BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Penelitian

Indonesia adalah negara yang menjunjung tinggi persamaan hak dan kewajiban bagi seluruh warganya. Namun, dalam kenyataannya menurut (Ananda, 2024), para penyandang disabilitas seringkali menghadapi hambatan dalam mendapatkan kesempatan yang setara untuk berpartisipasi dalam kehidupan sosial dan ekonomi. Penyandang disabilitas sendiri adalah individu dengan keterbatasan fisik, mental, atau sensorik, seperti gangguan penglihatan, pendengaran, atau bicara, yang dapat membatasi kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar, karena kondisi tersebut seringkali mereka mendapatkan dampak psikologis, seperti rendahnya rasa percaya diri dan kesulitan dalam menjalani kehidupan sehari-hari (Ananda, 2024).

Melihat fenomena tersebut, adanya aktivitas pemberdayaan penyandang disabilitas menjadi hal yang sangat penting untuk membantu mereka dalam mengembangkan keterampilan, meningkatkan kemandirian, serta berpartisipasi aktif dalam berbagai sektor, termasuk industri kreatif (Apriliani, 2024). Contoh nyata dari upaya tersebut adalah, Griya Harapan Difabel (GHD) yang terletak di Provinsi Jawa Barat, berperan penting dalam memberikan pelatihan keterampilan kepada penyandang disabilitas. Beberapa program unggulan GHD adalah pelatihan dalam mendesain dan membuat kain batik pada kelas batik dan pembuatan produk *merchandise* pada kelas *handycraft*. Keunggulan hasil karya anak-anak kelas *handycraft* dari GHD adalah bisa menghasilkan berbagai macam produk seperti tas, dompet, sandal, tempat tisu, dan aksesoris dengan menggunakan material utama kain batik karya anak-anak kelas batik sebagai identitas GHD.

Dari hasil wawancara bersama Ibu Nila sebagai instruktur kelas *handycraft* GHD 2025, bahwa teknik sulam termasuk teknik yang paling mudah dikerjakan oleh anak kelas *handycraft* dalam membuat produk *merchandise* tetapi kurangnya eksplorasi visual dekoratif pada teknik sulam di kelas *handycraft* GHD. Beliau juga menyebutkan bahwa tujuan mereka adalah untuk memperluas target pasar GHD. Salah satu contoh produk *merchandise* dari komunitas difabel (Difabelzone Indonesia) yang berlokasi di Bandung. Komunitas ini telah berhasil memasarkan berbagai produknya hingga ke pasar internasional, Suhartono menjelaskan bahwa mereka lebih sering mengerjakan pesanan seperti, batik tulis, sajadah, totebag, tempat tisu, pakaian, dan dompet, dengan

totebag dan dompet sebagai produk yang paling banyak diminati (Pertana, 2024). Selain itu, menurut (Data Indonesia, 2022), totebag adalah produk *merchandise* yang sedang ramai diperbincangkan di berbagai kalangan anak muda dan pekerja kantoran.

Berdasarkan fenomena, data, dan potensi tersebut peneliti melihat bahwa produk *merchandise* berupa totebag dapat memenuhi tujuan untuk memperluas target pasar GHD. Selain itu, dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti menemukan bahwa penerapan teknik sulam merupakan teknik yang paling mudah diterapkan. Penggunaan bahan kanvas juga dianggap sesuai karena telah beberapa kali digunakan anak-anak kelas *handycraft*, dan dipadukan dengan kain batik GHD sebagai identitas, Dengan demikian produk *merchandise* totebag merupakan kombinasi yang tepat untuk mencapai tujuan yang ada.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disimpulkan identifikasi masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Diperlukan pengembangan visual dekoratif pada teknik sulam di kelas *handycraft* GHD.
2. Dibutuhkan produk *merchandise* yang dapat menjangkau pasar yang lebih luas di kalangan remaja.

I.3 Rumusan Masalah

Adapun permasalahan yang diangkat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana eksplorasi pengembangan visual dekoratif pada teknik sulam di kelas *handycraft* GHD?
2. Apa produk *merchandise* yang berpotensi menjangkau target pasar yang lebih luas di kalangan remaja?

I.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Material

   Material utama yang akan digunakan pada penerapan desain produk *merchandise* adalah kain batik GHD sebagai identitas.

2. Teknik

   Penggunaan teknik sulam karena teknik sulam adalah teknik yang sudah umum dan mudah dikerjakan oleh anak-anak kelas *handycraft* GHD.

I.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Menghasilkan eksplorasi pengembangan visual dekoratif pada teknik sulam di kelas *handycraft* GHD.
2. Membuat produk *merchandise* GHD yang dapat menjangkau target pasar yang lebih luas di kalangan remaja.

I.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapatkan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Menjadi referensi pengembangan visual dekoratif pada teknik sulam di kelas *handycraft* GHD.
2. Membuka potensi produk *merchandise* GHD yang dapat menjangkau target pasar yang lebih luas di kalangan remaja.

