



ADAPTASI PATUNG SI GALE-GALE SEBAGAI INOVASI RIAS FANTASI

Zahra Salma Syahida^{1*} & Adhi Kusumastuti²

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

*Email: syahidasalmazahra@students.unnes.ac.id

Submit: 17-03-2026; Revised: 24-03-2026; Accepted: 27-03-2026; Published: 26-04-2026

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan karya adaptasi dari Patung Si Gale-Gale sebagai inovasi rias fantasi. Latar belakang ini didasari oleh pentingnya pelestarian budaya lokal melalui pengembangan karya seni tata rias yang kreatif. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Uji coba kelayakan dilakukan dengan memberikan lembar validasi kepada tiga validator ahli kecantikan, yakni dosen ahli kecantikan, ahli tata rias artistik, dan ahli tata rias wajah. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil riasan dievaluasi berdasarkan lima indikator, yaitu rias wajah, *body painting*, kreativitas, kesesuaian tema, serta kelayakan hasil pengembangan. Berdasarkan hasil penilaian terhadap kelima indikator tersebut, diperoleh kualifikasi “sangat baik” dengan tingkat pencapaian sebesar 93,3%. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa adaptasi Patung Si Gale-Gale dalam tata rias fantasi mampu menghasilkan karya inovatif yang tetap mempertahankan nilai budaya lokal.

Kata Kunci: Adaptasi, *Body Painting*, Patung Si Gale-Gale, Rias Fantasi.

ABSTRACT: This study aims to test the feasibility of adapting the Si Gale-Gale Statue as a fantasy makeup innovation. This background is based on the importance of preserving local culture through the development of creative makeup works. The research method used is *Research and Development* (R&D) with the ADDIE development model. The feasibility test was conducted by providing validation sheets to three beauty expert validators: a beauty lecturer, an artistic makeup expert, and a facial makeup expert. The data analysis technique used is quantitative descriptive analysis. The makeup results were evaluated based on five indicators: makeup, body painting, creativity, theme suitability, and feasibility of the development results. Based on the assessment of these five indicators, the qualification was "very good" with an achievement level of 93.3%. These results prove that adapting the Si Gale-Gale Statue into fantasy makeup can produce innovative work that maintains local cultural values.

Keywords: Adaptation, *Body Painting*, Si Gale-Gale Statue, Fantasy Makeup.

How to Cite: Syahida, Z. S., & Kusumastuti, A. (2026). Adaptasi Patung Si Gale-Gale sebagai Inovasi Rias Fantasi. *Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan*, 6(2), 1029-1041. <https://doi.org/10.36312/panthera.v6i2.1186>



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

Patung Si Gale-Gale merupakan patung kayu tradisional dari masyarakat Batak Toba di Sumatera Utara yang digunakan dalam ritual pemakaman (Minawati & Alamo, 2022). Patung ini pada awalnya dibuat oleh rakyat untuk sang Raja Rahat di Pulau Samosir sebagai penghiburan atas meninggal anaknya di medan perang (Ritonga *et al.*, 2021). Dalam upacara tari tor-tor, Si Gale-Gale akan menjadi



perwujudan roh yang diundang dan dihormati dalam perayaan (Sirait *et al.*, 2024). Patung Si Gale-Gale menjadi simbol budaya Batak yang menyimpan sejarah dan representasi dari sebuah tradisi. Si Gale-Gale bukan hanya menjadi media penghormatan orang meninggal, namun sekaligus menjadi simbol identitas masyarakat Batak dengan menonjolkan nilai-nilai sosial dan spiritual (Wardana & Ribawati, 2023).

Ciri khas dari patung ini adalah ukurannya sebesar manusia dewasa, dibuat dari kayu beringin, memiliki mata yang tajam, berdiri di atas kotak kayu dan dapat menari jika digerakkan oleh tangan manusia (Sianipar, 2019). Patung Si Gale-gale dibuat berdiri seperti gambaran laki-laki muda yang menggunakan ikat kepala dan kain ulos yang menjulur di bagian bahu (Sitorus, 2021). Patung ini awalnya tidak menggunakan baju, sebab orang batak dahulu, khususnya laki laki hanya memakai sampe-sampe yaitu ulos dibahu kanan, sabe-sabe yaitu ulos yang melilit di pinggang sampai kaki, dan tali-tali atau ulos yang dililitkan di kepala (Situmorang & Perkasa, 2016).

