

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia mempunyai SDA (sumber daya alam) maupun hewani dan sangatlah melimpah sehingga dapat diolah sedemikian rupa salah satunya menjadi sebuah kerajinan tangan. Bahan dari hewani merupakan salah satu bahan dasar dalam membuat sebuah kerajinan tangan.

UKM Roosman *Leather* adalah salah satu kelompok industri kerajinan yang memanfaatkan kulit hewan sapi dan kerbau sebagai bahan baku kerajinan tangan. UKM ini terletak di Desa Kerajinan Kulit Manding, Kecamatan Bantul. UKM Roosman *Leather* menghasilkan beberapa produk seperti : tas, dompet, gantungan kunci, gantungan *id card*, perlak masak. UKM ini memiliki 9 pekerja yang terdiri dari berbagai departemen, yaitu departemen pewarnaan kulit, pembuat pola gambar, pemotongan, penjahitan atau pengeleman, penyatuan pola dan *packing*. Setiap departemen yang ada proses pengerjaannya tidak tetap atau berpindah-pindah dan hanya dilakukan di lantai dengan stasiun kerja atau fasilitas seadanya. UKM ini menggunakan tempat tinggal sekaligus sebagai tempat produksi dan toko.

Informasi terkait dengan UKM dilakukan melalui wawancara dan pengamatan langsung. Proses pemesanan bahan baku, pemesanan produk, pembuatan produk hingga produk sudah sampai ke tangan konsumen. Wawancara yang dilakukan meliputi bahan baku diperoleh dari mana dan berapa lama pesanan bahan baku diterima, terkait penentuan vendor beserta kelebihan dan kekurangan vendor. Proses pemesanan produk dari desain dan perkiraan waktu penyelesaian, kendala apa saja yang dapat terjadi pada saat proses pembuatan produk apakah pesanan selalu *on time* atau terjadi keterlambatan, pekerja merasa nyaman atau tidak pada saat bekerja hingga terkait produktivitas pekerja hingga pembuangan limbah sisa kulit yang tidak terpakai.

Wawancara dan pengamatan langsung dengan pemilik dan pekerja ditemukan adanya permasalahan yaitu pernah terjadi penolakan desain produk karena yang disetujui terbatas, UKM hanya menerima desain yang simple. UKM hanya menerima desain yang sebelumnya sudah pernah dibuat saja jika konsumen meminta desain khususnya fitur yg unik yg terdapat didalam tas seperti banyak

kantong dan ada hiasan gantungan di tas UKM tidak bisa membuatnya. Hal ini dapat mempengaruhi omset dan minat konsumen untuk membuat desain tas kulit yang unik dan UKM tidak berkembang dalam hal desain.

Penataan tata ruang (*layout*) dilantai produksi tidak tertata dengan baik sehingga pekerja melakukan pekerjaan berpindah-pindah setiap harinya karena tidak adanya layout yang pasti untuk penempatan setiap departemen. Pekerja juga tidak menerapkan alur produksi yang baik untuk mengurangi gerakan bolak-balik yang seharusnya tidak terjadi yang akan mengakibatkan pemborosan waktu produksi. Ditemukan limbah kulit sisa pakai yang tidak langsung dibuang hanya ditaruh di dekat area kerja serta material serta alat-alat pendukung kerja tidak tertata dengan baik jika sudah selesai dipakai tidak dikembalikan pada tempatnya sehingga jika ada pekerja yang membutuhkan alat tersebut cukup memakan waktu untuk mengambilnya.

Pekerja sering mengeluh kram dibagian kaki, nyeri pada pinggang, punggung, bahu hingga tekuk kepala yang mengakibatkan pekerja tidak nyaman pada saat kerja, keluhan ini dinamakan *moskuloskeletal disorder*. Hal ini terjadi karena pada proses produksi dilakukan dilantai tanpa adanya meja dan kursi.

Di UKM belum ada SOP (*Standard Operation Procedure*) yang mengatur mengenai bagan alir proses produksi dari pembuatan desain hingga finishing. Selama ini pekerja melakukan setiap proses pengerjaan berdasarkan kebiasaan-kebiasan yang sudah dilakukan sebelumnya.

Permasalahan yang sudah disebutkan diatas dapat dipilih salah satu yang menjadi fokus permasalahan untuk dilakukan perbaikan, yang dipilih yaitu permasalahan keluhan *moskuloskeletal* yang dialami pekerja yang muncul karena proses pembuatan produk dilakukan di lantai tanpa adanya bantuan fasilitas yang seharusnya.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan mengenai latar belakang yang terjadi pada UKM Roosman, permasalahan yang dipilih menjadi fokus utama yaitu bagaimana pekerja terhindar dari keluhan kram dan nyeri di bagian tubuh tertentu bahkan cidera dan menciptakan suasana nyaman pada saat bekerja.

1.3. Tujuan Masalah

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah memperbaiki permasalahan keluhan muskuloskeletal yang dialami pekerja dengan membuat usulan perbaikan stasiun kerja dengan tolak ukur data antropometri pekerja sehingga menciptakan stasiun kerja yang ergonomis.

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah adalah usaha untuk membatasi masalah agar penelitian dapat lebih terfokus dan terarah pada tujuan utamanya, maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini antara lain:

- a. Penelitian dilakukan mulai pada tahun 2019- 2022.
- b. Pemilik UKM tidak berkenan jika ada perubahan SOP.
- c. Pemilik UKM tidak menambah jumlah pekerja.
- d. Penulis hanya mengamati pada proses pembuatan produk gantungan kunci.