

PENGEMBANGAN *MERCHANDISE* PRODUK PAKAIAN GRIYA HARAPAN DIFABEL MELALUI METODE *REDESIGN* MENGUNAKAN TEKNIK LEKAPAN DAN SULAM

Rizka Ismayanti¹, Jeng Oetari² dan Sari Yuningsih³

^{1,2,3} Kriya, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
rizkaismayanti@student.telkomuniversity.ac.id¹, ajengoetarii@telkomuniversity.ac.id²,
sariyuningsih@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak: Penyandang disabilitas sering kali menghadapi keterbatasan dalam mengakses peluang ekonomi yang setara, termasuk dalam bidang industri kreatif. Griya Harapan Difabel (GHD) di Jawa Barat hadir sebagai wadah pemberdayaan melalui pelatihan keterampilan, salah satunya di bidang jahit dan tekstil. Namun, pakaian wanita hasil produksi kelas jahit di Griya Harapan Difabel masih banyak yang belum terjual karena belum memiliki daya tarik visual yang sesuai dengan preferensi pasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk *merchandise* dengan metode *redesign* terhadap pakaian tidak terjual dengan menggabungkan material utama dan kain batik perca menggunakan teknik lekapan dan sulam tangan sebagai elemen dekoratif. Penelitian ini menerapkan metode kualitatif dengan pendekatan *design thinking*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik lekapan dan sulam tangan mampu meningkatkan nilai visual produk, mengoptimalkan pemanfaatan limbah tekstil, serta memperkuat identitas visual GHD sebagai lembaga pemberdayaan. Upaya ini diharapkan dapat mendukung praktik produksi berkelanjutan sekaligus membuka peluang pasar baru bagi komunitas difabel.

Kata kunci: Griya Harapan Difabel, *merchandise*, Metode *redesign*, Teknik lekapan, Teknik sulam.

Abstract: *Persons with disabilities often face limitations in accessing equal economic opportunities, including within the creative industry. Griya Harapan Difabel (GHD) in West Java serves as a platform for empowerment through skill-based training, particularly in sewing and textile crafts. However, many women's garments produced by GHD's sewing class remain unsold due to a lack of visual appeal that aligns with market preferences. This study aims to develop merchandise products by redesigning unsold garments, combining the original materials with batik fabric scraps through the application of patchwork and hand embroidery techniques as decorative elements. The research employs a qualitative approach through observation, interviews, and design exploration. The results show that the use of patchwork and hand embroidery techniques enhances the visual value of the products, optimizes the utilization of textile waste, and strengthens GHD's visual identity*

as an empowerment institution. This initiative is expected to support sustainable production practices while opening new market opportunities for the disabled community.

Keywords: *Applique Technique, Embroidery Technique, Griya Harapan Difabel, Merchandise, Redesign Method.*

PENDAHULUAN

Penyandang disabilitas masih menghadapi berbagai keterbatasan, termasuk dalam mengakses peluang ekonomi yang setara di sektor industri kreatif. Griya Harapan Difabel (GHD), sebuah Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) dari Dinas Sosial Provinsi Jawa Barat, berupaya memberikan pelatihan keterampilan vokasional untuk meningkatkan kemandirian penyandang disabilitas, salah satunya melalui pelatihan kriya dan menjahit. Namun, hasil produk berupa pakaian wanita dari kelas jahit GHD belum sepenuhnya menarik perhatian pasar, sehingga menumpuk dalam jumlah besar tanpa terjual. Permasalahan ini menunjukkan kurangnya elemen visual yang mencerminkan identitas khas GHD dalam desain pakaian yang dihasilkan.

Desain visual dalam produk *fashion* memiliki peran penting dalam menarik perhatian konsumen dan menciptakan nilai tambah, baik secara estetis maupun fungsional. Produk yang tidak memiliki ciri khas visual cenderung tidak diminati pasar. Sementara itu, batik hasil karya anak-anak difabel GHD yang selama ini hanya dijadikan produk kerajinan seperti tas dan dompet, memiliki potensi besar untuk diaplikasikan pada pakaian sebagai elemen dekoratif. Melalui pendekatan *redesign* dengan teknik lekapan dan sulam tangan, sisa kain batik dapat diolah menjadi bagian dari komposisi estetis baru pada pakaian yang tidak terjual. Dalam penelitian ini, *redesign* dimaknai sebagai proses modifikasi visual pada pakaian tanpa mengubah struktur atau fungsi utamanya. Penambahan elemen dekoratif ditujukan untuk meningkatkan daya tarik produk, selaras dengan pendekatan yang telah dijelaskan oleh Ferindra (2020).