Rias fantasi adalah jenis riasan yang mengubah wajah menjadi wujud imajinatif yang diimpikan (Humaida & Prihatin, 2023). Rias fantasi juga disebut proses perwujudan angan-angan seorang ahli kecantikan. Melalui riasan wajah, penataan rambut, busana, aksesoris, dan lukisan tubuh, penata rias dapat menggambarkan khayalan mereka, baik itu berwujud fauna (hewan), flora (bunga), karakter pribadi, atau figur sejarah tertentu (Yani *et al.*, 2023).

Khayalan dapat diwujudkan melalui rias wajah (*face painting*) dan melukis di badan (*body painting*). Sebagaimana dikemukakan oleh Syakila *et al.* (2024), penerapan warna-warna dalam rias fantasi berperan untuk menciptakan suasana yang magis, imajinatif, dan tidak nyata. Sedangkan jenis *painting* dibagi menjadi 2, yaitu temporer dengan cat khusus badan bentuk krim atau padat, dan permanen yaitu tato (Maida *et al.*, 2025).

Adaptasi adalah sebuah proses penyesuaian bentuk, fungsi, atau representasi kode/tanda agar sesuai dengan referensi, walaupun hasilnya pasti mengandung perbedaan karena diimplementasikan dalam situasi yang berbeda (Peterson *et al.*, 2019). Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa flora dan fauna dikembangkan sebagai sumber ide dalam rias fantasi. Sebagai contoh, Daniati *et al.* (2025) membuat karya pengembangan sumber ide flora yaitu karya yang mengadaptasi visual karakter dari batang pohon. Kemudian sumber ide rias fantasi fauna burung dibuat untuk pembelajaran dan acara karnaval (Athaya *et al.*, 2024; Octaviany, 2020).

Terdapat penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa ide rias fantasi bukan hanya didapat dari flora dan fauna, namun juga mitologi dapat menjadi sebuah inovasi. Sebagaimana dijelaskan oleh Yunitari *et al.* (2019) yang membuat karya dengan mengadaptasi kebudayaan dari luar negeri yaitu China. Makhhluk mitologi china yang diadaptasi dalam karyanya yaitu naga, burung phoenix, dan bunga teratai. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang mengadaptasi flora, fauna, dan mitologi luar negeri, penelitian ini mengangkat warisan budaya lokal Batak sebagai sumber ide rias fantasi. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk mengeksplorasi kekayaan budaya Nusantara yang belum banyak diangkat dalam karya rias fantasi. Warisan budaya Batak memiliki simbol-simbol khas seperti



ornamen Gorga, kain ulos, serta filosofi kehidupan yang dapat diinterpretasikan ke dalam bentuk artistik. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam pengembangan ide kreatif rias fantasi yang lebih berakar pada budaya lokal.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan karya adaptasi dari Patung Si Gale-Gale sebagai inovasi rias fantasi. Hasil penelitian ini diharapkan berkontribusi positif pada peningkatan ilmu dan keterampilan merias wajah, khususnya dalam penerapan *body painting*. Artikel ini juga diharapkan dapat memperkaya referensi desain tata rias fantasi dan mendorong para penata rias untuk mengeksplorasi tema inovatif berbasis warisan budaya.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Menurut Borg & Gall dalam Okpatrioka (2023), metode ini bertujuan menciptakan produk edukasi melalui proses ilmiah dan diakhiri melalui tahap validasi. Metode *Research and Development* (R&D) dipilih dengan tujuan untuk menemukan, mengembangkan, dan memvalidasi produk (Sumiati *et al.*, 2024). Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari beberapa tahapan yang saling berkaitan, yakni *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi). Model ADDIE dipilih dalam penelitian ini karena tahapannya yang sistematis, sehingga mampu mengurangi risiko adanya kesalahan.

Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis adalah langkah awal dalam penelitian ini. Tahap ini menghasilkan identifikasi karakter visual Patung Si Gale-Gale sebagai dasar pengembangan desain. Langkah pertama yang dilakukan adalah mengeksplorasi Patung Si Gale-Gale khas Batak Toba sebagai sumber ide. Tujuannya adalah untuk memahami karakter visual Si Gale-Gale sebagai dasar pengembangan desain *makeup* fantasi. Karakteristik bentuk Patung Si Gale-Gale dianalisis seperti ekspresi wajah yang tegas, dan ornamen khas Batak Toba yaitu Gorga Batak yang diadaptasi ke dalam *body painting*. Warna visual riasan Patung Si Gale-Gale direalisasikan dengan dominasi warna coklat, hitam, kuning, dan merah. Warna coklat dipilih untuk merepresentasikan material patung yang terbuat dari kayu beringin, hitam mempertegas karakter keras, merah menjadi warna khas ornamen, dan kuning sebagai kombinasi warna. Perpaduan warna tersebut dipilih untuk menciptakan tampilan estetika yang selaras dengan rias fantasi dan budaya.

Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan, konsep desain *makeup* fantasi disusun dari adaptasi dari karakter patung Si Gale-Gale berdasarkan hasil analisis tahap sebelumnya. Tahap ini menghasilkan rancangan visual berupa *moodboard* dan konsep desain *makeup*. Konsep desain dibuat dalam bentuk *moodboard* yang memuat sumber inspirasi utama, *pallette* warna, serta ornamen budaya seperti motif Gorga Batak Toba. Jenis tata rias wajah yang digunakan adalah *special effect makeup* atau sering disebut *SFX makeup* dengan prostetik untuk membentuk struktur wajah seperti patung Si Gale-Gale, dan *body painting* pada tubuh dengan motif Gorga Batak sebagai identitas khas budaya Batak. *Moodboard* yang telah dirancang disajikan dalam Gambar 1.



Gambar 1. Moodboard.

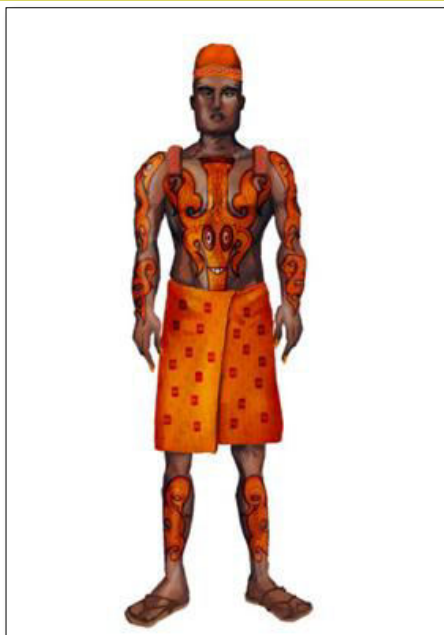
Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, desain final rias wajahnya dibuat dengan *SFX makeup* dengan menambahkan prostetik untuk wajah karakter Si Gale-Gale yang menekankan ketegasan struktur wajah patung seperti bentuk rahang, alis, dan hidung. Disiapkan juga pola *body painting* dengan motif Gorga Batak yang diaplikasikan mulai dari bagian dada, lengan, hingga kaki, sesuai rancangan *moodboard* yang telah dirancang sebelumnya. Tahap ini menghasilkan berupa desain *makeup* wajah dan *body painting*. Desain *makeup* wajah dan *body painting* disajikan dalam Gambar 2 dan 3.



Gambar 2. Desain *Makeup* Wajah.

