

PENGEMBANGAN *MERCHANDISE* TOTE BAG GRIYA HARAPAN DIFABEL MENGUNAKAN TEKNIK SULAM

Eny Lowti¹, 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
enylowti@student.telkomuniversity.ac.id¹, ajengoetarii@telkomuniversity.ac.id², dan sariyuningsih@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak: Indonesia menjunjung tinggi persamaan hak dan kewajiban bagi seluruh warganya, termasuk penyandang disabilitas. Namun, dalam prakteknya, penyandang disabilitas masih menghadapi berbagai hambatan untuk memperoleh kesempatan setara dalam kehidupan sosial dan ekonomi. Griya Harapan Difabel (GHD) di Jawa Barat berperan dalam memberdayakan penyandang disabilitas melalui pelatihan keterampilan, khususnya di bidang kerajinan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengembangan visual dekoratif melalui teknik sulam di kelas handycraft GHD serta menentukan jenis produk merchandise yang berpotensi menjangkau pasar yang lebih luas, terutama di kalangan remaja. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan design thinking. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik sulam seperti tusuk balik, tusuk feston, dan tusuk jelujur yang diajarkan di kelas handycraft dapat diterapkan secara efektif pada produk merchandise. Teknik sulam tersebut memperkuat visual dekoratif dengan mengacu pada motif batik GHD sebagai elemen desain utama. Totebag dipilih sebagai produk merchandise karena dinilai memiliki daya tarik pasar yang tinggi. Penggunaan kain batik GHD juga memperkuat identitas lembaga serta membuka peluang pasar yang lebih luas lagi di kalangan remaja.

Kata kunci: Dinas Sosial Griya Harapan Difabel, *Merchandise*, Totebag, Sulam

Abstract: Indonesia upholds the principle of equal rights and obligations for all citizens, including persons with disabilities. However, in practice, people with disabilities still face various obstacles in accessing equal opportunities in social and economic life. Griya Harapan Difabel (GHD) in West Java plays a role in empowering persons with disabilities through skills training, particularly in the field of handicrafts. This study aims to explore the development of decorative visuals through embroidery techniques in GHD's handycraft class and to determine the type of merchandise product that has the potential to reach a wider market, especially among teenagers. This research uses a qualitative method with a design thinking approach. The results show that embroidery techniques such as backstitch, blanket stitch, and running stitch taught in the handycraft class can be effectively applied to merchandise products. These techniques enhance decorative visuals by referencing GHD's batik motifs as the main design elements. The tote bag was selected as the merchandise product due to its high appeal to the youth market. The use of GHD batik fabric also strengthens the identity of the institution and opens up wider market opportunities among teenagers.

Keywords: *Social Service Griya Harapan Difabel, Merchandise, Totebag, Embroider*

PENDAHULUAN

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 menjalani kehidupan sehari-hari (Ananda, 2024).

Adanya aktivitas pemberdayaan penyandang disabilitas sangat penting untuk mengembangkan keterampilan, kemandirian, serta partisipasi aktif dalam berbagai sektor, termasuk industri kreatif (Apriliani, 2024). Griya Harapan Difabel (GHD) yang terletak di Provinsi Jawa Barat, berperan penting dalam bisa memberikan pelatihan keterampilan kepada penyandang disabilitas yang dapat 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 kurang adanya eksplorasi visual dekoratif pada teknik sulam yang ada di kelas *handycraft* GHD. Selain itu, beliau juga menyebutkan bahwa tujuan mereka adalah untuk memperluas target pasar GHD. Terdapat komunitas difabel (Difabelzone Indonesia) telah berhasil memasarkan produknya ke pasar internasional yaitu 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 ramai diperbincangkan di berbagai kalangan anak muda dan pekerja kantoran.

