

Adaptasi Batang Pohon sebagai Sumber Ide Rias Fantasi Berbasis *Mixed Media*

Sofia Daniati¹, Nurulisma Saputri², Irene Fiolina³

¹⁻³ Akademi Kesejahteraan Sosial Ibu Kartini

Email : sofia@aksibukartini.ac.id¹

Alamat: Jl. Sultan Agung No. 77 Gajahmungkur

Korespondensi penulis: sofia@aksibukartini.ac.id *

Abstract. *The development of fantasy makeup ideas is often used as a channel of expression in the growing field of makeup, as well as taking ideas from various sources that are often known as adaptations. The purpose of this study is to overcome the saturation of society towards conventional makeup and develop an understanding of the adaptation of fantasy makeup with mixed media-based tree theme. The method used in this study is the method of research and Development (Research and Development or R&D) with ADDIE development model. Based on the calculation results, it can be concluded that the color and visual composition, conformity with the theme and character, creativity and innovation, application techniques and neatness, visual impact and structure and composition have very good qualifications with a 93% achievement rate. Overall the final result of the product has a high aesthetic value and can be used as a reference in the field of makeup, especially fantasy makeup.*

Keywords: *Development, Fantasy Make Up, Mixed Media*

Abstrak. Pengembangan ide rias wajah fantasi sering dijadikan sebagai penyaluran ekspresi di bidang tata rias yang semakin berkembang, seperti halnya pengambilan ide dari berbagai sumber yang sering dikenal sebagai adaptasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengatasi kejenuhan masyarakat terhadap make up konvensional serta mengembangkan pemahaman tentang adaptasi rias fantasi dengan tema pohon berbasis mixed media. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan (Research and Development atau R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil perhitungan, dapat disimpulkan bahwa komposisi warna dan visual, kesesuaian dengan tema dan karakter, kreativitas dan inovasi, teknik aplikasi dan kerapian, dampak visual dan struktur dan komposisi memiliki kualifikasi sangat baik dengan tingkat pencapaian 93%. Secara keseluruhan hasil akhir produk memiliki nilai estetika tinggi dan dapat dijadikan sebagai referensi dalam bidang tata rias khususnya make up fantasi.

Kata kunci: Pengembangan, Rias Fantasi, Mixed Media

1. LATAR BELAKANG

Batang pohon merupakan Batang merupakan salah satu organ dasar pada tumbuhan. Bersama dengan akar, batang membantu penyaluran zat makanan ke seluruh bagian tumbuhan. Tumbuhan berpembuluh menyerap air dan mineral dari dalam tanah, serta memperoleh karbon dioksida dan cahaya matahari dari atas permukaan tanah. Kemampuan ini ditunjukkan oleh akar, batang, dan daun sebagai tiga organ dasar pada tumbuhan. Dilansir dari buku Morfologi Tumbuhan (2016) karya Gembong Tjitrosoepomo dalam artikel ini telah tayang di Kompas.com dengan judul "Karakteristik, Fungsi, dan Jenis-jenis Batang Tumbuhan (2022) karakteristik batang adalah: Berbentuk panjang dan bulat seperti silinder Bersifat aktinomorf atau dapat dibagi menjadi dua bagian Terdiri atas beberapa ruas, dibatasi oleh buku yang memiliki daun Bersifat fototrof (tumbuh ke atas menuju cahaya atau matahari) Mempunyai

pertumbuhan yang tidak terbatas, dan bagian ujungnya selalu bertambah panjang Mengalami percabangan Umumnya tidak berwarna hijau, kecuali tumbuhan berumur pendek, seperti rumput dan batang muda. Batang pohon memiliki daya tarik tersendiri karena karakteristiknya yang unik, khususnya pada bidang tata rias. Batang pohon sering kali digambarkan sebagai objek yang kokoh dan kuat dengan salur salur yang tajam dan warna yang gelap. Batang pohon merupakan simbol kekuatan dan penopang sebuah tumbuhan. Dengan salur-salur yang merupakan ciri khas batang pohon serta warna-warna coklat tua, coklat muda, hitam dan sedikit warna hijau mampu menginterpretasikan karakteristik batang pohon untuk tata rias wajah fantasi.