Detail desain: 1) pengaplikasian *SFX makeup* menggunakan tambahan prostetik dengan campuran *latex*, *vaseline*, dan tepung maizena pada hidung, alis, dan rahang, sehingga membentuk wajah yang tegas dan kaku; 2) warna kulit berwarna coklat tua; 3) pada bagian alis digambar menggunakan *eyeliner* hitam untuk membuat serat rambut alis; dan 4) *softlens* berwarna putih diaplikasikan agar model terlihat seperti mata Patung Si Gale-Gale asli yang tajam. Riasan diperkuat dengan teknik *shading* dan *highlighting* pada area tulang pipi serta pelipis menggunakan kombinasi warna abu-abu gelap dan coklat hangat untuk menambah kesan dimensi seperti pahatan kayu. Detail tekstur pada permukaan kulit juga dibuat lebih kasar dan tidak rata dengan efek *stippling* ringan, sehingga keseluruhan tampilan menyerupai patung yang hidup namun tetap mempertahankan karakter dingin dan ekspresif khas Si Gale-Gale.



Gambar 3. Desain *Body Painting*.

Detail desain: 1) *body painting* digambar motif gorga Batak Toba kemudian diaplikasikan pada dada, lengan, dan kaki; 2) warna yang digunakan adalah warna merah, kuning, dan hitam yang memiliki makna simbolis: perlindungan, keberanian, dan keseimbangan; 3) bentuk motif gorga digambar secara harmonis dan saling berhadapan; 4) *detailing* dilakukan dengan menambahkan garis hitam di tepi motif gorga; dan 5) *finishing* dilakukan dengan menambahkan *glitter* merah di seluruh tubuh model agar terlihat menyala dari kejauhan

Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan proses penerapan desain rias fantasi Patung Si Gale-Gale dengan mengaplikasikan *SFX makeup* dan *body painting* secara langsung pada model. Tahap ini menghasilkan produk implementasi yang diaplikasikan pada model dan siap diuji kelayakannya. Pada tahap ini, kosmetik yang biasa dipakai seperti *eyeshadow*, *body painting*, *foundation*, dan pensil alis (Asri & Hayatunnufus, 2021). Dibutuhkan juga *eyeliner*, bedak tabur, *glitter*, *setting spray*, *vaseline*, dan tepung maizena. Adapun *latex* cair digunakan sebagai tambahan agar lebih kuat menempel pada wajah model.

Tahap selanjutnya yaitu menentukan teknik *makeup* fantasi yang digunakan, antara lain: 1) *SFX makeup* dengan prostetik yaitu membuat adonan prostetik dengan mencampurkan *latex*, *vaseline*, tepung maizena, dan *body paint*. Kemudian pemasangan prostetik pada area wajah yang telah dirancang sebelumnya untuk mempertegas struktur wajah patung seperti rahang, alis, dan hidung; 2) teknik *body painting* pada *makeup* ini dibuat menyerupai tubuh Patung Si Gale-Gale dengan menggambarkan motif gorga Batak Toba pada area dada, lengan, hingga kaki; 3) teknik *shading* dengan tujuan menciptakan ilusi menegaskan kontur wajah patung yang kaku; 4) teknik *highlight* yaitu dengan memberikan warna lebih terang di beberapa titik wajah seperti bawah mata dan tulang pipi bagian atas agar menyeimbangkan *shading*.



Selanjutnya, uji coba kelayakan dilakukan dengan memberikan lembar validasi kepada tiga validator ahli kecantikan yakni dosen ahli kecantikan, ahli tata rias artistik, dan ahli tata rias wajah. Terdapat lima indikator dan poin-poin penilaian yang digunakan dalam lembar validasi. Lima indikator tersebut yaitu rias wajah, *body painting*, kreativitas, kesesuaian tema, serta kelayakan hasil pengembangan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif. Rumus yang digunakan dalam menghitung persentase penilaian setiap subjek berdasarkan Tegeh & Kirna (2013) berikut ini.

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

Persentase kelayakan diperoleh dari perbandingan antara skor yang diberikan validator dengan skor maksimal yang dapat dicapai. Persentase tersebut kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori penilaian pada Tabel 1.

Tabel 1. Kualifikasi Tingkat Pencapaian.