Kajian terdahulu menunjukkan bahwa teknik lekapan dan sulam tangan telah digunakan secara efektif dalam meningkatkan estetika produk busana

(Kurniati, 2022; Sitorus & Arumsari, 2019). Teknik sulam sederhana seperti tusuk jelujur, satin, dan feston telah dikuasai oleh peserta pelatihan di GHD, menjadikan teknik ini relevan untuk diterapkan dalam proses *redesign*. Penggabungan antara bahan limbah batik dan keterampilan sulam sederhana diharapkan tidak hanya meningkatkan nilai visual produk, tetapi juga menguatkan identitas visual GHD sebagai lembaga pemberdayaan komunitas difabel yang kreatif dan adaptif terhadap konsep keberlanjutan.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan desain pakaian melalui metode *redesign* menggunakan sisa kain batik sebagai elemen dekoratif, dengan teknik lekapan dan sulam tangan. Pengembangan ini bertujuan mengubah pakaian yang tidak terjual menjadi *merchandise* yang menarik dan bernilai jual, sekaligus mencerminkan karakter dan identitas visual GHD. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat menjadi solusi kreatif atas permasalahan stok pakaian tidak terjual, serta mendorong pemberdayaan ekonomi komunitas difabel melalui produk *fashion* berkelanjutan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif dengan pendekatan *design thinking*, yang bertujuan untuk merancang solusi berdasarkan kebutuhan pengguna secara kreatif dan empati. Pendekatan ini dipilih karena mampu mengakomodasi eksplorasi ide, inovasi visual, serta melibatkan pengguna secara aktif dalam proses pengembangan desain, khususnya dalam konteks komunitas difabel di Griya Harapan Difabel (GHD).

Tahapan *design thinking* yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas lima tahap yang saling berkaitan. Tahap pertama adalah *empathize*, di mana peneliti melakukan observasi langsung dan wawancara mendalam dengan pendamping serta instruktur di kelas *handycraft* dan jahit. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memahami mendalam mengenai kondisi peserta pelatihan, keterbatasan yang dimiliki, serta potensi keterampilan yang dapat dikembangkan.

Selanjutnya, pada tahap *define*, data yang telah terkumpul dianalisis untuk merumuskan permasalahan secara jelas dan terfokus. Masalah utama yang diidentifikasi meliputi rendahnya daya tarik visual pakaian hasil produksi yang menyebabkan tidak terjualnya produk tersebut, serta belum optimalnya pemanfaatan limbah kain batik yang tersedia di GHD.

Tahap berikutnya adalah *ideate*, yaitu proses pengembangan gagasan kreatif berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Pada tahap ini, dilakukan eksplorasi visual melalui penyusunan *moodboard* serta perancangan ide dekoratif dengan menggunakan teknik sulam dan lekapan. Hasil dari tahap ini kemudian diwujudkan pada tahap *prototype*, di mana peneliti mengembangkan produk awal dari *blouse* polos yang tidak terjual, lalu dihias dengan potongan kain batik perca dan teknik sulam sederhana yang telah dikuasai oleh peserta pelatihan.

Tahap akhir adalah *test*, yaitu proses validasi produk yang dilakukan bersama pihak GHD. Validasi ini mencakup penilaian visual dan umpan balik dari pendamping serta instruktur terhadap prototipe yang telah dikembangkan. Penilaian tersebut digunakan untuk menilai apakah desain yang dihasilkan sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna serta memiliki potensi untuk dijadikan *merchandise* yang layak jual.

Secara keseluruhan, pendekatan *design thinking* dalam penelitian ini memungkinkan proses perancangan berlangsung secara partisipatif, iteratif, dan adaptif terhadap kondisi sosial serta keterampilan komunitas difabel.

