



## **PENGEMBANGAN DESAIN *NAIL ART* SEBAGAI REPRESENTASI LEGENDA DANAU TOBA DALAM KARYA “*THE ENCHANTED BEAUTY OF TOBA*”**

**Naomi Hasian<sup>1\*</sup> & Ifa Nurhayati<sup>2</sup>**

<sup>1&2</sup>Program Studi Pendidikan Tata Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang, Jalan Kolonel H. R. Hadijanto, Semarang, Jawa Tengah 50229, Indonesia

\*Email: [naaomihasian@students.unnes.ac.id](mailto:naaomihasian@students.unnes.ac.id)

Submit: 25-02-2026; Revised: 04-03-2026; Accepted: 07-03-2026; Published: 09-04-2026

**ABSTRAK:** Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengembangkan desain *nail art* sebagai representasi Legenda Danau Toba dalam karya “*The Enchanted Beauty of Toba*”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya eksplorasi terhadap pengembangan desain *nail art* berbasis budaya lokal, khususnya yang mengangkat Legenda Danau Toba. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif yang dianalisis menggunakan teknik persentase. Pengumpulan data dilakukan melalui uji inderawi oleh tiga panelis ahli, serta uji kesukaan oleh 30 responden yang merupakan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang, dengan menggunakan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji inderawi memperoleh rata-rata skor 91% dengan kategori “sangat setuju”, sedangkan uji kesukaan memperoleh rata-rata 84% dengan kategori “sangat suka”. Temuan ini menunjukkan bahwa desain yang dikembangkan tidak hanya valid secara teknis, tetapi juga dapat diterima oleh pengguna. Dengan demikian, desain *nail art* berbasis Legenda Danau Toba terbukti mampu merepresentasikan nilai budaya secara visual dan simbolik secara inovatif dan estetis.

**Kata Kunci:** Desain Kreatif, Estetika Visual, Legenda Danau Toba, *Nail Art*, Representasi Budaya.

**ABSTRACT:** This research aimed to develop a nail art design representing the Legend of Lake Toba in the work “*The Enchanted Beauty of Toba*.” This research was motivated by the limited exploration of local culture-based nail art design development, particularly those featuring the Legend of Lake Toba. This research employed a quantitative approach with descriptive methods analyzed using percentage analysis. Data collection was conducted through sensory testing by three expert panelists and a questionnaire survey of 30 respondents, students of the Beauty Education Study Program, Faculty of Engineering, Semarang State University. The results showed that the sensory testing obtained an average score of 91%, categorized as “strongly agree,” while the preference testing obtained an average score of 84%, categorized as “very like.” These findings indicate that the developed design is not only technically valid but also acceptable to users. Thus, the nail art design based on the Legend of Lake Toba is proven to be able to represent cultural values visually and symbolically in an innovative and aesthetic way.

**Keywords:** Creative Design, Visual Aesthetics, Legend of Lake Toba, Nail Art, Cultural Representation.

**How to Cite:** Hasian, N., & Nurhayati, I. (2026). Pengembangan Desain *Nail Art* sebagai Representasi Legenda Danau Toba dalam Karya “*The Enchanted Beauty of Toba*”. *Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan*, 6(2), 880-889. <https://doi.org/10.36312/panthera.v6i2.1148>



*Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan* is Licensed Under a CC BY-SA [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

### **PENDAHULUAN**

Danau Toba adalah salah satu legenda asal-usul dari Sumatera Utara yang berkisah tentang seorang pria bernama Toba yang hidup seorang diri. Suatu hari, ia

Uniform Resource Locator: <https://e-journal.lp3kamandanu.com/index.php/panthera>



menangkap seekor ikan mas di sungai dan membawanya pulang. Tanpa diduga, ikan itu berubah menjadi seorang perempuan cantik yang kemudian dinikahinya. Mereka dikaruniai seorang anak bernama Samosir. Sejak awal, sang istri berpesan agar Toba tidak pernah menceritakan asal-usul dirinya sebagai ikan mas, termasuk kepada Samosir. Namun, suatu ketika, Samosir diminta mengantarkan makanan ke ayahnya di ladang. Lalu, pada saat di pertengahan jalan, ia justru memakan bekal tersebut sehingga membuat Toba marah dan tanpa sadar membongkar rahasia istrinya. Samosir yang sedih kembali ke rumah dan menceritakan segalanya kepada ibunya. Seketika itu juga, ibu dan anak tersebut menghilang. Dari tempat mereka lenyap, muncul air yang meluap begitu deras hingga menenggelamkan seluruh wilayah dan membentuk sebuah danau besar. Pulau kecil di tengahnya kemudian dinamakan Samosir, sementara danau itu dikenal sebagai Danau Toba (Naitboho *et al.*, 2022).

