menyesuaikan beban pekerjaan terhadap pegawai, khususnya pada bagian Perancangan Baju dalam hal peningkatan perhatian terhadap sumber daya manusia berdasarkan pengukuran beban kerja.

1.4 Pembatasan Masalah

Dengan banyaknya masalah yang dihadapi, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar pemecahan masalah yang dilakukan secara terarah dan dapat dianalisis dengan baik. Adapun yang menjadi ruang lingkup pembahasan adalah sebagai berikut :

1. Objek penelitian dilakukan pada pekerja di bagian Perancangan Baju di PT. Kunia Astasurya.
2. Untuk menganalisis beban kerja mental pekerja, akan digunakan software SWAT.

3. Beban kerja yang diukur berdasarkan aktivitas yang dilakukan pegawai dan kondisi kerja.

Asumsi-asumsi yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Pengukuran beban kerja dilakukan kepada pekerja dibagian Perancangan Baju di PT. Kunia Astasrya.
2. Pekerja mengetahui objek yang diukur dan cara pengukurannya.

1.5 Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di PT. Kunia Astasrya, Jalan Leuwigajah No. 66/236 Cimahi, Jawa Barat, Indonesia.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam melakukan penulisan laporan Tugas akhir ini maka diperlukan suatu sistematika penulisan yang baik agar pembahasan persoalan dan penyajian hasil analisis terstruktur dengan baik dan mudah dimengerti. Maka penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dikemukakan secara garis besar isi penelitian yang berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, asumsi penelitian, lokasi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi teori-teori dan model yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas. Teori-teori tersebut berguna untuk mendukung pemecahan masalah terhadap penelitian yang sedang dilakukan.

BAB III USULAN PEMECAHAN MASALAH

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai usulan pemecahan masalah yang digunakan mulai dari penjelasan mengenai model penyelesaian

masalah yang digunakan, serta langkah-langkah yang dilakukan untuk pemecahan masalah dan *flowchart* pemecahan masalah.

BAB IV PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA

Pada bab ini berisi pengumpulan data yang diperoleh untuk pemecahan masalah. Pengolahan data, berisi model pemecahan masalah dan hasil dari pemecahan masalah

BAB V ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil analisis setelah dilakukan pengolahan data dan pembahasan lebih lanjut mengenai *output* dari pemecahan masalah.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang merupakan jawaban atas tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya. Sedangkan saran adalah berupa anjuran atau rekomendasi bagi perusahaan yang sifatnya membangun.