HASIL DAN DISKUSI

Tahap *Emphatize*

peneliti melakukan observasi langsung terhadap kegiatan pelatihan di GHD, khususnya pada kelas jahit dan *handycraft*. Dari hasil observasi, ditemukan bahwa sebagian besar peserta pelatihan adalah penyandang disabilitas dengan kemampuan menjahit tingkat dasar. Mereka mampu mengerjakan tugas-tugas seperti menjahit lurus, menjahit sederhana, serta membuat karya kriya seperti tas,

dompet, dan aplikasi sulam sederhana. Di kelas *handycraft*, peserta juga telah diperkenalkan dengan teknik aplikasi dekoratif seperti sulam tangan dan lekapan kain, meskipun masih dalam tingkat dasar. Hasil observasi di kelas jahit menunjukkan adanya beberapa produk pakaian wanita, seperti *blouse*, kemeja, rok dan atasan wanita, yang tersimpan dalam jumlah cukup banyak. Produk-produk ini merupakan hasil pelatihan kelas jahit, yang telah diproduksi dalam jumlah terbatas namun belum berhasil dipasarkan secara optimal. Struktur jahitan sudah rapi dan fungsional, tetapi tampilan visual belum mampu menarik perhatian. Dari pengamatan ini, dapat disimpulkan bahwa kendala utama bukan terletak pada kemampuan teknis dasar menjahit, melainkan pada aspek desain visual yang masih minim eksplorasi.

hasil wawancara dengan pendamping dan instruktur pelatihan mengungkapkan bahwa sisa kain batik hasil karya peserta masih tersedia dalam jumlah banyak, namun belum dimanfaatkan secara optimal untuk produk *fashion*. Mereka juga menyatakan bahwa peserta umumnya mampu melakukan teknik sulam tangan sederhana seperti tusuk jelujur, tusuk batang, dan tusuk satin. Para pendamping berharap ada pengembangan desain yang dapat meningkatkan nilai visual produk, tetapi tetap menyesuaikan dengan keterampilan dan keterbatasan peserta.

Eksplorasi Awal

Pada tahap eksplorasi awal, peneliti mengembangkan teknik yang telah dikuasai peserta pelatihan GHD dan menguji potensi pemanfaatan kain batik perca melalui kombinasi teknik lekapan dan sulam tangan. Berbagai teknik sulam dicoba, termasuk tusuk jelujur yang sudah familier bagi peserta, serta beberapa teknik baru untuk melihat kemungkinan penerapan selanjutnya. Eksperimen teknik lekapan dilakukan dengan memotong kain dalam bentuk geometris dan organik, termasuk pendekatan *unfinished* untuk memberi kesan artistik. Eksplorasi ini bertujuan menghasilkan variasi desain yang estetis namun tetap praktis dan sesuai

kemampuan peserta, sekaligus menjadi dasar dalam pengembangan prototipe pakaian yang lebih menarik dan bernilai jual.



Gambar 1 eksplorasi awal
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Berdasarkan hasil eksplorasi yang telah dilakukan, berikut analisis terhadap teknik yang paling potensial:

Teknik lekapan yang dikombinasikan dengan sulam terbukti mampu memperkuat sambungan kain serta menciptakan efek visual yang menarik. Dari berbagai teknik yang dicoba, jahitan jelujur dengan variasi pola zig-zag, *back stitch* dan silang dinilai paling potensial karena Memberikan daya tahan lebih baik pada sambungan kain, Menambah unsur dekoratif yang memperkaya tampilan estetis, Mengurangi risiko kain mudah robek akibat gesekan atau tarikan.

Pada tahap eksplorasi lanjutan, Teknik lekapan tidak lagi terbatas pada bentuk geometris, melainkan menggunakan potongan kain yang mengikuti bentuk motif batik yang tersedia. Pendekatan ini memungkinkan motif batik GHD tetap utuh dan terlihat khas, sehingga dapat dimanfaatkan secara lebih maksimal baik dari segi visual maupun karakter identitasnya.

Tahap Define

Tahap define difokuskan untuk merumuskan permasalahan berdasarkan hasil observasi dan wawancara. Pakaian hasil pelatihan jahit di GHD beberapa masih minim elemen dekoratif dan visual yang belum mencerminkan karakter khas lembaga. Salah satu produk yang paling menonjol adalah *blouse* polos, yang tersedia dalam jumlah cukup banyak namun belum berhasil dipasarkan. *Blouse* tersebut memiliki desain dasar yang minimalis tanpa detail tambahan seperti

motif, kombinasi bahan, atau ornamen visual lainnya. Di sisi lain, terdapat potensi besar yang belum dimanfaatkan secara maksimal, yaitu keterampilan dasar peserta dalam teknik sulam tangan serta ketersediaan kain batik perca hasil karya mereka sendiri. Kondisi ini membuka peluang untuk melakukan pengembangan desain visual yang dapat memperkuat nilai estetika produk dan sekaligus menonjolkan identitas visual GHD. *Blouse* dinilai sebagai media paling tepat untuk pengembangan ini karena memiliki struktur yang sederhana, area permukaan yang luas, dan memungkinkan penerapan dekorasi tanpa mengubah bentuk dasar pakaian.