Make up fantasi merupakan riasan panggung yang merupakan visualisasi dari khayalan atau imajinasi seorang penata rias. Menurut M.Tobing,dkk (2019) terdapat 5 tema yang dapat diaplikasikan pada make up fantasi, yaitu: 1) tema flora yang mencerminkan tumbuhan seperti pohon, buah-buahan dan bunga; 2) tema fauna yang mencerminkan hewan; 3) tema legenda yang menunjukkan gambaran dari cerita dongeng; 4) tema bebas yang sering digunakan pada perlombaan sebab tidak adanya ketetapan atau batasan. Tetapi rias fantasi sebagaimana tema bebas ini lebih besar dan rumit maka sering model yang terkait tidak cantik namun sebaliknya, 5) Tema histori yakni rias fantasi guna memperingati peristiwa sejarah/tokoh sejarah. Misal: putri pahlawan guna memperingati hari pahlawan, putri kemerdekaan RI,dan yang lain. Untuk membuat jenis make up fantasi, seorang penata rias membutuhkan kemampuan dan keahlian ekstra karena make-up fantasi bukan hanya dinilai dari hasil riasan, tetapi secara keseluruhan, dari penataan rambut, make-up, kostum, juga body painting. (Paningkaran Halim, 2013 dalam Mutiara Dana, 2016).

Seni body painting telah banyak digunakan oleh manusia sejak zaman dahulu. Dahulu bodypainting sering diaplikasikan untuk keperluan upacara adat keagamaan pada suku-suku tertentu dengan memanfaatkan bahan dari alam sekitar seperti tanah liat, lumpur, arang ataupun daun dengan motif hanya berbentuk lingkaran, titik, garis. Pengaplikasian bodypainting dengan bahan bahan alami dari alam hanya bersifat sementara, sedangkan pengaplikasian bodypainting dengan cara di sayat atau ditusuk kemudian dimasukan warna bersifat permanen dan bisa dikenal dengan sebutan tatto.

Menurut Ni Putu Wulan Hartawati (2024) Body painting, atau seni lukis tubuh, merupakan salah satu bentuk seni visual yang semakin berkembang dalam beberapa dekade terakhir. Seni ini menggunakan tubuh manusia sebagai media lukis yang memungkinkan penggabungan antara kreativitas artistik, ekspresi pribadi, serta elemen performatif. Body painting adalah lukisan yang menggunakan media tubuh dan wajah manusia, berbeda

dengan tato yang digambar secara permanen pada tubuh, body painting hanya bersifat sementara untuk tujuan-tujuan tertentu seperti upacara, berburu, perang dan aktivitas seni yang setelah aktivitas tersebut selesai dilakukan maka body painting pun akan dihapus dari tubuh. Untuk alasan itulah, seni body painting disebut oleh Fiore (2016:13) memiliki peluang paling kecil yang terekam dalam catatan arkeologis (Muhammad Ilham Mustain Murda Ida Bagus Gede Surya Peradantha, 2020). Seiring dengan trend kecantikan saat ini, seni bodypainting semakin bervariasi baik bentuk, warna dan teknik yang diaplikasikan sehingga membentuk gradasi-gradasi yang indah. “Seni menggambar tubuh yang sifatnya sementara ini disebut dengan istilah body painting”. (Ibid, h.120 dalam Mutiara Dana, 2016).

Point – point yang perlu diperhatikan dalam mewujudkan karya rias fantasi adalah sumber ide, tema, desain, riasan wajah, kostum, tatanan rambut dan perlengkapan busana. Hal ini merupakan satu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan dan saling berkaitan untuk mendukung tampilan visual rias fantasi. Salah satu sumber ide yang dapat dikembangkan dalam menciptakan karya rias fantasi yaitu tema flora yang berarti segala macam bentuk tumbuhan seperti bunga, buahbuahan, dan atau pohon. Make-up flora cocok untuk drama atau tari yang menampilkan cerita fantasi atau pertunjukan kontemporer. Tumbuhan yang dibuat dapat berupa bentuk sebenarnya atau stilasi dari motif tumbuhan. Pada penelitian kali ini adaptasi rias fantasi yang akan diciptakan yaitu batang pohon. Batang pohon merupakan bagian utama dari tumbuhan berkayu yang berfungsi sebagai penopang dan penghubung antara akar dan daun. Batang juga berperan dalam transportasi air, nutrisi, dan hasil fotosintesis yang tersusun dari jaringan kayu yang keras dan kuat. Inilah yang membedakan pohon dari tumbuhan lain seperti rumput atau semak dengan dengan bagian luar batang biasanya tertutup kulit pohon (periderm) yang bisa kasar, retak-retak, atau bersisik. Untuk menciptakan rias fantasi dengan sumber ide batang pohon wajah model diubah menjadi batang pohon dengan goresan tekstur urat agar dapat menyerupai batang pohon beserta akarnya. Tekstur sulur dan batang akar pohon ditampilkan melalui lukisan garis hitam. (Thowok 2012:37).



