

MEREKAYASA NOSTALGIA: PRAKTIK APROPRIASI VISUAL DALAM PROSES KREATIF ART TOY BERBASIS BUDAYA POP DENGAN PENDEKATAN CULTURAL PROBES

***Muchamad Rizky Zakaria¹**

¹Desain Komunikasi Visual, School of Design, Universitas Bina Nusantara

e-mail: Muchamad.rizky001@binus.ac.id^{1*}

Penulis Korespondensi: Muchamad Rizky Zakaria

Received : 04, July, 2025

Accepted : 23, July, 2025

Published : 28, July 2025

Abstract

The phenomenon of art toys has rapidly evolved as a form of visual expression in contemporary art and design in Indonesia, particularly through the exploration of character design, popular culture, and nostalgic elements. However, few studies have specifically examined how personal experiences of designers influence their creative processes. This study aims to reflect on the creative process of designing art toys based on visual appropriation and nostalgia, using a qualitative reflective approach within the framework of research through design. The cultural probes method is adapted retrospectively to uncover the internal experience of the researcher as the designer. Data were collected through sketch tracing, reflective prompts, visual documentation, and the designer's personal physical collection. The findings reveal that the creative process in art toy design unfolds in two phases: free exploration and a more directed visual refinement. Appropriated visual elements from popular culture are not only aesthetically modified but also reinterpreted through the lens of nostalgic personal experience. Interaction with memory-triggering objects enhances emotional resonance, influencing both visual decisions and narrative development. This study concludes that appropriation and nostalgia can serve as effective creative strategies in constructing design characters that are unique, communicative, and meaningful.

Keywords: art toy, creative process, appropriation

Abstrak

Fenomena art toy berkembang pesat sebagai bentuk ekspresi visual dalam ranah seni dan desain kontemporer di Indonesia, terutama melalui eksplorasi karakter, budaya populer, dan unsur nostalgia. Namun, kajian yang secara spesifik menelaah bagaimana pengalaman personal desainer memengaruhi proses kreatifnya masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk merefleksikan proses penciptaan karya art toy berbasis apropriasi visual dan nostalgia, dengan menggunakan pendekatan kualitatif reflektif dalam kerangka research through design. Metode cultural probes digunakan secara

retrospektif, disesuaikan untuk menggali kembali pengalaman internal peneliti sebagai desainer. Data dikumpulkan melalui penelusuran sketsa, prompt reflektif, dokumentasi visual, dan koleksi fisik pribadi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses kreatif dalam desain art toy berlangsung melalui dua fase: eksplorasi bebas dan pematangan visual yang lebih terarah. Elemen visual yang diappropriasi dari budaya populer tidak hanya dimodifikasi secara estetis, tetapi juga dimaknai ulang berdasarkan pengalaman nostalgia. Interaksi dengan objek-objek kenangan memperkuat keterhubungan emosional yang berdampak pada keputusan visual dan pembentukan narasi desain. Penelitian ini menyimpulkan bahwa apropriasi dan nostalgia dapat menjadi strategi kreatif yang efektif dalam membangun karakter desain yang unik, komunikatif, dan bermakna.

Kata Kunci: *art toy, proses kreatif, apropriasi*

1. PENDAHULUAN

Desain karakter merupakan salah satu disiplin penting dalam ranah seni dan desain visual yang menghasilkan berbagai jenis *output* seperti ilustrasi, animasi, *IP branding*, *video game*, dan produk tiga dimensi seperti patung atau mainan koleksi (*art toy*). Karakter bukan sekadar bentuk visual, tetapi juga sarana naratif dan ekspresi identitas. (Zeegen, 2012) menyatakan bahwa desain karakter adalah praktik visual yang menggabungkan fungsi naratif, estetika, dan strategi identitas visual.

Salah satu bentuk ekspresi dari karakter desain yang semakin mendapat perhatian di Indonesia adalah *art toy*. *Art Toy* yang sebelumnya seringkali disebut *Urban toy* memiliki daya jual yang baik. Penetrasi penjualan *urban toy* di Indonesia juga semakin berkembang

pesat dikarenakan teknologi media seperti sosial media dan munculnya toko *online*. Perkembangannya semakin pesat, ditandai dengan munculnya komunitas, event, festival, serta tempat yang menjual produk tersebut. (Mahardika & Riyanti, 2023).

