



IMPLEMENTASI DESAIN IKONOGRAFI KHATULISTIWA PARK MENGUNAKAN DIGITAL UNTUK RIAS FANTASI MELALUI PEMBELAJARAN *PROJECT*

Dea Intan Berliana^{1*} & Erna Setyowati²

^{1&2}Program Studi Pendidikan Tata Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang, Jalan Kolonel H. R. Hadijanto, Semarang, Jawa Tengah 50229, Indonesia

*Email: deaintanintan@gmail.com

Submit: 06-03-2026; Revised: 13-03-2026; Accepted: 16-03-2026; Published: 22-04-2026

ABSTRAK: Perkembangan teknologi digital dalam pendidikan vokasional mendorong pemanfaatan aplikasi desain sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan visual mahasiswa. Dalam pembelajaran tata rias artistik, perencanaan desain yang matang menjadi tahap penting sebelum proses eksekusi karya *body painting*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi *Canva* dan *CorelDRAW* dalam merancang desain ikonografi sebagai konsep karya *body painting* pada mahasiswa tata rias. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu. Tahap awal penelitian dilakukan melalui validasi desain pembelajaran menggunakan metode *expert judgment* oleh tiga ahli. Hasil validasi ahli menunjukkan persentase kelayakan sebesar 95,3% dengan kategori sangat valid. Hasil penelitian menunjukkan validasi instrumen oleh tiga ahli memperoleh hasil dengan kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa instrumen memenuhi aspek estetika visual, unsur dan prinsip seni, kreativitas produk kecantikan, serta makna dan representasi visual dalam karya *body painting* rias fantasi. Hasil uji *independent sample t-test* juga menunjukkan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,013 (<0,05) yang menandakan adanya perbedaan signifikan antara penggunaan aplikasi *Canva* dan *CorelDRAW* dalam proses desain, dengan hasil akhir yakni desain pada *CorelDraw* memiliki nilai yang lebih tinggi dari desain dengan *Canva*. Integrasi teknologi digital, pendekatan *Project-Based Learning*, serta pemanfaatan ikonografi berbasis kearifan lokal mampu mendukung pengembangan kreativitas dan nilai artistik karya mahasiswa.

Kata Kunci: *Body Painting, Canva, CorelDRAW, Project-Based Learning.*

ABSTRACT: The development of digital technology in vocational education encourages the use of design applications as learning media that can improve students' creativity and visual abilities. In artistic makeup learning, careful design planning is an important stage before the process of executing *body painting* works. This study aims to analyze the effectiveness of using *Canva* and *CorelDRAW* applications in designing iconographic designs as *body painting* work concepts for makeup students. The study uses a quantitative approach with a quasi-experimental design. The initial stage of the study was carried out through validation of the learning design using the *expert judgment* method by three experts. The results of the expert validation showed a feasibility percentage of 95.3% with a very valid category. The results showed that the validation of the instrument by three experts obtained results with a very valid category, which indicates that the instrument meets the aspects of visual aesthetics, elements and principles of art, creativity of beauty products, as well as meaning and visual representation in fantasy makeup *body painting* works. The results of the independent sample *t-test* also showed a significance value (*2-tailed*) of 0.013 (<0.05) which indicates a significant difference between the use of *Canva* and *CorelDRAW* applications in the design process, with the final result being that the design in *CorelDraw* has a higher value than the design with *Canva*. The integration of digital technology, a project-based learning approach, and the use of iconography based on local wisdom can support the development of creativity and artistic value in students' work.

Keywords: *Body Painting, Canva, CorelDRAW, Project-Based Learning.*

How to Cite: Berliana, D. I., & Setyowati, E. (2026). Implementasi Desain Ikonografi Khatulistiwa Park Menggunakan Digital untuk Rias Fantasi melalui Pembelajaran *Project*. *Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan*, 6(2), 979-992. <https://doi.org/10.36312/panthera.v6i2.1171>

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



PENDAHULUAN

Perkembangan industri kreatif di era digital mendorong integrasi antara seni visual, teknologi, dan pendidikan berbasis proyek. Bidang tata rias, khususnya rias fantasi dan *body painting*, tidak lagi sekadar praktik estetika, tetapi telah berkembang menjadi medium ekspresi artistik yang menggabungkan unsur desain, simbolik, dan narasi visual (Sipayung *et al.*, 2025). *Body painting* sebagai bagian dari seni pertunjukan dan seni rupa terapan membutuhkan proses perancangan yang matang, mulai dari eksplorasi ide, perumusan konsep, hingga visualisasi desain yang sistematis. Dalam konteks pendidikan seni dan tata rias di perguruan tinggi, pendekatan pembelajaran yang mampu mengakomodasi proses kreatif tersebut menjadi kebutuhan mendesak.

Salah satu pendekatan yang relevan adalah *project-based learning* yang menempatkan mahasiswa sebagai subjek aktif dalam proses penciptaan karya. Model pembelajaran ini memungkinkan mahasiswa mengintegrasikan pengetahuan konseptual, keterampilan teknis, serta kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif dalam menghasilkan produk nyata. Implementasi model *project-based learning* dalam pembelajaran rias fantasi memberikan ruang bagi mahasiswa untuk melakukan riset visual, eksplorasi ikonografi, hingga produksi karya *body painting* yang terstruktur dan terukur (Sugihartini & Yudiana, 2018).