Gambar 1. Visual Pohon

Sumber: Pinterest (2025)

Pengembangan ide rias wajah fantasi sering dijadikan sebagai penyaluran ekspresi di bidang tata rias yang semakin berkembang, seperti halnya pengambilan ide dari berbagai sumber yang sering dikenal sebagai adaptasi. Adaptasi menurut Peterson et al (2019) dalam Putri Sriwahyuni dan Pipin Tresna Prihatin (2024) merupakan penyesuaian, yaitu menyesuaikan bentuk dan fungsi atau kode atau sebuah tanda pada referensi awalnya walaupun pada akhirnya terdapat beberapa perbedaan karena beradaptasi pada konteks ruang dan waktu yang berbeda. Konsep adaptasi menjadi pendekatan penting dalam mengembangkan ide, yaitu dengan mengasimilasi beberapa element untuk menciptakan karya inovatif dengan teknik yang baru. Melalui adaptasi, penelitian ini dirancang agar dapat menginterpretasikan bentuk dan tekstur pohon, untuk kesempatan khusus dengan tema fantasi atau seni yang menjadi ajang kreasi perias wajah atau seniman untuk menampilkan karakter fantasi yang berkesan. Maka dari itu, adaptasi rias fantasi dengan tema pohon ini berbasis mixed media yang dapat menjadi inovasi untuk memperkaya desain serta meningkatkan daya tarik estetika dalam seni merias wajah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengatasi kejenuhan masyarakat terhadap make up konvensional serta mengembangkan pemahaman tentang adaptasi rias fantasi dengan tema pohon berbasis mixed media. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan keterampilan tata rias wajah, khususnya dalam penerapan teknik mixed media. Selain itu, artikel ini diharapkan dapat memperkaya referensi desain tata rias fantasi dan menginspirasi make up artis untuk mengeksplorasi tema-tema inovatif.

2. KAJIAN TEORITIS

A. Batang Pohon

Batang pohon merupakan bagian penting pada tumbuhan. Menurut Marina Silalahi (2022) batang merupakan bagian dari tumbuhan yang berasal dari koleoptil. Pada umumnya batang berbentuk bulat dan berfungsi sebagai tempat daun melekat maupun bagian lainnya seperti buah dan bunga. Walaupun demikian terkadang batang memiliki karakteristik yang berbeda. Untuk membedakan batang dengan akar, salah satu ciri yang dapat kita gunakan adalah bahwa batang mempunyai ruas yang dibatasi oleh buku-buku. Sifat umum batang yaitu: (1) Biasanya berbentuk silinder atau bersegi, (2) Mempunyai ruas yang dibatasi oleh buku-buku dan pada buku ini terdapat daun, (3) Tumbuh biasanya ke atas menuju arah cahaya disebut juga dengan fototropisme, (4) Memiliki banyak percabangan (tumbuhan dikotil), (5) Umumnya tidak berwarna hijau, kecuali saat muda dan tanaman yang berumur pendek/ semusim.

Morfologi batang untuk vegetasi tingkat pohon dapat menjadi karakteristik arsitektur pohon, mulai dari pola pertumbuhan batang, cabang, dan ranting yang berbeda-beda. Hal ini dapat diartikan bahwa pohon-pohon tersebut memiliki model arsitektur pohon tertentu (Hasanuddin, 2013 dalam Reny Dwi Astuti, dkk. 2020). Batang merupakan bagian tubuh tumbuhan penting. Mengingat tempat serta kedudukan batang bagi tubuh tumbuhan, batang sering dikatakan sebagai sumbu tubuh tumbuhan. Batang sebagian besar tumbuhan terletak di permukaan tanah, namun ada pula batang yang terdapat di dalam tanah, bahkan ada tumbuhan yang tampak tidak berbatang (*planta acaulis*) walaupun sesungguhnya berbatang hanya sangat pendek sekali sehingga seolah-olah tidak berbatang (Haryani, 2012 dalam Reny Dwi Astuti, dkk. 2020). Tumbuhtumbuhan yang tidak berbatang, sesungguhnya tidak ada, hanya tampaknya saja yang tidak ada. Hal ini disebabkan karena morfologi batang amat pendek sehingga semua daunnya seakan-akan keluar dari atas akarnya dan tersusunrapatsatu sama lain, atau karena batang tumbuhan tersebut bermetamorfosis/berubah bentuk (Tjitrosoepomo, 2012 dalam Reny Dwi Astuti, dkk. 2020).

