

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Penelitian

Penyandang disabilitas adalah individu dengan keterbatasan fisik, mental, intelektual, dan/atau sensori dalam jangka panjang yang menghambat mereka untuk berinteraksi penuh dalam masyarakat. Hal ini memengaruhi kemampuan mereka untuk bersosialisasi, berkarya, dan berpartisipasi secara efektif dalam kegiatan produktif. Guna mendukung mereka, Griya Harapan Difabel (GHD) di Jawa Barat, sebagai Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Dinas Sosial Provinsi Jawa Barat, menjalankan fungsi rehabilitasi sosial sesuai dengan Pergub Nomor 45 Tahun 2021. GHD memberikan pelayanan kepada penyandang disabilitas dengan beragam kebutuhan, seperti rehabilitasi fisik, psikososial, dan vokasional, guna meningkatkan kemampuan mereka untuk berinteraksi, berkarya, dan memperoleh kemandirian (Prawira, 2022). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 6 Mei 2024 di GHD, salah satu program rehabilitasi vokasional yang dikelola di GHD adalah pelatihan kriya (*handycraft*), yang mengajarkan keterampilan pembuatan produk kriya seperti tas, dompet, kalung, dan aksesoris lainnya menggunakan teknik sulam, lekapan, *patchwork*, *crochet*, *beads*, dan *macrame*. Produk kerajinan yang dihasilkan di Griya Harapan Difabel berpotensi dikembangkan menjadi *merchandise* dengan nilai komersial yang mendukung keberlanjutan program.

Seiring dengan harapan agar produk kriya ini dapat menjadi *merchandise* yang bernilai komersial dan berfungsi sebagai alat promosi bagi Griya Harapan Difabel, berdasarkan hasil wawancara dengan Bu Lilis Kindarsih selaku pekerja sosial pendamping kelas jahit Pada tanggal 6 Mei 2024, hasil observasi menunjukkan bahwa kelas jahit di Griya Harapan Difabel telah menghasilkan berbagai produk pakaian seperti *blouse*, rok, kemeja, dan celemek. Secara teknis, para peserta memiliki keterampilan dasar menjahit yang cukup baik dalam proses pembuatan pola hingga pembuatan produk, namun masih menghadapi tantangan dalam hal pemasaran. Salah satu penyebabnya adalah desain pakaian yang masih minim elemen dekoratif, sehingga kurang memberikan daya tarik visual yang khas. Dalam hal ini,

"khas" merujuk pada identitas visual yang merepresentasikan karakter Griya Harapan Difabel, seperti penggunaan motif batik karya difabel atau sentuhan teknik yang mencerminkan kreativitas dan keterampilan peserta pelatihan. sehingga berdampak pada rendahnya minat beli dan terjadinya penumpukan stok. Menurut Pratiwi (2023), desain tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga dapat menjadi strategi dalam meningkatkan resiliensi penyandang disabilitas melalui pemberdayaan ekonomi kreatif. Menurut Yuliati (2015) Desain pakaian yang menarik adalah desain yang menggabungkan unsur-unsur seperti garis, bentuk, warna, dan ukuran secara harmonis untuk menciptakan estetika yang menarik. Produk *fashion* yang menarik umumnya mengutamakan kombinasi warna yang tepat, pemilihan motif yang unik, serta siluet yang sesuai dengan preferensi konsumen. Sebagai upaya untuk meningkatkan ketertarikan visual tanpa mengubah bentuk dasar pakaian, diperlukan pembaruan desain atau *redesign* yang bersifat dekoratif. Menurut Ferindra (2020) *Redesign* merupakan proses perencanaan dan perancangan ulang yang menghasilkan perubahan fisik tanpa mengubah fungsi asli dari suatu objek. Dalam konteks ini, bentuk utama pakaian tetap dipertahankan, namun ditambahkan elemen dekoratif yang memperkaya tampilannya.

