

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

1.1.1. Latar Belakang Pabrik Garmen

Sejarah perkembangan industri tekstil dan/atau garmen di Asia sejak 1959. Mulanya, Jepang mengekspor pakaian. Sampai suatu ketika, pada dekade 1960-an, pabrik-pabrik mereka lalu dipindahkan ke Hong Kong yang sudah tumbuh menjadi *the biggest tailor shop*.

Karena pada 1970-an biaya produksi di Hong Kong bergerak naik dengan cepat, fasilitas-fasilitas produksi kemudian dipindahkan ke Taiwan, Korea, dan RRC. Industri tekstil dan/atau garmen di RRC menjadi kuat dan semakin kuat. Sebaliknya, Taiwan dan Korea, dalam perkembangannya ternyata lebih memilih untuk berkonsentrasi pada bisnis-bisnis berteknologi tinggi dan tidak lagi memilih menjadi *supplier* pakaian.

Kekurangan kuota menjadi awal mula mengapa negara-negara produsen garmen kemudian menyebar sentra-sentra produksi garmennya ke berbagai negara di Asia. Selanjutnya, selain biaya, di sana ternyata mereka mendapatkan manfaat besar yang mungkin tidak dapat diperoleh dari belahan dunia yang lain, seperti pekerja-pekerja Asia. Ukuran jari-jari mereka, perilaku kerja yang mereka miliki, serta kemampuan mereka yang tinggi untuk mengerjakan *fine work* menjadi aset yang demikian berharga yang, sekali lagi, tidak mereka temukan di belahan bumi yang lain.

Rata-rata pekerja wanita di sana tak mampu mengerjakan *fine fabrics* atau pekerjaan menyulam. Sederhana penyebabnya. Tangan dan jari-jari mereka “terlalu besar” untuk jenis pekerjaan tersebut.

Oleh sebab-sebab di atas, muncul keyakinan bahwa industri garmen tak lagi punya tempat lain untuk berpindah. Permasalahan yang dihadapi industri garmen di negara ini minimal sama dengan persoalan yang akan dihadapi pelaku-pelakunya di Indonesia.

Peluang di Indonesia masih terbuka lebar. Kerja sama yang erat dan efektif antarcabang industri tersebut serta dukungan dari perbankan dan pemerintah akan membuat industri ini terus bersinar dan bukannya tenggelam. Kerja keras harus segera dimulai, *simply to win the race of life*.

1.1.2. Latar Belakang Proyek

Perkembangan industri garmen pada masa kini dapat tergolong sangat pesat. Hal ini dapat dilihat dari bertambahnya jumlah permintaan oleh konsumen pada perusahaan garmen. Dari sisi lain dapat kita lihat dengan banyaknya mal-mal baru yang didominasi oleh toko-toko baju, khususnya wanita.

Semakin banyaknya permintaan pasar maka akan memacu sebuah perusahaan untuk meningkatkan kinerjanya tanpa memperhitungkan akibat yang terjadi dibalik laba yang didapat. Pencemaran lingkungan, pemborosan energi, dan yang paling utama adalah kesehatan karyawannya.

Untuk hasil yang terbaik dari sebuah pekerjaan, kenyamanan bagi pekerja adalah salah satu faktor yang sangat memengaruhi hasil dari pekerjaan itu sendiri. Ditambah lagi di era yang semakin maju ini banyak mesin baru yang dapat melakukan pekerjaan yang lebih berat lagi khususnya di bidang garmen. Namun mesin-mesin tersebut juga memerlukan perhatian yang khusus. Karena kesalahan peletakan dan tata ruang akan mengakibatkan kerusakan mesin yang lain juga termasuk mesin-mesin pendukungnya serta akan mengganggu lingkungan sekitar.

Oleh karena itu disini penulis ingin memperbaiki keadaan tersebut diatas ditambah dengan penggunaan desain bangunan pabrik akan menambah nilai plus perusahaan di mata masyarakat dan rekan bisnis.