Model *project-based learning* ini mengisi celah dengan model ikonografi lokal pertama untuk pendidikan kecantikan, sehingga ikonografi khatulistiwa *park* dipilih sebagai inspirasi *body painting* rias fantasi karena elemen visualnya yang kaya karakter organik, simbolis, serta kontras warna tropis yang mudah diadaptasi pada kontur tubuh manusia (Yudianto, 2023). Integrasi kekayaan visual khatulistiwa *park* melalui kajian ikonografi dan penerapan *body painting* rias fantasi melalui *project-based learning* berpotensi besar menghasilkan karya inovatif sekaligus memperkuat pemahaman mahasiswa terhadap identitas budaya lokal. Teori pendukung PjBL memfokuskan pembelajaran melalui proyek nyata yang mendorong keterampilan kolaboratif dan inovasi.

Erawati *et al.* (2026) menegaskan bahwa *project-based learning* efektif meningkatkan kreativitas 20-30% di pendidikan kecantikan. Dalam konteks penggalian sumber inspirasi lokal, khatulistiwa *park* memiliki potensi ikonografi yang kuat. Sebagai kawasan yang berada tepat di garis khatulistiwa, taman ini memiliki nilai simbolik, historis, dan geografis yang khas. Ikon tugu khatulistiwa, elemen astronomis, garis lintang nol derajat, serta identitas budaya Kalimantan Barat dapat diinterpretasikan menjadi simbol visual yang kaya makna. Transformasi ikonografi tersebut ke dalam desain *body painting* rias fantasi tidak hanya memperkuat identitas lokal, tetapi juga menjadi bentuk aktualisasi seni berbasis kearifan lokal dalam Pendidikan (Busana *et al.*, 2025).

Ikonografi merupakan ilmu yang mempelajari deskripsi, klasifikasi, dan interpretasi simbol dalam karya seni untuk mentransformasikan nilai budaya ke dalam bentuk visual yang komunikatif (Yudianto, 2023). Pendekatannya tidak



hanya mengidentifikasi simbol, tetapi juga menelaah makna berdasarkan konteks sejarah, sosial, dan budaya (Saputri & Yuliani, 2025). Panofsky menegaskan analisis ikonografi mencakup tiga tahapan: deskripsi *pra*-ikonografis, analisis ikonografis, dan interpretasi ikonologis (Rian & Suryanti, 2020), sehingga menjadi landasan konseptual bagi seniman dalam mengolah simbol tradisional menjadi visual kontemporer tanpa kehilangan esensi maknanya (Ramadhan *et al.*, 2021).

Khatulistiwa *park* sebagai ikon wisata Kota Pontianak, Kalimantan Barat, memiliki filosofi yang menghubungkan *landmark* estetis dengan elemen alam, dengan karakteristik visual berupa ornamen tradisional, motif tropis Kalimantan, dan warna cerah yang mencerminkan kekayaan alam tropis (Hasbullah *et al.*, 2022). Pemandangan khatulistiwa *park* menginspirasi *body painting* dada dengan matahari kuning emas (~25cm) di sternum sebagai *focal point* bulat sempurna bersinar radial, dikelilingi lanskap hijau tropis (daun belian, kanopi rindang). Teknik *shading gradien* 3D kontras warna hangat-dingin (kuning-biru-hijau) ciptakan ilusi cahaya tropis dinamis mengikuti kontur tubuh. Wajah dilengkapi lengkungan biru metalik di dahi, kelopak mata hijau *gradien* tropis, sinar kuning radial sudut mata, motif gurat gambir Dayak di pipi, serta di tangan dan kaki model mengadaptasi desain batik Dayak.

Batik Dayak khas Suku Dayak Kalimantan dengan pola geometris gurat gambir (lengkung simetris seperti sulur tanaman) bermakna simbolik mendalam sebagai inspirasi *body painting*. Ciri khasnya, simbol *Batang Garing* melambangkan pohon kehidupan yang menghubungkan dunia spiritual atas (Tuhan), tengah (manusia), dan bawah (alam); motif spiral *Shaho* dan akar melengkung selaras dengan matahari di dada. Warna cerahnya merah tua (darah/sakti), hitam (perlindungan), kuning (kemakmuran), dan putih (kesucian) digunakan pada *body art* untuk ekspresi identitas budaya. Motif diadaptasi di tangan dan kaki dengan teknik *blending gradien* agar mengalir alami pada kontur tubuh. Keberagaman elemen visual khatulistiwa *park* yang kaya inspirasi untuk pengembangan seni ikonografi.

Implementasi *Project-Based Learning* (PjBL) dalam desain ikonografi khatulistiwa *park* diterapkan pada mata kuliah Gelar Karya untuk tingkatkan kreativitas dan kemampuan konseptual mahasiswa. Mahasiswa terlibat aktif dari eksplorasi ide, perancangan konsep ikonografi, visualisasi desain, hingga realisasi *body painting* yang ditampilkan di Gelar Karya. Pendekatan ini integrasikan estetika, makna simbolik, dan kearifan lokal. Diharapkan dorong kreativitas, berpikir visual, serta keterampilan artistik dalam rias fantasi bernilai estetika-konseptual kuat.

Praktik pembelajaran rias fantasi, sering ditemukan permasalahan berupa kurangnya eksplorasi konsep berbasis riset visual, serta minimnya integrasi teknologi desain digital dalam tahap perancangan karya. Mahasiswa cenderung langsung melakukan praktik tanpa melalui proses desain konseptual yang mendalam. Hal ini berdampak pada kurangnya kedalaman makna, ketepatan komposisi, serta inovasi visual dalam karya *body painting* yang dihasilkan. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan eksplorasi ikonografi lokal dengan pemanfaatan aplikasi desain grafis digital sebagai bagian dari tahapan proyek. Pemanfaatan aplikasi desain seperti *Canva* dan *CorelDRAW*



dalam pembelajaran berbasis proyek dapat memperkuat tahapan konseptualisasi dan visualisasi desain. Integrasi teknologi ini memungkinkan mahasiswa untuk menyusun *moodboard* dan referensi visual, merancang sketsa digital yang presisi, melakukan eksplorasi warna dan tekstur secara eksperimental, serta mempresentasikan desain secara profesional sebelum diaplikasikan pada media tubuh. Dengan demikian, proses kreatif menjadi lebih sistematis, terencana, dan terdokumentasi.