I.7 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif dengan pengumpulan data sebagai berikut:

1. Wawancara

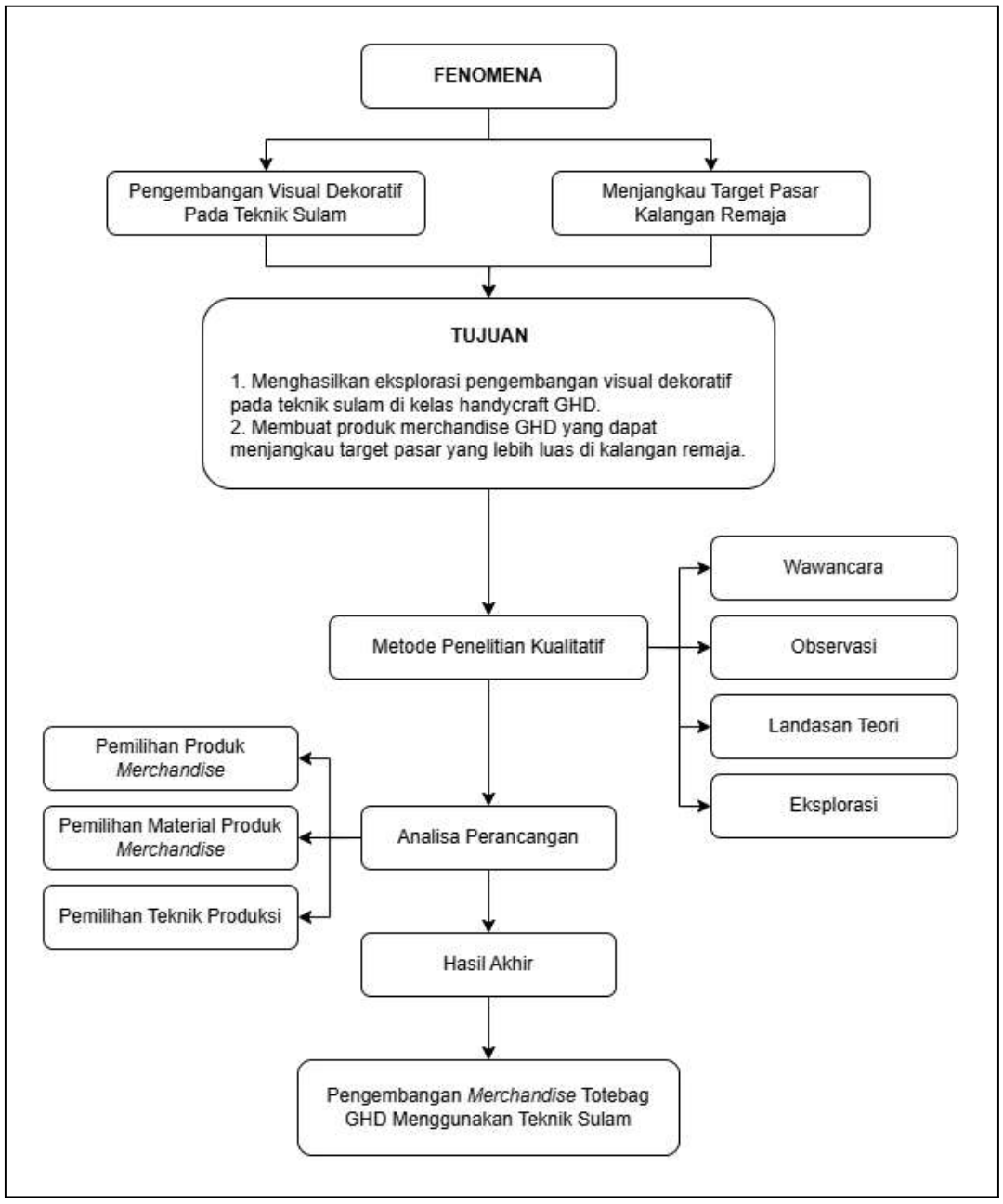
   Wawancara dilakukan kepada pendamping serta instruktur kelas *handycraft,* yautu Ibu Nila dan Ibu Nisa untuk mengetahui lebih dekat mengenai kebiasaan dan kemampuan anak kelas *handycraft*.
2. Observasi

   Observasi secara langsung dilakukan ke GHD untuk mendapatkan informasi dan data mengenai produk apa saja yang sudah mereka buat beserta teknik-tekniknya.
3. Landasan Teori

   Mencari landasan teori sebagai data utama didapatkan dari jurnal, buku dan artikel terkait penelitian ini.
4. Eksplorasi

   Eksplorasi sebagai proses untuk menganalisa hasil dari eksperimen penerapan teknik sulam pada produk *prototype* produk *merchandise*.

I.8 Kerangka Penelitian



Gambar 1 Kerangka Penelitian

Sumber: Hasil Observasi dan Wawancara dari Penulis, 2025

I.9 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini akan menggunakan sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab. Sistematika ini bertujuan memberikan gambaran singkat mengenai isi laporan tugas akhir dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

A. BAB I PENDAHULUAN

   Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang yang diambil dari fenomena yang terjadi di Griya Harapan Difabel sehingga menghasilkan susunan dari rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

B. BAB II LANDASAN TEORI

   Bab studi literatur ini berisi kumpulan penjelasan dari kutipan-kutipan penelitian terdahulu dan referensi yang mendasari penelitian ini.

C. BAB III METODE PENELITIAN & DATA LAPANGAN

   Bab ini berisi penjelasan mengenai kumpulan data primer, data sekunder, eksplorasi serta analisa perancangan yang didapatkan dari hasil wawancara, observasi secara langsung, studi literatur dan juga proses eksplorasi.

D. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

   Pada bab ini disampaikan hasil dari penelitian serta pembahasan strategi hasil analisa perancangan mengenai pengembangan desain *merchandise*.

E. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

   Berisikan kesimpulan dari penelitian ini dan saran atau rekomendasi yang dapat digunakan oleh penelitian selanjutnya.