1.2. Rumusan Masalah

Pokok permasalahan disini dikaji dari permasalahan yang terdapat pada latar belakang diatas, yaitu :

- Bagaimana merancang suatu Pabrik yang tidak hanya memberikan keuntungan kepada pemilik saja namun juga kepada para pekerja dan masyarakat umum.
- Bagaimana merancang suatu pabrik dengan tata letak ruang dan sistem produksi dari awal hingga akhir, yang sesuai lebih baik.
- Bagaimana merancang bangunan pabrik dengan suasana baru yang tidak kaku dan menimbulkan perasaan yang nyaman kepada pengguna bangunan dan masyarakat serta rekan bisnis dari pemilik perusahaan.

1.3. Pengertian Judul

Pengertian dari Rumah Produksi Garmen di Gersik adalah :

Rumah Produksi :

- Rumah adalah bangunan buatan manusia yang dijadikan tempat tinggal selama periode waktu tertentu. Rumah berbentuk ruangan yang dibatasi dinding dan atap, biasanya memiliki jalan masuk berupa pintu, bisa berjendela ataupun tidak. Lantainya bisa berupa tanah, ubin, keramik, atau bahan lainnya. Rumah modern biasanya lengkap memiliki unsur-unsur ini, dan ruangan di dalamnya terbagi-bagi menjadi beberapa kamar yang berfungsi spesifik, seperti kamar tidur, kamar mandi atau WC (Mandi Cuci Kakus), ruang makan, ruang keluarga, ruang tamu, garasi, gudang, teras, dan pekarangan.
- Produksi merupakan suatu kegiatan yang dikerjakan untuk menambah nilai guna suatu benda atau menciptakan benda baru sehingga lebih bermanfaat dalam memenuhi kebutuhan. Kegiatan menambah daya guna suatu benda tanpa mengubah bentuknya dinamakan produksi jasa. Sedangkan kegiatan menambah daya guna suatu benda dengan mengubah sifat dan bentuknya dinamakan produksi barang. Produksi bertujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia untuk mencapai kemakmuran. Kemakmuran dapat tercapai jika tersedia barang dan jasa dalam jumlah yang mencukupi.

- Rumah Produksi adalah bangunan yang dimana produksi sebuah barang terjadi.

(Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 1988)

Garmen :

- merupakan jenis usaha dalam pembuatan pakaian atau kebutuhan sandang secara massal. Dalam pengerjaannya, membutuhkan pekerja yang sangat banyak dengan menggunakan mesin-mesin besar. menghasilkan produk jahitan mulai dari bahan mentah, setengah jadi, hingga produk jadi. Macam pengerjaannya meliputi pengerjaan pakaian kemeja, t-shirt, kaus kaki, dasi, dan lain sebagainya. Garmen juga memproduksi bahan mentah, bahan baku yang dipergunakan untuk produksi.

(Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 1988)

Di :

- Awalan pembentuk verba transitif pasif yang berarti : dikenai tindakan, dikenai dengan, dibuat jadi, diberi / dilumuri
- Preposisi yang digunakan sebagai : penunjuk tempat, penunjuk waktu

(Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 1988)

Gresik :

- kota Gresik. Luas wilayahnya 1.137,05 km², dan jumlah penduduknya 1.072.190 jiwa (2004). Kabupaten ini berbatasan dengan Laut Jawa di sebelah utara, Kota Surabaya di selatan, Selat Madura di timur, dan Kabupaten Lamongan di sebelah barat. Wilayah Kabupaten Gresik juga mencakup Pulau Bawean, yang berada 150 km lepas pantai Laut Jawa. Ibukota Kabupaten Gresik berada 20 km sebelah utara Kota Surabaya.

(Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 1988)

Jadi Rumah Produksi Garmen di Gresik adalah sebuah perusahaan yang yang dirancang dengan mempertimbangkan kenyamanan pekerja dan efisiensi

serta efektifitas dari bangunan. Dan diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah yang ada.

1.4. Tujuan Proyek

Tujuan utama dari proyek ini adalah membangun sebuah pabrik yang dapat memwadahi seluruh aktifitas perusahaan garmen yang meliputi produksi, pengemasan, pergudangan sampai pemasarannya, sehingga dapat mencapai tujuan-tujuan berikut :

- Mengatasi masalah kesehatan fisik pekerja yang beraktifitas di dalam pabrik.
- Menciptakan suasana yang baru dan berbeda dari sebuah pabrik, sehingga pandangan kaku dan monoton dari bangunan pabrik dapat berubah menjadi bangunan yang menarik.
- Meningkatkan efisiensi, efektifitas, dan kinerja bagi pekerja. Sehingga proses produksi dapat lebih teratur dan berkembang.