Pemanfaatan aplikasi desain digital dalam pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) berperan penting dalam tahapan konseptualisasi dan visualisasi karya. *Canva* memungkinkan mahasiswa menyusun *moodboard*, mengeksplorasi warna dan tipografi secara intuitif, serta meningkatkan kreativitas visual, keterlibatan belajar, dan kemampuan komunikasi desain melalui antarmuka yang mudah digunakan (Isnaini *et al.*, 2021). Sedangkan *CorelDRAW* sebagai perangkat lunak berbasis vektor mendukung presisi dalam pembuatan sketsa digital, akurasi proporsi, dan detail ornamen, sekaligus meningkatkan ketepatan teknis, konsistensi komposisi, dan kemampuan *problem solving visual* mahasiswa dalam proyek kreatif (Alfiansyah *et al.*, 2025).

Integrasi kedua aplikasi tersebut dalam pembelajaran berbasis proyek menjadikan proses kreatif lebih sistematis, terencana, dan terdokumentasi dengan baik. Mahasiswa tidak hanya menghasilkan produk akhir berupa karya *body painting*, tetapi juga melalui tahapan riset visual, perancangan digital, revisi desain, hingga presentasi profesional berbasis portofolio. Pendekatan ini sejalan dengan temuan penelitian bahwa integrasi teknologi desain digital dalam PjBL dapat meningkatkan kualitas proses kreatif, kemandirian belajar, dan hasil karya mahasiswa pada bidang seni terapan (Sugihartini & Yudiana, 2018).

Lebih lanjut, pemanfaatan aplikasi desain digital juga mendorong terjadinya pembelajaran reflektif, di mana mahasiswa dapat melakukan evaluasi mandiri terhadap komposisi, proporsi, dan keselarasan elemen visual sebelum diaplikasikan pada model secara langsung (Ernawati, 2020). Proses ini meminimalkan kesalahan teknis saat praktik serta meningkatkan efisiensi waktu dalam pengerjaan karya. Dokumentasi digital yang dihasilkan berupa *moodboard*, sketsa, hingga *layout final*, dapat menjadi arsip akademik dan portofolio profesional yang memperkuat kesiapan mahasiswa memasuki industri kreatif. Dengan demikian, integrasi *Canva* dan *CorelDRAW* dalam kerangka *project-based learning* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu teknis, tetapi juga sebagai media yang menghubungkan kompetensi konseptual, teknis, dan estetis secara holistik dalam pembelajaran tata rias dan *body painting*.

Temuan tersebut diperkuat oleh berbagai penelitian terdahulu. Studi *International Journal of Emerging Technologies in Learning* menjelaskan bahwa integrasi perangkat lunak desain dalam pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan kreativitas, kolaborasi, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi mahasiswa melalui proses eksplorasi visual yang iteratif dan berbasis teknologi (Cruz *et al.*, 2025). Penelitian lain yang dipublikasikan dalam *Journal of Educational Technology & Society* menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi desain digital dengan antarmuka yang *user-friendly*, berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar dan kualitas produk akhir mahasiswa dalam



proyek kreatif. Riset pada bidang pendidikan seni terapan menegaskan bahwa pendekatan *project-based learning* yang terintegrasi teknologi digital mendorong mahasiswa untuk mengembangkan *problem solving visual*, manajemen proyek, serta kemampuan presentasi profesional secara lebih optimal (Khaerudin *et al.*, 2026). Dengan demikian, integrasi *Canva* dan *CorelDRAW* dalam pembelajaran *body painting* tidak hanya relevan secara teknis, tetapi juga memiliki landasan empiris yang kuat berdasarkan hasil penelitian sebelumnya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi *Canva* dan *CorelDRAW* dalam merancang desain ikonografi sebagai konsep karya *body painting* melalui pendekatan *project-based learning* pada mahasiswa tata rias.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen merupakan metode yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan (*treatment*) terhadap variabel tertentu melalui pengendalian kondisi secara sistematis (Abdullah, 2015). Penelitian ini menggunakan metode quasi-eksperimen dengan desain *posttest-only two group design* untuk membandingkan efektivitas penggunaan aplikasi *Canva* dan *CorelDRAW* dalam merancang desain *body painting*.





Subjek penelitian adalah 30 mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Kecantikan yang telah menempuh mata kuliah Gelar Karya. Mahasiswa dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok yang menggunakan aplikasi *Canva* dan kelompok yang menggunakan *CorelDRAW*. Sebelum dinilai mahasiswa, desain divalidasi oleh tiga *expert judgment* (2 dosen Gelar Karya, 1 praktisi). Teknik pengumpulan data observasi untuk amati dan nilai karya dengan 3 aplikasi desain. Instrumen penelitian berupa lembar observasi menggunakan skala Likert 1-5, yang mencakup empat indikator penilaian, yaitu bentuk, kombinasi warna, keserasian, dan kerapian.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni dengan menggunakan uji-t. *Uji-t test* digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil desain pada kedua kelompok. Sebelum uji-t dilakukan, data terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitasnya. Uji normalitas dan homogenitas dilakukan pada masing-masing data untuk melihat sebaran distribusi data. Uji Normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*, $p > 0,05$ menunjukkan sebaran data normal. Uji homogenitas dilakukan menggunakan *Levene Test* dengan kriteria apabila nilai signifikansi $p > 0,05$, maka data dinyatakan homogen. Uji-t dalam penelitian ini menggunakan *independent sample t test* dengan bantuan program SPSS. Jika hasil $< 0,05$ berarti H_a diterima dan H_0 ditolak, maka terdapat perbedaan yang signifikan antar kelompok pembelajaran. Data hasil dari ke tiga *expert judgment* dianalisis menggunakan analisis deskriptif persentase.

