

PERANCANGAN *BODY PAINTING* OMBAK LAUT DENGAN TEMA PENYU HIJAU KALIMANTAN

Resti Nuraisyawati^{*1}, Ifa Nurhayati²

¹ Kampus Sekaran Gunungpati, Universitas Negeri Semarang

Corresponding author: * restinuraisyawati@students.unnes.ac.id

Abstract. The declining awareness of marine ecosystem conservation highlights the need for creative and educational media to promote the protection of endangered marine species, including the Kalimantan green turtle (*Chelonia mydas*). This study aimed to develop an Ocean Wave Body Painting design inspired by the Kalimantan green turtle as a fantasy makeup artwork that combines aesthetic innovation with environmental education. The study employed the ADDIE development model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The development process involved full-body painting, face painting, manual painting techniques, and three-dimensional prosthetics made from latex and EVA foam to represent the distinctive features of green turtles and ocean waves. Product feasibility data were collected through assessments by 32 validators using validated and reliable assessment instruments. The data were analyzed descriptively to determine the percentage of product feasibility. The results indicated that the artwork achieved a feasibility score of 87.73%, which was categorized as highly valid and suitable for use without revision. These findings suggest that the developed artwork demonstrates strong potential as an innovative fantasy makeup design that integrates artistic expression and environmental awareness. In addition to its aesthetic value, the artwork can serve as an educational medium and visual campaign to encourage public awareness of green turtle conservation and the preservation of Kalimantan's marine ecosystem. The final product is expected to provide a practical reference for beauty education students, makeup artists, and creative industry practitioners in developing innovative, communicative, and environmentally oriented fantasy makeup designs.

Keywords: Body Painting, Fantasy Makeup, Kalimantan Green Turtle, Ocean Waves, ADDIE.

Abstrak. Menurunnya kesadaran terhadap pelestarian ekosistem laut menunjukkan perlunya media kreatif dan edukatif untuk mendukung perlindungan spesies laut yang terancam punah, termasuk penyu hijau Kalimantan (*Chelonia mydas*). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain *Ocean Wave Body Painting* yang terinspirasi dari penyu hijau Kalimantan sebagai karya tata rias fantasi yang memadukan inovasi estetika dengan edukasi lingkungan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Proses pengembangan melibatkan teknik *full body painting*, *face painting*, pengecatan manual, serta pembuatan prostetik tiga dimensi menggunakan lateks dan *EVA foam* untuk merepresentasikan karakteristik khas penyu hijau dan gelombang laut. Data kelayakan produk dikumpulkan melalui penilaian oleh 32 validator menggunakan instrumen penilaian yang telah divalidasi dan diuji reliabilitasnya. Data dianalisis secara deskriptif untuk menentukan persentase kelayakan produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karya tersebut memperoleh skor kelayakan sebesar 87,73%, yang termasuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi. Temuan ini menunjukkan bahwa karya yang dikembangkan memiliki potensi sebagai desain tata rias fantasi yang inovatif dengan memadukan ekspresi artistik dan kesadaran lingkungan. Selain memiliki nilai estetika, karya ini dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi dan kampanye visual untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap konservasi penyu hijau dan pelestarian ekosistem laut Kalimantan. Produk akhir diharapkan dapat menjadi referensi praktis bagi mahasiswa pendidikan tata kecantikan, perias profesional, dan praktisi industri kreatif dalam mengembangkan desain tata rias fantasi yang inovatif, komunikatif, dan berorientasi pada pelestarian lingkungan.

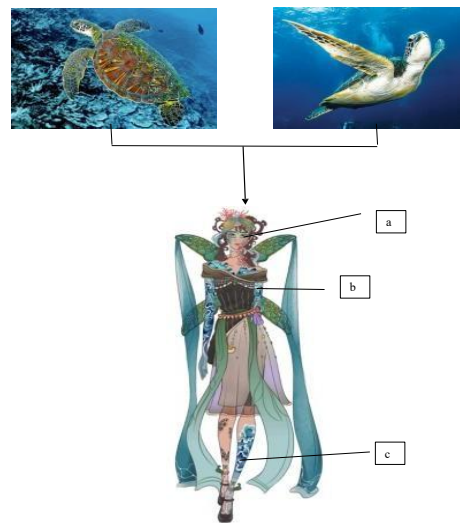
Kata Kunci: Body Painting, Tata Rias Fantasi, Penyu Hijau Kalimantan, Ombak Laut, ADDIE.