1.5. Manfaat

Fasilitas Rumah Produksi Garmen di Gresik ini diutamakan agar kinerja dari perusahaan dapat di maksimalkan namun tidak merugikan pihak pekerja dari segi kesehatan. Proyek ini juga bermanfaat membantu dalam bidang sosial masyarakat di sekitar pabrik dengan memikirkan baik buruknya lingkungan atas didirikan proyek ini.

1.5.1. Bagi pemilik:

- Sebuah pabrik yang memiliki efektivitas dan efisiensi yang maksimal, baik dalam energi maupun kinerja dari pengguna bangunan.
- Sebagai suatu prestige di mata rekan bisnis dan masyarakat.

1.5.2. Bagi pekerja :

- Memberikan sebuah tempat bekerja yang memikirkan kenyamanan dan efektifitas bagi mereka.
- Menaikan martabat sebagai karyawan sebuah pabrik.

1.5.3. Bagi masyarakat umum :

- Memberikan lapangan pekerjaan baru bagi penduduk sekitar pabrik dalam berbagai bentuk pekerjaan.
- Masyarakat mendapatkan sosial responsibility karena pendirian sebuah perusahaan pada area tersebut.

1.6. Sasaran dan Lingkup Pelayanan

1.6.1. Sasaran

Sasaran dari pembuatan pabrik ini adalah masyarakat yang ada di sekitar pabrik ini tepatnya masyarakat kota Gresik. Karena sebagian besar penduduk kota ini bekerja dalam bidang perindustrian dan tambak.

1.6.2. Lingkup Pelayanan

Lingkup skala pelayanan pabrik ini melayani semua pemesanan di wilayah Indonesia, juga pemesanan baju dari negeri tetangga. Biasanya pabrik ini membuat beberapa model dalam kuantitas yang cukup banyak dan menggunakan agen atau tenaga penyalur untuk memasarkan ke daerah-daerah berpotensi pasar.

Proyek ini diperuntukan bagi masyarakat sekitar pabrik. Khususnya bagi mereka yang memiliki keahlian di bidang garmen. Sehingga mereka dapat mendapatkan tempat bekerja yang layak dan nyaman.

Adapun fasilitas-fasilitas yang disediakan oleh proyek ini adalah :

- Fasilitas Pameran, dimana para pengunjung atau pemesan dan pembeli dapat memperoleh informasi mengenai produk dari pabrik garmen itu.
- Fasilitas Pegawai, dimana fasilitas ini diperuntukan bagi para pekerja dalam beberapa hal sebagai fasilitas pendukung kinerja, baik dalam kesehatan maupun aktivitas karyawan. Seperti adanya klinik, mushola, dan asrama yang diperuntukan bagi para karyawan yang mendapatkan shift malam dan yang berasal dari luar kota. Dan fasilitas ini dihimpun dalam satu area agar karyawan dapat merasa diperhatikan.
- Fasilitas *Production Knowledge*, fasilitas yang dibuat untuk lebih mengenal mengenai produk dan kinerja pegawai. Diperuntukan bagi para klien agar tercipta suatu kepercayaan dalam menjalin hubungan kerjasama.

1.7. Jenis kegiatan

1.7.1. Kegiatan Pola

Kegiatan pola ini adalah kegiatan menggambar diatas kain yang dilakukan untuk menentukan ukuran kain yang akan dipotong-potong menjadi bagian dari baju. Kegiatan ini dilakukan di dalam ruang tertutup seperti ruang desain.

1.7.2. Kegiatan Bordir

Kegiatan Bordir ini memerlukan ruang besar yang tertutup rapat dan ber-AC, karena mesin bordir ini berukuran cukup besar serta mengeluarkan suara yang cukup keras dan jumlahnya lebih dari satu. Kegiatan ini juga menjadi kegiatan yang dilakukan hampir 24 jam nonstop.

1.7.3. Kegiatan Menjahit

Kegiatan yang menghasilkan pakaian jadi ini membutuhkan tempat atau ruang yang tertutup serta besaran ruang yang paling besar diantara ruangan yang lain, karena jumlah mesinnya yang sangat banyak. Kegiatan ini merupakan kegiatan utama dalam pabrik garmen tersebut.