Sebagai langkah tambahan untuk meningkatkan validitas dan reliabilitas hasil penelitian, dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen sebelum digunakan dalam proses pengambilan data. Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa setiap butir pada lembar observasi mampu mengukur aspek yang sesuai dengan indikator penelitian, sedangkan uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui konsistensi hasil pengukuran instrumen.

Detail Inspirasi Desain Khatulistiwa *Park*

Tabel 1. Detail Inspirasi Desain.

Detail Desain	Penjelasan
	<p><i>Body painting</i> wajah terinspirasi garis horizontal tipis biru metalik di dahi/alisis, dikombinasi motif Dayak di pipi.</p>
	<p><i>Body painting</i> dada terinspirasi pemandangan khatulistiwa <i>park</i> (landskap tropis) dengan matahari kuning cerah sebagai <i>focal point</i>.</p>
	<p>Bagian tangan dan kaki bermotif batik Dayak sama, terinspirasi ukiran Dayak spiral dan simbol pohon kehidupan (<i>Batang Garing</i>).</p>
	<p>Bagian tangan dan kaki bermotif batik Dayak sama, terinspirasi ukiran Dayak spiral dan simbol pohon kehidupan (<i>Batang Garing</i>).</p>

Hasil keseluruhan sebagai berikut:



Adapun indikator yang digunakan antara lain:

Bentuk

Bentuk merupakan unsur visual terkait struktur, garis, dan konfigurasi objek yang membentuk tampilan karya keseluruhan. Dalam estetika visual, bentuk terorganisasi dan simetris lebih mudah dipersepsi serta dinilai estetis (Kurniawan & Tamami, 2025). Dalam desain ini, bentuk menilai karya visual/riais melalui ketepatan proporsi, kejelasan struktur desain, dan kesesuaian dengan konsep khatulistiwa *park*.

Kombinasi Warna

Kombinasi warna merupakan pengaturan dua atau lebih warna bersamaan dalam karya untuk efek visual tertentu. Pemilihan tepat meningkatkan estetika dan memperkuat pesan visual desain (Pramesti *et al.*, 2024). Dalam penelitian ini, indikatornya dinilai dari kesesuaian pemilihan warna, keseimbangan antarwarna,

serta dukungan warna terhadap konsep visual karya. Kombinasi warna yang efektif juga mampu menarik perhatian *audiens* dan meningkatkan keterbacaan serta daya ingat terhadap karya.

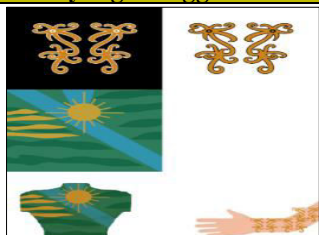
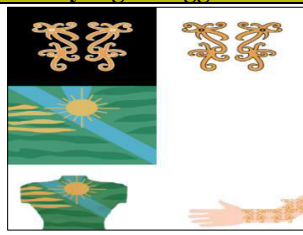
Keserasian

Keserasian atau (*harmony*) merupakan prinsip estetika yang menunjukkan keterpaduan unsur visual dalam karya, menghasilkan tampilan seimbang dan menyenangkan secara visual (Sary *et al.*, 2024). Dalam penelitian ini, indikatornya dilihat dari tingkat keterpaduan unsur visual untuk komposisi karya harmonis.

Kerapian

Kerapian merupakan aspek ketelitian, keteraturan, dan kebersihan dalam proses serta hasil karya visual (Palmer *et al.*, 2023). Indikator kerapian dinilai dari ketelitian pengerjaan, kebersihan hasil akhir, serta konsistensi teknik pembuatan karya. Hasil pengerjaan yang dibagi menjadi dua kelompok dan terdapat perbedaan dari kedua desain tertera pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Desain dengan Canva dan CorelDRAW.

Hasil yang Menggunakan CorelDRAW	Hasil yang Menggunakan Canva
	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Lebih detail dan tajam, lekukan halus dan presisi. 2. Ornamen lebih penuh dan rapat. 3. Warna lebih tegas dan hangat serta keselarasan motif lebih menyatu dan lebih proporsional dan simetris. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sedikit lebih sederhana, lekukan kurang tajam. 2. Ornamen terlihat lebih renggang/longgar dan keselarasan kurang menyatu antar elemen. 3. Warna lebih pucat/muda dan sedikit flat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