Berdasarkan fenomena, data, dan potensi tersebut peneliti melihat bahwa diperlukan pengembangan visual dekoratif pada teknik sulam di kelas *handycraft* GHD dan Dibutuhkan produk *merchandise* yang dapat menjangkau pasar yang lebih luas di kalangan remaja. Dengan demikian, penelitian ini dapat menghasilkan pengembangan produk *merchandise* yang dapat mencapai tujuan yang ada dengan menyesuaikan kemampuan dan keberlanjutan dari anak-anak kelas *handycraft* GHD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *Design Thinking* yang mencakup lima tahap. Tahap *empathize* dilakukan untuk mengumpulkan data primer, sekunder, dan eksplorasi awal guna memahami kondisi GHD. Tahap *define* digunakan untuk merumuskan permasalahan berdasarkan analisis data. Tahap *ideate* berfokus pada pencarian solusi desain melalui eksplorasi lanjutan, analisis brand pembanding, dan penyusunan konsep. Tahap *prototype* melibatkan perwujudan ide ke dalam desain produk, hingga visualisasi produk. Tahap *test* dilakukan untuk menguji dan memvalidasi produk melalui respons dari pihak GHD.

HASIL DAN DISKUSI

Tahap *Empathise*

Hasil Observasi produk

Observasi dilakukan untuk memahami secara langsung produk-produk yang dihasilkan oleh anak-anak kelas *handycraft* GHD, khususnya dari segi material dan teknik yang digunakan. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta mampu membuat berbagai jenis *merchandise* seperti tas, dompet, sandal, dan kalung dengan teknik sederhana seperti anyam, rajut, dan sulam. Teknik sulam termasuk teknik yang mudah digunakan anak-anak di kelas *handycraft* dengan menggunakan tusuk jelujur, tusuk feston, dan tusuk balik. Produk *merchandise* GHD menggunakan kain batik GHD sebagai identitas visual utama. Temuan ini menjadi dasar penting dalam merancang produk yang sesuai dengan kemampuan anak-anak di kelas *handycraft* GHD, teknik yang mudah diterapkan, serta memperkuat identitas atau ciri khas GHD dalam setiap karya.

Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan untuk menggali informasi mendalam mengenai aktivitas, kemampuan, dan metode pengajaran di kelas *handycraft* GHD. Narasumber terdiri dari instruktur, pendamping, dan pengelola penjualan produk. Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta memiliki keterbatasan teknis, seperti tidak bisa menggunakan mesin jahit dan kesulitan membuat produk kompleks. Teknik sulam dipilih karena paling mudah diterapkan, dengan kain batik GHD sebagai identitas wajib setiap produk. Ditemukan pula bahwa kualitas produk sebelumnya masih kurang diminati pasar, sehingga diperlukan pengembangan desain yang lebih menarik untuk memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan daya saing produk GHD.

Eksplorasi Awal

Eksplorasi awal dilakukan untuk menguji penerapan teknik sulam pada berbagai material potensial, seperti kain blacu, kanvas, dan strimin, guna menilai kemudahan aplikasi, kesesuaian, dan hasil visualnya. Hasilnya menunjukkan bahwa kain kanvas merupakan material paling ideal karena seratnya cukup renggang, mudah disulam, dan sudah familiar

digunakan oleh anak-anak di kelas *handycraft* GHD. Sebaliknya, kain blacu dinilai kurang cocok karena terlalu rapat dan menerawang, sedangkan kain strimin, meski mendukung pola geometris, kurang fleksibel untuk motif melengkung dan tampilannya terlalu berlubang. Temuan ini menjadi acuan utama dalam menentukan material terbaik untuk pengembangan produk *merchandise* GHD.

Tabel 1 Eksplorasi Awal

No.	Tujuan Eksplorasi	Teknik/Proses	Hasil Eksplorasi	Analisa Hasil Eksplorasi
1.	Percobaan menggunakan jarum dan benang sulam pada kain blacu.	Teknik: Sulam Proses: Pada eksplorasi ini saya memotong kain batik dan juga kain blacu berbentuk lingkaran dengan ukuran kain blacu lebih besar lingkarannya dari kain batik, setelah itu saya menyatukan kain batik GHD dan kain blacu yang berbentuk lingkaran dengan penempatan kain batik diatas kain blacu kemudian dijahit melingkar di bagian pinggir kain batik tahap terakhir saya menjahit kerut pinggiran kain blacu dengan sulam.		Hasil analisa eksplorasi dengan penggabungan kain blacu dengan kain batik kurang cocok karena kain blacu memiliki serat yang lumayan rapat sehingga dalam proses sulam kain membentuk bulatan bekas jarum jahit dan juga kain blacu yang menerawang dan kaku..