Cerita legenda Danau Toba menghadirkan berbagai elemen visual khas yang kaya makna dan dapat dijadikan sumber inspirasi untuk menciptakan desain yang unik. Keindahan danau yang luas dengan permukaannya yang tenang dapat diterjemahkan ke dalam motif-motif lembut dan gradasi warna yang menyerupai pantulan air. Unsur ikan mas sebagai tokoh penting dalam legenda yang dimana dipercayai sebagai jelmaan dari seorang putri penjaga danau tersebut (Puspita *et al.*, 2022) sehingga memberikan peluang eksplorasi desain melalui bentuk sirip yang anggun, kilauan sisik emas, hingga lekuk tubuhnya yang dinamis.

Lanskap pegunungan yang mengelilingi Danau Toba dapat menjadi referensi untuk membuat pola dengan garis-garis tegas, kontur alami, ataupun perpaduan warna bumi yang hangat dan menenangkan (Lumbanbatu, 2025). Setiap elemen tersebut tidak hanya memperkaya tampilan visual, tetapi juga membawa simbol-simbol budaya yang kuat, sehingga karya yang dihasilkan memiliki kedalaman cerita (Butar-Butar *et al.*, 2017). Dengan menggabungkan unsur air, ikan mas, dan pegunungan, sebuah karya dapat menampilkan harmoni antara alam dan legenda. Motif, warna, dan tekstur yang dihasilkan pun menjadi lebih berkarakter, artistik, serta memiliki identitas yang begitu khas dari budaya Toba.

*Nail art* merupakan bentuk seni lukis yang menggunakan kuku sebagai media utama (Susanti & Rahmiati, 2025). Dalam praktiknya, desain pada kuku dapat dibuat menyesuaikan berdasarkan preferensi klien atau tema yang diusung, karena dalam industri kecantikan, penggunaan teknik tidak hanya untuk mengejar estetika, tetapi juga dapat menjadi salah satu media untuk mengekspresikan seni, sehingga dengan ini dibutuhkannya tingkat kreativitas yang tinggi. Dalam pembuatan desain kuku dapat menggunakan inspirasi atau sumber ide dari berbagai sumber daya alam yang ada, misalnya seperti, air, bunga, daun, dan masih banyak lagi inspirasi yang dapat digunakan (Daniati *et al.*, 2023).

*Nail art* fantasi telah memiliki berbagai teknik dan desain kreatif yang menjadi salah satu daya tarik dalam industri kecantikan, sehingga dapat menciptakan desain *nail art* yang menarik. Pengembangan industri kecantikan membuat tren global yang mendorong eksplorasi konsep baru yang dimana karya yang dihasilkan tidak hanya untuk penunjang atau pelengkap dalam penampilan, tetapi *nail art* dapat dijadikan sebagai media untuk mengekspresikan identitas atau budaya (Kontensa & Lusiana, 2025). Pada umumnya, *nail art* fantasi memiliki ciri



yaitu memiliki desain yang rumit, aneh, dan sering kali lebih besar dari *nail art*. Pada umumnya, *nail art* fantasi dapat terinspirasi dari mengangkat representasi budaya, alam, atau keindahan lokal sebagai bentuk kreativitas dan pelestarian nilai pada suatu daerah (Krisnawati *et al.*, 2022). Hal ini menjadikan *nail art* fantasi sebagai bentuk seni yang unik dan inovatif dalam dunia kecantikan.

Berdasarkan analisis yang dilakukan, didapatkan masih sangat minim kajian ilmiah yang secara khusus mengeksplorasi tema budaya nusantara ke dalam desain *nail art* secara mendalam dan terkonsep, terutama yang berfokus pada elemen Legenda Danau Toba. Keterbatasan penelitian ini membuat potensi kekayaan visual dan simbolik dari cerita rakyat tersebut belum tergali secara optimal sebagai sumber inspirasi desain kreatif dalam bidang kecantikan. Oleh karena itu, diperlukan kajian yang lebih komprehensif untuk menggali potensi Legenda Danau Toba sebagai inspirasi desain, sehingga karya *nail art* tidak hanya memiliki nilai estetika, tetapi juga mampu merepresentasikan identitas budaya lokal secara lebih mendalam dan bermakna.