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini dirumuskan sebagai kebutuhan untuk menciptakan desain ulang (*redesign*) pakaian yang tetap mempertahankan struktur dasarnya, namun diberi elemen dekoratif berbasis teknik lekapan dan sulam tangan yang sesuai dengan keterampilan peserta. Penggunaan batik perca sebagai elemen utama juga diharapkan dapat memperkuat ciri khas produk. Dengan rumusan masalah yang sesuai dengan kondisi di lapangan dan berorientasi pada solusi, tahap *ideate* diarahkan untuk mengembangkan konsep desain yang mudah diterapkan dan melibatkan partisipasi pengguna.

Tahap *Ideate*

Tahap *ideate* berfokus pada pengembangan ide-ide desain yang merespons permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya. Peneliti melakukan eksplorasi visual dan teknis untuk mengolah pakaian yang tampilannya sederhana menjadi lebih menarik dan representatif terhadap identitas GHD. Proses ini diawali dengan penyusunan *moodboard* berdasarkan karakter batik yang tersedia dan warna-warna khas GHD, dilanjutkan dengan pengembangan alternatif desain yang mengombinasikan teknik lekapan dan sulam tangan.

Moodboard



Gambar 2 *Moodboard*
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Tema ini mengambil inspirasi dari keindahan dan keseimbangan warna-warna alami di sekitar kita, seperti tanah, langit, dedaunan, dan bunga. Warna-warna netral, hijau, biru, dan cokelat yang lembut digabungkan untuk menciptakan suasana tenang, sejuk, dan menyatu dengan alam.

Pada *moodboard* ini, teknik lekapan dan sulam tangan diaplikasikan dengan pola yang terinspirasi dari bentuk-bentuk alami, seperti lekuk daun, aliran air, dan bunga. Sulaman bunga dan dedaunan yang sederhana namun detail menambah tekstur dan kedalaman visual, mencerminkan harmoni dan keseimbangan alam yang lestari.

Eksplorasi lanjutan

Setelah eksplorasi awal terhadap teknik sulam sederhana seperti tusuk jelujur, lurus, dan balik, tahap eksplorasi lanjutan difokuskan pada pengembangan metode yang lebih sesuai bagi peserta GHD. Potongan kain yang awalnya berbentuk geometris mulai disesuaikan dengan bentuk alami motif batik, seperti bunga dan daun, agar lebih adaptif terhadap karakter kain. Teknik jahit yang digunakan tetap berbasis tusuk jelujur, namun dimodifikasi menjadi pola zig-zag dan silang untuk memperkuat sambungan dan menambah nilai estetis. Eksplorasi

ini juga mengevaluasi kekuatan sambungan, kerapian jahitan, serta kenyamanan peserta dalam menerapkan teknik tersebut.



Gambar 3 Eksplorasi lanjutan
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Eksplorasi selanjutnya akan berfokus pada komposisi elemen dekoratif pada produk. Fokus utama eksplorasi ini adalah mengembangkan penataan komposisi sebagai elemen dekoratif yang tidak hanya memperkaya desain tetapi juga meningkatkan nilai estetika produk. Elemen dekoratif ini berupa potongan motif batik untuk disatukan dan sulaman tambahan untuk motif pendukungnya.

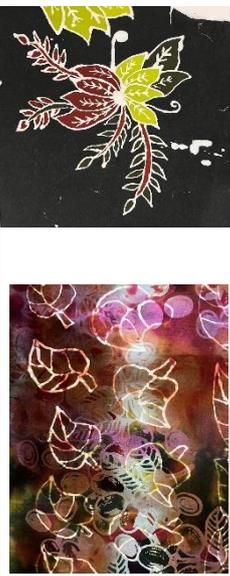
Eksplorasi selanjutnya akan mencakup cara menggabungkan motif motif sebagai elemen dekoratif secara harmonis, dengan memperhatikan aspek keseimbangan, proporsi, dan tujuan penggunaan produk.