2.	Percobaan menjahit serut benang sulam dan jarum sulam pada kain batik GHD.	Teknik: Sulam Proses eksplorasi dengan ngepotong kain batik berbentuk lingkaran dan dijahit melingkar kecil di bagian tengahnya kebagian kain dasar dan bagian pinggir lingkaran diserut dengan benang sulam.		Hasil analisa eksplorasi untuk menyerut kain batik dengan benang sulam tidak dianjurkan karena jarum sulam yang ukurannya lebih besar dari jarum jahit biasa dan juga kain batik yang seratnya rapat membuat tusukan sulit masuk di kain, disarankan menggunakan jarum jahit biasa pada proses penyerutan kain batik.
3.	Percobaan menjahit serut benang sulam dan jarum sulam pada kain batik GHD.	Proses eksplorasi dengan membuat lingkaran dari ukuran besar ke kecil dengan menggunakan kain batik dan kain blacu dan disusun secara bergantian lalu disulam dengan benang sulam.		Hasil analisa eksplorasi hanya perlu memperhatikan pinggiran kain blacu dan kain batik agar tidak bertiras.
4.	Percobaan menggunakan jarum dan benang sulam pada	Proses eksplorasi yaitu menggabungkan kain batik dengan kain blacu dan dijahit dengan mesin lalu menyulam sederhana bagian kain blacu		Hasil analisa eksplorasi hanya perlu memperhatikan pinggiran kain blacu dan kain batik agar tidak bertiras.

	kain blacu.	secara lurus dengan benang sulam.		
5.	Percobaan menggunakan jarum dan benang sulam pada kain blacu.	Proses eksplorasi dilakukan dengan cara menggabungkan kain batik GHD dengan kain baju dan pada bagian kain blacu disulam ukiran dari motif batik yang digunakan pada eksplorasi ini.		Hasil analisa eksplorasi ini warna benang terlalu menyatu dengan kain blacu sehingga motif tidak begitu tampak.
6.	Percobaan penggunaan teknik sulam pada kain kanvas.	Proses eksplorasi dilakukan dengan cara menyulam pada kain kanvas dengan menggunakan tusuk balik.		Hasil analisa eksplorasi menemukan bahwa penggunaan teknik sulam pada kain kanvas terbilang cocok karena tidak sulit untuk memasukkan jarum sulam ke kain kanvas.
7.	Percobaan teknik sulam ke material kain strimin.	Proses pengerjaan dengan teknik sulam.		Hasil analisa percobaan sulam pada kain strimin terbilang cocok baik karena kain strimin yang memiliki serat yang lebar menyerupai kotak-kotak kecil yang memudahkan untuk masuknya jarum sulam, tetapi untuk motif

				melengkung harus dipertimbangkan lagi karena harus menyesuaikan lubang-lubang kotak kecil dan jenis kain yang terbilang transparan karena memiliki serat yang renggang.
8.	Percobaan teknik sulam dengan motif yang melengkung di kain strimin.	Proses pengerjaan dengan menggunakan tusuk balik.		Hasil analisa percobaan teknik sulam dengan motif yang melengkung pada kain strimin bisa saja dilakukan tetapi harus dengan tusukan yang lebih rapat agar tidak membentuk patahan dan kendala yang terjadi sering kali jarum sulam tidak masuk pas dengan ke lubang kotak kecil tetapi di garis serat.

Sumber: Dokumentasi Penulis

Tahap *Define*

Analisa Perancangan

Analisa perancangan produk dilakukan berdasarkan data primer, sekunder, serta hasil eksplorasi awal yang dikumpulkan melalui pendekatan *Design Thinking* pada tahap *empathize* dan *define*. Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa teknik sulam seperti tusuk jelujur, feston, dan balik merupakan teknik paling mudah diterapkan oleh anak-

anak di kelas *handycraft* GHD. Material kanvas dipilih karena memiliki serat yang renggang dan tebal. Kain batik GHD digunakan sebagai identitas visual produk *merchandise* GHD. Produk totebag dipilih karena memiliki nilai guna tinggi dan digemari kalangan remaja, sebagaimana diperkuat oleh komunitas difabel lain seperti Difabelzone (Pertana, 2024) dan data dari (Data Indonesia, 2022). Dengan menggabungkan teknik sulam, bahan kanvas, dan batik GHD, produk totebag dirancang sebagai solusi pengembangan dan membuka peluang potensi pasar yang luas. Tahapan perancangan meliputi pengembangan konsep, pembuatan desain, hingga visualisasi akhir, yang disusun sesuai prinsip *Design Thinking*.