Tujuan penulis melakukan penelitian pengembangan ini untuk merumuskan konsep desain yang mampu menghadirkan keindahan serta cerita yang terkandung dalam Legenda Danau Toba tersebut. Penelitian ini mengolah berbagai elemen visual yang terdapat dalam legenda maupun keindahan dari Danau Toba, seperti pemilihan warna yang menggambarkan suasana danau dan pegunungan, motif yang terinspirasi dari ikan mas, hingga tekstur yang mencerminkan dinamika alam. Seluruh elemen tersebut dipadukan secara harmonis untuk menghasilkan karya *nail art* yang tidak hanya menonjolkan estetika, tetapi juga mengandung nilai budaya.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif yang dianalisis menggunakan teknik persentase. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, atau kejadian yang sedang terjadi, sehingga penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta atau mencoba menggambarkan fenomena secara detail (Muhammad, 2024). Objek dalam penelitian ini adalah desain *nail art* bertema Danau Toba yang diwujudkan dalam karya “*The Enchanted Beauty of Toba*” dan subjek dalam penelitian ini adalah praktisi *nail art*, akademisi bidang kecantikan, dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang, Angkatan 2024.

Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner untuk melakukan uji inderawi dan uji kesukaan. Uji inderawi dilakukan oleh panelis ahli yang terdiri dari praktisi *nail art*, akademisi di bidang kecantikan, dan salon kecantikan. Indikator dalam uji inderawi meliputi tekstur, gradasi warna, kesesuaian desain dengan tema, dan kerapian (Wasilah & Widowati, 2020). Serta dalam penelitian ini dilakukan uji kesukaan yang dilakukan pada 30 responden panelis yang merupakan mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Kecantikan semester 4, kelompok ini dipilih untuk mewakili persepsi penggunaan. Uji ini digunakan untuk mengetahui tingkat penerimaan dan ketertarikan responden terhadap desain *nail art* dengan indikator warna, bentuk, keunikan, desain, dan kerapian (Saputri *et al.*, 2024).



Setelah data didapatkan, dilakukan analisis menggunakan deskriptif persentase pada setiap jawaban responden dan diberi skor sesuai dengan skala *Likert* yang telah ditentukan yaitu 1 (sangat tidak setuju), 2 (tidak setuju), 3 (setuju), dan 4 (sangat setuju) untuk uji inderawi, serta uji kesukaan yakni 1 (sangat tidak suka), 2 (tidak suka), 3 (suka), dan 4 (sangat suka). Analisis data persentase ini digunakan untuk mengetahui apakah desain yang dibuat dapat merepresentasikan Danau Toba. Skor yang telah diperoleh dihitung menggunakan rumus berikut ini.

$$\text{Persentase Skor (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor Responden}}{\text{Jumlah Skor Jawaban Ideal}} \times 100\%$$

Sumber: Sugiyono (2019).

Kemudian dalam menentukan interval persentase setiap kategori, diperlukan perhitungan seperti berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentase Skor Tertinggi (PST)} &= 4 : 4 \times 100\% = 100\% \\ \text{Persentase Skor Terendah (PSR)} &= 1 : 4 \times 100\% = 25\% \\ \text{Rentang Persentase (RP)} &= \text{PST} - \text{PSR} = 100\% - 25\% = 75\% \\ \text{Interval Persentase (IP)} &= \text{RP} : \text{PSR} = 75 : 4 = 18,75 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, maka diperoleh susunan tabel kriteria setiap kategori yang dapat dilihat pada Tabel 1 dan Tabel 2.

**Tabel 1. Kriteria Analisis Uji Inderawi.**

Interval Persentase	Kriteria
81.25% - 100%	Sangat Setuju
62.5% - 81.24%	Setuju
43.75% - 62.4%	Tidak Setuju
25% - 43.74%	Sangat Tidak Setuju

Sumber: (Azizah *et al.*, 2023).