PENDAHULUAN

Body painting merupakan salah satu bentuk seni visual yang menggunakan tubuh manusia sebagai media ekspresi artistik. Perkembangan body painting berawal dari tradisi budaya dan ritual di berbagai masyarakat, kemudian berkembang menjadi bagian dari seni kontemporer yang menggabungkan unsur seni rupa, tata rias, fotografi, dan seni pertunjukan. Menurut Hartawati (2024), body painting tidak hanya memiliki nilai estetika visual, tetapi juga berfungsi sebagai media performansi yang memungkinkan terjadinya interaksi antara seniman, model, dan penonton. Tubuh manusia menjadi media visual yang dinamis sehingga mampu menyampaikan pesan artistik secara lebih komunikatif dibandingkan media dua dimensi.

Perkembangan body painting juga membuka peluang pemanfaatannya sebagai media edukasi dan kampanye sosial. Salah satu isu yang dapat diangkat melalui karya tata rias fantasi adalah konservasi lingkungan, khususnya pelestarian penyu hijau (*Chelonia mydas*). Penyu hijau merupakan salah satu satwa yang berstatus terancam akibat perburuan, kerusakan habitat, serta perubahan iklim yang memengaruhi keberlangsungan populasinya. Selain itu, penyu hijau memiliki peran penting dalam menjaga keseimbangan ekosistem lamun sebagai habitat berbagai biota laut. Oleh karena itu, visualisasi penyu hijau dalam karya body painting diharapkan mampu meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya menjaga kelestarian ekosistem laut.

Pemilihan ombak laut sebagai elemen utama dalam karya didasarkan pada karakteristik visualnya yang dinamis dan mampu menggambarkan habitat alami penyu hijau. Ombak memiliki garis lengkung, gradasi warna biru hingga putih, serta tekstur buih yang memberikan kesan gerak dan kehidupan. Dalam konteks body painting, karakteristik tersebut dapat mengikuti kontur tubuh manusia sehingga menghasilkan ilusi visual yang lebih hidup. Menurut kajian teori yang digunakan dalam penelitian ini, kombinasi warna biru, toska, dan putih mampu memperkuat representasi ekosistem laut serta menciptakan komposisi visual yang harmonis. Inspirasi karya cipta body painting penyu hijau dapat di lihat pada gambar 1.



Gambar 1. Inspirasi Karya Cipta Body Painting Penyu Hijau
(Sumber: Penulis, 2023)

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa body painting memiliki potensi besar sebagai media seni maupun media komunikasi visual. Jerrentrup (2020) menjelaskan bahwa tubuh sebagai kanvas tiga dimensi memberikan pengalaman artistik yang berbeda karena karya dapat berubah mengikuti gerakan model. Marsafitri (2013) juga menyatakan bahwa teknik manual maupun airbrush menghasilkan karakter visual yang berbeda, sedangkan Hayatunnufus (2019) menjelaskan bahwa teknik manual memiliki keunggulan dalam menghasilkan detail dan ketajaman warna pada face painting. Sementara itu, Agus dkk. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan mixed media mampu meningkatkan kualitas estetika karya tata rias fantasi.

Meskipun demikian, penelitian mengenai pengembangan body painting yang mengangkat tema penyu hijau Kalimantan sebagai media edukasi konservasi masih terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih berfokus pada aspek teknik aplikasi maupun nilai artistik karya, sedangkan pemanfaatan body painting sebagai media komunikasi

lingkungan belum banyak dikembangkan. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan inovasi melalui pengembangan karya body painting yang memadukan teknik full body painting, face painting, serta prostetik tiga dimensi untuk merepresentasikan karakter penyu hijau beserta habitat lautnya dalam satu kesatuan visual.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan menghasilkan karya body painting bertema ombak laut dengan tema penyu hijau Kalimantan yang memiliki nilai estetika, layak digunakan sebagai karya tata rias fantasi, serta mampu menjadi media edukasi mengenai pelestarian penyu hijau dan ekosistem laut.

