



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Negara Republik Indonesia
2019

Mengenal Industri Garment

Dadang Wahyudin, S.Pd.



Bahan Ajar

1

BAHAN AJAR 1

MENGENAL

INDUSTRI



Penulis:

Dadang Wahyudin, S.Pd.

Desain dan Layout:

Tio Reza Kasiwi

Diterbitkan oleh:

PP PAUD dan Dikmas Jawa Barat

Jl. Jayagiri no. 63 Lembang

Kabupaten Bandung Barat 40391



KATA PENGANTAR

Tujuan dari disusunnya Bahan Ajar 1 Mengenal Industri *Garment* pada kegiatan pembelajaran dalam Model Kurikulum Kursus Dan Pelatihan Operator Mesin Jahit Industri *Garment* (Mengacu Pada Kurikulum Kursus dan Pelatihan Tata Busana Jenjang II dan III Berbasis KKNi dan Keputusan Menteri Ketenagakerjaan RI Nomor 305 Tahun 2015 tentang SKKNI Kategori Industri Pengolahan Golongan Pokok Industri Pakaian Jadi Bidang Produksi Pakaian Jadi Massal). Pembelajaran yang dilaksanakan merupakan rangkaian ujicoba konseptual dan operasional, dengan menggunakan bahan ajar yang diharapkan dijadikan pedoman bagi instruktur dan peserta dalam memahami materi, khususnya materi yang telah diselaraskan dengan kebutuhan peserta untuk masuk ke Dunia Industri yang sesungguhnya.

Bahan ajar ini dapat digunakan sebagai pedoman untuk mengimplementasikan Kurikulum yang telah diselaraskan dengan kebutuhan DUDI, sehingga dapat meningkatkan kompetensi dan karakter peserta didik.

Bandung Barat, November 2019
Kepala,


Dr. Drs. H. Bambang Winarji, M.Pd.
NIP 196101261988031002



DAFTAR ISI DAN GAMBAR

	Halaman
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi dan Gambar	v
PENDAHULUAN	1
1. Petunjuk Penggunaan Modul	1
2. Tujuan Umum	1
3. Manfaat Mempelajari Modul	2
KEGIATAN BELAJAR 1	2
Pengetahuan Industri <i>Garment</i> dan Tahapan Produksi di <i>Garment</i>	
1. Pengertian <i>Garment</i>	3
2. Peluang Industri Fashion (Konfeksi versus <i>Garment</i>)	4
3. Proses Awal Produksi	6
KEGIATAN BELAJAR 2	
Peristilahan dalam Industri <i>Garment</i>	12
Daftar Pustaka	15
Gambar 1.1 Industri <i>Garment</i>	3



PENDAHULUAN

1. Petunjuk penggunaan Modul

Modul ini akan anda pahami dengan optimal, apabila anda bersungguh-sungguh dalam mempelajari isinya, sekaligus mencoba untuk mempraktekkannya. Untuk mencapai hal tersebut, ada beberapa hal penting yang harus anda perhatikan, yaitu:

- a. Baca dan pahami secara mendalam tujuan yang harus dicapai setelah melakukan pembelajaran;
- b. Bacalah uraian materi secara seksama dan berurutan;
- c. Jangan berpindah ke materi berikutnya sebelum materi awal dapat dipahami dengan baik;
- d. Carilah sumber atau bacaan lain yang relevan untuk menunjang pemahaman dan wawasan tentang materi yang sedang anda pelajari;
- e. Kerjakan soal evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman dan keterampilan sebagai hasil pembelajaran.

2. Tujuan Umum

Setelah mempelajari modul ini peserta diharapkan mampu:

- a. Menenal Industri *Garment*
- b. Peristilahan dalam Industri *Garment*



- c. Mesin Industri *Garment*
- d. Kesehatan Keselamatan Kerja (K3)

3. Manfaat Mempelajari Modul

Setelah membaca kegiatan belajar pada modul 1 peserta diharapkan mempunyai pengetahuan yang cukup tentang industri *garment*, khususnya bagi peserta yang telah lulus dan akan langsung bekerja di *garment*.

