

Adaptasi Rias Wajah Medusa untuk Inovasi Makeup Fantasi Berbasis *Mixed Media*

Putri Sriwahyuni^{1✉}, Pipin Tresna Prihatin²

(1,2) Program Studi Pendidikan Tata Busana, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

✉ Corresponding author
[putrisriwahyuni@upi.edu]

Abstrak

Penelitian ini menjadikan karakter Medusa sebagai sumber inspirasi untuk mengembangkan tata rias wajah fantasi berbasis mixed media. Tujuan dari penelitian ini untuk memberikan alternatif makeup yang kreatif dan inovatif serta mengatasi kejenuhan masyarakat terhadap makeup yang konvensional dengan teknik aplikasi mixed media dan face painting. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Hasil riasan ditinjau dari pemilihan warna, kreativitas, teknik aplikasi makeup, estetika riasan, dan kesesuaian tema dengan hasil akhir makeup memiliki kualifikasi sangat baik dengan tingkat pencapaian 90%. Penelitian ini menghasilkan tata rias yang merepresentasikan karakter Medusa secara artistik, serta memberikan referensi baru dalam tata rias fantasi berbasis mixed media, dan menumbuhkan kreativitas dalam bidang tata rias.

Kata Kunci: *Adaptasi, Medusa, Fantasi, Makeup, Mixed Media*

Abstract

This research uses the character of Medusa as a source of inspiration to develop mixed media-based fantasy makeup. The purpose of this research is to provide creative and innovative makeup alternatives and overcome people's saturation with conventional makeup using mixed media application techniques and face painting. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model. The results of makeup in terms of color selection, creativity, makeup application techniques, makeup aesthetics and theme suitability with the final makeup have very good qualifications with an achievement rate of 90%. This research produces makeup that artistically represents the character of Medusa, provides new references in mixed media-based fantasy makeup, and promotes creativity in the field of makeup.

Keyword: *Adaptation, Medusa, Fantasy, Makeup, Mixed Media*

PENDAHULUAN

Mitologi Yunani merupakan legenda dari Yunani kuno yang berisi kisah dewa dewi serta asal usul penciptaan alam semesta. Jahid (2016) mengemukakan bahwa Sejak masa kuno hingga sekarang, banyak penyair dan seniman yang mengambil inspirasi dari mitologi Yunani, dan menemukan banyak relevansi dan makna kontemporer dalam tema-tema mitologi Yunani. Salah satu tokoh fantasi yang sering dijadikan sebagai inspirasi para seniman yaitu Medusa. Medusa merupakan salah satu karakter yang memiliki peran khusus dalam mitologi Yunani. Medusa adalah seorang pendeta cantik yang mengabdikan terhadap dewi Athena, akan tetapi karena fenomena tragis yang menimpanya, Medusa di kutuk menjadi makhluk yang menakutkan dengan ular hidup di rambutnya, hingga saat ini kisahnya telah memberikan banyak inspirasi bagi karya seni dan sastra.

Medusa memiliki daya tarik tersendiri karena karakteristiknya yang unik, khususnya pada bidang tata rias, Medusa sering kali digambarkan sebagai tokoh jahat dengan memanfaatkan jenis rias wajah *bold*. Medusa menjadi simbol kekuatan dan keberanian, serta matanya menjadi pusat perhatian untuk menciptakan kesan tatapan mata yang sinis dan dramatis. Penggunaan teknik rias mata *foxy eyes* yang memadukan warna-warna intermediate seperti hitam, hijau, dan emas, dapat

membangkitkan nuansa tajam dan tegas pada wajah, sehingga mampu menginterpretasikan karakteristik Medusa untuk tata rias wajah fantasi.