Berdasarkan hasil observasi di Griya Harapan Difabel (GHD), anak-anak difabel di kelas *handycraft* telah terbiasa mengolah kain batik menjadi berbagai produk aksesoris seperti tas, dompet, dan dekorasi berbahan tekstil. Mereka juga telah menguasai teknik dasar seperti sulam tangan terutama tusuk jelujur, tusuk lurus, dan tusuk satin, serta teknik lekapan sederhana, yaitu menempelkan potongan kain pada permukaan media dan menjahitnya secara manual. Kemampuan ini menjadi modal penting dalam proses *redesign* pakaian, khususnya dalam menambahkan elemen dekoratif tanpa perlu mesin jahit. Teknik sulam dan lekapan yang sudah dikenal anak-anak dapat diterapkan langsung pada pakaian polos hasil kelas jahit, dengan memanfaatkan sisa kain batik sebagai material utama. Peluang pengembangan terletak pada penciptaan desain yang lebih estetis dan memiliki ciri khas visual

GHD, sekaligus memperluas fungsi karya mereka menjadi produk *fashion* yang memiliki nilai komersial dan daya saing di pasar.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan desain dekoratif pada pakaian, dengan memanfaatkan sisa kain batik. Teknik yang digunakan yaitu lekapan yang disusun dan dijahit dengan teknik sulam. Dengan memanfaatkan sisa kain batik, diharapkan memperkuat identitas khas GHD, sehingga lebih menarik secara visual dan sesuai dengan tren pasar. Melalui pengembangan ini, produk pakaian yang dihasilkan dari kelas jahit diharapkan dapat menarik perhatian konsumen yang lebih luas.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan fenomena yang ditemukan di lapangan serta hasil wawancara dan observasi, terdapat beberapa aspek penting yang dapat diidentifikasi sebagai dasar dari permasalahan penelitian ini. Adapun identifikasi masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Adanya peluang untuk melakukan *redesign* produk pakaian yang tidak terjual dengan penggabungan pemanfaatan sisa kain batik.
2. Adanya peluang untuk mengeksplorasi teknik lekapan dan sulam tangan dalam *meredesign* produk serta kebutuhan untuk menerapkan hasil eksplorasi tersebut pada desain *merchandise* yang akan digunakan di GHD.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Untuk mengarahkan fokus penelitian agar tetap relevan dan terarah, maka dirumuskan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana cara *meredesign* produk pakaian yang tidak terjual di GHD dengan menggabungkan sisa kain batik?
2. Bagaimana teknik eksplorasi dan kombinasi lekapan serta sulam dapat *meredesign* produk pakaian dan disesuaikan dengan kebutuhan desain *merchandise* di GHD?

#### **1.4 Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terfokus dan terarah, maka ditetapkan beberapa batasan yang menjadi ruang lingkup penelitian, yaitu:

1. Menggunakan pakaian yang tidak terjual di Griya Harapan Difabel dan kain batik yang tidak terpakai.
2. Teknik yang digunakan yaitu lekapan dan sulam karena teknik tersebut sudah dikenal oleh anak-anak disabilitas di GHD.
3. Produk yang dihasilkan berupa pakaian Wanita yang sudah di desain ulang.

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi kreatif terhadap permasalahan yang ada di Griya Harapan Difabel. Tujuan utama yang ingin dicapai adalah:

1. Mengembangkan metode *redesign* produk pakaian yang tidak terjual dengan mengoptimalkan pemanfaatan sisa kain batik agar memiliki nilai jual kembali.
2. Mengeksplorasi teknik lekapan dan sulam tangan untuk *redesign* pakaian sebagai *merchandise* yang sesuai dengan identitas GHD.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara praktis maupun akademis. Manfaat tersebut antara lain:

1. Memberikan solusi bagi GHD dalam *meredesign* produk pakaian yang tidak terjual dengan menggabungkan sisa kain batik agar memiliki nilai jual kembali.
2. Mengembangkan teknik lekapan dan sulam tangan sebagai nilai tambah dalam desain produk *fashion* serta menghasilkan desain *merchandise* yang sesuai dengan kebutuhan dan identitas GHD.