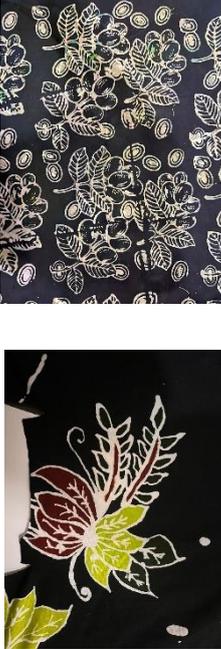
Eksplorasi komposisi motif elemen dekorasi

Proses Eksplorasi komposisi ini melibatkan pemilihan motif yang saling melengkapi dan mendukung, baik dalam hal bentuk, warna, maupun tekstur. Misalnya, motif bunga dapat dipadukan dengan motif geometris untuk menciptakan kontras yang menarik, namun tetap menjaga kesatuan estetika. Elemen dekorasi lainnya, seperti sulaman, digunakan untuk menambahkan detail dan memperkaya desain dengan tekstur tambahan yang mempertegas keindahan motif yang ada. Dengan tiga komposisi motif terpilih sebagai berikut:

Tabel 1 Eksplorasi komposisi motif elemen dekorasi

NO.	Motif batik	Komposisi motif	Keterangan
-----	-------------	-----------------	------------

1.			<p>Komposisi motif: Motif ini disusun dari potongan kain batik yang dijahit menyatu dengan teknik lekapan dan sulam. Pola sulaman mengikuti bentuk natural dari motif batik, seperti daun.</p> <p>Konsep: Menggunakan prinsip kesatuan (unity) dan keseimbangan (balance) dengan pengulangan motif bunga dan daun secara harmonis. Sulaman sebagai <i>finishing</i> memberikan tekstur dan menonjolkan detail motif.</p> <p>Unsur rupa: Garis sulam halus membentuk kontur bunga, warna kain batik alami menambah nuansa sulaman.</p> <p>Prinsip estetika: Teknik lekapan memperlihatkan keindahan fragmentasi motif yang tetap menyatu secara visual, menciptakan irama pengulangan motif.</p>
----	---	---	---

<p>2</p>			<p>Komposisi Motif: Potongan kain dipadukan dengan pola sulam tangan yang menonjolkan detail sisi motif seperti kelopak bunga dan tangkai daun.</p> <p>Konsep: Mengutamakan kontras tekstur antara kain batik halus dan sulaman tebal, menciptakan titik fokus visual pada bagian sulaman.</p> <p>Unsur rupa: Warna motif batik didominasi warna bumi, sulaman berfungsi sebagai aksen yang menambah dimensi.</p> <p>Prinsip estetika: Penggunaan pengulangan motif bunga dengan variasi sulam menimbulkan ritme visual yang menarik.</p>
<p>3.</p>			<p>Komposisi Motif: lekapan yang memadukan potongan motif batik dari berbagai sumber dengan sulaman tangan yang menyulam garis-garis dan pola geometris.</p> <p>Konsep: Menonjolkan prinsip variasi dan harmoni, dengan perpaduan warna dan pola yang berbeda namun tetap padu secara visual.</p> <p>Unsur rupa: Tekstur sulaman yang berbeda menciptakan dimensi, perpaduan warna hangat dan netral memberikan kesan natural.</p>

			<p>Prinsip estetika: Irama yang tercipta dari sulaman mengikuti alur motif lekapan, menimbulkan efek visual yang hidup.</p>
--	--	--	--

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Eksplorasi terpilih dilakukan berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebarakan kepada responden. Pemilihan elemen dekorasi dan susunan komposisinya disesuaikan dengan preferensi responden terhadap tampilan visual yang dianggap paling menarik dan sesuai.



Tahap *Prototype*

Tahap *prototype* dalam proses *Design Thinking* merupakan langkah penting untuk mengubah ide-ide desain yang telah dikembangkan menjadi bentuk nyata. Pada tahap ini, peneliti mulai merealisasikan hasil eksplorasi desain menjadi produk uji coba, guna melihat bagaimana ide dapat diterapkan secara langsung baik dari aspek visual maupun teknis pengerjaan.

Sketsa Produk

Produk yang digunakan adalah pakaian wanita yang belum terjual di Griya Harapan Difabel (GHD). Pakaian tersebut tidak diubah bentuk dasarnya, tetapi akan *redesign* dengan menambahkan elemen dekoratif, menggunakan teknik lekapan dan sulam tangan. Proses *redesign* ini bertujuan untuk memperkaya desain pakaian dan meningkatkan nilai estetika tanpa mengubah struktur atau fungsi asli produk.