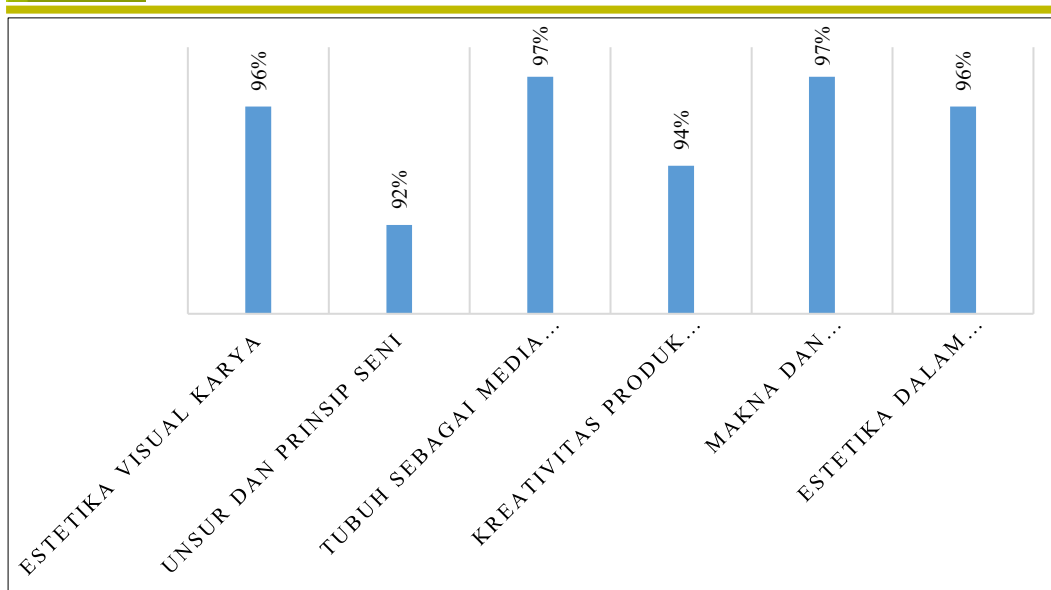
Hasil

Desain digital yang digunakan dalam penelitian ini yakni aplikasi *Canva* dan *CorelDRAW* yang kemudian divalidasikan kepada tiga ahli dan diuji efektifitasnya kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Kecantikan yang telah menempuh mata kuliah Gelar Karya. Berikut merupakan hasil kelayakan desain khatulistiwa *park* yang telah divalidasi oleh *expert judgment*.

Hasil Uji Validitas Desain oleh Ahli

Tabel 3. Hasil Uji Validitas.

No.	Indikator	Persentase	Kategori
1	Estetika Visual	96%	Sangat Valid
2	Unsur dan Prinsip Seni	92%	Sangat Valid
3	Tubuh sebagai Media Eskpresi Estetika	97%	Sangat Valid
4	Kreativitas Produk Kecantikan	94%	Sangat Valid
5	Makna dan Representasi Visual	97%	Sangat Valid
6	Estetika dalam Bidang Kecantikan	96%	Sangat Valid
	Rata-rata	95.3%	Sangat Valid



Gambar 1. Hasil Uji Validitas.

Berdasarkan hasil penilaian validitas karya, diperoleh rata-rata persentase sebesar 95,3% dengan kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa produk *body painting* yang dikembangkan memiliki kualitas sangat tinggi, baik dari aspek estetika maupun konseptual. Indikator estetika visual karya memperoleh nilai 96% dengan kategori sangat valid. Pada indikator unsur dan prinsip seni, diperoleh nilai 92%, dengan indikator sangat valid, indikator tubuh sebagai media ekspresi estetika mendapatkan nilai 97%, dengan kategori sangat valid. Selanjutnya, kreativitas produk kecantikan memperoleh nilai 94% dengan indikator sangat valid. Indikator makna dan representasi visual juga mencapai 97%, dengan indikator sangat valid. Sedangkan estetika dalam bidang kecantikan memperoleh nilai 96%, yang menegaskan bahwa karya tidak hanya artistik, tetapi juga sesuai dengan standar profesional dalam bidang tata rias. Setelah desain produk dinyatakan valid, selanjutnya hasil desain diujikan kepada dua kelompok. Adapun kelompok tersebut menilai desain dengan menggunakan aplikasi *Canva* dan *CorelDRAW*.

Hasil Uji-t (Independent Sample t-test)

Uji-t dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil antara penilaian yang dilakukan oleh kelompok A yang diberikan desain dengan menggunakan aplikasi *Canva* dan juga penilaian yang dilakukan oleh kelompok B yang diberikan desain menggunakan aplikasi *CorelDRAW*. Sebelum dilakukan pengujian, *independent sample t-test* data harus dinyatakan normal dan homogen. Setelah data dinyatakan normal dan homogen, kemudian data diuji perbedaannya. Hasil uji-t akan menunjukkan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok tersebut. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna antara penilaian kelompok A dan kelompok B.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak normal. Berikut hasil dari uji normalitas pada dua kelompok (kelompok *Canva* dan kelompok *CorelDRAW*).



Tabel 4. Hasil Uji Normalitas.

<i>Tests of Normality</i>							
	Kelompok	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
		<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Nilai Angket	<i>Canva</i>	.264	5	.200*	.903	5	.429
	<i>CoreIDRAW</i>	.229	5	.200*	.903	5	.429

*. *This is a lower bound of the true significance.*

a. *Lilliefors Significance Correction.*

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai signifikansi kelompok *Canva* pada uji *Shapiro-Wilk* yaitu 0,429 dan untuk kelompok *CoreIDRAW* yaitu 0,429. Uji *Shapiro-Wilk* dipilih dikarenakan jumlah sampel dalam penelitian ini kurang dari 100. Data berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih dari 0,05. Untuk kelompok *Canva* ($0,429 > 0,05$) maka data kelompok *Canva* berdistribusi normal, dan untuk kelompok *CoreIDRAW* ($0,429 > 0,05$) maka data kelompok *CoreIDRAW* berdistribusi normal. Dapat disimpulkan bahwa data nilai angket, baik di kelompok *Canva* maupun kelompok *CoreIDRAW* berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data memiliki varian yang homogen atau tidak. Berikut hasil dari uji homogenitas nilai angket dari kelompok *Canva* dan kelompok *CoreIDRAW*.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas.