Rentang Persentase	Kategori Pilihan
85%-100%	Sangat Baik
69%-84%	Baik
53%-68%	Cukup
37%-52%	Kurang
20%-36%	Sangat Kurang

Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam proses penelitian dengan tujuan menilai kualitas dan ketercapaian produk yang telah dibuat. Tahap ini menghasilkan rekomendasi perbaikan berdasarkan penilaian validator.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Budaya Batak Toba menjadi sumber inspirasi dalam pembuatan karya rias fantasi. Dalam mengadaptasi karakteristik visual Patung Si Gale-Gale, beberapa unsur *makeup* seperti bentuk, proporsi, warna, tekstur, dan kesatuan perlu diperhatikan (Harsari *et al.*, 2024). Sedangkan pada *body painting* perlu diperhatikan beberapa unsur visualnya seperti kesesuaian bentuk, proporsi, dan warna. Desain *body painting* menampilkan bentuk motif Gorga Batak yang digambar mengikuti lekuk tubuh model dari bagian dada hingga lengan dan kaki. Kemudian proporsi motif digambar secara simetris antara kanan dan kiri sehingga terlihat harmonis. Pemilihan warna merah, hitam, dan kuning disesuaikan dengan budaya Batak agar memperkuat identitas budaya pada keseluruhan tampilan.

Penerapan elemen estetika dalam rias fantasi ini juga memperhatikan aspek makna simbolik yang terkandung dalam budaya Batak Toba. Motif Gorga tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi juga merepresentasikan nilai-nilai filosofis seperti perlindungan, kekuatan, dan hubungan spiritual dalam kehidupan masyarakat Batak. Oleh karena itu, penggabungan antara teknik *body painting* dan inspirasi visual Patung Si Gale-Gale menghadirkan narasi budaya yang kuat, sehingga karya yang dihasilkan memiliki kedalaman makna serta identitas budaya yang lebih autentik. Hasil karya secara keseluruhan disajikan dalam Gambar 4.



Gambar 4. Hasil Karya Adaptasi Patung Si Gale-Gale.

Setelah pembuatan karya selesai, penilaian karya dilakukan oleh tiga validator ahli kecantikan menggunakan lembar validasi yang telah disusun berdasarkan indikator penilaian. Hasil penilaian tersebut kemudian dianalisis untuk menentukan tingkat kelayakan dan kualitas karya secara keseluruhan. Hasil penilaian dari ketiga validator ahli disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Nilai dari Validator Ahli.

Aspek Penilaian	Deskripsi
Sumber Penilaian	Dosen Ahli Kecantikan, Ahli Tata Rias Artistik, dan Ahli Tata Rias Wajah
Objek Penilaian	Karya Adaptasi Patung Si Gale-Gale
Rata-rata Nilai	93.3%
Interval Kategori	90% – 100%
Kategori Penilaian	Sangat Baik

Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian validator ahli yang melibatkan dosen ahli kecantikan, ahli tata rias artistik, dan ahli tata rias wajah, maka diperoleh rata-rata penilaian ahli terhadap karya adaptasi patung Si Gale-Gale adalah sebesar 93,3%. Berdasarkan kriteria kategori penilaian 93,3% berada pada interval 90%-100%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa ketiga validator ahli memberikan penilaian yang sangat positif terhadap karya adaptasi patung Si Gale-Gale sebagai inovasi rias fantasi, baik dari aspek rias wajah, *body painting*, kreativitas, kesesuaian tema, dan kelayakan hasil pengembangan. Secara umum, hasil penilaian dari validator menunjukkan kategori sangat baik. Namun, terdapat catatan evaluasi dari beberapa aspek yang capaian nilainya relatif rendah. Komentar dan saran disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Komentar dan Saran Validator.

Validator	Komentar/Saran
Ahli Dosen Pendidikan Tata Kecantikan	Keseimbangan penggambaran pola <i>body painting</i> belum optimal.
Ahli Tata Rias Artistik	Warna <i>softlens</i> dapat diganti dengan warna merah.
Ahli Rias Wajah	Konsistensi warna dasar coklat pada bagian lipatan tubuh belum merata.