Tabel 2 Sketsa produk

Produk yang tidak terjual	sketsa	Hasil <i>redesign</i>
---------------------------	--------	-----------------------



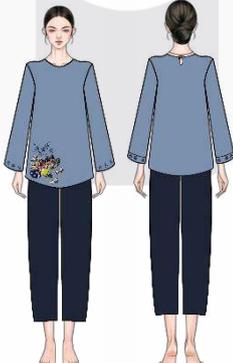
(sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

Penerapan elemen dekorasi pada Produk

Penerapan elemen dekorasi ini bertujuan untuk meningkatkan daya tarik visual pakaian yang sebelumnya dianggap sederhana atau kurang diminati pasar, terutama pakaian wanita yang tidak terjual. Berikut adalah beberapa elemen dekorasi yang diterapkan pada produk fashion di GHD:

Tabel 3 Penerapan pada produk *fashion*

No	Elemen Dekorasi	Penerapan pada produk <i>fashion</i>	Keterangan
----	-----------------	--------------------------------------	------------

1.			<p>Penempatan komposisi motif utama di bagian dada depan berfungsi sebagai pusat perhatian, menambah karakter pada pakaian yang semula polos. Motif dibuat dengan teknik sulam tangan menggunakan tusuk balik, tusuk silang, dan tusuk jelujur, yang cukup mudah dipelajari oleh peserta kelas <i>handycraft</i> di GHD.</p>
2.			<p>Penempatan motif di bagian tengah depan menciptakan titik fokus yang simetris dan menarik perhatian pada area pusat tubuh. Komposisi motif yang Tambahan sulaman di lengan berfungsi sebagai aksent pendukung yang menjaga kesinambungan desain. Teknik sulam tangan yang digunakan tetap berbasis tusuk balik dan tusuk silang.</p>
3.			<p>Motif ini diletakkan di sisi kanan bawah untuk memberikan aksent yang menarik tanpa membuat tampilan terlalu penuh. Aksent bunga kecil yang mengelilingi ujung lengan menambah kesan manis dan menyatu dengan desain utama. Teknik sulam yang digunakan yaitu tusuk balik, tusuk silang, tusuk jelujur dan tusuk <i>lazy daisy</i>.</p>

--	--	--	--

(sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

Visualisasi Produk Akhir



Gambar 4 Visualisasi produk akhir
(sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

Tahap Test

Tahap test dilakukan dengan meminta tanggapan langsung dari pendamping dan instruktur pelatihan di Griya Harapan Difabel terhadap prototipe produk yang telah dikembangkan. Umpan balik diberikan setelah mereka meninjau visual, Hasilnya menunjukkan bahwa produk dinilai menarik secara visual, Hasilnya menunjukkan bahwa produk dinilai menarik secara visual, memiliki ciri khas yang mencerminkan identitas GHD, serta layak dikembangkan sebagai *merchandise*.

Selain itu, proses produksi dinilai dapat di replikasi oleh peserta pelatihan karena menggunakan teknik yang sudah dikuasai dan bahan yang tersedia di lingkungan GHD. Tahap ini mengonfirmasi bahwa solusi desain yang dihasilkan telah sesuai dengan konteks dan kebutuhan komunitas sasaran.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain *merchandise* melalui metode *redesign* pada pakaian wanita yang tidak terjual di Griya Harapan Difabel (GHD), dengan memanfaatkan sisa kain batik dan menerapkan teknik lekapan serta sulam tangan. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan

bahwa metode *redesign* yang dilakukan mampu meningkatkan nilai visual produk pakaian tanpa mengubah fungsi dasarnya. Teknik sulam tangan dan lekapan terbukti sesuai dengan keterampilan peserta pelatihan GHD dan efektif dalam menciptakan identitas visual yang khas dan berdaya jual. Penggabungan elemen dekoratif dari limbah batik memperkuat identitas visual GHD karena menggunakan batik hasil karya peserta difabel GHD sendiri sebagai elemen utama dalam desain.