**Tabel 2. Kriteria Analisis Uji Kesukaan.**

Interval Persentase	Kriteria
81.25% - 100%	Sangat Suka
62.5% - 81.24%	Suka
43.75% - 62.4%	Tidak Suka
25% - 43.74%	Sangat Tidak Suka

Sumber: (Azizah *et al.*, 2023).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian mengenai pengembangan desain *nail art* sebagai representasi dari Legenda Danau Toba melibatkan dua tahapan penilaian, yaitu uji validitas produk (uji inderawi) dan uji kesukaan. Uji validitas produk dilakukan oleh tiga panelis ahli dalam bidang kecantikan terhadap sampel kuku dengan tujuan untuk menilai kelayakan dan kesesuaian desain terhadap konsep yang dikembangkan. Penilaian ini mencakup beberapa aspek yang telah ditentukan sebagai indikator evaluasi.

### Hasil Analisis Uji Inderawi

Uji validitas melalui uji inderawi melibatkan tiga panelis ahli bidang kecantikan atau *expert judgement* yaitu Dosen Program Studi Pendidikan Tata



Kecantikan, Universitas Negeri Semarang, Anik Maghfiroh, S.Pd., M.Pd., Septi Yuni Rohana, S.Pd., sebagai *owner* dari SYR Salon, dan Yuliana Saptarini Verina, S.Gz., sebagai *owner* dari *Nail Art Very Glow Studio*. Hasil uji inderawi produk desain *nail art* representasi Legenda Danau Toba disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Data Hasil Penilaian Uji Inderawi.**

Indikator	Hasil Persentase	Kategori
Tekstur	96%	Sangat Setuju
Gradasi Warna	90%	Sangat Setuju
Kesesuaian Desain dengan Tema	94%	Sangat Setuju
Kerapian	88%	Sangat Setuju
Rata-rata Skor	91%	Sangat Setuju

Berdasarkan Tabel 3, dapat dilihat bahwa rata-rata skor dari keseluruhan uji inderawi memperoleh skor 91% dengan kategori “sangat setuju”. Lalu, pada indikator pertama yaitu “tekstur”, pada indikator ini mendapatkan skor sebesar 96% dengan kategori “sangat setuju”. Indikator kedua yaitu “gradasi warna” mendapatkan skor “90%” dengan kategori “sangat setuju”. Indikator yang ketiga yaitu “kesesuaian desain dengan tema” mendapatkan skor sebesar 94% dengan kategori “sangat setuju”. Kemudian pada indikator yang terakhir yaitu “kerapian” mendapatkan skor 88% dengan kategori “sangat setuju”.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa uji inderawi terhadap produk berada pada kategori sangat baik, dengan rata-rata skor 91% yang termasuk dalam kategori “sangat setuju”, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk telah memenuhi harapan responden. Aspek tekstur menjadi keunggulan utama dengan skor tertinggi sebesar 96%, diikuti oleh kesesuaian desain dengan tema sebesar 94% yang menunjukkan bahwa tampilan produk dinilai tepat dan menarik. Sedangkan gradasi warna juga memperoleh penilaian positif dengan skor 90%, menandakan perpaduan warna yang sudah baik. Adapun kerapian mendapatkan skor paling rendah yaitu 88%, meskipun tetap dalam kategori “sangat setuju”, sehingga aspek ini masih perlu sedikit perbaikan dibandingkan indikator lainnya.

#### **Hasil Analisis Uji Kesukaan**

Setelah produk dinyatakan valid oleh panelis ahli, penelitian dilanjutkan dengan uji kesukaan yang melibatkan 30 responden terlatih. Uji kesukaan bertujuan untuk mengetahui tingkat penerimaan dan preferensi responden terhadap desain yang telah dikembangkan. Penilaian dilakukan berdasarkan sejumlah aspek yang relevan dengan karakteristik desain. Hasil uji ini memberikan gambaran mengenai keunggulan dan kekurangan desain dari sudut pandang pengguna. Hasil uji kesukaan produk desain *nail art* representasi Legenda Danau Toba disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4. Data Hasil Penilaian Uji Kesukaan.**

Indikator	Hasil Persentase	Kategori
Warna	85%	Sangat Suka
Bentuk	83%	Sangat Suka
Keunikan Desain	85%	Sangat Suka
Kerapian	81.25%	Sangat Suka
Rata-rata Skor	84%	Sangat Suka