Ada dua distribusi di Indonesia yang pertama, dipasarkan melalui platform media sosialnya seperti melalui Instagram, Facebook, YouTube hingga website resmi *artist*. Selain itu munculnya penjualan *urban toys*, di toko *online* seperti ebay, bigcartel, hingga dijual di toko *online* lokal seperti tokopedia. Hal inilah yang semakin membuat penjualan dan konsumsi semakin berkembang tidak hanya kalangan komunitas penyuka *urban toy* saja, melainkan dapat diakses dan dibeli oleh khalayak umum. (Oktaviani &

Prasetyawati, 2020). *Art Toy* juga dikenal dengan istilah lain seperti *Designer Toy*, *Urban toy*, dan *Urban Vinyl*. Istilah-istilah ini merujuk pada mainan autentik yang diciptakan oleh seniman, desainer produk, atau desainer grafis yang diproduksi secara mandiri atau melalui perusahaan kecil secara *indie* dalam jumlah terbatas (Ghifari et al., 2024).

Pergeseran persepsi mainan ini, dari sekadar alat bermain anak menjadi objek koleksi dan seni bagi dewasa, merupakan fenomena global. (Wippler, 2022) mengemukakan bahwa *"The argument that toys are for adults is easier to make today primarily due to the variety of 'toys' , menunjukkan evolusi mainan yang kini mencakup berbagai jenis yang ditujukan spesifik untuk audiens dewasa. Ia lebih lanjut menyatakan, "Collectibles are a great example of a toy for an adult that clearly is not made for children"* menegaskan bahwa mainan koleksi seperti *art toy* memang memiliki segmen pasar dan fungsi yang berbeda dari mainan tradisional. Fenomena ini juga diamati di Indonesia, di mana *"The presence of adults in urban communities who like toys slowly shifts the notion that toys are always associated with children"* (Ghifari et al., 2024) Pergeseran ini memicu munculnya *"new design product*

type with the combination of art, graphic design, illustration, fashion, toys and character design" (Atilgan, 2014) yang dikenal sebagai *designer toys* atau *art toys*, yang secara khusus *"addressed to adult customers with the purpose of collecting, appreciating the design and aesthetic features of the products in a design conscious and artistic sense"*

Dalam praktik penciptaan karya *art toy*, muncul pertanyaan mendasar: bagaimana seorang seniman atau desainer dapat membangun gagasan visual yang menarik, relevan, dan mengundang kedekatan emosional? Salah satu pendekatan yang digunakan dalam menjawab pertanyaan tersebut adalah dengan strategi apropriasi visual. Apropriasi adalah tindakan mengadopsi elemen-elemen visual dari budaya populer yang telah dikenal luas, kemudian mengolahnya kembali menjadi bentuk baru dengan nilai dan konteks yang berbeda. (Barrett & Bolt, 2019) menekankan bahwa apropriasi dalam desain merupakan proses kritis dan kreatif yang menghadirkan kembali simbol visual masa lalu untuk tujuan komunikasi baru.

Praktik apropriasi visual dalam ranah mainan sendiri memiliki akar historis yang kuat. (Wippler, 2022)

mencontohkan, "*Designer toys, as we understand them today, originated in Hong Kong, by Michael Lau, and Eric So in 1998. These two artists customized G.I Joe figures to reflect Japanese streetwear and culture*". Ini menunjukkan bahwa sejak awal kemunculannya, *designer toys* telah melibatkan modifikasi dan pengolahan ulang figur yang sudah ada, menciptakan "*entirely new figures from preexisting ones*".

Fenomena "*Kitbashing*" atau "*bootlegging*" yang disebutkan merupakan representasi langsung dari apropriasi visual dalam konteks penciptaan mainan, di mana elemen dari berbagai sumber digabungkan untuk membentuk entitas baru. Ini adalah fondasi penting bagaimana mainan menjadi sarana untuk menghidupkan kembali narasi populer, dan dari sinilah apropriasi seringkali bermula. Praktik semacam ini juga relevan dalam upaya kontemporer untuk memperkenalkan kembali elemen budaya. Misalnya, (Rifqi Novica et al., 2020) meneliti bagaimana "*Visual Style Transformation of Wayang Topeng Malang as Urban Toy Design Inspiration*" dapat menjadi sarana untuk membuat budaya tradisional lebih menarik bagi audiens modern, di mana "*This design is expected to develop*

further into an urban toy that will reintroduce traditional culture into a type of pop culture that is more appealing to the target audience in order to maintain traditional culture". Ini menunjukkan bahwa apropriasi visual dalam *art toy* tidak hanya menciptakan nilai estetika baru, tetapi juga berfungsi sebagai jembatan budaya.