Tahap *Ideate*

Eksplorasi Lanjutan 1

Eksplorasi lanjutan 1 bertujuan untuk mengembangkan visual dekoratif teknik sulam yang sesuai dengan kemampuan anak-anak di kelas *handycraft* GHD, dengan fokus pada penggunaan tusuk balik, tusuk feston, dan tusuk jelujur. Pengembangan visual ini mengacu pada karakter bentuk dari batik GHD itu sendiri, yang telah menjadi identitas khas dalam setiap produk mereka. Batik GHD dibuat berdasarkan ekspresi personal masing-masing anak, sehingga visual yang dihasilkan bersifat spontan, unik, dan memiliki nilai emosional. Oleh karena itu, eksplorasi sulam ini diarahkan untuk mereferensikan bentuk ekspresif dari batik GHD ke dalam visual sulam yang sederhana namun kuat secara estetika.

Tabel 2 Eksplorasi Lanjutan 1

No.	Tujuan Eksplorasi	Teknik/Proses	Hasil Eksplorasi	Analisa Hasil Eksplorasi
1.	Eksplorasi bentuk sulam dengan	Proses pengerjaan menggunakan		Hasil analisa penggunaan motif yang melengkung-

	referensi elemen (daun) pada kain batik GHD dengan menggunakan teknik sulam dengan tusuk balik.	teknik sulam yang digambar terlebih dahulu dan disulam dengan tusuk balik.		lengkung kurang harus menggunakan ukuran tusuk balik yang lebih rapat agar tidak membentuk garis lurus yang patah.
2.	Eksplorasi bentuk sulam dengan referensi elemen pada kain batik GHD dengan menggunakan teknik sulam dengan tusuk balik.	Proses pengerjaan menggunakan teknik sulam yang digambar terlebih dahulu dan disulam dengan tusuk balik.		Hasil analisa penggunaan motif yang melengkung-lengkung, harus menggunakan ukuran tusuk balik yang lebih rapat agar tidak membentuk garis lurus yang patah.
3.	Eksplorasi ini bertujuan untuk mencoba tusuk feston pada kain kanvas.	Proses pengerjaan dengan menggunakan tusuk feston dibuat melengkung mengikuti garis yang sudah dibuat sebelumnya.		Hasil analisa penggunaan tusuk feston untuk motif melengkung tidak ada kendala yang signifikan.

4.	Eksplorasi ini bertujuan untuk mencoba tusuk jelujur pada kain kanvas.	Proses pengerjaan dengan menggunakan tusuk jelujur dibuat melengkung mengikuti garis yang sudah dibuat sebelumnya.		Hasil analisa penggunaan tusuk jelujur pada motif harus lebih rapat dan kecil agar motif tetap terlihat jelas tidak samar.
5.	Eksplorasi ini bertujuan untuk mencoba pengembangan tusuk sulam pada kain kanvas.	Proses pengerjaan dengan menggunakan tusuk jelujur dibuat putus-putus dan acak tetapi tetap dalam siluet yang akan dibuat.		Hasil analisa pengembangan tusuk sulam ini walaupun terbuat dari garis yang putus-putus sehingga menciptakan kesan bentuk siluet semu, tetapi harus lebih diperhatikan lagi arah tusuk per elemen motifnya agar tidak tergabung dengan dengan elemen motif yang lainnya sehingga bentuk kurang jelas terlihat.
6.	Eksplorasi ini bertujuan untuk mencoba pengembangan tusuk sulam pada	Terdapat 3 jenis pengembangan tusuk pada eksplorasi ini dan juga penggunaan 2		Hasil analisa percobaan pengembangan tusuk sulam ini ada beberapa jenis pengembangan terbilang cocok untuk membentuk

	kain kanvas.	benang.		siluet luar dan juga untuk membentuk siluet yang terkesan lebih bervolume.
--	--------------	---------	--	--

Sumber: Dokumentasi Penulis

Hasil eksplorasi menunjukkan bahwa ketiga jenis tusuk sulam tersebut dapat digunakan secara efektif untuk membentuk motif yang merujuk pada batik GHD. Kombinasi dari ketiga tusuk juga mampu menciptakan efek siluet yang menarik secara visual. Temuan ini menjadi dasar dalam menentukan pendekatan sulam pada desain totebag.