Gambar 1. Visual Medusa

Sumber: Pinterest. 2002

Tata rias wajah fantasi merupakan seni dalam merias wajah dengan tujuan mengubah kesan wajah yang telah di rias menjadi wujud khayalan seperti yang diangan-angankan. Djen Moch. Soerjapranoto, dkk, (1984;137) mengemukakan bahwa Makeup fantasi adalah perwujudan khayalan seorang ahli kecantikan yang melukiskan angan-angannya berupa tokoh sejarah pribadi, bunga, hewan, atau benda. 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), merupakan penyesuaian, yaitu menyesuaikan bentuk dan fungsi atau kode atau sebuah tanda pada referensi awalnya walaupun pada akhirnya terdapat beberapa perbedaan karena berada 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 karakter mistis Medusa, 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 Medusa dalam tata rias wajah fantasi berbasis mixed media 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 makeup konvensional serta mengembangkan pemahaman tentang adaptasi Medusa dalam tata rias fantasi 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 *makeup artist* untuk mengeksplorasi tema-tema inovatif.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D). Nyoman (2011), mengemukakan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses sistematis untuk mengevaluasi dan mengembangkan suatu produk dan konsep baru berdasarkan kaidah ilmiah. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an. Mulyatiningsih (2016), mengemukakan bahwa model ADDIE dapat digunakan untuk berbagai penelitian pengembangan produk, salah

satunya yaitu dalam metode pembelajaran dan penelitian. 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 Medusa. Analisis yang dilakukan yaitu analisis elemen visual dan ciri khas Medusa yang nantinya diaplikasikan pada makeup fantasi berbasis *mixed media*, 2). Perancangan (*design*), menyusun konsep desain tata rias wajah, bahan *mix media* yang akan diaplikasikan, dan busana yang akan digunakan. Penyusunan *element moodboard* disesuaikan berdasarkan hasil analisis pada tahap pertama, 3). Pengembangan (*development*), mempersiapkan desain tata rias wajah, desain busana, serta aksesoris milineris sesuai dengan *moodboard* yang telah dibuat, 4). Implementasi (*implementation*), mengaplikasikan makeup kepada wajah model sesuai pengembangan desain yang telah dirancang. Tahap ini melibatkan teknik aplikasi makeup, persiapan alat dan bahan, hingga proses pengaplikasian makeup 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 Medusa. Rumus yang digunakan dalam menghitung persentase setiap subjek berdasarkan Tegeh dan Kirna (2014) sebagai berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{skor aktual}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan tahap awal pada penelitian, hal pertama yang dilakukan yaitu dengan mengeksplorasi sumber ide, dengan tujuan agar memahami elemen visual Medusa. Peneliti menganalisis karakteristik Medusa di mulai sejarahnya, elemen visual Medusa, hingga klasifikasi elemen makeup yang relevan. Warna visual makeup Medusa yang akan direalisasikan yaitu hijau dan emas. Warna hijau dipilih karena secara simbolis melambangkan perlindungan dan harmoni, sedangkan warna emas mewakili kemewahan dan kearifan, sesuai dengan tema mitologi Medusa. Perpaduan warna hijau dan emas dipilih untuk menciptakan efek visual yang artistik dalam penerapan teknik tata rias fantasi berbasis *mixed media*.

Tabel 2. Hasil Analisis dari Klasifikasi Makeup Visual Medusa

No.	Klasifikasi	Hasil Analisis
1.	Diagnosis bentuk wajah	Bentuk mata dibuat menyerupai <i>cat eye</i> dengan teknik <i>cut crease</i> . Teknik ini dipilih karena menonjolkan karakteristik tatapan yang sinis, intimidatif, dan misterius. Bentuk hidung dibuat mancung dengan menggunakan <i>shading</i> berwarna hijau, dan memiliki riasan bibir <i>brow-shaped lips</i> yaitu bibir yang berbentuk busur penuh dan memiliki lekukan di bagian atas.
2.	Jenis makeup	Jenis makeup Medusa termasuk ke dalam makeup fantasi nasional (<i>fancy</i>) berbasis <i>mixed media</i> dengan tema legenda.
3.	Bentuk makeup	Berbentuk <i>makeup bold</i> yang memberikan kesan yang tegas dan berani.
4.	Warna	<i>Palette</i> warna yang digunakan yaitu warna hijau, emas, dan hitam. <i>Palette</i> warna ini dirancang untuk menyampaikan kesan mistis sekaligus mewah sesuai dengan karakter mitologi Medusa.

Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan, peneliti menentukan ide makeup yang akan di adaptasi dan menentukan tema busana yang sesuai dengan hasil analisis sumber ide. Berdasarkan analisis klasifikasi makeup pada visual karakter Medusa, peneliti menyusun *moodboard* untuk menampilkan sumber ide serta elemen utama dari konsep makeup Medusa. Jenis tata rias wajah yang digunakan yaitu tata rias wajah fantasi berbasis *mixed media*. *Palette* warna yang digunakan dominan hijau dan emas karena kedua warna ini merepresentasikan karakteristik visual Medusa yang kuat, dramatis, dan berkesan elegan. Busana yang dirancang mengusung gaya *exotic dramatic* dengan material utama satin yang dikombinasikan dengan *tulle* payet warna emas, sehingga menciptakan tampilan mewah dan eksotis.



Gambar 2. Moodboard
Sumber: Putri Sriwahyuni. (2024)

Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, peneliti mengembangkan produk yang telah dirancang pada tahap design, diantaranya yaitu mengembangkan desain tata rias wajah dan desain busana yang telah divalidasi dalam moodboard. Proses pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan produk akhir yang sesuai dengan konsep yang telah dirancang dan mengoptimalkan elemen visual yang diinginkan.



Gambar 3. Desain Makeup
Sumber: Putri Sriwahyuni. (2024)

Detail desain: 1). Penggunaan *eye shadow* berwarna hijau gradasi dengan teknik *cut crease*, 2). Penerapan *mixed media* dengan aplikasi glitter yang membentuk ular pada bibir, aplikasi, 3). daun palsu di bibir, aplikasi payet pada dahi, dan *foil* di bawah mata, 4). *Body painting* berwarna hijau yang dirancang menyerupai sisik ular pada bagian leher, dahi, dan tulang pipi.



Gambar 4. Desain Busana
Sumber: Putri Sriwahyuni. (2024)

Detail desain: 1). Busana dirancang dengan siluet A, 2). Busana menggunakan bahan dengan tekstur mengilap, 3). Penambahan aksesoris payet emas pada bagian bustier hingga bawah panggul, 4). Lengan busana dirancang dengan model *off-shoulder*, 5). Pundak terbuka dengan cape yang menjuntai di bagian belakang, 6). Headpiece dengan ornamen ular.

Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi merupakan proses penerapan produk makeup fantasi yang diaplikasikan langsung pada model. Pembuatan makeup berbasis *mixed media* ini membutuhkan alat dan bahan

sebagai penunjang. Alat dan bahan yang diperlukan yakni: headband, beauty blender, makeup brush, primer, foundation, eyeshadow, eyeliner, bronzer, blush on, bedak, face paint, highlighter, lipstick, dan setting spray. Selain itu, diperlukan bahan tambahan berupa hiasan kepala (headpiece). Adapun bahan untuk pembuatan mixed media mencakup glitter, payet, face gems (rhinestone), leaf foil, dan aplikasi daun beludru.

Tahap berikutnya yakni menentukan teknik-teknik makeup yang digunakan untuk makeup fantasi ini, antara lain: (1) Teknik mixed media yaitu teknik menempelkan berbagai media pada kulit wajah, (2) Teknik face painting pada makeup adaptasi Medusa, face painting dibuat menyerupai sisik ular pada bagian dahi, pipi dan leher, (3) Teknik shading untuk menciptakan bayangan ilusi yang membuat bagian-bagian tertentu pada wajah terlihat lebih menonjol, sehingga look yang dihasilkan tetap memberikan kesan wajah yang lebih proporsional, (4) Teknik cut crease yaitu gaya rias mata pada bagian crease (lipatan) menggunakan eyeshadow glitter (5) Teknik foxy eyes yaitu teknik eyeliner yang membentuk garis naik ke arah ujung alis, menciptakan kesan mata yang lebih tegas.