## **1.7 Metode Penelitian**

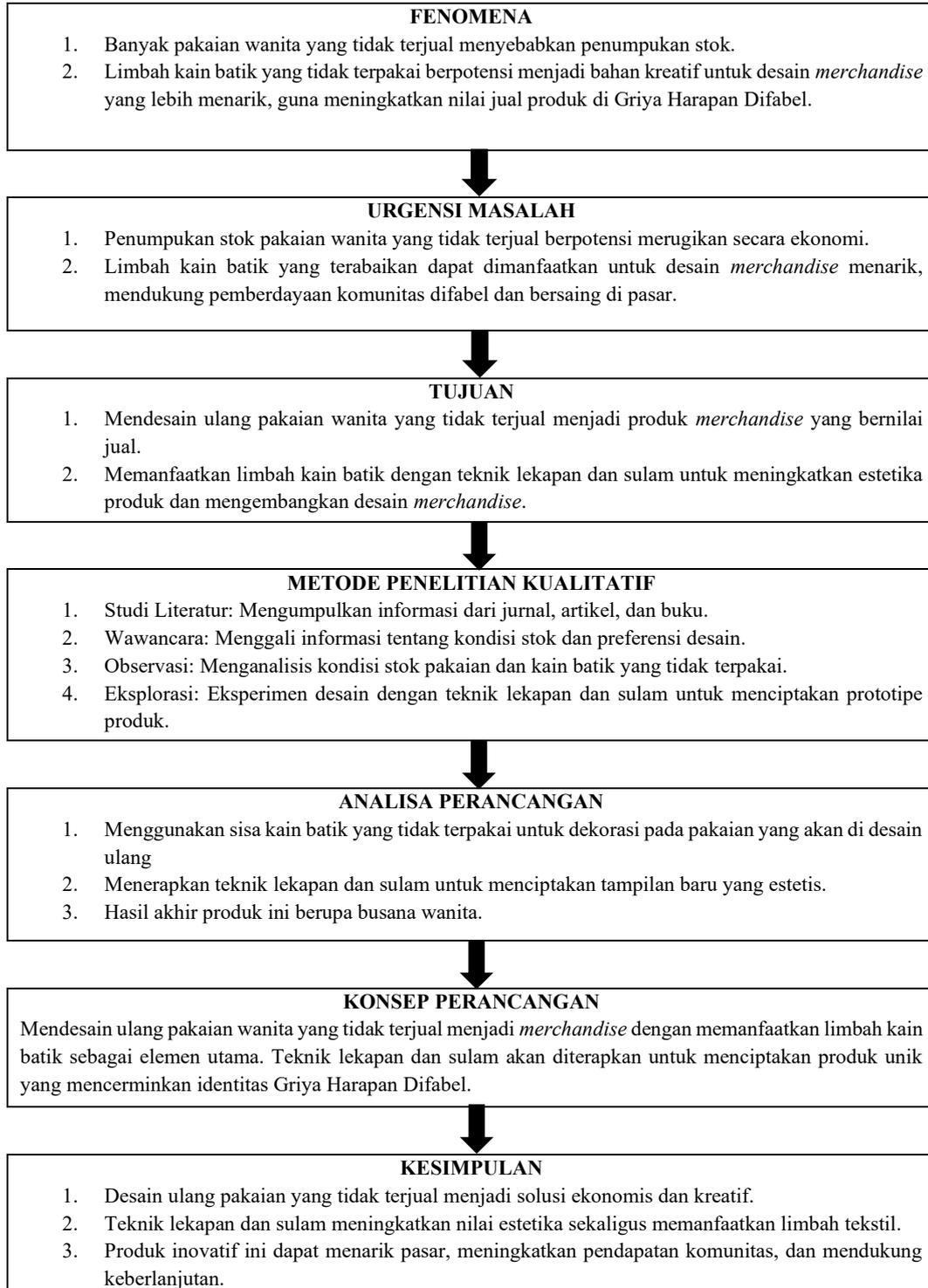
Dalam penelitian ini digunakan beberapa metode untuk mengumpulkan dan menganalisis data secara menyeluruh. Adapun metode yang digunakan meliputi:

1. Studi Literatur, merupakan pengumpulan data dan mengkaji referensi dari buku, jurnal, artikel, dan sumber lain yang relevan untuk mendukung teori dan konsep penelitian.
2. Wawancara, metode ini digunakan untuk menggali informasi langsung dari pihak terkait, seperti komunitas Griya Harapan Difabel, untuk memahami kebutuhan, preferensi, dan kendala.
3. Observasi, merupakan kegiatan mengumpulkan data secara langsung atau tidak langsung untuk mengidentifikasi kondisi pakaian yang tidak terjual, kain batik yang tidak terpakai, serta peluang desain ulang yang sesuai.
4. Eksplorasi, merupakan proses eksperimen dalam proses desain untuk mencoba berbagai teknik lekapan dan sulam, menghasilkan prototipe produk yang inovatif dan bernilai jual.

## 1.8 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian ini menggambarkan alur pemikiran dan langkah-langkah penelitian secara sistematis. Bagan penelitian sebagai berikut:

Bagan 1. Kerangka Penelitian



(Sumber: Hasil wawancara dan observasi, 2024)

## **1.9 Sistematika Penulisan**

Sistematika pada penelitian ini memuat beberapa bab yang terdiri dari:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi uraian mengenai latar belakang yang menjelaskan alasan dilakukannya penelitian, fenomena yang melatarbelakangi permasalahan, serta urgensi dari topik yang diangkat. Di dalamnya juga disampaikan rumusan masalah yang menjadi fokus utama penelitian, tujuan yang ingin dicapai, manfaat penelitian, serta batasan masalah untuk memperjelas ruang lingkup penelitian agar lebih terarah.

### **BAB II STUDI LITERATUR**

Bab ini menyajikan tinjauan pustaka yang membahas teori-teori dan referensi yang relevan dengan topik penelitian. Pembahasan meliputi konsep desain produk, prinsip estetika dalam *fashion*, teknik lekapan dan sulam tangan sebagai metode dekoratif dalam perancangan pakaian, serta pemanfaatan limbah tekstil khususnya kain batik perca. Selain itu, disertakan pula hasil penelitian sebelumnya yang mendukung pengembangan gagasan penelitian ini.

### **BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan metode penelitian yang digunakan, termasuk pendekatan kualitatif yang diterapkan untuk menggali data dari lapangan. Diuraikan pula teknik pengumpulan data seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi. Selain itu, bab ini juga mencakup analisis terhadap data yang diperoleh, termasuk analisis produk awal, kebutuhan pengguna, serta potensi teknik yang digunakan untuk menunjang proses *redesign* produk.

### **BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Bab ini menyajikan proses eksplorasi dan pengembangan konsep desain berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Dibahas mengenai ide kreatif, pertimbangan estetika dan fungsional, pemilihan material, serta penerapan teknik sulam dan lekapan dalam perancangan produk. Ditampilkan pula hasil

akhir desain berupa visualisasi produk, uraian konsep, serta dokumentasi proses pembuatan yang menunjukkan transformasi dari produk awal menjadi produk yang telah *redesign*.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini merangkum temuan-temuan penting dari penelitian, termasuk efektivitas teknik yang digunakan dan dampaknya terhadap daya tarik produk. Disampaikan pula saran yang dapat dijadikan acuan untuk pengembangan produk lebih lanjut, baik untuk Griya Harapan Difabel maupun bagi peneliti atau desainer lain yang tertarik pada bidang *fashion* berkelanjutan dan pemberdayaan difabel melalui kriya.