B. Make Up Fantasi

Merias wajah sudah menjadi kebutuhan bagi seorang wanita dengan tujuan untuk mempercantik diri melalui polesan make up sehingga akan timbul rasa percaya diri. Tata rias wajah merupakan salah satu bagian dari seni mempercantik wajah dengan menonjolkan kelebihan dan menutupi kekurangan pada wajah sehingga tampilan wajah lebih proporsional (Fauziah & Khairunnisa, 2023) sehingga dapat diartikan bahwa tata rias bertujuan untuk menyamarkan kekurangan pada wajah menggunakan produk kosmetik dengan menciptakan sebuah ilusi. Sama halnya dengan pendapat Hanifah (2023) melalui riasan wajah dapat menunjang rasa percaya diri seseorang karena menciptakan suatu ilusi yang menyenangkan pada wajah (Mulyapradana et al., 2022)

Seiring dengan perkembangan trend saat ini, tata rias wajah mulai berkembang menjadi sebuah seni dalam merias wajah yang dikenal dengan tata rias fancy dan termasuk tata rias fantasi (Muhaemanurrohmah & Eman, 2023), tata rias ini menambahkan lukisan atau gamabaran sesuai dengan tema yang akan di usung. Tata rias fancy merupakan seni tata rias fantasi. Lebih lanjut, menurut (Safitri & Jubaedah, 2023) tata rias fantasi dikenal juga dengan istilah tata rias karakter khusus. Selain itu,tata rias wajah fantasi menurut (Pea, 2020) adalah suatu seni tata rias yang bertujuan untuk membentuk kesan wajah model menjadi wujud khayalan yang diangan-angankan, tetapi segera dikenali oleh yang melihatnya. Rias wajah fantasi dapat juga merupakan perwujudan khayalan seorang ahli kecantikan yang ingin memvisualisasikan angan-angan berupa tokoh sejarah, pribadi, bunga atau hewan, dengan

merias wajah, melukis di badan, menata rambut busana dan kelengkapannya. Christiani, (2023) menjelaskan bahwa Fancy make up merupakan tata rias wajah cantik yang memperlihatkan daya tarik fantasi yang tidak berlebihan, terdapat berbagai komposisi warna kosmetik, dan bentuk dekoratif menarik lainnya, seperti gambar kecil, line art, penambahan aksesoris sesuai tema yang dapat digunakan dalam kebutuhan acara tertentu seperti seseorang atau sekelompok orang yang akan tampil di depan umum dalam event perlombaan.

C. Mixed Media

Mixed media atau media campuran mulai dikenal pada awal abad ke-20 seiring perkembangan aliran kubisme yang dipelopori oleh Pablo Picasso. Dalam aliran ini seniman tidak hanya menggunakan bahan tradisional seperti cat minyak, cat air, atau akrilik untuk menghasilkan karya dua dimensi, tetapi juga menggabungkan berbagai bahan lain (Rizalia et al., 2019). Maka mixed media adalah penggabungan lebih dari dua media menjadi satu komponen untuk menciptakan sebuah karya seni. Beberapa jenis seni media campuran, antara lain: (1) Patung, menggunakan media campuran berupa kayu, kawat, logam dengan menambahkan tambahan cat patung untuk menciptakan warna, elemen pola, atau bentuk. (2) Kolase, berupa: kayu, batu, kertas, dan sebagainya, yang ditempelkan pada media lain seperti kain kanvas. (3) Assemblage, karya seni yang mirip dengan kolase dengan elemen tiga dimensi. (4) Media basah dan kering, memadukan gambar dengan lukisan (Singh, 2021). Namun dalam kasanah seni rupa Indonesia, mixed media sebenarnya sudah ditemukan lebih lama dan telah mencapai seni klasik Nusantara yang diakui dunia, seperti wayang kulit, wayang golek, patung tortor dan sebagainya (Eskak, 2013 dalam Nadhia Nafila, 2024). Patung tortor adalah patungin teraktif atau boneka peran seukuran manusia yang digunakan dalam tarian khas dari suku Batak Toba yang ada di provinsi Sumatra Utara. Karya ini merupakan karya mixed media baik secara bahan maupun secara teknik pembuatannya, antara lain: kayu, cat, bahan perakitan, tekstil (busana patungnya); teknik pahat, teknik lukis, teknik tenun, teknik jahit, dan sebagainya. Wayang golek dan wayang kulit juga demikian, merupakan karya dengan konsep mixed media. Dalam penerapannya pada industri kreatif saat ini, perlu menciptakan produk yang khas untuk pengembangan gaya pribadi yang membedakan diantara yang lain agar menjadi daya tarik tersendiri (Sartika et al., 2017)

Bagian ini menguraikan teori-teori relevan yang mendasari topik penelitian dan memberikan ulasan tentang beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dan memberikan

acuan serta landasan bagi penelitian ini dilakukan. Jika ada hipotesis, bisa dinyatakan tidak tersurat dan tidak harus dalam kalimat tanya.