<i>Test of Homogeneity of Variance</i>						
		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>	
Nilai Angket	<i>Based on Mean</i>	.047	1	8	.833	
	<i>Based on Median</i>	.000	1	8	1.000	
	<i>Based on Median and with</i>	.000	1	7.558	1.000	
	<i>Adjusted df</i>					
	<i>Based on Trimmed Mean</i>	.042	1	8	.843	

Berdasarkan Tabel 5, pada bagian *based on mean* menunjukkan nilai *Levene statistic* sebesar 0,047 dan nilai signifikansinya 0,833, pada bagian *based on median* menunjukkan nilai *Levene statistic* sebesar 0,000 dan nilai signifikansinya 1,00, pada bagian *based on median and with adjusted df* menunjukkan nilai *Levene statistic* sebesar 0,000 dan nilai signifikansinya 0,100, pada bagian *based on trimmed mean* menunjukkan nilai *Levene statistic* sebesar 0,042 dan nilai signifikansinya 0,843. Data yang memiliki varian homogen dibuktikan dengan nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05. Dari penjelasan Tabel 5 dapat disimpulkan bahwa data angket dari kelompok *Canva* dan kelompok *CoreIDRAW* memiliki varian yang homogen.

Hasil uji homogenitas ini memberikan dasar yang kuat untuk melanjutkan analisis statistik selanjutnya, seperti uji perbedaan rata-rata (misalnya uji t). Karena asumsi homogenitas varians telah terpenuhi, maka perbandingan antara kelompok *Canva* dan kelompok *CoreIDRAW* dapat dilakukan dengan metode parametrik tanpa perlu menggunakan penyesuaian khusus. Dengan demikian, hasil analisis yang diperoleh nantinya dapat dianggap lebih akurat dan dapat dipercaya dalam menggambarkan perbedaan atau pengaruh penggunaan kedua media tersebut terhadap data angket yang diteliti. Keseragaman varians ini juga menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki tingkat penyebaran data yang relatif sama.



3) Hasil Uji *Independent Sample t-test*

Berikut hasil dari uji *independent sample t-test* pada hasil angket dari kelompok *Canva* dan kelompok *CorelDRAW* berbantuan *Software SPSS*.

Tabel 6. Hasil Uji *Independent Sample t-test*.

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means			95% Confidence Interval of the Difference			
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai Angket	Equal Variances Assumed	.047	.005	2.753	8	.013	1.800	2.392	-7.315	3.715
	Equal Variances Not Assumed			2.753	8.000	.013	1.800	2.392	-7.315	3.715

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan *independent sample t-test* pada hasil angket kedua kelompok menggunakan *software SPSS*, diperoleh nilai sig. (*2-tailed*) sebesar 0,013, yang mana jika nilai sig. (*2-tailed*) < 0,05 berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil yang signifikan pada kelompok yang menggunakan *Canva* dan kelompok yang menggunakan *CorelDRAW*.

Pembahasan

Hasil validasi oleh tiga *expert judgment* menunjukkan rata-rata persentase sebesar 95,3% dengan kategori sangat valid. Nilai tersebut menunjukkan bahwa desain ikonografi yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari aspek estetika visual karya, unsur dan prinsip seni tubuh sebagai media ekspresi estetika, kreativitas produk kecantikan, makna dan representasi visual, serta estetika dalam bidang kecantikan. Tingginya nilai validasi menunjukkan bahwa desain yang dihasilkan tidak hanya memiliki kualitas visual yang baik, tetapi juga mengandung kekuatan konseptual yang jelas dalam merepresentasikan ide dan makna artistik. Temuan ini memperlihatkan bahwa integrasi unsur ikonografi lokal dalam proses perancangan karya mampu memperkuat identitas visual serta makna simbolik yang terkandung dalam karya seni. Hal ini sejalan dengan penelitian Rohim *et al.* (2025) yang menyatakan bahwa integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran seni dapat memperkaya dimensi estetika, sekaligus memperkuat representasi budaya dalam karya visual.

Salah satu indikator yang memperoleh nilai tertinggi adalah “tubuh sebagai media ekspresi estetika” dengan persentase 97%. Hasil ini menunjukkan bahwa konsep *body painting* sebagai media ekspresi artistik telah dipahami dengan baik dalam desain yang dikembangkan. Dalam konteks seni kontemporer, tubuh manusia sering diposisikan sebagai medium ekspresi visual yang mampu menyampaikan pesan simbolik, identitas, dan makna estetika secara langsung (Hartawati, 2024). *Body painting* memungkinkan integrasi antara unsur seni rupa, desain, dan estetika kecantikan, sehingga tubuh tidak lagi dipandang sekadar objek, melainkan sebagai *living canvas* yang mampu merepresentasikan gagasan kreatif secara dinamis. Temuan ini juga memperkuat hasil penelitian Alistiana (2023) yang menyatakan bahwa *body painting* dalam pendidikan tata rias memiliki potensi sebagai medium ekspresi multidisipliner yang menggabungkan seni, desain, dan kreativitas visual.



Setelah desain dinyatakan valid, penelitian ini selanjutnya menguji efektivitas penggunaan aplikasi desain digital *Canva* dan *CorelDRAW* melalui uji *independent sample t-test*. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,013 ($<0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok mahasiswa yang menggunakan *Canva* dan kelompok yang menggunakan *CorelDRAW*. Temuan ini menunjukkan bahwa jenis aplikasi desain digital yang digunakan memiliki pengaruh terhadap kualitas hasil desain mahasiswa.