METODE

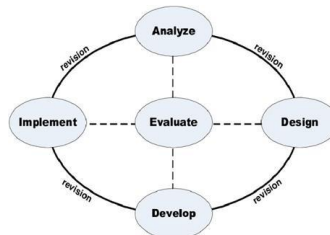
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) yang bertujuan menghasilkan produk berupa karya body painting bertema ombak laut dengan tema penyu hijau Kalimantan. Menurut Sugiyono (2019), metode Research and Development merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji keefektifan produk yang dihasilkan tersebut. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) karena mampu memberikan tahapan yang sistematis dalam proses perancangan hingga evaluasi produk yang di tampilkan pada gambar 2. Model ini dipilih agar setiap tahapan pengembangan dapat dilakukan secara terstruktur sehingga menghasilkan karya yang memenuhi aspek estetika dan kelayakan produk. Hal ini sejalan dengan pendapat Hidayat dan Nizar (2021) yang menegaskan bahwa model ADDIE merupakan model generik yang dapat diterapkan tidak hanya dalam konteks pembelajaran, tetapi juga dalam pengembangan produk kreatif secara umum, karena sifatnya yang prosedural, siklikal, dan integratif.

Di samping itu, desain penelitian yang digunakan adalah Pre-Experimental *Design* dengan jenis One-Shot Case Study. Menurut Sugiyono (2019:110), desain ini diterapkan pada satu kelompok yang diberikan treatment atau perlakuan, kemudian hasilnya diobservasi. Dalam konteks penelitian ini, treatment yang dimaksud adalah proses penciptaan karya *Body Painting* bertema penyu hijau Kalimantan dengan elemen ombak laut, sedangkan observasi dilakukan melalui proses validasi oleh para validator yang kompeten di bidangnya. Skema desain penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$X \rightarrow O$$

Keterangan:

X = Treatment (Proses penciptaan karya *Body Painting*)
 = Observasi (Validasi dan evaluasi produk oleh panelis)



Gambar 2. Alur Model Pengembangan ADDIE dalam Perancangan Karya

(Sumber: Sekar et al., 2023)

Tahap analysis dilakukan melalui identifikasi kebutuhan, studi literatur mengenai body painting, tata rias fantasi, karakteristik penyu hijau Kalimantan, serta referensi visual ombak laut. Tahap ini bertujuan menentukan konsep karya, tema, teknik aplikasi, pemilihan warna, alat, bahan, dan kosmetik yang akan digunakan selama proses pengembangan. Selanjutnya pada tahap design, peneliti menyusun konsep visual melalui pembuatan sketsa desain yang ditunjukkan pada gambar 3, penentuan komposisi warna, penempatan ornamen, serta perancangan penggunaan prostetik tiga dimensi untuk memperkuat karakter penyu hijau. Tahap development dilakukan dengan merealisasikan desain menjadi karya nyata menggunakan teknik full body painting, face painting, dan prostetik berbahan lateks serta EVA foam. Produk diaplikasikan menggunakan cat tubuh berbasis air dengan teknik manual sehingga menghasilkan detail sisik penyu, tekstur ombak, serta gradasi warna yang sesuai dengan konsep visual. Setelah proses pengembangan selesai, karya diterapkan pada model pada tahap implementation melalui sesi pemotretan dan penampilan dalam kegiatan Gelar Karya. Tahap terakhir, yaitu evaluation, dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk

berdasarkan penilaian para validator.