Implikasi dari hasil penelitian ini memperkuat kontribusi metode *redesign* sebagai strategi desain yang adaptif dan aplikatif dalam konteks pemberdayaan komunitas difabel. Penelitian ini juga menambah referensi keilmuan dalam ranah desain produk berkelanjutan berbasis potensi lokal. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada cakupan eksplorasi desain yang hanya difokuskan pada satu jenis produk pakaian (*blouse*), serta belum melibatkan uji pasar yang lebih luas untuk menilai penerimaan produk secara komersial. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan varian produk lain dan melibatkan uji pasar secara langsung, agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai nilai jual dan keberterimaan produk di masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiyanti, T., & Kurnia, K. (2022). Komunikasi Bisnis melalui Consumers' Perceived Value dan Dampaknya terhadap Upcycled Product Attitude. *Inter Script: Journal of Creative Communication*, 3(2), 27-39.
- APRESIASI MENGHIAS BUSANA. (2024). (n.p.): Penerbit P4I.
- Bella, D., & Wiana, W. (2022). Eksplorasi teknik lekapan pada busana pesta dengan sumber ide rumah bolon dan bunga anggrek tien. *Jurnal Da Moda*, 3(2), 44-51.
- Butar-Butar, K., Hasibuan, E. H., & Meilasari, R. D. D. (2025). Analisis Perkembangan Teknik Sulaman Tangan. *Jurnal Riset dan Pengabdian Interdisipliner*, 2(1), 140-154.

- Djamaris, A. R. (2023). Design Thinking: Menyelesaikan Masalah dengan Kreativitas.
- Ferindra, Y. (2020). Redesign pakaian second hand berwarna putih menggunakan teknik patchwork yang terinspirasi dari kain poleng. *Jurnal Desain dan Seni: Narada*, 7(2), 215-228.
- Fitriani, A., & Rosandini, M. (2024). Kajian visual produk merchandise pada museum di Jakarta. *Jurnal Desain*, 12(1).
- Hokianti, E. P., & Yuningsih, S. (2021). Eksplorasi Teknik Sulam pada Permukaan Anyaman Pandan Tasikmalaya. *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 24(2), 99-108.
- Irda, A. N., & Dewi, R. (2021). APLIKASI SULAMAN BENANG PADA BUSANA CASUAL WANITA. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 6(3), 73-81.
- Kurniati, K. (2022). Eksplorasi Motif Kain Sutera Bugis pada Pembuatan Busana Pesta dengan Teknik Lekapan Kain.
- Maimunah, M., Sunarya, L., Sudarto, F., Mahendra, R. H., & Dewi, D. (2015). ENRICHINGMERCHANDISE SEBAGAI SALAH SATU MEDIA PROMOSI MAL TAMAN PALEM. *SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE*, 3(1), 5-9.
- Nazmi, I. N., & Ciptandi, F. (2019). Eksplorasi Teknik Sulam Menggunakan Benang Tukel Pada Kain Tenun Gedog. *eProceedings of Art & Design*, 6(2).
- Pahira, G., Kusuma, R. P., & Suhendar, H. (2022). Perancangan Desain Merchandise Menggunakan Metode Kreatif Sebagai Promosi Brand Produk (Studi Kasus: Gifa Group). *Jurnal Digit: Digital of Information Technology*, 12(1), 103-114.
- PRATIWI, D. S. (2023). Strategi Desain Untuk Peningkatan Resiliensi Penyandang Disabilitas Melalui Perancangan Motif Batik.
- Prawira, A. P. (2022). *REHABILITASI SOSIAL PENYANDANG DISABILITAS SENSORIK RUNGU WICARA DI PUSAT PELAYANAN SOSIAL GRIYA HARAPAN DIFABEL KECAMATAN CIMAHU UTARA KOTA CIMAHU* (Doctoral dissertation, FISIP UNPAS).
- Salam, S., & Muhaemin, M. (2020). Pengetahuan dasar seni rupa. Badan Penerbit UNM.
- Septiana, L., Andrianawati, A., & Murdowo, D. (2018). Redesain Interior Cimahi Technopark. *eProceedings of Art & Design*, 5(3).
- Sitorus, R. L., & Arumsari, A. (2019). Optimalisasi Redesign Pakaian Secondhand Berbahan Kain Polyester. *eProceedings of Art & Design*, 6(2).

Wedhana, A. P., Dewi, A. K., & Putra, G. B. S. (2023). Perancangan Merchandise Bertemakan Tari Leko Untuk Zaloukh Apparel. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(01), 123-131.

Yuliati, N. A. (2015). Peningkatan Kreativitas Seni Dalam Desain Busana. *Imaji*, 5 (2).