Apropriasi ini sering dikaitkan dengan aspek nostalgia dan budaya populer. Salah satu ciri khas gaya dalam wujud karya ini di antaranya perpaduan antara *lowbrow* dan *pop*. Seniman-seniman di Indonesia telah lama terpapar visual-visual *pop art* yang pada awalnya berkembang di Amerika Serikat. Istilah *lowbrow* yang asal muasalanya dari suatu gerakan sebetulnya jarang digunakan oleh para seniman di Indonesia. Mereka lebih familiar dengan terminologi *Pop Art* (Widodo & Putri, 2024).

Perkembangan *urban art* yang dipengaruhi oleh elemen *lowbrow* dan *pop art* ini juga membentuk karakteristik visual dalam dunia *Art Toy*. Sebagai bagian dari ekspresi seni urban, *Art Toy* tidak hanya berfungsi sebagai objek koleksi, tetapi juga sebagai medium artistik yang mengusung identitas dan nilai budaya tertentu. Dalam hal ini, *art toy* dapat dipahami sebagai bagian dari

media komunikasi visual, yaitu sarana penyampaian pesan yang dirangkai menggunakan unsur-unsur visual yang hanya dapat ditangkap melalui indra penglihatan. Komunikasi yang terjadi di dalamnya berlangsung melalui bahasa visual yang memadukan gambar, tipografi, dan simbol, yang berperan sebagai komponen utama dalam menyampaikan pesan dan makna (Eka Kusuma & Setyoko, 2023).

Karya visual dalam ruang publik maupun karya urban bukan sekadar bentuk ekspresi estetika, tetapi juga mengandung lapisan makna sosial dan ideologis, serta sering kali berakar pada dinamika budaya populer (Ismoyo, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa karya seperti *art toy* juga memiliki potensi sebagai media komunikasi visual yang memuat pesan dan narasi emosional, serta membangun hubungan antara desainer dan audiensnya. Dalam perjalanannya, *art toy* berkembang menjadi lebih dari sekadar mainan; ia menjadi karya seni yang membawa gagasan kreatif dan keunikan bentuk.

Dari segi aspek nostalgia, ketika elemen visual dari masa lalu dihadirkan kembali dalam bentuk karya baru, muncul keterhubungan emosional yang kuat. Nostalgia bekerja bukan hanya

sebagai rasa rindu akan masa lalu, tetapi juga sebagai strategi visual yang mampu membentuk afeksi terhadap objek. Dalam konteks ini, (Wippler, 2022) secara eksplisit menyatakan bahwa "*The love of toys is perpetuated by nostalgia*" dan "*People can collect toys relative to their interests or to reignite memories*", menegaskan peran sentral nostalgia dalam motivasi koleksi dan kecintaan terhadap mainan.

Dalam konteks ini, peneliti sebagai desainer sekaligus praktisi *art toy* ingin mengungkap proses kreatif yang telah dijalani dalam menciptakan karya-karya berbasis apropriasi budaya pop. Penelitian ini dilakukan sebagai bentuk refleksi terhadap proses visual, eksplorasi makna, dan keputusan kreatif yang muncul selama produksi karya. Pertanyaannya kemudian, apakah strategi apropriasi dan nostalgia ini merupakan cara yang baik dalam membangun proses kreatif? Apakah praktik ini mampu menciptakan nilai artistik baru atau hanya menjadi pengulangan dari bentuk yang sudah ada?

Penelitian ini berangkat dari pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan tujuan untuk merefleksikan proses kreatif penciptaan karya *art toy* berbasis apropriasi visual dan nostalgia, serta

menelusuri bagaimana makna dan keputusan visual dihasilkan dari kombinasi keduanya.