KEGIATAN BELAJAR 1

Pengetahuan Industri *Garment* dan Tahapan Produksi di *Garment*

1. Pengertian *Garment*

Industri *garment* adalah industri hasil produk tekstil atau industri yang memproduksi pakaian jadi dan perlengkapan pakaian. Yang dimaksud dengan pakaian jadi adalah segala macam pakaian dari bahan tekstil untuk laki-laki, wanita, anak-anak dan bayi. Bahan bakunya adalah kain tenun atau rajutan, dan produknya antara lain berupa kemeja (*shirts*), blus (*blouses*), rok (*skirts*), kaos (*t-shirts*, *polo shirts*, *sport wear*) dan lain-



Gambar 1.1. Industri *garment*

lain. Industri tersebut merupakan penyumbang devisa terbesar bagi negara setelah minyak dan gas bumi (migas). Di pasar Internasional, produk *garment* Indonesia telah memiliki posisi yang cukup bagus dengan pangsa antara 3% sampai 4% dari total ekspor dunia.

Industri *garment* sudah sangat jauh berkembang, biasanya menggunakan tenaga manusia untuk menghasilkan sesuatu produk, bahkan sekarang sudah menggunakan teknologi dan mesin-mesin yang canggih. Dalam hal ini industri besarlah yang biasa menggunakan teknologi dan mesin-mesin dalam jumlah yang besar pula, guna membantu manusia menghasilkan produk yang lebih banyak. Walaupun sudah menggunakan teknologi dan mesin-mesin yang canggih, industri *garment* tetap membutuhkan pekerja yang sangat banyak dengan berbagai talenta dan kemampuan agar hasil produknya sesuai dengan yang diinginkan oleh konsumen dan market.

2. Peluang Industri Fashion (Konfeksi versus *Garment*)

Pakaian merupakan kebutuhan dasar manusia (*basic need*) yang tidak dapat dipungkiri keberadaanya di



dunia ini, karenanya peluang usaha di bidang kebutuhan sandang tersebut memang tiada hentinya. Kali ini kita akan mencoba membahas tentang perbedaan antara konfeksi dan *garment* dari segi proses pengerjaan produksi.

Dalam proses pengerjaan manufaktur *garment*, ada istilah yang disebut CMT (cut, make, trim). Cut adalah proses pemotongan bahan baku pakaian. Kemudian make adalah proses pengerjaan bahan baku hinggamenghasilkan sebuah produk busana. Kemudian yang terakhir adalah proses trim yaitu proses finishing untuk merapikan pakaian jadi dari sisa-sisa jahitan yang kurang rapi atau benang yang masih tertinggal di dalam pakaian tersebut. Ketiga proses inilah yang lazim dikerjakan oleh industri garmen dan konfeksi. Meskipun proses CMT ini dilakukan baik pada industri *garment* maupun pada industri konfeksi, namun proses pengerjaannya dapat dibedakan.

Pada ruang lingkup industri *garment* di mana manajemen usaha telah terkoordinir dengan baik, kuantitas peralatan yang digunakan pun sudah

barang tentu dalam jumlah yang banyak, sedangkan pada bidang konfeksi terkadang peralatan yang digunakan terbatas dan dalam kuantitas yang sedikit. Pada proses pengerjaan CMT, masing-masing pekerja/operator jahit pada sektor usaha konfeksi biasanya mengerjakan langsung semua proses ini dari mulai memotong hingga merapikan pakaian jadi. berbeda dengan Industri *garment* di mana pada pengerjaan suatu produk busana dikerjakan berdasarkan proses secara *step by step*. Misalnya sebuah Industri *garment* memproduksi pakaian kaos. maka tiap pekerja akan melakukan tugas yang seragam dari mulai menjadi rangka pakaian, kemudian bila potongan lengan sudah terbentuk maka masing-masing pekerja akan serentak melakukan proses penyambungan antara lengan dan badan pakaian, demikian seterusnya hingga proses *finishing*.