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan (Research and Development atau R&D). Menurut Purnama (2016) penelitian dan pengembangan merupakan suatu jenis penelitian yang bertujuan menghasilkan produk untuk pembelajaran yang diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi produk, revisi, dan penyebaran produk (diseminasi). Berdasarkan definisi tersebut, penelitian ini dapat diklasifikasikan sebagai penelitian R&D karena tujuan akhir penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa make up fantasi mixed media dengan sumber ide batang pohon.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an. Menurut Mariam & Nam (2019), model ini biasa digunakan dalam konteks pengembangan produk pembelajaran berbasis kinerja. Tahapan model meliputi *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate*. Pengembangan pada setiap tahapan saling terkait satu sama lain. Tahapan evaluasi berada di bagian terakhir, namun evaluasi digunakan untuk melakukan evaluasi pada setiap tahapan sebelumnya dimulai dari tahapan analisis, desain, pengembangan dan implementasi. Model ADDIE sangat cocok digunakan dalam penelitian ini karena dapat memastikan bahwa setiap tahapan pengembangan berlangsung secara sistematis, sehingga dapat meminimalisasi kemungkinan terjadinya kesalahan. Tahapan dalam metode ADDIE pada penelitian ini meliputi: 1). Analisis (analysis), menganalisis sumber ide yang dipilih yaitu batang pohon. Analisis yang dilakukan yaitu analisis elemen visual dan ciri khas batang pohon yang nantinya diaplikasikan pada make up fantasi berbasis mixed media, 2). Perancangan (design), menyusun konsep desain tata rias wajah dan bahan mix media yang akan diaplikasikan. Penyusunan element moodboard disesuaikan berdasarkan hasil analisis pada tahap pertama, 3). Pengembangan (development), mempersiapkan desain tata rias wajah serta aksesoris milineris sesuai dengan moodboard yang telah dibuat, 4). Implementasi (implementation), mengaplikasikan make up kepada wajah model sesuai pengembangan desain yang telah dirancang. Tahap ini melibatkan teknik aplikasi make up, persiapan alat dan bahan, hingga proses pengaplikasian make up menggunakan teknik tertentu, 5). Evaluasi (evaluation), peneliti melibatkan penilai dari dua orang ahli tata rias untuk menilai hasil karya, data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif untuk

mengolah data yang diperoleh dari uji validitas dengan menggunakan kuesioner. Kuesioner berisi indikator penilaian terhadap hasil penelitian. Adapun aspek yang di analisis yakni unsur visual makeup, prinsip desain pada makeup, dan look keseluruhan yang merepresentasikan karakter sebuah pohon.

Metode pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah melalui praktikum secara langsung. Peneliti menggunakan dokumentasi yang diambil sendiri, sehingga dokumentasi tersebut menjadi sumber data yang digunakan dalam penelitian. Rumus yang digunakan dalam menghitung persentase setiap subjek berdasarkan Tegeh dan Kirna (2014) menyatakan bahwa persentase digunakan untuk mengubah data kuantitatif menjadi bentuk persentase agar lebih mudah dipahami yaitu sebagai berikut:

$$Presentase = \frac{Skor\ Aktual}{Skor\ Maksimal} \times 100\ %$$

Untuk menyampaikan signifikansi dan proses pengambilan keputusan, peneliti menggunakan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 1. Kualifikasi Tingkat Pencapaian

Rentang Presentase	Kategori Penilaian
90% - 100%	Sangat Baik
75% - 89%	Baik
65% - 74%	Cukup
55% - 64%	Kurang
0% - 54%	Sangat Kurang

Sumber :Tegeh dan Kirna dalam Agung (2014: 251)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis (Analyze)

Tahap perrrtama yang dilakukan pada penelitian ini yaitu melakukan analisis sumber ide yang menginspirasi pada pembuatan produk. Tujuannya adalah untuk melakukan observasi dan mendalami berbagai elemen dan bagian-bagian yang ada pada objek tertentu sehingga dapat menciptakan visualisasi yang nyata sepeerti bentuk asli. Sumber ide dari make up fantasi berbasis mixed media ini yaitu batang pohon yang didapat dari gradasi warna dan tektur pada batang pohon yang eksotis yaitu perpaduan antara warna coklat tua, coklat muda dan sedikit hitam serta tektur batang yang tidak rata memberikan kesan unik pada batang pohon. Pengamatan mengenai perpaduan warna ini menginspirasi peneliti untuk mengaplikasikannya pada teknik makeup mixed media.