Evaluasi (Evaluation)

Tahap terakhir yaitu melakukan evaluasi terhadap produk yang dihasilkan. Berdasarkan proses penelitian yang telah dilakukan, hasil akhir makeup di evaluasi oleh dua orang ahli tata rias untuk di nilai apakah produk sesuai dengan harapan awal atau tidak, kemudian produk dievaluasi melalui analisis visual, dengan pendekatan analisis unsur visual dan prinsip desain pada makeup yang telah dihasilkan. Berikut adalah hasil analisis produk:

Analisis Hasil Akhir Makeup



Gambar 5. Hasil Akhir Makeup
Sumber: Putri Sriwahyuni. (2024)

Adapun analisis unsur visual dalam makeup fantasi berbasis *mixed media* adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Analisis Unsur Visual Makeup

Analisis Unsur Visual Makeup	Deskripsi
Titik	Titik pada hasil makeup terdapat pada aplikasi payet yang ditempelkan pada sekitar kelopak mata model.
Garis	Garis yang terdapat pada <i>eyeliner</i> yang memanjang secara simetris, memberikan kesan tajam dan terfokus pada mata. Garis vertikal pada <i>shading</i> hidung menciptakan kesan kekuatan.
Bidang	Bidang gabungan antara lengkung dan bersudut terlihat pada aplikasi <i>face gems</i> yang ditempelkan pada dahi.
Bentuk	Bentuk geometris, seperti segitiga terbalik, terdapat pada aplikasi <i>leaf foil</i> yang ditempelkan pada bagian bawah mata.

Analisis Unsur Visual Makeup	Deskripsi
Ukuran	Ukuran elemen <i>mixed media</i> yang digunakan tergolong sedang karena disesuaikan dengan proporsi wajah.
Gelap Terang	Unsur gelap terang pada makeup diaplikasikan pada <i>shading</i> hijau di sekitar hidung, memberikan kesan kedalaman, sementara <i>highlight</i> pada ornamen di dahi menonjolkan fitur wajah dan memberikan efek tiga dimensi.
Warna	Warna yang dominan pada makeup <i>mixed media</i> adalah warna <i>intermediate</i> , yakni warna yang terletak di antara warna primer dan sekunder.
Tekstur	Tekstur <i>mixed media</i> dan hasil akhir makeup memiliki tekstur halus dan menciptakan kesan nyata (<i>real texture</i>) yang menambah dimensi visual.

Analisis prinsip desain pada makeup fantasi *mixed media* yaitu sebagai berikut :

Tabel 4. Analisis Prinsip Desain pada Makeup

Analisis Prinsip Desain pada Makeup	Deskripsi
Radiation (pemancaran)	Adanya pemancaran pada face gems yang ditempelkan di dahi model.
Rhythm (irama)	Pola payet yang berulang ditempelkan di atas alis model sehingga membentuk irama visual yang terorganisasi.
<i>Paralellism</i> (kesejajaran)	<i>Leaf foil</i> berwarna emas diaplikasikan di bawah mata dengan kesejajaran jarak yang sama antara sisi kanan dan kiri, menciptakan harmoni visual.
Gradation (gradasi)	Penggunaan <i>base eyeshadow</i> berwarna hijau gradasi, mulai dari hijau muda di bagian dalam mata hingga hijau tua di bagian luar mata.
Contrast (kontras)	Warna <i>eyeshadow</i> yang digunakan memberikan perbedaan mencolok antara warna emas pada <i>cut crease</i> dengan hijau pada dasar kelopak mata, menciptakan elemen yang menarik tanpa bertumpang tindih.
<i>Balance</i> (keseimbangan)	Makeup ini memiliki keseimbangan simetris pada elemen mata dan ornamen dahi. Namun, keberadaan aksesoris (anting) yang berbeda memberikan keseimbangan asimetris ringan, menambah dinamika visual yang menarik.
Unity (kesatuan)	Semua elemen pada makeup memiliki kesatuan antara penerapan <i>mixed media</i> dan pengaplikasian <i>face painting</i> yang menghasilkan keutuhan pada hasil akhir makeup.