Gambar 3. Sketsa Desain Body Painting

(Sumber: Penulis, 2026)

Instrumen penelitian berupa lembar penilaian kelayakan produk yang disusun berdasarkan indikator kualitas estetika body painting. Sebelum digunakan, instrumen diuji validitas isi menggunakan Aiken's V dan diuji reliabilitas menggunakan Intraclass Correlation Coefficient (ICC). *Aiken's V* merupakan formula statistik yang dikembangkan oleh Aiken (1985) untuk mengkuantifikasi validitas isi suatu instrumen berdasarkan penilaian panel. Koefisien *Aiken's V* dihitung menggunakan rumus:

$$V = \frac{\sum s}{n(c - 1)}$$

$$s = r - l_o$$

Keterangan:

1. V = koefisien validitas isi *Aiken's V*
2. s = skor yang telah disesuaikan
3. r = skor yang diberikan validator
4. l_o = skor terendah pada skala penilaian
5. n = jumlah validator
6. c = jumlah kategori skala penilaian

Butir instrumen dinyatakan valid apabila nilai *Aiken's V* $\geq 0,75$ (Aiken, 1985). Instrumen yang telah memenuhi uji validitas isi selanjutnya dapat digunakan untuk pengambilan data penilaian produk. Hasil perhitungan koefisien *Aiken's V* untuk masing-masing butir instrumen disajikan pada tabel validitas yang terlampir. Setelah instrumen dinyatakan valid secara isi, dilakukan uji reliabilitas menggunakan Intraclass Correlation Coefficient (ICC) model *two-way random effects* dengan pendekatan *absolute agreement* untuk mengetahui konsistensi penilaian antarvalidator. Hasil uji menunjukkan nilai ICC Average Measures sebesar 0,705 dengan interval kepercayaan 95% 0,454–0,866 dan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Nilai tersebut termasuk kategori reliabilitas baik (Koo & Mae, 2016), sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan pada tahap pengambilan data penilaian produk oleh validator.

Data hasil validasi dari para validator diolah menggunakan teknik analisis deskriptif persentase. Menurut Sugiyono (2019), statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk generalisasi. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase validitas adalah sebagai berikut.

$$P = \left(\frac{S_o}{S_{\{max\}}} \right) \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase validitas
 S_o = Jumlah skor yang diperoleh
 S_{max} = Jumlah skor maksimal

$$I = \frac{100\% - 25\%}{4} = 18,75\%$$

Berdasarkan perhitungan interval tersebut, diperoleh kriteria validitas produk sebagaimana tercantum dalam tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Validitas Produk

Interval Persentase	Kriteria
81,26% – 100%	Sangat Valid
62,51% – 81,25%	Valid
43,76% – 62,50%	Kurang Valid
25% – 43,75%	Tidak Valid

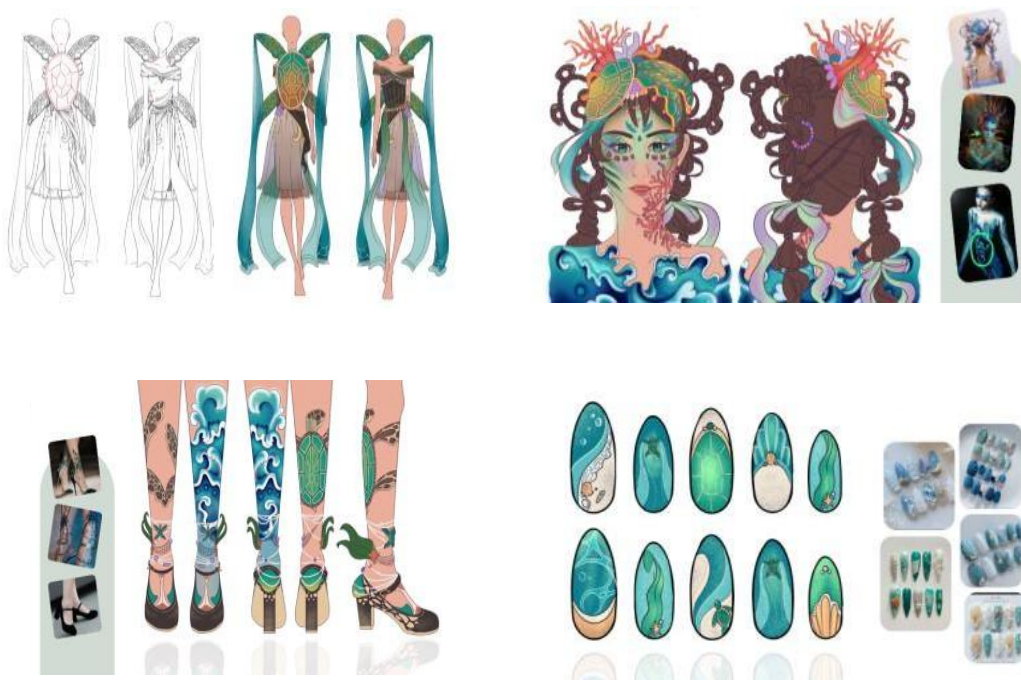
Sumber: *Adaptasi dari Riduwan (2015) dengan interval konsisten 18,75%*