Eksplorasi Lanjutan 2

Eksplorasi lanjutan 2 bertujuan untuk menguji kesesuaian visual antara batik GHD, teknik sulam, dan material kanvas sebagai satu kesatuan desain. Tahapan ini dilakukan untuk menilai apakah penggabungan batik sebagai identitas visual dengan sulaman dekoratif yang telah dikembangkan sebelumnya dapat menciptakan komposisi yang menarik dan harmonis.

Tabel 3 Eksplorasi Lanjutan 2

No.	Tujuan Eksplorasi	Teknik/Proses	Hasil Eksplorasi	Analisa Hasil Eksplorasi
1.	Tujuan eksplorasi untuk percobaan kombinasi antara tusuk sulam pengembangan dan kain batik GHD.	Penggabungan teknik sulam dengan batik GHD yang dijahit selang seling antara batik dan kanvas lalu bagian kanvas disulam mengikuti potongan motif batik GHD.		Hasil eksplorasi tidak ada kendala hanya perlu memperhatikan potongan pola agar sesuai dan tetap tersambung saat disulam dengan mengikuti potongan kain batik GHD.

Sumber: Dokumentasi Penulis

Hasil eksplorasi menunjukkan bahwa kombinasi ketiga elemen tersebut dapat diaplikasikan secara efektif tanpa kendala berarti. Namun, dibutuhkan penyesuaian pada pola dan potongan kain batik agar sambungan antara motif batik dan hasil sulaman terlihat menyatu secara visual. Dengan mempertimbangkan arah motif saat penyulaman, kombinasi ini terbukti harmonis dan layak diterapkan dalam desain produk totebag GHD.

Konsep Perancangan

“Berani Berwarna, Bebas Berkarya”

Konsep ini mengangkat semangat ekspresi bebas dan inklusif melalui karya autentik anak-anak difabel di Griya Harapan Bandung. Totebag dirancang sebagai media fungsional sekaligus representasi keberanian, warna, dan identitas budaya. Desain produk ini menggunakan teknik sulam dengan tiga tusuk utama yang telah dikembangkan di kelas *handycraft* GHD, yaitu tusuk balik, feston, dan jelujur. Material utama yang digunakan adalah kain kanvas karena mudah disulam dan telah terbukti cocok melalui eksplorasi awal, serta batik GHD sebagai identitas visual dan ciri khas.

Moodboard

Moodboard ini disusun sebagai visualisasi awal dari konsep perancangan totebag “Berani Berwarna, Bebas Berkarya”. Penyusunan *moodboard* bertujuan untuk menggambarkan suasana, warna, tekstur, serta nuansa visual yang merepresentasikan karakter desain produk. Warna-warna cerah, motif batik GHD, serta elemen sulam ditampilkan untuk menunjukkan semangat kebebasan berekspresi, keberagaman, dan kreativitas para difabel Griya Harapan Bandung. Gambar-gambar pendukung juga memperlihatkan aktivitas kreatif, gaya berpakaian, serta nuansa *handmade* yang menjadi cerminan dari gaya hidup target pasar.



Gambar 1 Moodboard

Sumber: Dokumentasi Penulis

Tahap *Prototype*

Desain Produk

Dalam proses ini, perancangan sepuluh desain totebag dilakukan sebagai visualisasi dari konsep “Berani Berwarna, Bebas Berkarya.” Desain disusun berdasarkan hasil eksplorasi, tren pasar, serta pertimbangan teknis dan estetika, dengan menggabungkan elemen batik GHD dan teknik sulam yang disesuaikan dengan karakter target pasar.



Gambar 2 Desain Produk

Sumber: Dokumentasi Penulis

Desain Produk Terpilih

Sebagai hasil dari proses pemilihan desain melalui kuesioner, dua desain totebag 1 dan totebag 2 terpilih berdasarkan kuesioner dan preferensi responden karena dinilai paling memenuhi aspek fungsional, estetis, serta mampu merepresentasikan konsep “Berani Berwarna, Bebas Berkarya.” Kedua desain ini akan menjadi acuan dalam tahap produksi akhir.