Analisis Hasil *Look* Keseluruhan



Gambar 6. Hasil Akhir Makeup Adaptasi Medusa
Sumber: Putri Sriwahyuni. (2024)

Tabel 5. Analisis Look Keseluruhan

Analisis Look Keseluruhan	Deskripsi
Analisis Hasil Akhir Makeup	Tata rias wajah menonjolkan tema mitologi Medusa. Jenis makeup yang digunakan termasuk jenis makeup fantasi dengan teknik <i>mixed media</i> , karena tata rias wajah tetap mempertahankan penampilan manusia seutuhnya. Daya tarik utama dari produk ini terletak pada aplikasi <i>mixed media</i> yang ditempelkan pada kulit wajah.
Analisis Busana	Busana memiliki siluet A dengan ciri pada bagian atas busana berukuran kecil dan semakin lebar pada bagian bawahnya, memberikan kesan anggun dan megah. Busana dibuat menggunakan kain dengan tekstur mengkilap yang dipadukan dengan <i>tulle</i> payet berwarna emas yang membuat look busana menjadi eksotik. Secara keseluruhan busana ini memiliki <i>style exotic dramatic</i> .
Analisis Tata Rias Rambut	Tata rias rambut menggunakan <i>style curly</i> yang digerai ke bagian belakang. Tatanan rambut minimalis ini memastikan fokus tetap pada makeup tanpa menghilangkan kesan elegan. Penambahan aksesoris headpiece dengan ornamen ular sebagai pelengkap.
Analisis Bahan Kosmetik	Kosmetik yang digunakan mengandung <i>PH balance</i> . Pelembab dipilih berbahan dasar <i>oil-free</i> , sedangkan alas bedak yang digunakan menghasilkan tampilan wajah <i>matte</i> . Pemilihan bedak dan <i>blush on</i> berbentuk powder, serta penggunaan <i>face painting</i> berbahan dasar minyak (<i>oil-based</i>), memastikan tampil makeup tahan lama dan sesuai dengan konsep fantasi.
Analisis Kesempatan Pemakaian	Look ini dirancang untuk kesempatan khusus dengan tema fantasi atau seni, seperti: acara pesta <i>halloween</i> , pameran seni atau desain fashion. Tidak cocok untuk penggunaan sehari-hari karena sangat artistik dan bertema spesifik.
Analisis Target Pasar	Target pasar makeup dibuat untuk usia remaja hingga dewasa dengan rentan usia 18-30 tahun yang terlibat di dunia seni dan hiburan.
Analisis Kesesuaian Desain dengan Karakter	Keseluruhan desain berhasil menciptakan karakter Medusa yang tidak hanya mistis, namun memiliki daya tarik modern. Perpaduan antara elemen reptil, ornamen emas, dan siluet busana yang elegan menciptakan harmoni antara kekuatan, kecantikan, dan mistis.

Terdapat lima indikator yang digunakan dalam lembar validasi. Setiap masing-masing indikator memiliki poin-poin penilaian. Adapun hasil dari lembar validasi sebagai berikut :

Tabel 6. Indikator Penilaian

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	V.1	V.2	Rata-rata
Pemilihan warna	Warna yang digunakan sesuai dengan palet tema Medusa.	3	4	3,5

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	V.1	V.2	Rata-rata
	Kombinasi dan transisi warna menciptakan harmoni yang baik pada riasan.	3	3	3
Kreativitas	Pengaplikasian warna mencerminkan kreativitas dalam mengadaptasi tema Medusa	4	3	3,5
	Riasan menampilkan inovasi yang menarik dan orisinal.	4	4	4
Teknik aplikasi makeup	Teknik blending warna terlihat rapi dan profesional.	3	4	3,5
	Penggunaan produk makeup mendukung pencapaian hasil akhir yang diinginkan	4	3	3,5
Estetika riasan	Riasan menciptakan kesan lembut dan magis sesuai konsep.	3	4	3,5
	Keseluruhan tampilan makeup memiliki daya tarik visual yang kuat.	3	4	3,5
Kesesuaian tema	Konsep <i>makeup look</i> sesuai dengan karakter Medusa	4	4	4
	Riasan mencerminkan identitas dan karakteristik dari Medusa dengan jelas.	4	4	4
Rata-rata hasil keseluruhan		35	37	36

Hasil validasi melibatkan dua orang ahli tata rias, yaitu Dr. Asri Wibawa Sakti, S.Pd., M.Pd. Dosen Pendidikan Tata Busana Universitas Pendidikan Indonesia, dan Cindy Lestari, A.Md.Par. *Makeup artist* dari Clmakeup. Data kemudian di analisis menggunakan:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{skor aktual}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Rata - rata} = \left(\frac{36}{40}\right) \times 100\% = 90\%$$

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa pemilihan warna, kreativitas, teknik aplikasi makeup, estetika riasan, dan kesesuaian tema pada hasil akhir makeup memiliki kualifikasi sangat baik dengan tingkat pencapaian 90%.