Produk dinyatakan layak apabila hasil perhitungan persentase validitas mencapai minimal 62,51% atau masuk dalam kategori "Valid" sesuai dengan tabel 1 di atas. Apabila persentase yang diperoleh berada di bawah nilai tersebut, maka diperlukan revisi dan perbaikan terhadap produk yang telah dirancang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa karya body painting bertema ombak laut dengan tema penyu hijau Kalimantan yang dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Produk dirancang dengan memadukan teknik *full body painting*, *face painting*, serta penggunaan prostetik tiga dimensi sehingga mampu merepresentasikan karakter penyu hijau beserta habitat alaminya. Konsep visual didominasi warna biru, toska, putih, dan hijau yang menggambarkan dinamika ombak laut serta karakteristik penyu hijau Kalimantan.

Tahap analysis menunjukkan bahwa pemilihan tema didasarkan pada pentingnya pelestarian penyu hijau yang mengalami penurunan populasi akibat perburuan, kerusakan habitat, dan perubahan iklim. Penyu hijau juga berperan menjaga keseimbangan ekosistem lamun sehingga layak dijadikan inspirasi dalam karya tata rias fantasi yang mengandung pesan edukatif.



Gambar 4. Desain Visual Tata Rias Body Painting
(Sumber: Penulis, 2026)

Pada tahap design di tampilkan pada gambar 4, peneliti menyusun konsep visual melalui pembuatan sketsa, penentuan komposisi warna, dan penempatan ornamen. Desain mengadaptasi bentuk karapas penyu serta pola ombak laut yang mengikuti kontur tubuh model sehingga menghasilkan kesan gerak yang dinamis.



Gambar 5. Tahapan Uji Coba (Trial) Aplikasi Riasan pada Kulit Model
(Sumber: Penulis, 2026)

Selanjutnya pada tahap development di tampilkan pada gambar 5, desain direalisasikan menggunakan cat tubuh berbasis air, kosmetik pendukung, serta prostetik berbahan lateks dan EVA foam.



Gambar 6. Detail Ketajaman Warna dan Tekstur Riasan Sesi Pemotretan
(Sumber: Penulis, 2026)



Gambar 7. Penampilan Model ada Panggung Gelar Karya UNNES 2025
(Sumber: Penulis, 2026)

Produk kemudian diimplementasikan pada model yang di tampilkan pada gambar 6 dan gambar 7, kemudian dievaluasi menggunakan instrumen yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

Tabel 2. Rekapitulasi Penilaian Kelayakan Estetika Riasan

Aspek Penilaian	Indikator	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Persentase	Kriteria
Estetika Karya	Visual	512	443	86,52%	Sangat Valid
Unsur dan Prinsip Seni Rupa		384	338	88,02%	Sangat Valid
Tubuh sebagai Media Ekspresi		384	341	88,80%	Sangat Valid
Kreativitas Produk Kecantikan		384	331	86,19%	Sangat Valid
Makna dan Representasi Visual		384	340	88,54%	Sangat Valid
Estetika dalam Bidang Kecantikan		512	453	88,47%	Sangat Valid
Total Keseluruhan		2560	2246	87,73%	Sangat Valid

Sumber: Data Kuesioner Lapangan (2025)

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa karya memperoleh persentase kelayakan sebesar 87,73% dengan kategori sangat valid, sehingga layak digunakan tanpa memerlukan revisi di tampilkan pada tabel 2.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model ADDIE mampu menghasilkan proses pengembangan karya yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk. Tahapan tersebut memudahkan peneliti dalam mengembangkan konsep menjadi karya yang memiliki kesesuaian antara tema, teknik aplikasi, dan tujuan edukatif. Hal ini sesuai dengan konsep pengembangan yang dijelaskan dalam prototipe bahwa model ADDIE memberikan tahapan yang terstruktur dalam menghasilkan suatu produk yang layak digunakan.