Tabel 3 menunjukkan hasil komentar dan saran dari tiga validator ahli yang terdiri dari dosen pendidikan tata kecantikan, ahli tata rias artistik, dan ahli tata rias wajah terhadap karya adaptasi Patung Si Gale-Gale sebagai inovasi rias fantasi. Secara umum, para validator memberikan beberapa masukan untuk penyempurnaan karya. Proporsi atau keseimbangan penggambaran motif Gorga Batak pada *body painting* yang dinilai belum optimal, saran penggunaan *softlens* berwarna merah agar visualisasi patung terlihat lebih magis, serta perbaikan konsistensi warna dasar coklat pada tubuh model yang masih kurang merata, terutama pada bagian lipatan. Masukan yang didapat menjadi bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas visual dan estetika karya rias fantasi yang dikembangkan.

Penentuan indikator kelayakan sebuah riasan ditentukan dari rias wajah (Lusiana, 2025), *body painting* (Harwiyati *et al.*, 2025), kreativitas (Putri *et al.*, 2021), kesesuaian tema (Harwiyati *et al.*, 2025; Maida *et al.*, 2025), dan kelayakan hasil pengembangan (Harwiyati *et al.*, 2025; Latief, 2020). Hasil uji kelayakan riasan disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Kelayakan Riasan.

Rentang Persentase	Kategori Pilihan	Rata-rata	Persentase
85%-100%	Kehalusan <i>makeup</i> Kesesuaian riasan alis dan hidung Kesesuaian riasan rahang	4.6	93%
69%-84%	Ketepatan hasil riasan dengan sumber ide Harmoni warna Keseimbangan warna dan pola	4.5	91%
53%-68%	Eksplorasi artistik Inovasi orisinal	4.6	93%
37%-52%	Kesesuaian penentuan sumber ide Ketepatan pemilihan pengembangan sumber ide	4.6	93%
20%-36%	Kesesuaian hasil riasan Dampak visual	4.8	96%
Rata-rata Hasil Keseluruhan			93.3%

Berdasarkan Tabel 4 dapat dilihat bahwa rata-rata keseluruhan uji kelayakan riasan memperoleh skor 93,3% dengan kategori sangat baik. Lalu, pada indikator pertama yaitu “rias wajah” memperoleh nilai rata-rata 4,6 dengan persentase 93% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Selanjutnya, pada indikator kedua yaitu “*body painting*” memperoleh nilai rata-rata 4,5 dengan persentase 91% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Kemudian, pada indikator ketiga yaitu “kreativitas” memperoleh nilai rata-rata 4,6 dengan persentase 93% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Selanjutnya, pada indikator keempat yaitu “kesesuaian tema” memperoleh nilai rata-rata 4,6 dengan persentase 93% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Terakhir, pada indikator kelima yaitu “kelayakan hasil pengembangan” memperoleh nilai rata-rata 4,8 dengan persentase 96% yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa karya adaptasi Patung Si Gale-Gale sebagai inovasi rias fantasi dinilai sangat layak berdasarkan penilaian tiga validator ahli, yakni dosen ahli kecantikan, ahli tata rias artistik, dan ahli tata rias wajah. Hasil



uji kelayakan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa setiap indikator yang dinilai mendapatkan skor dengan rata-rata sebesar 93,3% termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Indikator rias wajah memperoleh nilai rata-rata 4,6 dengan persentase 93% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Penilaian pada indikator ini meliputi aspek kehalusan *makeup* serta kesesuaian riasan pada bagian alis, hidung, dan rahang. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan teknik rias wajah, termasuk penggunaan prostetik pada bagian hidung, alis, dan rahang terlihat halus mampu menciptakan karakter wajah yang menyerupai bentuk Patung Si Gale-Gale. Menurut Lusiana (2025), dalam tata rias wajah diperlukan ketepatan dalam membentuk dan menyesuaikan riasan pada bagian wajah agar menghasilkan proporsi wajah yang seimbang serta mendukung karakter yang ingin ditampilkan.