Tabel 2. Hasil Analisis dari Klasifikasi Make Up Visual Batang Pohon

No	Klasifikasi	Hasil Analisis
1	Gambaran bentuk wajah	Seluruh permukaan wajah diberikan warna coklat dan aksan akar diseluruh bagian wajah mulai dari mata, hidung, pipi, bibir. Selain itu, pada beberapa bagian wajah akan diberikan efek lumut dengan mengaplikasikan warna hijau.
2	Jenis make up	Jenis makeup ini termasuk ke dalam makeup fantasi dengan sumber ide benda alam berbasis mixed media dengan tema flora.
3	Bentuk make up	Bentuk make up fantasi yang akan diciptakan berasal dari pengembangan distorsi yaitu mengembangkan bentuk asli dan utuh untuk pencapaian karakter
4	Warna	Pallete warna yang digunakan yaitu warna hijau, coklat tua, coklat muda, dan hitam. Pallete warna ini dirancang untuk menyampaikan kesan batang pohon yang tua sesuai dengan karakter batang pohon.

Perancangan (Design)

Tahap selanjutnya yaitu tahap perancangan. Pada tahap perancangan, peneliti menentukan ide make up yang akan di adaptasi dan menentukan tema busana sesuai dengan hasil analisis dari sumber ide. Berdasarkan hasil analisis klasifikasi makeup pada visual karakter batang pohon, peneliti menyusun moodboard untuk menampilkan sumber ide serta elemen utama dari konsep makeup dengan sumber ide batang pohon. Jenis tata rias wajah yang digunakan yaitu tata rias wajah fantasi berbasis mixed media. Pallete warna yang digunakan dominan warna coklat, hitam dan hijau karena warna-warna tersebut menggambarkan karakteristik visual sebuah batang pohon yang dramatis, dan kuat.



Gambar 2. Moodboard
Sumber: Irene Fiolina (2025)

Implementasi (Implementastion)

Tahap implementasi merupakan proses penerapakan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk menciptakan make up fantasi pada wajah model. Pembuatan make up fantasi berbasis mixed media ini membutuhkan alat dan bahan sebagai penunjang. Alat yang dibutuhkan yaitu: beauty blender, solasi kertas, plastik wrap, kuas, softlens, gunting, clay, kawat, daun sintetis. Sedangkan bahan yang dibutuhkan yaitu: tepung maizena, lem fox, foundation, eyeshadow, bedak tabur, bedak padat, facepainting. Tahap berikutnya yakni menentukan teknik-teknik make up yang digunakan untuk make up fantasi ini, antara lain: (1) mengikat rambut dan memasang plastik wrap pada seluruh bagian rambut, dilanjutkan dengan pemberian solasi kertas di seluruh bagian hairline sehingga menampilkan kesan yang clean, (2) pemasangan bahan tambahan yaitu clay yang sudah dibentuk seperti ranting pohon pada dahi, (3) Teknik mixed media yaitu teknik mencampur lem fox dengan tepung maizena, (2) Teknik pengaplikasian lem fox yang sudah dicampur tepung maizena dengan membentuk sulur-sulur seperti batang pohon, (3) Teknik pengaplikasian foundation, bedak tabur dan bedak padat pada seluruh wajah, (4) Teknik face painting pada make up adaptasi batang pohon, face painting dibuat menyerupai batang pohon mengikuti pola garis yang sudah dibentuk pada wajah, (5) Teknik gradasi untuk menciptakan bayangan ilusi yang membuat bagian-bagian tertentu pada wajah terlihat lebih dramatis sehingga dapat menghasilkan visual riasan yang realistik.

Evaluasi (Evaluation)

Tahap terakhir yang dilakukan pada penelitian ini yaitu tahap evaluasi produk yang dihasilkan. Tahap evaluasi ini dilakukan oleh dua orang ahli tata rias untuk menilai hasil akhir produk apakah sesuai dengan sumber ide atau tidak. Produk di evaluasi melalui analisis visual dengan pendekatan analisis unsur visual dan prinsip desain pada make up yang telah dihasilkan. Berikut adalah hasil analisis produk:



Gambar 3. Hasil Make Up Fantasi Berbasis *Mixed Media*

Sumber: Irene Fiolina (2025)

Analisis unsur visual dalam make up fantasi berbasis mixed media adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Analisis Unsur Visual dalam Make Up