Body painting yang dihasilkan memperlihatkan bahwa tubuh manusia dapat dimanfaatkan sebagai media seni tiga dimensi yang mampu menghadirkan pengalaman visual yang berbeda dibandingkan media dua dimensi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hartawati (2024) yang menyatakan bahwa body painting tidak hanya memiliki nilai estetis, tetapi juga menjadi media performansi yang memungkinkan terjadinya interaksi antara karya, model, dan penonton. Tubuh tidak lagi berfungsi sebagai objek semata, melainkan menjadi media komunikasi visual yang menyampaikan pesan tertentu.

Penggunaan teknik manual yang dipadukan dengan prostetik tiga dimensi memberikan keleluasaan dalam membentuk detail sisik penyu, tekstur ombak, serta gradasi warna. Hasil ini mendukung penelitian Hayatunnufus (2019) yang menjelaskan bahwa teknik manual memiliki keunggulan dalam menghasilkan ketajaman warna dan detail dibandingkan teknik airbrush. Selain itu, penggunaan prostetik mampu memberikan dimensi visual yang tidak dapat diperoleh hanya melalui teknik lukis datar sehingga karakter penyu hijau tampak lebih realistis.

Visual ombak laut yang diterapkan mengikuti anatomi tubuh model menghasilkan ilusi gerak yang memperkuat karakter ekosistem laut. Pemilihan warna biru, toska, dan putih sesuai dengan karakteristik visual perairan Kalimantan sebagaimana dijelaskan dalam landasan teori. Kombinasi garis lengkung, gradasi warna, dan tekstur buih menghasilkan komposisi yang harmonis sehingga mampu memperkuat identitas tema konservasi penyu hijau.

Persentase kelayakan sebesar 87,73% menunjukkan bahwa produk berada pada kategori sangat valid berdasarkan penilaian 32 validator. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aspek kreativitas, komposisi warna, kesesuaian tema, teknik aplikasi, dan nilai estetika telah memenuhi kriteria kelayakan produk. Temuan ini juga mendukung penelitian Agus dkk. (2024) yang menyatakan bahwa pengembangan tata rias fantasi berbasis *mixed media* mampu menghasilkan karya dengan nilai estetika tinggi apabila memadukan berbagai teknik dan material secara harmonis.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa body painting tidak hanya berfungsi sebagai karya seni, tetapi juga sebagai media edukasi dan komunikasi visual mengenai konservasi lingkungan. Karya yang dihasilkan memiliki potensi untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, pameran seni, maupun kampanye pelestarian penyu hijau sehingga dapat memperluas fungsi tata rias fantasi sebagai media penyampaian pesan sosial dan lingkungan.