SIMPULAN

Melalui metode *research and development* dengan model ADDIE, penelitian ini menghasilkan produk tata rias wajah fantasi berbasis *mixed media* yang terinspirasi dari karakter Medusa. Evaluasi dilakukan melalui validasi dari ahli tata rias mengenai kesesuaian hasil produk yang dibuat. Hasil riasan ditinjau dari pemilihan warna, kreativitas, teknik aplikasi makeup, estetika riasan, dan kesesuaian tema pada hasil akhir makeup memiliki tingkat pencapaian 90% yang berada pada kategori sangat baik. Secara keseluruhan hasil akhir produk memiliki nilai estetika tinggi dan potensial untuk dijadikan referensi dalam bidang tata rias. Untuk penelitian lanjutan, disarankan agar produk ini di uji lebih lanjut pada skala yang lebih luas, seperti dalam konteks pembelajaran formal tata rias atau kompetisi rias. Selain itu, eksplorasi penggunaan bahan tambahan yang lebih beragam dapat dilakukan untuk meningkatkan inovasi dan variasi desain tata rias.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, A., Sudirtha, I. G., & Angendari, M. D. (2018). Pengembangan Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Dari Mitologi Kerajaan Yunani. *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 9(3), 222-233.
- Anisa, S., & Lutfiati, D. (2017). Keterampilan Merias Wajah Cantik (Fancy Make Up) Melalui Pelatihan Di Kecamatan Jombang Kabupaten Jember. *Jurnal Tata Rias*, 06(01), 170-176.
- Athaya, J., Tresna, P., & Ruhidawati, C. (2024). Adaptasi Burung Kasuari Sebagai Sumber Ide

- Pembelajaran Make Up Fantasi Mixed Media. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 815-822.
- Bawono, H. T. (2020). Tatapan Medusa dan Okularsentrisme: Budaya Visual dan Persoalan Sinema Kontemporer. *Melintas*, 36(1), 67-97.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Humaida, S., & Prihatin, P. T. (2023). Adaptasi Burung Enggang Cula Pulau Kalimantan Pada Tata Rias Wajah Fantasi. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 5(2), 170-183.
- Nabila, R., & Prihatin, P. T. (2024). Adaptasi Makeup Cleopatra pada Tata Rias Wajah Kesempatan Pesta Malam. *Journal of Education Research*, 5(2), 1956-1967.
- Odillia, L. (2022). Warna Dalam Desain Kemasan Kosmetik Di Indonesia: Tinjauan Strategi Pemasaran Dari Perspektif Konsumen Wanita. *Jurnal Teknik Informatika Dan Desain Komunikasi Visual*, 1(2), 14-25.
- Pangestuti D, K. T. (2021). Pengaplikasian Face Painting Pada Tata Rias Karakter Kerbau Ditinjau Dari Keindahan Dan Ketepatan Riasan. *Jurnal Socia Akademika*, 7(2), 114-121.
- Rahayuningtiar, T. (2012). Penciptaan Naskah Drama Narcissus Berdasarkan Mitologi Yunani. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 13(2), 127-138.
- Rumkoda, D. N., & Marlina, M. (2020). Aplikasi Mixed Media pada Make-up Fantasi the White Butterfly between White Flowers. *TEKNOBUGA: Jurnal Teknologi Busana dan Boga*, 8(1), 57-61.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277-286.
- Suhandi, N. M. (2022). Sunset Pura Ulun Bali Sebagai Inspirasi Dan Aplikasi Tata Rias Face Painting. *Jurnal Rupa*, 7(2), 91-98.
- Syaifullah, J. (2016). Analisis Semiotik tentang Kekuasaan dan Maskulinitas pada Tampilan Website Gudang Garam Pria Punya Selera. *Jurnal Informa: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 23-36.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). Model penelitian pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu, 88, 90-92.
- Viani, F., & Prihatin, P. T. (2024). Adaptasi Bunga Narcissus pada Busana Kreasi. *Action Research Literate*, 8(3), 561-568.