Analisis Unsur Visula Make Up	Deskripsi
Warna	Warna yang digunakan dominan coklat, hijau, abu-abu, hitam dan tembaga. Cokelat melambangkan batang dan akar, hijau melambangkan daun, kesuburan dan kehidupan sedangkan abu-abu atau hitam melambangkan jesan tua, kuno dan mistis. Gradasi warna yang digunakan meniru bayangan alami di kulit kayu atau dedaunan
Garis	Garis yang diaplikasikan tidak kaku dan lurus, menyerupai giratan kulit pohon (tekstur kayu). Arah garis vertikal di wajah yang menciptakan efek batang, melengkung dan bercabang disekitar mata, serta aplikasi tambahan ranting pada dahi sebagai simbol cabang batang pohon
Tekstur	Efek crackle make up atau prostetik untuk meniru kulit kayu. Tambahan 3D yaitu aplikasi daun, ranting untuk dimensi ekstra
Bentuk	Teknik shading dan highlight membentuk seperti batang atau akar, kontur tajam membuat struktur wajah terlihat kaku atau keras menyerupai bentuk alam. Terdapat elemen tambahan yaitu efek mahkota dari ranting yang ada pada dahi
Keseimbangan	Meskipun terinspirasi dari alam dan ada penambahan aksesoris sebagai penunjang, make up tetap seimbang dan tidak berat sebelah meski bentuknya tidak sama. Warna dan tekstur disusun agar tidak berlebihan, tetap menyampaikan karakter alami namun tetap estesis
Ruang (space)	Area dahi di fokuskan untuk detail utama sebagai penunjang dalam menciptakan karakter pohon

Penilaian hasil make up fantasi berbasis *mixed media* melibatkan dua orang validator ahli tata rias yaitu Aulia Romadhona, S.Pd., M.Pd sebagai dosen Program Studi Tata Rias AKS Ibu Kartini dan Henry Kohen sebagai praktisi bidang make up fantasi dan kostum karnaval. melalui lembar validasi. Terdapat lima indikator penilaian yang digunakan dalam menilai hasil make up fantasi berbasis mixed media. Hasil penilaian dari validator ahli yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Penilaian Validator

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	V.1	V.2	Rata-Rata
Komposisi Warna dan Visual	Warna yang digunakan sesuai dengan tema dan karakter	4	5	9
	Gradasi, harmoni warna dan kontras bekerja mendukung bentuk wajah/karakter	5	4	
Kesesuaian dengan tema dan karakter	Make up mencerminkan identitas karakter	5	5	10
	Konsep karakter jelas, orisinal dan dapat dibaca secara visual	5	5	
Kreativitas dan Inovasi	Terdapat eksplorasi artistik terhadap bentuk, warna, tekstur dan media yang digunakan	5	5	10
	Pemanfaatan material tambahan secara unik	5	5	
Teknik Aplikasi dan Kerapihan	Penggunaan bahan mixed media dan efek khusus (special effect make up) terpasang dengan rapih dan aman	4	5	8,5
	Teknik detailing dan blending dikerjakan dengan presisi	4	4	
Dampak Visual	Make up mencolok dan meninggalkan kesan mendalam	4	4	9
	Terlihat jelas baik dari dekat (foto) maupun dari jauh (panggung)	5	5	
Struktur dan Komposisi	Elemen seimbang, penempatan proporsional sehingga mendukung karakter	4	5	4,5
Rata-rata hasil keseluruhan		50	52	51

Sumber: Penulis (2025)

Hasil penilaian validator kemudian dianalisis menggunakan perhitungan sebagai berikut:

$$Presentase = \frac{Skor\ Aktual}{Skor\ Maksimal} \times 100\ %$$

$$Presentase = \frac{51}{55} \times 100\ % = 93\ %$$

Berdasarkan hasil perhitungan, dapat disimpulkan bahwa komposisi warna dan visual, kesesuaian dengan tema dan karakter, kreativitas dan inovasi, teknik aplikasi dan kerapihan,

dampak visual dan struktur dan komposisi memiliki kualifikasi sangat baik dengan tingkat pencapaian 93%

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menghasilkan produk tata rias wajah fantasi berbasis mixed media yang terinspirasi dari batang pohon. Dengan metode *research and development* model ADDIE menghasilkan penilaian dari validator ahli pada indikator komposisi warna dan visual, kesesuaian dengan tema dan karakter, kreativitas dan inovasi, teknik aplikasi dan kerapihan, dampak visual dan struktur dan komposisi memiliki kualifikasi sangat baik dengan tingkat pencapaian 93%. Secara keseluruhan hasil akhir produk memiliki nilai estetika tinggi dan dapat dijadikan sebagai referensi dalam bidang tata rias khususnya make up fantasi. Penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan melakukan uji lebih lanjut dengan menambah bahan-bahan yang lebih variatif dan mengaplikasikan pada pembelajaran formal atau kompetisi di bidang make up fantasi.