Gambar 3 Desain Produk Terpilih

Sumber: Dokumentasi Penulis

Visualisasi Produk Akhir

Visualisasi produk akhir menampilkan hasil totebag yang telah direalisasikan dari desain terpilih. Proses produksi mencakup perancangan, eksplorasi teknik, penyulaman, dan penjahitan. Desain berhasil diwujudkan sesuai konsep, menggabungkan teknik sulam, batik GHD, dan kanvas secara harmonis. Produk ini merepresentasikan semangat ekspresi bebas dan siap dipasarkan sebagai karya autentik Griya Harapan Difabel.



Gambar 4 Visualisasi Produk Akhir

Sumber: Dokumentasi Penulis

Tahap Test

Validasi Respon GHD

Berdasarkan hasil uji dan presentasi desain kepada pihak Griya Harapan Difabel (GHD), mereka memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap produk yang dirancang. GHD menilai bahwa desain totebag yang menggabungkan teknik sulam, batik karya anak-anak, dan konsep warna yang berani berhasil mewakili semangat GHD sebagai komunitas kreatif difabel. Mereka juga menyebutkan bahwa produk ini akan dibawa ke ajang pameran sebagai representasi karya GHD. Selain itu, pihak GHD menghargai bahwa proses perancangan produk ini tidak hanya mempertimbangkan kemampuan teknis anak-anak di kelas *handycraft*, tetapi juga memperhatikan tren pasar dan preferensi target konsumen, khususnya kalangan remaja. Dengan demikian, produk ini dianggap mampu meningkatkan citra GHD sekaligus memperluas jangkauan pasar ke segmen yang lebih luas dan relevan.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengembangan visual dekoratif pada teknik sulam di kelas *handycraft* Griya Harapan Difabel (GHD) dan menentukan produk *merchandise* yang berpotensi menjangkau target pasar yang lebih luas, khususnya kalangan remaja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik sulam, khususnya dengan tiga jenis tusuk dasar yaitu jelujur, balik, dan feston merupakan teknik yang paling mudah dipelajari dan diterapkan oleh anak-anak di kelas *handycraft*. Eksplorasi visual dilakukan dengan memanfaatkan batik hasil karya anak-anak GHD sebagai elemen visual utama, yang kemudian diterjemahkan ulang dalam bentuk dekoratif melalui sulaman. Material yang digunakan adalah kain kanvas yang telah terbukti cocok dan familiar bagi anak-anak di kelas *handycraft* GHD. Penggunaan kain batik GHD sebagai identitas produk *merchandise* GHD. Totebag dipilih sebagai bentuk produk karena memiliki nilai guna tinggi, potensi pasar yang luas, dan sesuai dengan tren remaja saat ini. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan desain berbasis kemampuan penyandang disabilitas yang tidak hanya fungsional, tetapi juga memiliki nilai estetika dan daya saing pasar. Keterbatasan penelitian

terletak pada masih terbatasnya jenis produk yang dieksplorasi dan kurangnya pengujian terhadap minat pasar secara luas. Oleh karena itu, disarankan agar GHD mempertimbangkan totebag ini sebagai produk berkelanjutan yang dapat terus diproduksi di GHD. Selain itu, bentuk dan penempatan sulaman sebaiknya dirancang lebih tepat untuk tetap menunjukkan karakter unik dari pola batik GHD, karena batik GHD tidak memiliki pengulangan motif yang sama dan teratur. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan berbagai produk baru dengan menggabungkan teknik sulam, batik, serta material berbeda. Selain itu, eksplorasi digital atau strategi pemasaran juga bisa menjadi topik pengembangan untuk memperluas jangkauan pasar GHD di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- 1904072, A. P . A., Setianingsih, K. D., & Effendi, A. (2024, January 5). Perilaku Asertif Penyandang Disabilitas Netra di Unit Pelaksana Teknis Daerah Pusat Pelayanan Sosial Griya Harapan Difabel Dinas Sosial Provinsi Jawa Barat.
- Allo, E. A. T. (2022). Penyandang disabilitas di Indonesia. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 9(3), 807-812.
- Anggraini, R. D., & Nurhadi, D. (2023). Design Thinking dalam Riset dan Pengembangan Produk Fashion. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 8(2), 328-337.
- Apriliani, Zahra (2024). PEMBERDAYAAN PENYANDANG DISABILITAS FISIK MELALUI PROGRAM KETERAMPILAN SENI KRIYA DI YAYASAN DISABILITAS INDONESIA SATU JAKARTA TIMUR - repo unpas. (n.d.).
- 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.
- DataIndonesia.id. 2022. n.d. "DataIndonesia.Id." Retrieved January 21, 2023.
- Gorga, A. K., & Rasji. (2023). PERLINDUNGAN PEKERJA PENYANDANG DISABILITAS DALAM HAK UNTUK MEMPEROLEH PEKERJAAN DI INDONESIA. *jurnal.anfa.co.id*.

