

## STUDI PRESTASI KERJA DAN BIAYA PENYARADAN DENGAN SISTEM ONGKAK

(Studi Kasus di Hak Pengusahaan Hutan Tanaman Industri PT. Arara Abadi Riau)

Oleh:

Syobri Roza Harson<sup>1</sup>  
Haryanto<sup>2</sup>

### INTISARI

Penelitian mengenai prestasi kerja dan biaya penyaradan kayu dengan sistem ongkak ini dilakukan di Hak Pengusahaan Hutan Tanaman Industri (HPHTI) PT. Arara Abadi Propinsi Riau, Distrik Siak, Resor Barbari, Sub Resor Tonggak pada bulan April 2003. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui elemen kerja, prestasi kerja dan biaya penyaradan kayu dengan sistem ongkak. Sasaran penelitian ini adalah memperoleh informasi teknis dan ekonomis mengenai penyaradan kayu dengan sistem ongkak.

Data yang dikumpulkan meliputi: data primer (volume kayu yang di sarad, jarak sarad, waktu kerja penyaradan) dan data sekunder (data lokasi, upah tenaga kerja dan premi ketua regu, upah minimum propinsi, jumlah hari kerja dan biaya peralatan penyaradan). Perhitungan prestasi kerja penyaradan diawali dengan melakukan perhitungan waktu terseleksi, waktu normal dan waktu strandar serta menentukan *rating factor* dan faktor *allowance*.

Hasil pengukuran dan perhitungan diperoleh volume kayu yang di sarad rata-rata 0,407 m<sup>3</sup>/trip dengan jarak sarad rata-rata 193 meter. Waktu standar penyaradan dari masing-masing regu kerja adalah: regu A (18,18 menit/trip), regu B (15,51 menit/trip) dan regu C (19,75 menit/trip) dengan rata-rata 17,81 menit/trip. Prestasi kerja penyaradan yang dihasilkan oleh regu A (1,472 m<sup>3</sup>/jam), regu B (1,617 m<sup>3</sup>/jam) dan regu C (1,088 m<sup>3</sup>/jam) dengan rata-rata 1,392 m<sup>3</sup>/jam. Biaya penyaradan rata-rata Rp 23.808,07/m<sup>3</sup> dengan standar upah Rp 20.000/m<sup>3</sup>.

**Kata kunci:** Prestasi kerja, biaya, penyaradan kayu, ongkak.

<sup>1</sup> Mahasiswa Fakultas Kehutanan Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, NIM: 99/126237/KT/04208

<sup>2</sup> Staf Pengajar Jurusan Manajemen Hutan Fakultas Kehutanan Universitas Gadjah Mada Yogyakarta