Sebagai bagian dari praktik pribadi penulis sebagai *art toy* designer, penelitian ini juga bertolak dari proses kreatif yang telah dilakukan dalam merancang dan memproduksi karya *art toy* yang merepresentasikan apropriasi dari karakter *mecha* populer: RX-78 Gundam. Dalam eksplorasi tersebut, dilakukan modifikasi bentuk, warna, hingga proporsi tubuh yang mengaburkan batas antara bentuk orisinal dengan interpretasi pribadi. Pendekatan ini tidak hanya dimaksudkan untuk menarik perhatian visual, tetapi juga sebagai bentuk rekayasa nostalgia terhadap pengalaman budaya populer yang pernah melekat di masa kecil. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi ruang untuk merefleksikan proses kreatif tersebut secara sistematis, sekaligus mengkaji peran emosi, ingatan, dan strategi visual dalam pembentukan karya *art toy*.

Namun demikian, kajian akademik mengenai *art toy* di Indonesia masih terfokus pada aspek visual, perkembangan industri, atau nilai kolektibilitasnya (Ghifari et al., 2024), sementara dimensi reflektif atas proses kreatif dari sudut pandang desainer masih

jarang disentuh. Terutama dalam konteks autoetnografis yang menempatkan pengalaman pribadi desainer sebagai sumber pengetahuan, masih sangat terbatas ruang eksplorasinya di lingkungan akademik Indonesia. Padahal, praktik desain *art toy* sering kali didorong oleh memori visual, relasi emosional, dan pemaknaan ulang budaya populer yang sangat bersifat personal.

2. METODOLOGI

Penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif dengan fokusnya adalah mengungkap proses kreatif yang telah dilakukan dalam praktik desain *art toy* berbasis apropriasi visual. Dalam penelitian ini, metode *cultural probes* digunakan secara adaptif sebagai alat refleksi retrospektif terhadap proses kreatif yang telah dijalani oleh peneliti sebagai desainer *art toy*. Alih-alih digunakan untuk eksplorasi terhadap partisipan eksternal, probes dirancang untuk memicu ulang memori, emosi, dan asosiasi personal guna merekonstruksi kembali tahapan kreatif dan keputusan visual selama penciptaan karya yang disajikan secara terstruktur.

Pendekatan penelitian ini mengacu pada kerangka *Research through Design* (RtD), di mana praktik kreatif dijadikan

sebagai proses utama dalam membangun pengetahuan. (Frayling, 1993) Membedakan *research into*, *for*, dan *through art and design*. Dalam *RtD*, pengetahuan tidak hanya dihasilkan dari hasil akhir karya, tetapi dari proses desain itu sendiri yang direfleksikan secara kritis.

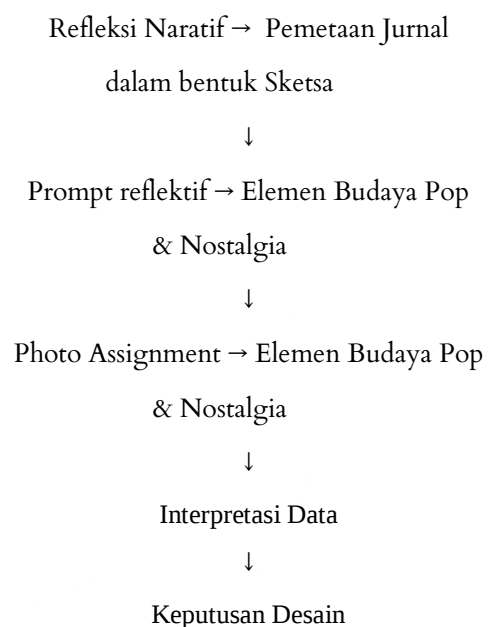
Pendekatan ini diperluas dengan mengintegrasikan metode eksploratif, subjektif, dan emosional, termasuk melalui metode *cultural probes* dan dokumentasi visual. (Gaver et al., 1999) Karakteristik *RtD* meliputi; Proses kreatif sebagai inti metode riset, refleksi eksplisit terhadap keputusan desain, dokumentasi visual dan naratif, pengetahuan bersifat taktis, emosional, dan reflektif.