Indikator *body painting* memperoleh nilai rata-rata 4,5 dengan persentase 91% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Penilaian pada indikator ini meliputi ketepatan hasil riasan dengan sumber ide, harmoni warna dengan tema, serta keseimbangan warna dan pola yang diterapkan pada desain *body painting*. Ketepatan hasil riasan dengan sumber ide terlihat dari penggunaan motif Gorga Batak menjadi inspirasi utama dalam karya ini. Harmoni warna dengan tema diwujudkan melalui penggunaan warna merah, hitam, dan kuning yang merupakan warna khas pada ornamen budaya Batak. Menurut Harwiyati *et al.* (2025), dalam *body painting* rias fantasi diperlukan kesesuaian antara sumber ide dengan desain agar menghasilkan karya yang memiliki nilai estetika dan karakter visual yang kuat.

Indikator kreativitas memperoleh nilai rata-rata 4,6 dengan persentase 93% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Penilaian pada indikator ini meliputi aspek eksplorasi artistik dan inovasi orisinal dalam pengembangan karya rias fantasi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa karya yang dihasilkan mampu menghadirkan pengolahan ide yang kreatif melalui penggabungan unsur rias wajah, *body painting*, serta elemen budaya Batak yang diadaptasi dari Patung Si Gale-Gale.

Secara analitis, penggunaan motif Gorga menjadi sangat efektif ketika diaplikasikan pada lekuk tubuh karena karakter garisnya yang dinamis, berulang, dan memiliki irama visual yang kuat. Lekukan tubuh manusia secara alami menciptakan dimensi dan kontur, sehingga motif Gorga yang bersifat dekoratif-organik dapat mengikuti anatomi tubuh dan menghasilkan kesan hidup serta tidak statis. Hal ini memperkuat ilusi visual seolah motif tersebut “menyatu” dengan tubuh, bukan sekadar hiasan di permukaan. Dengan demikian, eksplorasi artistik tidak hanya terjadi pada pemilihan motif, tetapi juga pada bagaimana motif tersebut berinteraksi dengan bentuk tubuh sebagai media. Hal ini sejalan dengan penelitian Putri *et al.* (2021), bahwa kreativitas dalam seni rias dapat ditunjukkan melalui kemampuan eksplorasi artistik melalui penggunaan *makeup SFX*.

Indikator kesesuaian tema memperoleh nilai rata-rata 4,6 dengan persentase 93% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Penilaian pada indikator ini meliputi kesesuaian penentuan sumber ide serta ketepatan pemilihan pengembangan sumber ide dalam karya rias fantasi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa konsep rias fantasi yang dikembangkan telah sesuai dengan sumber ide yang digunakan yaitu Patung Si Gale-Gale sebagai representasi budaya Batak Toba.



Secara lebih mendalam, penggunaan teknik SFX prostetik terbukti efektif dalam membangun karakter patung karena mampu mengubah struktur visual wajah menjadi lebih kaku, tegas, dan menyerupai tekstur benda padat seperti kayu. Prostetik memberikan dimensi tambahan yang tidak dapat dicapai hanya dengan riasan dua dimensi, seperti penonjolan tulang wajah, garis ukiran, serta efek retakan yang identik dengan patung. Hal ini menciptakan ilusi transformasi dari manusia menjadi objek *non*-hidup, sehingga karakter Patung Si Gale-Gale dapat tersampaikan secara lebih kuat dan meyakinkan. Keberhasilan ini juga didukung oleh keselarasan antara warna, tekstur, dan bentuk yang dihasilkan. Menurut Harwiyati *et al.* (2025), dalam pengembangan rias fantasi diperlukan ketepatan dalam menentukan ide agar konsep yang dihasilkan memiliki kesesuaian antara tema, visual, dan karakter yang ditampilkan. Hal ini juga sejalan dengan Maida *et al.* (2025) yang menyatakan bahwa keberhasilan suatu karya rias fantasi ditentukan oleh kemampuan penata rias dalam mengembangkan sumber ide menjadi konsep yang jelas dan kreatif.