Berdasarkan Tabel 4, dapat dilihat bahwa rata-rata skor dari keseluruhan uji kesukaan memperoleh skor 84% dengan kategori “sangat suka”. Lalu, pada indikator pertama yaitu “warna”, indikator ini mendapatkan skor 85% dengan kategori “sangat suka”. Indikator kedua yaitu “bentuk”, indikator ini mendapatkan skor sebesar 83% dengan kategori “sangat suka”. Indikator ketiga “keunikan desain”, indikator ini mendapatkan skor sebesar 85% dengan kategori “sangat suka”. Kemudian indikator yang terakhir yaitu “kerapian”, indikator ini mendapatkan skor sebesar 81,25% dengan kategori “sangat suka”.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat kesukaan responden terhadap produk sangat tinggi, dengan rata-rata skor sebesar 84% yang termasuk dalam kategori “sangat suka”, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk diterima dengan sangat baik. Ditinjau dari setiap indikator, seluruh aspek juga berada dalam kategori “sangat suka”, di mana indikator warna dan keunikan desain memperoleh skor tertinggi sebesar 85% yang menunjukkan bahwa kedua aspek tersebut paling menarik bagi responden, diikuti oleh indikator bentuk dengan skor 83% yang tetap menunjukkan penilaian positif, serta indikator kerapian yang memperoleh skor 81,25% sebagai nilai terendah, namun masih dalam kategori “sangat suka”, sehingga secara umum produk memiliki daya tarik yang sangat baik meskipun aspek kerapian dapat sedikit ditingkatkan.

### **Pembahasan**

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa desain *nail art* yang telah dikembangkan dinilai dapat merepresentasikan tema yaitu Legenda Danau Toba. Hasil ini dapat dilihat berdasarkan penilaian yang telah dilakukan menggunakan uji validitas melalui uji inderawi yang melibatkan tiga panelis ahli bidang kecantikan atau *expert judgement*. Uji inderawi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa setiap indikator yang dinilai mendapatkan skor dengan rata-rata 91% dengan kategori “sangat setuju”.

Aspek “tekstur” pada uji inderawi mendapatkan persentase tertinggi memperoleh skor 96% dengan kategori “sangat setuju”. Hal ini menunjukkan bahwa produk nyaman saat disentuh, tidak terasa kasar, dan menyatu dengan media kuku yang digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa tekstur yang digunakan pada desain kuku dapat merepresentasikan Legenda Danau Toba. Menurut Rouf A F (2024), tekstur merupakan karakteristik permukaan yang dapat dirasakan atau diindra secara visual, penggunaan tekstur dapat memberikan dimensi yang dapat menjadikan karya menjadi lebih hidup dan juga menciptakan efek visual realistik atau abstrak.

Aspek “gradasi warna” pada uji inderawi mendapatkan persentase sebesar 90% dengan kategori “sangat setuju”. Hal ini menunjukkan bahwa gradasi warna yang digunakan sesuai dengan desain yang telah ditentukan dan juga konsisten pada seluruh media kuku. Gradasi warna yang digunakan juga dapat mendukung karakter Legenda Danau Toba yang ingin ditunjukkan, sehingga penggunaan warna dinilai dapat membangun kedalaman visual dan suasana emosional sesuai tema Legenda Danau Toba. Robby *et al.* (2024) dalam penelitiannya menjelaskan gradasi warna merupakan teknik yang digunakan untuk menciptakan ilusi dan juga menggambarkan perubahan warna. Penerapan gradasi warna yang tepat mampu meningkatkan daya tarik estetika.



Aspek “kesesuaian desain dengan tema” pada uji inderawi mendapatkan persentase 94% dengan kategori “sangat setuju”. Hal ini menunjukkan bahwa desain yang telah dibuat dapat merealisasikan dan merepresentasikan tema yang telah ditetapkan yaitu Legenda Danau Toba. Wahyudi & Hendri (2022) dalam penelitiannya menjelaskan tema merupakan subjek utama atau subjek pokok yang dijadikan inspirasi yang akan dilukis, hal ini selaras dengan temuan penelitian dimana subjek utama dapat divisualisasikan dengan baik.