Tahapan yang dilakukan adalah melakukan penelusuran dan pengungkapan susunan elemen probe yang terdiri dari buku jurnal / sketsa, dokumentasi, prompt/refleksi dan koleksi fisik. Sesuai dengan prinsip dasar *cultural probes* yang bersifat fleksibel dan kontekstual (Mattelmäki, 2008). Penelitian ini tidak menggunakan seluruh bentuk kit probes yang lazim dipakai dalam riset partisipatif. Sebaliknya, peneliti memilih dan merancang elemen kit yang paling relevan dengan kebutuhan refleksi personal dan praktik desain art toy.

Metode pengumpulan data dilakukan melalui kit adaptif yang terdiri dari:

- Pemetaan jurnal dalam bentuk sketsa
- Interpretasi jurnal melalui prompt reflektif
- Dokumentasi objek nostalgia melalui *photo assignment*

Sehingga proses kreatif dapat diidentifikasi, dikelompokkan, dan dijelaskan.



3. PEMBAHASAN

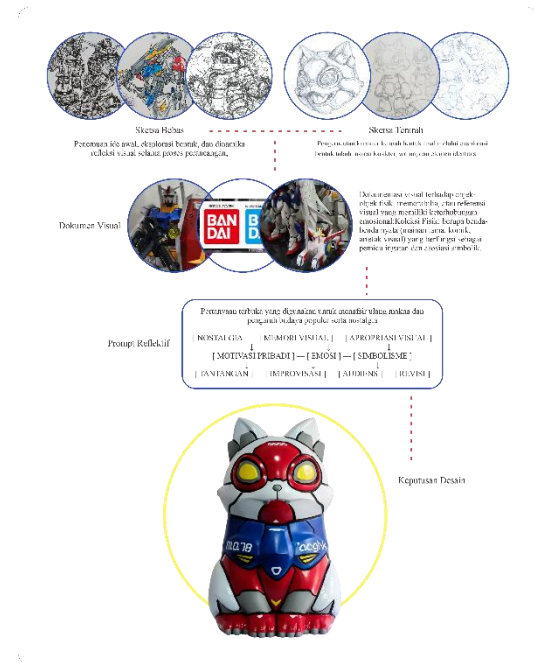
Dalam upaya mempertegas konteks, karya yang dibahas ini merupakan sebuah dinamika perkembangan dalam karir *art toy designer* sejak tahun 2019. Di tahun-tahun awal, ide membuat karakter desain

benar-benar dilakukan secara spontanitas dan intuitif.



Gambar 1. Karya Art Toy Periode Awal Karir
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Seiring berjalannya waktu, mulai dipahami dan terefleksikan bahwa konsep *Art Toy* ini secara konsep berada di tengah antara seni dan desain. Maksudnya jika terlalu seni maka terlalu idealis, bisa saja sulit untuk dikenali. Sedangkan terlalu desain bisa saja kurang memperlihatkan keunikannya baik itu secara ciri khas bentuk, warna, atau tampilan lainnya yang memiliki nilai artistik. Oleh karena itu diperlukan upaya untuk membuat desain yang memperlihatkan keunikan tapi harus memiliki keterikatan emosional dengan audiens-nya.



Gambar 2. *Probe Moodboard* proses kreatif
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar di atas adalah rangkuman proses kreatif dalam wujud *probe moodboard* yang akan dibahas berikutnya. Di bab ini akan membahas tiga aspek utama dari proses kreatif dalam pembuatan karya *art toy* yang dilakukan oleh peneliti sebagai praktisi, yaitu: (1) tahapan eksplorasi visual dalam proses desain (masuk dalam kelompok *probe* sketsa), (2) bagaimana elemen dari budaya populer ditransformasi menjadi karya visual baru (masuk dalam *probe* dokumentasi visual), dan (3) bagaimana nostalgia dan pengalaman personal membentuk keputusan desain (masuk dalam *probe* prompt reflektif).