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan karya body painting bertema ombak laut dengan tema penyu hijau Kalimantan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Proses pengembangan menghasilkan karya tata rias fantasi yang mengombinasikan teknik full body painting, face painting, serta prostetik tiga dimensi berbahan lateks dan EVA foam sehingga mampu merepresentasikan karakter penyu hijau beserta ekosistem laut Kalimantan secara artistik dan komunikatif. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa produk memperoleh persentase sebesar 87,73% dengan kategori sangat valid berdasarkan penilaian 32 validator. Hasil tersebut menunjukkan bahwa karya yang dikembangkan telah memenuhi aspek kesesuaian tema, kreativitas desain, teknik aplikasi, komposisi warna, kerapian, serta nilai estetika, sehingga dinyatakan layak digunakan tanpa memerlukan revisi. Selain memiliki nilai estetika, karya body painting yang dikembangkan juga memiliki fungsi edukatif sebagai media komunikasi visual untuk meningkatkan kepedulian terhadap pelestarian penyu hijau dan ekosistem laut Kalimantan. Oleh karena itu, produk ini berpotensi dimanfaatkan sebagai referensi pembelajaran pada bidang Pendidikan Tata Kecantikan, inspirasi bagi makeup artist, serta media pendukung dalam kegiatan pameran, pertunjukan seni, maupun kampanye konservasi lingkungan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. S. Martono, M.Si. selaku Rektor Universitas Negeri Semarang, Dr. Wirawan Sumbodo, M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik, Dr. Ade Novi Nurul Ihsani, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Tata Kecantikan, serta Ifa Nurhayati, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing atas bimbingan, arahan, dan motivasi selama penyusunan penelitian ini. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada kedua orang tua, keluarga, sahabat, Team Glow & Go, serta seluruh pihak yang telah memberikan doa, dukungan, dan semangat hingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Pendidikan Tata Kecantikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, S., dkk. (2024). Adaptasi Batang Pohon sebagai Sumber Ide Rias Fantasi Berbasis Mixed Media. *Garina: Jurnal Pengembangan IPTeks Seni Kuliner, Tata Rias, dan Desain Mode*. <https://journal.aksibukartini.ac.id/index.php/Garina/article/view/276>
- Anwar, Z. (2022). Peran Ekologis Penyu Hijau dalam Ekosistem Lamun. *Artikel Populer Sains Kelautan*.
- Beardsley, M. C. (1981). *Aesthetics: Problems in the Philosophy of Criticism* (2nd ed.). Hackett Publishing.
- Dinas Ketahanan Pangan dan Perikanan Kabupaten Buleleng. (2022). Mengenal Jenis dan Morfologi Spesies Penyu Laut. <https://dkpp.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/mengenal-jenis-dan-morfologi-spesies-penyu-laut-80>
- Dinas Pariwisata Provinsi Kalimantan Timur. (2022). Penyu Hijau. <https://dispar.kaltimprov.go.id/2022/01/26/penyu-hijau/>
- Djelantik, A. A. M. (1999). *Estetika: Sebuah Pengantar*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Forest Digest. (2026). Populasi Penyu Hijau Membaik. <https://www.forestdigest.com/detail/2797/penyu-hijau-membaik>
- Hartawati, N. P. W. (2024). *Body Painting: Memadukan Seni, Kecantikan, dan Performansi dalam Bentuk Seni Visual*. Widyia Sundaram: Jurnal Pendidikan Seni dan Budaya, 2(2). <https://e-journal.iahngdepudja.ac.id/index.php/JWS/article/view/2388>
- Hayatunnufus. (2019). Perbandingan Hasil *Face Painting* Menggunakan Teknik Manual dan Teknik Airbrush pada Makeup Karakter. *Jurnal Pendidikan dan Keluarga*, 11(02). <http://jpk.ppi.unp.ac.id/index.php/jpk/article/view/648>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28-38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Jerrentrup, M. T. (2020). The Body as Canvas as Picture: *Body Painting* and Its Implications for The Model. *Jurnal Seni dan Kecantikan Internasional*.
- Kehati (Yayasan Keanekaragaman Hayati Indonesia). (2017). Penyu Hijau. *Biodiversity Warriors*. <https://biodiversitywarriors.kehati.or.id/artikel/penyu-hijau-8/>
- Marsafitri, D. N. (2013). Perbandingan Hasil Tata Rias Fantasi *Body Painting* Menggunakan Teknik Manual dan Teknik *Airbrush*. *Jurnal Tata Rias*, 02(03), 90-97. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-rias/article/view/4086>
- Marsafitri, D. N. (2013). Perbandingan Hasil Tata Rias Fantasi *Body Painting* Menggunakan Teknik Manual dan Teknik *Airbrush*. *Jurnal Tata Rias*, 02(03), 90-97. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-rias/article/view/4086>
- Middleton, K. (2022). *Color Theory for the Make up Artist: Understanding Color and Light for Beauty and Special Effects* (2nd ed.). Taylor & Francis.
- Nurfadilah, N., Novia, R., Abdillah, A. T. N., & Auliansyah. (2025). Frekuensi Bertelur dan Identifikasi Ancaman Populasi Penyu Hijau (*Chelonia Mydas*) di Pulau Sangalaki, Berau, Kalimantan Timur. *Jurnal Laot Ilmu Kelautan*, 7(2). <https://jurnal.utu.ac.id/JLIK/article/view/11373>
- Nursokiyah, dkk. (2016). Eksplorasi Teknik *Face and Body Painting* untuk Menambah Artistik Pagelaran Batik Fashion Art Wear. *Jurnal Pendidikan Seni*.
- Octaviany, dkk. (2025). Adaptasi Burung Merak Biru pada Tata Rias Wajah Fantasi untuk Karnaval. *Jurnal Seni Tata Rias*.
- Putra, B. A., dkk. (2014). Studi Karakteristik Biofisik Habitat Peneluran Penyu Hijau (*Chelonia Mydas*) di Pantai Paloh, Sambas, Kalimantan Barat. *Journal of Marine Research*, 3(3), 173-181. <https://www.neliti.com/publications/135361>
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Santoso, E. (2008). *Seni Teater*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Sekar, A. R. A., Maulidiyah, Z. L., & Hidayati, I. N. (2023). Pengembangan Modul Ajar Kearifan Lokal Kesenian Reog Berbasis Kurikulum Merdeka untuk Mata Pelajaran Seni Budaya. *Jurnal Pendidikan Seni dan Budaya*. <https://doi.org/10.17977/um094v4i22023p118-127>
- Soerjopranoto, D. M., & Poerwosoeno, T. (1984). *Tata Kecantikan Kulit untuk Tingkat Mahir*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tilaar, M. (1995). *Indonesia Bersolek*. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Tilaar, M. (1997). *Kecantikan Perempuan Timur*. Indonesia Tera.
- Universitas Airlangga News. (2021). Identifikasi Spesies Penyu dari Struktur Karapas dan Sisik Kepala. <https://news.unair.ac.id/2021/04/30/identifikasi-spesies-penyu-dari-struktur-karapas-dan-sisik-kepala/>
- Zamsiswaya, Z., Syawaluddin, S., & Syahrizul, S. (2024). Pengembangan Model ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 46363-46369.