- Hokianti, E. P., & Yuningsih, S. (2021). Eksplorasi Teknik Sulam pada Permukaan Anyaman Pandan Tasikmalaya. *ARS: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 24(2), 99-108.
- Interaction Design Foundation, Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2021, December). What is design thinking and why is it so popular?.
- Maulidiyah, S., & Marniati, M. (2022). PENERAPAN TEKNIK PEMASANGAN PAYET DENGAN MEDIA POLA KERTAS PADA BUSANA PENGANTIN PRIA (BUSANA JOMBANG KEBESARAN ARIMBI). *JPBD (Jurnal Penelitian Busana dan Desain)*, 2(2), 65-77.
- Nazmi, I. N., & Ciptandi, F. (2019). Eksplorasi Teknik Sulam Menggunakan Benang Tukel Pada Kain Tenun Gedog. *eProceedings of Art & Design*, 6(2).
- Sari, R. P ., & Muslim, A. (2021). Pemberdayaan penyandang disabilitas berbasis kerajinan tangan. *Jurnal Bikotetik*, 5(2), 93-101.
- Syahril, M., & Redaputri, A. P . (2023). Pemberdayaan Kaum Difabel Dalam Membangun Industri Kreatif di Yogyakarta. *Jurnal Pengabdian UMKM*, 2(1), 1–7.
- Pratama, A. D., & Nisa, D. A. (2023). PERANCANGAN MERCHANDISE UNTUK MENINGKATKAN LOYALITAS PELANGGAN DAN MEDIA PENDUKUNG THRIFT SECOND. *ejournal.warunayama.org*.
- Safitri, D. D., & Affanti, T. B. (2022). PERANCANGAN TEKSTIL PAKAIAN DENGAN PEWARNA DARI SAMPAH MANGROVE DAN PENERAPAN MOTIFNYA DENGAN PADUAN TEKNIK IKAT CELUP DAN ECO PRINTING. *Ornamen*, 19(2), 121–131.
- Pande, M., & Bharathi, S. V. (2020). Theoretical foundations of design thinking—A constructivism learning approach to design thinking. *Thinking Skills and Creativity*, 36, 100637.
- Pertana, P. R. (2024, August 18). Komunitas difabel Bantul bikin kerajinan batik tembus Pasar Jepang-Jerman. *Detik Jogja*.
- Pina Oktaviana, I. (2023). Efektivitas Alat Punch Needle dalam Meningkatkan Keterampilan Vokasional Menyulam pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1).

- Rachmawati, S. (2020). Strategi Pemberdayaan Soft skills Penyandang Disabilitas di Deaf Café and Car Wash Fingertalk Cinere (Bachelor's thesis, Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Salam, S., & Muhaemin, M. (2020). Pengetahuan dasar seni rupa. Badan Penerbit UNM.
- Saputra, M., Fadila, K., & Triloka, J. (2022). Membangun Jiwa Entrepreneurship pada Komunitas Difabel melalui Pelatihan Kerajinan Sulam Maduaro Khas Lampung. *Vivabio: Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 4(2), 55-62.
- Sya'adah, K. U., & Ratyaningrum, F. (2023). PENERAPAN TEKNIK SULAM PITA DENGAN MOTIF SEMANGGI PADA MEDIA PLASTIK KANVAS DI SMA LABSCHOOL UNESA 1 SURABAYA. *Jurnal Seni Rupa*, 11, 55–63.
- Yosifagnd. (2024, February 19). Penguatan Kebersaingan Produk Batik Griya-Harapan-Difabel Melalui Perbaikan Proses Bisnis Terintegrasi: Branding, Digitalisasi, dan Elektrifikasi Canting. Telkom University.