Pada tahap ini, pengkajian dilakukan pada tahap awal elemen *cultural probe* yaitu penelusuran melalui jurnal dan sketsa. Sketsa yang dilakukan adalah rentang waktu 2022–2023. Refleksi naratif dalam konteks ini adalah *scope* konsep buat desain baru yang unik juga memiliki keterikatan emosional dengan audiens. Pembuatan gambar ini tidak sepenuhnya berlangsung dalam kondisi sangat intuitif, melainkan berpacu pada peninjauan ulang terhadap refleksi naratif dan asosiasi nostalgia selama proses desain. Dalam pembuatan jurnal sketsa ini dibagi menjadi dua kategori:

1) Kelompok Sketsa Bebas (*Free Will*)

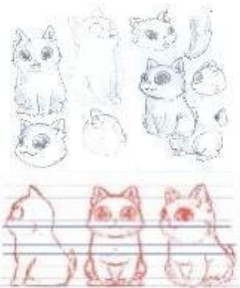
Kelompok ini mencerminkan fase awal yang tidak terikat pada arahan tertentu. Tujuannya adalah membebaskan asosiasi visual, mengekspresikan ulang bentuk dan referensi populer secara lepas, serta membangun relasi personal antara imajinasi kreator dengan pengalaman budaya pop masa lalu.

Gambar Sketsa	Insight / Refleksi
	<i>Redraw</i> untuk memperdalam karakteristik elemen visual dan gaya <i>mecha</i>.
	Eksperimen proporsi tubuh pendek-gemuk dan kepala besar — tetap mempertahankan kesan mekanikal

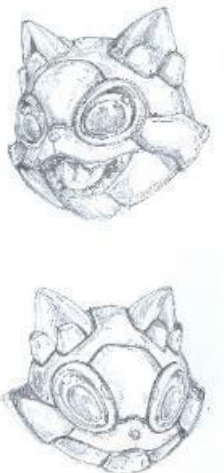
Table 1. Kelompok Sketsa Bebas
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2) Kelompok Sketsa Terarah (*Directed Sketch*)

Sketsa dalam kategori ini muncul setelah pematangan ide dan eksplorasi awal. Tujuannya adalah mengerucutkan karakter ke arah bentuk final melalui eksplorasi bentuk tubuh, warna, dan elemen identitas.

Gambar Sketsa	Insight / Refleksi
	Membentuk karakter desain baru yang memiliki nuansa fun melalui pendekatan makhluk berbasis kucing.

	Penggabungan gaya super-deformed mecha dengan gestur lucu.
--	--

	Transformasi bentuk organik menuju visualisasi mekanikal yang lebih utuh.
---	---

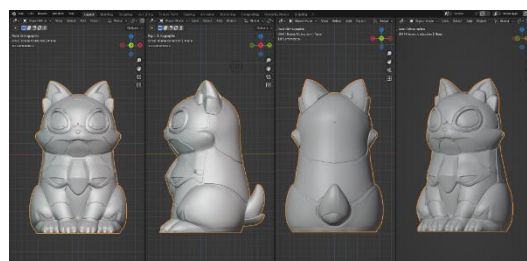
	Percobaan dengan pendekatan pada skema warna mecha populer
---	--

Gambar Sketsa	Insight / Refleksi
	Eksplorasi elemen logo dan identitas visual berbasis culture toy Jepang.

Table 2. Kelompok Sketsa Terarah

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dari penelusuran sketsa dapat disimpulkan bahwa transformasi ide berjalan dari proses spontan, lalu terarah, dengan intervensi nostalgia dan referensi visual personal sebagai pendorong utama terbentuknya desain final. Hal ini bisa disimpulkan bahwa proses pembuatan desain adalah membatasi sesuatu yang impulsif tetap dalam satu koridor konsep. Gambar yang solid pada akhirnya mudah dikembangkan jadi proses 3d digital karakter.



Gambar 3. Pemodelan 3d digital Karakter
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar Referensi	Relevansi dalam Desain
	Menjadi dasar proporsi tubuh dan visual armor.

Gambar Referensi	Relevansi dalam Desain
	Ilustrasi <i>action pose</i> dalam kemasan model kit menjadi inspirasi pose karakter dan ilustrasi final.

Table 3. Dokumentasi Referensi Budaya Pop
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tabel di atas menampilkan elemen-elemen visual dari budaya populer yang mempengaruhi keputusan desain. Referensi ini mencakup bentuk, warna, proporsi, serta gaya visual tertentu yang diasosiasikan kuat dengan karakter mecha dari budaya pop Jepang.