3. Proses Awal Produksi

Proses produksi *garment* dimulai dari diterimanya *order* dari *buyer* yang dilanjutkan dengan pembuatan disain serta pembelian bahan baku. Proses awal sebelum produksi dapat diuraikan sebagai berikut:



a) Tahap Persiapan

ORDER : Proses pertama dalam alur produksi *garment* adalah penerimaan *order*. Bentuk *order* yang datang dari *buyer* biasanya berbentuk *work sheet* yang di dalamnya terdapat bentuk, ukuran termasuk toleransinya, jumlah dan bentuk pakaian yang dipesan.

SAMPLE : Bagian ini bertugas menterjemahkan pesanan *buyer* seperti membuat pola sesuai dengan yang diminta *buyer*, sampai dengan membuat contoh pakaian yang akan diproduksi

PEMBELIAN KAIN: Setelah sampel disetujui maka perusahaan akan berbelanja bahan baku kain yang akan digunakan. Sistem pembelian biasanya berdasarkan panjang kain sehingga meskipun kain dari supplier berbentuk roll atau gulungan, panjang keseluruhan kain adalah sesuai dengan pesanan.

PEMERIKSAAN KAIN: Pemeriksaan kain dilakukan dengan menggunakan mesin inspeksi



untuk melihat apakah terdapat cacat yang terdapat pada bahan baku kain.

b) Tahap Produksi

Setelah melalui tahap persiapan maka dimulailah proses produksi *garment*. Proses produksi dimulai dari pemotongan kain, penjahitan dan *finishing*. Pemotongan kain dilakukan dalam beberapa tahap, demikian pula untuk proses penjahitan dan *finishing*. Lebih jelasnya dapat dilihat pada uraian berikut :

MARKING: Tahap pertama dalam proses pemotongan (*cutting*) adalah pembuatan *marker*. *Marker* adalah kertas panjang yang di dalamnya terdapat pola-pola yang disusun sedemikian rupa sehingga didapat penggunaan bahan sehemat mungkin. Penggunaan teknologi komputer untuk menyusun *marker* akan meningkatkan efisiensi penggunaan bahan baku.

SPREADING: Setelah pembuatan marking, maka tahap berikutnya adalah pembentangan kain (*spreading*). Kain bahan baku diangkat dan



diletakkan di atas penyangga yang ada pada meja *spreading* dan siap digelar. Di atas meja tersebut dihamparkan kertas yang panjang dan lebarnya sesuai dengan panjang-lebar *marker*. Kain kemudian diratakan dan di atasnya diletakkan *marker*.

CUTTING: Setelah *marker* diletakkan di atas tumpukan kain yang digelar maka kain siap dipotong. Proses pemotongan kain bisa dilakukan dalam beberapa tahap. Pada pemotongan pertama, yang dilakukan adalah pemotongan komponen-komponen besar dan juga komponen kecil yang masih berkelompok. Pemotongan dilakukan menggunakan mesin potong vertikal (*vertical knife*). Sebagai kelanjutan pemotongan pertama, dilakukan pemotongan kedua, yakni pemotongan komponen kecil (atau pemotongan komponen besar dan kecil untuk kain bermotif) dengan menggunakan *band knife*.

BUNDLING: Pembundelan adalah menyatukan komponen-komponen pola yang telah dipotong



sesuai dengan operasi penjahitannya (misalnya, untuk *body*, berarti terdiri dari *body front*, *back*, *yoke* dan juga *centerline* dalam satu bundel). Pada tiap bundelan ini disertakan tiket yang berisi informasi: banyaknya komponen yang harus dibundel, *job order*, ukuran dan jenis komponen yang dibundel.

FUSING: Untuk komponen-komponen kecil seperti *collar*, *bancollar*, *cuff* dan juga *centerline*, sebelum dijahit harus diberi *lining* terlebih dahulu. Setelah komponen-komponen tersebut dibundel maka dibawa ke bagian *fusing* untuk merekatkan *lining*. Sebelum dimasukkan ke dalam mesin *fuse*, komponen dan *lining* disolder terlebih dahulu agar pada waktu *fuse liningnya* tidak bergeser.