1.7.4. Kegiatan *Quality Controlling*

Kegiatan kontrol kualitas ini dilakukan di dalam ruang tertutup dimana jumlah pekerja yang beraktivitas tidak terlalu banyak. Kegiatan ini berfungsi sebagai penyeleksi barang-barang hasil produksi yang hendak dipasarkan.

1.7.5. Kegiatan Penyetrikaan dan Pengemasan

Kegiatan Penyetrikaan membutuhkan ruang tertutup dalam bangunan yang juga mempunyai penghawaan yang baik. Setelah proses penyetrikaan dilanjutkan dengan proses pengemasan yang merupakan suatu kesatuan pekerjaan *packing product*.

1.7.6. Kegiatan Penyimpanan

Kegiatan yang membutuhkan ruang tertutup dengan penyesuaian suhu dan cahaya. ruang penyimpanan ini hanya digunakan oleh sedikit pegawai.

1.7.7. Kegiatan Pemasaran

Kegiatan pemasaran ini membutuhkan ruang tertutup seperti ruang perkantoran yang berdekatan dengan ruang pameran. Kegiatan ini tidak hanya melibatkan pegawai perusahaan namun juga para pembeli.

1.7.8. Kegiatan Pendistribusian

Kegiatan Pendistribusian adalah kegiatan yang dilakukan hampir tiap hari dengan interval yang cukup besar. Dimana pendistribusian barang dari gudang mentah menuju ke setiap bagian proses produksi membutuhkan sebuah sistem untuk mempermudah kinerja dan untuk itu perlu didukung oleh besaran sirkulasi yang memadai. Karena kecepatan pencapaian akan mempengaruhi kinerja kegiatan ini. Oleh karena itu peranan peletakan zoning dan denah sangat penting.

1.8. Metode Perancangan

1.8.1. Metode Pengumpulan Data

- Studi Komparatif (*Survey*)
Studi yang dilakukan dengan cara membandingkan bangunan-bangunan sejenis yang sudah ada sebagai acuan dalam merancang.
- Studi Literatur
Studi pengumpulan data-data arsitektur dan data-data yang berkaitan dengan perusahaan garmen yang nantinya dapat digunakan sebagai standar dalam menentukan besaran dan aturan-aturan bangunan, yang dapat diperoleh melalui buku-buku kepustakaan, internet, surat kabar, majalah, serta jurnal-jurnal.
- Studi Lapangan
Studi ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data langsung ke tempat studi baik itu berupa pengukuran, material, sampai aktifitas pengguna bangunan yang nantinya merupakan perkembangan dari studi yang telah dilakukan.
- Wawancara
Pengumpulan data melalui tanya jawab langsung kepada sumber yang berhubungan dengan perencanaan dan aktifitas proyek. Baik dalam masalah yang dihadapi dalam beraktifitas sampai pandangan masyarakat sekitar tentang bangunan pabrik tersebut.

1.8.2. Metode Analisis

- Data-data teori standar ergonomi mengenai studi ruang gerak pekerja serta kenyamanannya yang diperoleh melalui studi literatur, dianalisis secara keseluruhan dan hasil analisis tersebut digunakan sebagai landasan teori dalam perancangan.
- Data-data Besaran ruang-ruang pabrik, ukuran mesin, dan perilaku pekerja dalam beraktivitas yang diperoleh dari studi *survey* dan wawancara dianalisis secara keseluruhan kemudian hasil analisis tersebut digunakan dalam perencanaan bangunan baik dalam penataan sirkulasi maupun sistem kerja yang ada.

- Analisis Tapak
Data-data lokasi tapak beserta lingkungan sekitarnya, yang diperoleh melalui survei lapangan dan wawancara, dianalisis dengan mencari potensi-potensi yang dapat dimanfaatkan dan juga permasalahan-permasalahan yang harus dipecahkan melalui perancangan bangunan tersebut.
- Mengintegrasikan semua data yang sudah diolah diatas menjadi sebuah desain bangunan yang dapat mengatasi masalah-masalah yang terjadi.

1.9. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir ini merupakan tahapan yang dilakukan dalam perancangan yang nantinya menjadi dasar pemikiran disain proyek ini. Baik secara aplikasi maupun sistem-sistem yang digunakan.

Diagram 1 Kerangka Berpikir