DAFTAR REFERENSI

- Agung, A. A. G. (2014). Metodologi penelitian pendidikan: Buku ajar metodologi pendidikan. Aditya Media.
- Christiani, L. C. (2023). TWEEN: Tubuh perempuan yang patuh. Penerbit Samudra Biru.
- Fauziah, N. O., & Khairunnisa, A. (2023). Pemberdayaan perempuan melalui pelatihan kecantikan tata rias wajah. *Nusantara Hasana Journal*, 3(2), 193–198. <https://doi.org/10.59003/nhj.v3i2.926>
- Haniifah, Y. N. (2023). Adaptasi Dewi Nyx pada tata rias wajah fantasi untuk pesta Halloween. *Jurnal Tata Rias*, 12(2), 32–42. <https://doi.org/10.21009/jtr.12.2.04>
- Hartawati, N. P. W. (2024). Body painting: Memadukan seni, kecantikan dan performansi dalam bentuk seni visual.
- Hartawati, N. P. W. (2024). Body painting: Memadukan seni, kecantikan, dan performansi dalam bentuk seni visual. *Widya Sundaram: Jurnal Pendidikan Seni dan Budaya*, 2(2), September 2024.
- M. Tobing, dkk. (2019). Tata rias fantasi. Yayasan Kita Menulis.
- Mariam, N., & Nam, C.-W. (2019). The development of an ADDIE based instructional model for ELT in early childhood education. *Educational Technology International*, 20(1), 25–55.

- Muhaemanurrohmah, H., & Eman, A. (2023). Kolaborasi makeup wajah fantasi “Cruella de Vil” dan makeup dekoratif pengantin Sunda Putri untuk pesta malam Halloween. *Jurnal Tata Rias*, 13(1), 27–38. <https://doi.org/10.21009/jtr.13.1.04>
- Mulyapradana, A., Anjarini, A. D., Khamidah, L., & Elshifa, A. (2022). Implementasi manajemen penampilan diri melalui pelatihan beauty class bagi calon tenaga administrasi perkantoran. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 47–51. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v2i1.805>
- Mustain, M. I., & Peradantha, I. B. G. S. (2020). Kajian bentuk, sumber inspirasi dan makna simbolis motif body painting etnis Padaido di Papua. *Jurnal Pendidikan Seni*, 1(1), 43–59.
- Mutiara Dana. (2016). Desain tokoh Putri Tiana pada film *The Princess and the Frog* dalam tata rias fantasi [Skripsi, Universitas Negeri Jakarta].
- Nafila, N., dkk. (2024). Pemanfaatan limbah perca industri konveksi pada busana wanita dengan teknik mixed media. *Prosiding Seminar Nasional Industri Kerajinan dan Batik*.
- Pea, I. C. R. (2020). Riasan wajah sebagai bagian gambar diri: Bukan sekadar kewajiban atau hasrat. *Indonesian Journal of Theology*, 8(1), 42–61. <https://doi.org/10.46567/ijt.v8i1.154>
- Purnama, S. (2016). Metode penelitian dan pengembangan (Pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran bahasa Arab). *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Riastuti, R. D., dkk. (2020). Keragaman morfologi modifikasi batang (Caulis) di Kecamatan Lubuk Linggau Timur I, Lubuklinggau. *Jurnal Biosilampari: Jurnal Biologi*, 2(2). <https://media.neliti.com/media/publications/316797-keragaman-morfologi-modifikasi-batang-ca-ee8987dd.pdf>
- Rizalia, U., Arumsari, A., Ds, S., & Ds, M. (2019). Pengolahan limbah tekstil menggunakan teknik mixed media pada busana secondhand.
- Safitri, C. A., & Jubaedah, L. (2023). Pembuatan video tutorial Avatar dengan teknik glow in the dark make up look pada mata kuliah tata rias fantas. *Jurnal Tata Rias*, 12(2), 61–70. <https://doi.org/10.21009/jtr.12.2.07>
- Sartika, D., Eskak, E., & Sunarya, I. K. (2017). Uma Lengge dalam kreasi batik Bima. *Dinamika Kerajinan dan Batik*, 34(2), 73–82. <https://doi.org/10.22322/dkb.v34i2.3365>
- Silalahi, M. (2022). Buku materi pembelajaran morfologi tumbuhan. Prodi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia.
- Singh, A. (2021, October 7). Mixed media art - Guide with types, techniques & example. Pixpa.com. <https://www.pixpa.com/blog/mixed-media-art>
- Sriwahyuni, P., & Prihatin, P. T. (2024). Adaptasi rias wajah Medusa untuk inovasi make up fantasi berbasis mixed media. *Journal of Education Research*, 5(4), 2024.

- Sriwahyuni, P., & Prihatin, P. T. (2024). Adaptasi rias wajah Medusa untuk inovasi make up fantasi berbasis mixed media. *Journal of Education*. <https://jer.or.id/index.php/jer/article/view/2007/1142>
- Surya Peradantha. (2020). Kajian bentuk, sumber inspirasi dan makna simbolis motif body painting etnis Padaido di Papua. *Jurnal Penelitian Arkeologi Papua dan Papua Barat*, 12(1), 43–45.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). Model penelitian pengembangan. *Graha Ilmu*.