Aspek “kerapian” pada uji inderawi mendapatkan persentase 88% dengan kategori “sangat setuju”. Hal ini menunjukkan bahwa detail pada motif dan ilustrasi dinilai rapi serta tidak saling menutupi satu sama lain sehingga dapat mendukung kejelasan dari visual dan cerita yang disampaikan, dan juga menambah kesan keindahan visual. Menurut Sari *et al.* (2025), kerapian merupakan tidak adanya cat kuku maupun elemen yang meluber pada media kuku. Meskipun indikator ini mendapatkan kategori “sangat setuju” namun, indikator ini mendapatkan skor terendah, sehingga masih membutuhkan penyempurnaan minor agar produk dapat terlihat lebih rapi dan sempurna.

Penelitian ini juga menunjukkan hasil bahwa desain yang telah dikembangkan tidak hanya dinilai valid secara teknis, tetapi juga dapat diterima secara subjektif oleh pengguna yang dimana telah dilakukannya uji kesukaan kepada 30 responden agak terlatih yang merupakan mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Kecantikan angkatan 2024 untuk mewakili persepsi pengguna. Pengambilan data dilakukan pada hari Rabu, 11 Februari 2026. Uji kesukaan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa setiap indikator yang dinilai mendapatkan skor dengan rata-rata 84% dengan kategori “sangat suka”.

Aspek “warna” pada uji kesukaan mendapatkan skor 85% dengan kategori “sangat suka”. Hal ini menunjukkan bahwa kombinasi warna yang digunakan terlihat menarik dan juga serasi secara keseluruhan yang dimana penggunaan warna biru, hijau dan juga emas, dan juga kombinasi warna ini dapat menggambarkan Danau Toba dan juga Legenda Danau Toba. Menurut Paksi (2021), warna memiliki identitas karakter yang kuat sehingga dapat membuat manusia untuk memfokuskan pada apa yang menjadi perhatian, selain itu juga warna dapat menjadi pengaruh penilaian estetis dan turut menentukan kesukaan seseorang terhadap benda atau objek yang dilihat.

Aspek “bentuk” pada uji kesukaan mendapatkan skor 83% dengan kategori “sangat suka”. Hal ini menunjukkan bahwa bentuk pada media kuku dapat ditampilkan secara proporsional. Aspek “bentuk” pada uji kesukaan mendapatkan skor 83% dengan kategori “sangat suka”. Hal ini menunjukkan bahwa bentuk pada media kuku dapat ditampilkan secara proporsional walaupun memiliki bidang yang terbatas, dan juga bentuk-bentuk yang dihadirkan terlihat menarik, seimbang secara keseluruhan tanpa ada yang terlihat lebih menonjol. Menurut Ariyanti *et al.* (2022), bentuk kuku memiliki peran yang penting dalam seni *nail art* karena bentuk kuku dapat mempengaruhi hasil akhir desain, pada setiap bentuk kuku memiliki karakteristik tersendiri dan juga luas bidang yang berbeda, sehingga dapat mempengaruhi fleksibilitas eksplorasi dari desain itu sendiri.

Aspek “keunikan desain” mendapatkan skor 85% dengan kategori “sangat suka”. Hal ini menunjukkan bahwa representasi Legenda Danau Toba mampu



memberikan kesan kreativitas dibandingkan dengan *nail art* konvensional. Menurut Anderson & Hidayah (2023), kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan suatu ide atau karya yang baru, bermakna, atau berguna. Sehingga produk yang dikembangkan dapat diartikan sebagai produk yang berinovasi, karena memiliki desain yang berbeda dari desain *nail art* pada umumnya.

Aspek “kerapian” mendapatkan skor 81,25% dengan kategori “sangat suka”. Hal ini menunjukkan bahwa responden menilai bahwa produk yang dihasilkan memiliki garis, detail, dan motif ikan mas yang diaplikasikan dengan rapi dan jelas, sehingga tema yang ditunjukkan dapat terlihat jelas dan estetik. Menurut Sari *et al.* (2025), kerapian diartikan sebagai tidak adanya cat kuku atau pun elemen lain yang meluber sehingga visual yang ditampilkan dapat terlihat dengan detail. Meskipun mendapatkan kategori “sangat suka” tetapi indikator kerapian mendapatkan skor terendah yang menunjukkan bahwa indikator ini yang terendah dari yang lain, sehingga membutuhkan penyempurnaan lanjutan agar produk yang dihasilkan dapat lebih sempurna.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dari kedua uji yang telah dilakukan melalui penilaian tiga panelis ahli, dan uji kesukaan terhadap 30 responden yang merupakan mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Kecantikan angkatan 2024, didapatkan bahwa desain *nail art* yang dikembangkan berhasil merepresentasikan tema yaitu Legenda Danau Toba, baik secara teknik maupun estetik. Pada uji inderawi menunjukkan rata-rata skor yang didapatkan sebesar 91% dengan kategori “sangat setuju”. Hal ini menandakan bahwa aspek tekstur, gradasi warna, kesesuaian desain dengan tema, dan kerapian, dinilai sangat baik dan juga dapat menghadirkan karakter visual yang sesuai dengan tema.