Dalam konteks ini, peniruan tidak berarti menjiplak secara mentah, tetapi melibatkan identifikasi terhadap karakteristik khas dari referensi, seperti bentuk badan, komposisi warna dominan, atau siluet tubuh. Ciri-ciri tersebut kemudian diinterpretasi ulang dengan pendekatan yang lebih personal, sesuai dengan gaya desain kreator.

Modifikasi visual menjadi langkah yang tidak hanya penting dari segi etika (untuk menghindari plagiarisme), tetapi juga menjadi strategi kreatif untuk membentuk makna baru. Desainer tetap mempertahankan hubungan visual yang dapat dikenali oleh audiens, namun

secara bersamaan menggeser konteks dan menyisipkan ekspresi individual.

Hal ini sejalan dengan konsep apropriasi dalam desain, yaitu tindakan mengadopsi elemen dari sumber eksternal, lalu mengolahnya kembali dalam sistem makna dan bentuk yang berbeda. Dengan demikian, karya yang dihasilkan tidak hanya menjadi bentuk penghormatan terhadap budaya populer, tetapi juga menjadi representasi baru yang memuat identitas kreator, konteks lokal, dan ekspresi visual kontemporer.



Gambar 4. Contoh ilustrasi yang terinspirasi dari tampilan komposisi *Action Pose* dalam kemasan model kit
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

No	Pertanyaan Refleksi	Jawaban Singkat
1	Objek budaya pop apa yang paling memengaruhi desain ini?	Tontonan anime gundam di masa lalu
2	Apa yang Anda ingat saat	Ingin membuat bentuk fun tapi

No	Pertanyaan Refleksi	Jawaban Singkat
	membuat sketsa awal?	tetap terasa <i>mecha</i> .
3	Kenapa memilih warna merah-biru?	Warna <i>default</i> Gundam yang populer dan familiar
4	Elemen visual apa yang tetap Anda pertahankan dari referensi asli?	Beberapa anatomi khas yang di perut, dan penerapan <i>colorway</i>

Table 4. Prompt Refleksi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Jawaban yang diperoleh dari prompt reflektif menunjukkan bahwa memori masa lalu terhadap media visual, memiliki peran sentral dalam memengaruhi keputusan desain. Proses ini mengungkap bahwa penciptaan art toy tidak hanya berlandaskan pada pertimbangan estetika visual semata, tetapi juga pada koneksi emosional yang mendalam antara desainer dan pengalaman visual yang telah membentuknya di masa lalu.

Memori visual ini tidak hanya menjadi inspirasi pasif, melainkan berfungsi sebagai pemicu kreatif yang mengaktifkan kembali suasana, perasaan, bahkan nilai-nilai yang tersimpan dalam ingatan. Misalnya, bentuk tertentu atau skema warna tertentu dapat membangkitkan nostalgia dan kehangatan emosional yang kemudian secara intuitif memandu

pilihan bentuk, maupun proporsi dalam desain karakter.

Objek Nostalgia

Koleksi model kit

Foto



Deskripsi Singkat

Koleksi sejak tahun 2000an awal, menjadi pemicu eksplorasi visual awal.

Film Animasi



Referensi untuk narasi dan ekspresi visual karakter.

Label model kit



Warna dan desain label menjadi inspirasi untuk salah satu output elemen karya seperti kemasan toy

Table 5. Objek Nostalgia
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Temuan ini memperkuat posisi bahwa proses desain art toy bersifat afektif dan naratif, bukan hanya teknis. Desainer tidak sekadar menciptakan objek, tetapi merekonstruksi pengalaman menjalin kembali relasi personal dengan objek budaya pop, lalu menerjemahkannya menjadi bentuk baru yang memiliki daya resonansi bagi

dirinya dan juga audiens yang memiliki latar pengalaman serupa. Dengan demikian, desain art toy menjadi ruang artikulasi antara masa lalu dan masa kini, antara estetika populer dan ekspresi personal, serta antara memori dan bentuk.