Untuk memiliki sebuah Pabrik *garment* pastilah menjadi impian bagi para pengusaha yang masih bergerak dalam sektor konfeksi. Namun untuk mencapai ke arah sana tentunya dibutuhkan waktu, usaha, modal serta visi yang kuat untuk dapat mengembangkan sebuah konfeksi hingga mencapai taraf menjadi sebuah Industri

Garment. Seperti yang selalu dikatakan dalam petuah lama "*Big things come from little things*" .

KEGIATAN BELAJAR 2

Peristilahan dalam Industri *Garment*

Ketika masuk ke industri garmen, tenaga kerja harus mengenal istilah yang biasa digunakan sehari-hari dalam proses bekerja. Istilah tersebut memudahkan saat kita berkomunikasi, dibawah ini merupakan beberapa contoh istilah yang sering digunakan saat bekerja di *garment* diambil dari <http://web.garmentedutech.com/>:

1. *Loading* komponen: Pengiriman komponen dari department cutting
2. PPM: *Pre Production Meeting*, pertemuan membahas style/model *garment* yang akan di produksi
3. *Sealed sample/ approved sample/red tag/green tag: sample* (contoh) yang sudah disetujui oleh buyer sebagai acuan produksi
4. Proses *Lay Out*: Proses permulaan *style* yang baru berjalan, pimpinan departemen *sewing* akan menyiapkan segala sesuatu dari awal hingga akhir produksi, termasuk peralatan, bahan/ material, penempatan orang dan perlengkapan lainnya.
5. S/N (*Single Needle*): Jarum satu
6. D/N (*Single Needle*): Jarum Dua
7. *Overlock*: Mesin Obras

8. *Traffic Light System*: sistem kontrol kualitas proses jahit dengan cara pemberian warna-warna tertentu seperti konsep lampu lalu lintas.
 - a. Kuning jika tidak ditemukan *defect*
 - b. Hijau jika ditemukan 1 *defect*
 - c. Merah dan hitam jika ditemukan lebih dari 1 *defect*
9. *Mock up*: hasil jahitan sebagai contoh yang harus diikuti
10. *Endline inspection*: pengecekan *garment* setelah selesai proses jahit
11. *Fitting*; *garment*/produk dikenakan pada *dummy*/boneka/*mannequin*/ model
12. *RFT System*: sistem kontrol produk jadi setelah proses jahit dengan cara menghitung produk yang lolos QC dan produk yang telah diperbaiki .
13. *Clock wise System*: sistem pengecekan produk menggunakan konsep inspeksi searah jarum jam
14. *Line balancing*: proses menyelaraskan/ menyeimbangkan langkah sewing dengan menggunakan *takt time*, jumlah pc, dan lain sebagainya
15. *Time check*: pengambilan data kemampuan jahit masing-masing operator
16. *SAM/SMV*: kemampuan menyelesaikan proses kerja dihitung dalam satuan menit

17. Target produksi : jumlah yang harus diselesaikan dalam *cycle* tertentu
18. *1 cycle*: 1 siklus produksi pengambilan *quantity*, bisa per jam, per 25 menit sesuai dengan kebijakan manajemen
19. *Critical proses*: proses yang harus diperhatikan lebih dibandingkan dengan proses yang lain di sewing line
20. *Skill matrix*: matrikulasi kemampuan masing-masing operator berdasarkan keahliannya
21. LKH: lembar kerja harian (laporan harian berisi jumlah yang dihasilkan perjamnya)
22. *Bobbin case*: skoci tempat benang bawah
23. *Oil leaking test*: tes kebocoran mesin jahit

DAFTAR PUSTAKA

- <http://web.garmentedutech.com/>:
- Modul Menjahit LKP Karya Mandiri
- Modul Menjahit LKP Dressmaking

PP PAUD dan Dikmas Jawa Barat
Jalan Jayagiri No 63 Jayagiri Lembang
Kabupaten Bandung Barat 40391
Telepon (022) 2786017 Faksimile (022) 2787474
surel: pauddikmasjabar@kemdikbud.go.id