- <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/22709>
- Anggrian, M., & Iksan, N. (2022). Seni dalam dimensi ekologi: Peran insan seni dalam advokasi isu lingkungan. *Jurnal Brikolase*, 13(1), 1–13. <https://doi.org/10.33153/brikolase.v13i1.3356>
- Fitrawansyah, Ashari, M., & Roslyn. (2025). Eksplorasi nilai estetika dalam karya Yuli Avianto kajian teori Monroe Beardsley. *Macora: Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 2(1), 1–14. <https://doi.org/10.26618/macora.v2i1.7645>
- Haniifah, Y. N., & Sakti, A. W. (2023). Adaptasi dewi Nyx pada tata rias wajah fantasi untuk pesta Halloween. *Jurnal Tata Rias*, 12(4), 36–42. <https://doi.org/10.21009/JTR.12.4.05>
- Hanum, A. T., & Widowati, T. (2026). Implementasi rias fantasi dengan teknik *Body Painting* pada patung berbahan clay bersumber ide badak jawa. *Panthera: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan*, 6(2), 1365–1373. <https://doi.org/10.33369/panthera.v6i2.9509>
- Ningrum, N. F. M., Afrilliyani, A., & Khairi, A. (2025). Pengaruh metode *Body Painting* terhadap pemahaman anatomi otot pada mahasiswa pendidikan jasmani (Studi pada mata kuliah massage-fisioterapi cedera olahraga). *Journal of Physical Activity and Sports (JPAS)*, 6(1), 22–32. <https://doi.org/10.53869/jpas.v6i1.304>
- Valentina, A. E., Usodoningtyas, S., Fernanda, M. A. H. F., & Pritasari, O. K. (2025). Perbandingan penambahan baby oil dan air softlens pada eyebrow gel terhadap hasil akhir paes Yogya putri. *Jurnal Tata Rias*, 14(3), 394–400. <https://doi.org/10.21009/JTR.14.3.08>