Penggunaan *Canva* dalam pembelajaran desain menunjukkan keunggulan dalam aspek kemudahan penggunaan dan efisiensi proses kreatif. Aplikasi ini menyediakan berbagai *template* dan elemen visual yang memudahkan mahasiswa dalam menyusun komposisi desain secara cepat dan sistematis. Hal ini sejalan dengan penelitian Fitriana *et al.* (2024) yang menyatakan bahwa aplikasi desain berbasis *template* dapat meningkatkan motivasi belajar dan kepercayaan diri mahasiswa dalam menghasilkan karya visual. Dalam kajian internasional, *platform* desain digital yang memiliki antarmuka sederhana terbukti mampu meningkatkan partisipasi pengguna dalam proses kreatif, karena mengurangi hambatan teknis dalam penggunaan perangkat lunak desain (Cruz *et al.*, 2025).

Sebaliknya, penggunaan *CorelDRAW* memberikan fleksibilitas teknis yang lebih tinggi dalam pengolahan desain berbasis vektor. Aplikasi ini memungkinkan pengguna melakukan eksplorasi desain yang lebih detail dan presisi, namun memerlukan tingkat kompetensi teknis yang lebih tinggi. Hal ini sejalan dengan penelitian Reza (2025) yang menyatakan bahwa perangkat lunak desain profesional memberikan kontrol visual yang lebih kompleks, tetapi membutuhkan kemampuan teknis yang lebih mendalam. Penelitian Ware (2023) juga menunjukkan bahwa perangkat lunak desain profesional memiliki keunggulan dalam hal presisi visual dan fleksibilitas desain, namun efektivitas penggunaannya sangat dipengaruhi oleh literasi digital pengguna.

Temuan penelitian ini juga relevan dengan pendekatan *Project-Based Learning* (PjBL) yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pendekatan berbasis proyek memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan kreatif, berpikir kritis, dan kemampuan pemecahan masalah melalui proses penciptaan karya secara langsung. Penelitian Sholeh *et al.* (2024) menunjukkan bahwa *Project-Based Learning* (PjBL) mampu meningkatkan keterlibatan belajar serta kemampuan kolaboratif mahasiswa dalam pembelajaran kreatif. Kajian yang lebih mutakhir juga menegaskan bahwa integrasi teknologi digital dalam PjBL dapat memperkuat proses konseptualisasi dan visualisasi ide dalam pembelajaran seni dan desain (Kokotsaki *et al.*, 2016).

Penelitian ini memanfaatkan aplikasi desain digital untuk memungkinkan mahasiswa merancang konsep ikonografi secara sistematis sebelum tahap implementasi *body painting*. Proses perancangan digital tersebut membantu mahasiswa dalam mengeksplorasi bentuk, warna, dan komposisi visual secara lebih terstruktur, sehingga hasil praktik menjadi lebih matang secara konseptual maupun estetis. Penggunaan media digital dalam pendidikan vokasional kecantikan mampu meningkatkan kualitas perencanaan visual mahasiswa sehingga menghasilkan karya yang lebih inovatif (Hall, 2023). Hasil penelitian menunjukkan integrasi kearifan lokal, teknologi desain digital, dan pendekatan *project-based learning*



dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih kreatif dan kontekstual. Kombinasi ketiga aspek tersebut tidak hanya meningkatkan kualitas estetika karya mahasiswa, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap nilai budaya serta kemampuan eksplorasi desain dalam pembelajaran seni vokasional di era digital.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan validasi instrumen oleh tiga ahli memperoleh hasil dengan kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa instrumen memenuhi aspek estetika visual, unsur dan prinsip seni, kreativitas produk kecantikan, serta makna dan representasi visual dalam karya *body painting* rias fantasi. Hasil uji *independent sample t-test* juga menunjukkan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,013 ($<0,05$) yang menandakan adanya perbedaan signifikan antara penggunaan aplikasi *Canva* dan *CorelDRAW* dalam proses desain, dengan hasil akhir yakni desain pada *CorelDRAW* memiliki nilai yang lebih tinggi dari desain dengan *Canva*. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi ikonografi berbasis kearifan lokal dengan teknologi desain digital melalui pendekatan *project-based learning* mampu mendukung pengembangan kreativitas, kemampuan konseptual, serta kualitas estetika karya mahasiswa dalam pembelajaran tata kecantikan.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan desain ikonografi berbasis kearifan lokal yang dipadukan dengan aplikasi desain digital seperti *Canva* dan *CorelDRAW* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran kreatif dalam mata kuliah tata kecantikan, khususnya pada penciptaan karya *body painting* rias fantasi. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan desain ikonografi dari objek budaya lokal lainnya, serta melibatkan jumlah sampel yang lebih besar agar hasil penelitian menjadi lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, masukan dan kontribusi dalam penyelesaian artikel ini, khususnya kepada orang tua yang selalu memberikan doa dan dukungan tanpa henti, teman-teman yang selalu hadir memberikan semangat, serta dosen yang telah membimbing dan memberikan arahan dan masukan yang sangat berarti selama proses penulisan artikel ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, M. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sleman: Aswaja Pressindo.
- Alfiansyah, N. D., Anisa, H., & Fatah, Z. (2025). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi *CorelDRAW* pada SMK Ibrahimy 1 Sukorejo. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 2(9), 4210-4216. <https://doi.org/10.59837/j7tvbr56>
- Alistiana, L. (2023). Menggali Potensi Seni Tata Rias *Body Painting* sebagai Pembelajaran di Pendidikan Guru Pendidikan Islam Anak Usia Dini. *Tarunateach: Journal of Elementary School*, 1(1), 23-32. <https://doi.org/10.54298/tarunateach.v1i1.143>
- Busana, D. A. N., Girindraswari, N. A., Mayangsari, M. A., Andis, M., Romadoni,