Berikut beberapa contoh karya yang sudah diimplementasikan menjadi, *Art toy* dan beberapa penerapan *colorway* dengan pendekatan nostalgia dan apropriasi:



Gambar 5. Karakter dalam format karya *Art Toy*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penjelajahan metode *cultural probes* menunjukkan bahwa proses desain *art toy* tidak berjalan secara linier, melainkan membentuk siklus antara asosiasi visual, ingatan personal, dan eksperimen bentuk. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk mengungkapkan bagaimana apropriasi dan nostalgia mempengaruhi eksplorasi visual berhasil dijelaskan melalui dokumentasi reflektif yang telah disusun.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini merefleksikan proses kreatif penciptaan art toy dengan pendekatan reflektif dan elemen autoetnografis, menggunakan metode *cultural probes* yang disesuaikan secara retrospektif. Sebagai desainer sekaligus peneliti, pengalaman personal, memori masa kecil, dan referensi budaya populer menjadi fondasi dalam pengambilan keputusan visual.

Melalui pelacakan sketsa, prompt reflektif, dan dokumentasi koleksi nostalgia, proses desain tidak hanya menjadi aktivitas estetik, tetapi juga proses internalisasi makna. *Cultural probes* terbukti efektif sebagai alat untuk mengakses kembali pengalaman subyektif dan menggali keterkaitan antara desain dan identitas pribadi.

Penelitian ini menunjukkan bahwa apropriasi dan nostalgia bukan sekadar estetika pelengkap, tetapi merupakan strategi kreatif yang memperkaya narasi desain. Dengan demikian, praktik desain — terutama dalam konteks art toy — dapat dipahami sebagai bentuk pengetahuan dan refleksi yang layak dikaji dalam ranah akademik.

REFERENSI

- Atılğan, N. Ş. (2014). Designer Activity through Open Source Knowledge: Designer Toys Movement. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 122, 35–39. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.1299>
- Barrett, E., & Bolt, B. (2019). *Practice as research: approaches to creative arts enquiry*. I.B. Tauris & Co Ltd.
- Eka Kusuma, A., & Setyoko, A. (2023). Dinamika Komik Sebagai Media Komunikasi Visual. *ASKARA: Jurnal Seni Dan Desain*, 2(2), 170–185. <https://doi.org/10.20895/askara.v2i2.1306>
- Frayling, C. (1993). Research in Art and Design. In *Royal College of Art Research Papers* (Vol. 1, Issue 1, pp. 1–5).
- Gaver, B., Dunne, T., & Pacenti, E. (1999). Design: Cultural probes. *Interactions*, 6(1), 21–29. <https://doi.org/10.1145/291224.291235>
- Ghifari, M., Asli, P., Ketut, S., Nilotama, L., & Syarief, A. (2024). *Perkembangan Art Toys Pada Masyarakat Urban Di Indonesia: Sebuah Tinjauan Literatur Development Of Art Toys In Urban Communities In Indonesia: A Literature Review*. 7(1), 53–68. <https://doi.org/10.25105/jsrr.v7i1.16946>
- Ismoyo, S. L. (2025). Kajian Seni Rupa Di Ruang Publik Dan Pengaruhnya Terhadap Citra Kota Yogyakarta. *Askara: Jurnal Seni Dan Desain*, 3(2), 113–129. <https://doi.org/10.20895/askara.v3i2.1436>
- Mahardika, M. L., & Riyanti, M. T. (2023). *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual 2023*.
- Oktaviani, R. C., & Prasetyawati, Y. R. (2020). Potensi Urban Toys Sebagai Reproduksi Komunikasi Budaya. *Communicare : Journal of Communication Studies*, 6(2), 140. <https://doi.org/10.37535/101006220193>
- Rifqi Novica, D., Pramono, A., Samodra, J., Istiar Wardhana, M., & Kusumawati Hidayat, I. (2020). Visual Style Transformation of Wayang Topeng Malang as Urban Toy Design Inspiration. In *International Journal of Innovation, Creativity and Change*.

www.ijicc.net (Vol. 10).

www.ijicc.net

Widodo, A. S., & Putri, H. M. G. (2024).

*Menerjemahkan Seni Lowbrow Ke
Dalam Identitas Visual Mahavisual
Studio.*

<https://doi.org/https://doi.org/10.33>

633/andharupa.v10i04.11121

Wippler, J. (2022). *Toys Are for Adults.*

[https://digitalcommons.jsu.edu/etd
s_theses](https://digitalcommons.jsu.edu/etds_theses)

- Books

Mattelmäki, T. (2008). *Design probes.*

University of Art and Design.

Zeegen. (2012). *the-fundamentals-of-*

illustration-150dpi. AVA

Publishing.