Sedangkan uji kesukaan mendapatkan skor rata-rata sebesar 84% dengan kategori “sangat suka”. Hal ini menunjukkan bahwa desain yang telah dikembangkan tidak hanya dikatakan valid secara konseptual, melainkan juga dapat diterima secara positif oleh perspektif pengguna. Meskipun seluruh indikator mendapatkan kategori tinggi, tetapi aspek kerapian pada kedua uji mendapatkan skor paling rendah, yang menunjukkan bahwa diperlukan penyempurnaan minor agar kualitas dari visual maupun detail dapat lebih optimal. Desain dapat merepresentasikan tema budaya yang diangkat, serta memiliki nilai estetik dan inovatif yang baik dalam konteks pengembangan desain *nail art* berbasis Legenda Danau Toba.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa desain yang dikembangkan masih memiliki banyak kekurangan, terutama pada aspek kerapian. Oleh karena itu, diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat lebih diperhatikan dan ditingkatkan kembali. Diharapkan juga pengembangan desain *nail art* berbasis budaya diperluas dengan mengangkat legenda atau unsur budaya nusantara lainnya, sehingga dapat memperkaya eksplorasi kreativitas, sekaligus untuk mendukung pelestarian budaya lokal melalui seni dalam kecantikan, dan juga eksplorasi teknik dan material yang lebih beragam dapat dilakukan untuk



meningkatkan kualitas visual, detail, dan kerapian desain, sehingga hasil karya lebih optimal.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis memanjatkan puji dan syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas kasih karunia, penyertaan dan hikmat-Nya, sehingga penelitian dan penulisan artikel ilmiah ini dapat diselesaikan dengan baik. Terima kasih penulis berikan kepada kedua orang tua atas segala doa, dukungan, dan motivasi yang diberikan selama proses penyusunan penelitian ini. Terima kasih kepada dosen pembimbing atas bimbingan dan arahan yang sangat berarti selama dalam proses penelitian. Terima kasih juga kepada para panelis dan responden yang telah bersedia memberikan penilaian dan masukan terhadap karya yang dikembangkan. Tidak lupa penulis juga ucapkan terima kasih kepada keluarga, sahabat, dan semua pihak yang terlibat dalam memberikan dukungan, motivasi, serta bantuan selama proses penelitian berlangsung.

### DAFTAR RUJUKAN

- Anderson, J., & Hidayah, N. (2023). Pengaruh Kreativitas Produk, Inovasi Produk, dan Kualitas Produk terhadap Kinerja UKM. *Jurnal Manajerial dan Kewirausahaan*, 5(1), 185-194. <https://doi.org/10.24912/jmk.v5i1.22566>
- Ariyanti, E. E., Krisnawati, M., & Maghfiroh, A. (2022). Analisis Hasil Koreksi Bentuk Kuku Menggunakan *Acrylic Powder*. *Beauty and Beauty Health Education Journal*, 11(2), 53-57. <https://doi.org/10.15294/bbhe.v11i2.30192>
- Azizah, H., Handajani, S., Romadhoni, I. F., & Miranti, M. G. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif pada Materi Pengetahuan Bumbu dan Rempah Program Keahlian Tata Boga untuk Siswa SMK. *Jurnal Tata Boga*, 12(2), 15-24.
- Butar-Butar, C., Sibarani, R., Setia, E., & Widayawati, D. (2017). Preservation of Lake Toba Ecosystem through Batak Toba Folklore: Ecolinguistic Study. *Quest Journals Journal of Research in Humanities and Social Science*, 5(1), 65-75.
- Daniati, S., Graseliyanti, K. D., & Alifah, W. (2023). Pemanfaatan Limbah Kertas Koran sebagai *Nail Art Extension*. *Garina*, 15(1), 14-28. <https://doi.org/10.69697/garina.v15i1.23>
- Kontensa, R., & Lusiana, M. (2025). Pengaruh Hasil *Nail Art* Desain *French* Tanpa Teknik *Overlay* dan dengan Teknik *Overlay*. *Nian Tana Sikka : Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3(4), 01-22. <https://doi.org/10.59603/niantanasikka.v3i4.845>
- Krisnawati, M., Cahyono, A., Syarif, M. I., Naam, M. F., & Ariyanti, E. E. (2022). *Nail Art* : Sejarah, Bentuk, Warna dan Teknik Pembuatannya. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* (pp. 641-645). Semarang, Indonesia: Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang.
- Lumbanbatu, H. A. (2025). The Batak Toba Tribe's Cultural Capital in the Context of Protecting Natural Resources from Environmental Threats. *Journal of Socio-Cultural Sustainability and Resilience*, 2(2), 130-150. <https://doi.org/10.61511/jscsr.v2i2.2025.1493>
- Muhammad, P. (2024). *Paradigma Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Cirebon:



PT. Arr Rad Pratama.

- Naitboho, O. D., Suratni, N. W., & Haryati, N. M. (2022). Pembelajaran Drama Monolog dengan Cerita Legenda Danau Toba Menggunakan Metode *Role Playing* di SD Inpres Tubuhu'e, Kabupaten Timor Tengah Selatan. *Pensi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni*, 2(1), 79-89. <https://doi.org/10.59997/pensi.v2i1.1715>
- Paksi, D. N. F. (2021). Warna dalam Dunia Visual. *IMAJI*, 12(2), 90-97. <https://doi.org/10.52290/i.v12i2.49>
- Puspita, D., Wahyuni, I., & Kiftiawati, K. (2022). Perbandingan Nilai Budaya dalam Cerita Rakyat Asal Usul Ikan Pesut Mahakam dan Legenda Danau Toba. *Journal of Indigenous Culture*, 1(1), 1-18. <https://doi.org/10.30872/jic.v1i1.1>
- Robby, S. A., Sorayya, N. F., Kamalia, N. N., Zelikha, F. A., Amaliyah, N., & Kinesti, R. D. A. (2025). Implementasi Pembelajaran Gradasi Warna Model *Discovery Learning* untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa Kelas 3 MI Attarbiyatul Islamiyah. *EL-Muhbib Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(2), 455-466. <https://doi.org/https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v9i2.5880>
- Rouf A F, M. F. (2024). *Eksplorasi Pendekatan Analisis Seni Rupa dari Formalistik Hingga Konstruktif*. Yogyakarta: Andi.
- Saputri, N., Permatasari, C. M. I., & Daniati, S. (2024). Pemanfaatan Tanaman Jagung sebagai Seni Menghias Kuku. *Garina*, 16(1), 60-75. <https://doi.org/10.69697/garina.v16i1.105>
- Sari, M., Maspiyah, M., Kusstianti, N., & Lutfiati, D. (2025). Perbandingan Hasil Gradasi *Nail Art* dengan Menggunakan Teknik *Airbrush* dan *Nail Polish*. *Jurnal Tata Rias*, 14(1), 46-54. <https://doi.org/10.26740/jtr.v14n1.66232>
- Sugiyono, S. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Susanti, R. E. A., & Rahmiati, R. (2025). Studi Perbandingan Hasil Teknik *Freehand Nail Art* dengan Teknik *Stamping Nail Art*. *Nian Tana Sikka : Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3(3), 66-77. <https://doi.org/10.59603/niantanasikka.v3i3.864>
- Wahyudi, A., & Hendri, Z. (2022). Lukisan Surrealis Seni Angguk: Sebuah Penelitian Berbasis Penciptaan Seni. *Sungging: Journal of Innovative, Cultural, Transdisciplinary Art and Kriya Discourse*, 1(2), 159-174. <https://doi.org/10.21831/sungging.v1i2.60125>
- Wasilah, W., & Widowati, T. (2020). Studi Perbandingan Hasil Teknik *Ombre Nail Art* dengan *Sponge* dan *Air Brush*. *Beauty and Beauty Health Education Journal*, 9(1), 22-28.