- M., Astuti, A. A., & Raya, U. P. (2025). *Painting Dayak dalam Tata Rias dan Busana. Jurnal Seni dan Budaya*, 10(1), 129-146. <https://dx.doi.org/10.30870/jpks.v10i1.31363>
- Cruz, S., Araujo, S., Lencastre, J. A. (2025). Empowering Digital Teaching Skills: Teachers' Perceptions of Web Tools Use in Online Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 20(4), 36-53. <https://doi.org/10.3991/ijet.v20i04.55803>
- Erawati, H., Hariani, L. S., & Sulisty, S. (2026). The Effect of Project-Based Learning on Students' Creativity, Learning Motivation, and Critical Thinking Skills. *Abjadia International Journal of Education*, 11(1), 453-462. <https://doi.org/10.18860/abj.v11i1.40591>
- Ernawati, E. (2020). Kecerdasan Spasial dalam Memahami Trimatra: Studi Strategi Pembelajaran Mata Kuliah Nirmana II (Trimatra). *PRASI: Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajarannya*, 15(01), 10-21. <http://dx.doi.org/10.23887/prasi.v15i01.24118>
- Fitriana, N., Idawati, I., & Mariati, M. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Canva* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(2), 375-384. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i2.2429>
- Hall, S. (2023). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Hartawati, N. P. W. (2024). *Body Painting: Memadukan Seni, Kecantikan, dan Performansi dalam Bentuk Seni Visual. Widya Sundaram: Jurnal Pendidikan Seni dan Budaya*, 02(02), 146-158. <https://doi.org/10.53977/jws.v2i2.2388>
- Hasbullah, H., Hidayat, S., & Asmawati, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video *Scribe* Materi Banjir Bukan Sekedar Bencana Alam Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7544-7555. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3575>
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., Ramadhany, Z., & Putri, K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi *Canva*. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(2), 291-295. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Khaerudin, K., Siregar, E., & Karimulloh, K. (2026). Designing a Project-Based Learning Model with Digital Technology Integration to Enhance Students' Creativity in Craft Subject. *Teknodika*, 24(1), 1-15. <https://doi.org/10.20961/teknodika.v24i1.110789>
- Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2016). Project-Based Learning: A Review of the Literature. *Improving Schools*, 19(3), 267-277. <https://doi.org/10.1177/1365480216659733>
- Kurniawan, A., & Tamami, A. Z. (2025). Estetika Visual dan Pengaruhnya terhadap Kenyamanan Psikologis dalam Ruang. *Imajinasi : Jurnal Ilmu Pengetahuan, Seni, dan Teknologi*, 2(2), 82-94. <https://doi.org/10.62383/imajinasi.v2i2.620>
- Pramesti, R. D., Anggarini, A., Salma, L., & Postha, A. K. R. (2024). Model Penggunaan Kombinasi Warna pada Desain Kemasan Makanan Ringan



- terhadap Minat Konsumen. *Jurnal Desain*, 12(1), 156-171. <https://doi.org/10.30998/jd.v12i1.21050>
- Ramadhan, A. F., Djatiprambudi, D., & Lodra, I. N. (2021). Kajian Ikonografi dan Ikonologi: Ragam Hias pada Bangunan Bale Rante di Kompleks Makam Sunan Drajat. *Jurnal Artefak*, 8(1), 69-80. <https://doi.org/10.25157/ja.v8i1.4725>
- Reza, Y. A. (2025). Pemanfaatan *Canva* sebagai Alat Desain Grafis dalam Mendukung Proyek Akademik: Studi Literatur dengan Studi Kasus Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta. *Jurnal Teknik Informatika dan Desain Komunikasi Visual*, 4(1), 11-23. <https://doi.org/10.51792/4g39kq40>
- Rian, R., & Suryanti, S. (2020). Reinterpretasi Monumen Bagindo Aziz Chan Karya Arby Samah dalam Ikonografi Erwin Panofsky. *Jurnal Panggung*, 30(1), 35-52. <https://doi.org/10.26742/panggung.v30i1.1140>
- Rohim, D. C., Hartono, H., Rokhman, F., & Wagiran, W. (2025). Eksplorasi Unsur Seni Rupa Dasar Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Seni Budaya: Strategi Pengembangan Kreativitas Visual Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 221-230. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.34095>
- Saputri, R., & Yuliani, F. (2025). Makna Komunikasi Emosional dalam Film Pendek Animasi “Pupus-Cangkir Profesor” melalui Simbol Cangkir dan Relasi Antargenerasi. *Jurnal Khobar: Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 7(2), 1059-1072. <https://doi.org/10.37092/khobar.v7i2.1293>
- Sary, R. K., Jaya, M. A., & Rizal, R. (2024). Harmoni Fungsi dan Estetika: Studi tentang Pengaruh Kolom Utama dan Kolom Praktis terhadap Desain Bangunan Gedung. *Arsir*, 8(2), 153-168. <https://doi.org/10.32502/arsir.v8i2.203>
- Sholeh, M. I., ‘Azah, N., Tasya’, D. A., Syafi’i, A., Sahri, S., Rosyidi, H., Arifin, Z., & Rahman, S. F. B. A. (2024). Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Tinta*, 6(2), 158-176. <https://doi.org/10.35897/jurnaltinta.v6i2.1484>
- Sipayung, W. S., Waruwu, K., Kurniawan, J., & Sitorus, J. (2025). Pengaruh Media dan Teknologi terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Anthor: Education and Learning Journal*, 4(1), 9-16. <https://doi.org/10.71436/ANTHOR.V4I1.291>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 277-286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Ware, C. (2023). *Information Visualization: Perception for Design (4th Ed.)*. Burlington: Morgan Kaufmann.
- Yudianto, A. M. (2023). Ikonografi Medallion Binatang Mitologi pada Relief Candi Penataran. *Sakala Jurnal Seni Rupa Murni*, 4(2), 27-41.