Indikator kelayakan hasil pengembangan memperoleh nilai rata-rata 4,8 dengan persentase 96% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa teknik rias wajah dan *body painting* yang diterapkan mampu menghasilkan tampilan yang rapi dan sesuai dengan konsep adaptasi Patung Si Gale-Gale. Hasil karya juga mampu memberikan dampak visual yang kuat, sehingga karakter Patung Si Gale-Gale dapat divisualisasikan secara jelas, baik dari jarak dekat maupun jauh.

Keunikan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian rias fantasi sebelumnya terletak pada integrasi antara unsur budaya lokal Batak Toba dengan pendekatan teknik modern seperti SFX prostetik dan *body painting* secara simultan. Jika penelitian sebelumnya cenderung berfokus pada eksplorasi estetika atau efek visual, penelitian ini menghadirkan pendekatan konseptual yang lebih mendalam dengan menjadikan Patung Si Gale-Gale sebagai representasi budaya yang tidak hanya divisualisasikan, tetapi juga diinterpretasikan ulang ke dalam bentuk rias fantasi. Dengan demikian, karya ini tidak hanya memiliki nilai estetika, tetapi juga nilai kultural dan edukatif, karena mampu memperkenalkan kembali simbol budaya melalui media rias modern. Hal ini sejalan dengan pendapat Latief (2020) yang menyatakan bahwa karya visual yang baik mampu memberikan dampak visual yang jelas sekaligus menarik perhatian penonton.

Selanjutnya, para ahli memberikan komentar dan saran untuk perbaikan produk karya. Secara umum, para validator memberikan beberapa masukan untuk penyempurnaan karya, di antaranya pada aspek proporsi yaitu keseimbangan penggambaran motif *body painting* yang dinilai belum optimal, saran penggunaan *softlens* berwarna merah agar visualisasi patung terlihat lebih magis, serta perbaikan konsistensi warna dasar coklat pada tubuh model yang masih kurang merata terutama pada bagian lipatan tubuh. Komentar dan saran yang didapatkan menjadi bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas karya, baik dari segi teknis maupun visual, sehingga hasil akhir dapat lebih maksimal dan sesuai dengan konsep yang diharapkan. Diperlukan juga uji coba pencahayaan yang lebih variatif agar efek visual dari *body painting* dan patung dapat tampil lebih dramatis dan mendukung konsep keseluruhan karya.



SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dilakukan melalui penilaian tiga validator ahli kecantikan yaitu dosen pendidikan tata kecantikan, ahli tata rias artistik, dan ahli tata rias wajah, diperoleh bahwa karya adaptasi Patung Si Gale-Gale sebagai inovasi rias fantasi mendapatkan rata-rata skor 93,3% dengan kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa karya yang dikembangkan dinilai layak berdasarkan lima indikator penilaian, yaitu rias wajah, *body painting*, kreativitas, kesesuaian tema, dan kelayakan hasil pengembangan. Pada indikator rias wajah diperoleh persentase 93%, *body painting* 91%, kreativitas 93%, kesesuaian tema 93%, dan kelayakan hasil pengembangan 96%, yang seluruhnya berada dalam kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan rias wajah, *body painting*, serta pengembangan konsep visual mampu merepresentasikan karakter Patung Si Gale-Gale secara inovatif dan kreatif. Dengan demikian, adaptasi Patung Si Gale-Gale dalam karya rias fantasi dapat menjadi inovasi dalam pengembangan seni tata rias, sekaligus sebagai upaya memperkenalkan dan melestarikan nilai budaya Batak Toba.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan rias fantasi dengan sumber ide budaya lokal diharapkan dapat terus dilakukan untuk memperkaya referensi dalam tata rias sekaligus mendukung pelestarian budaya daerah. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi teknik rias fantasi yang lebih beragam, seperti penggunaan *mixed media* atau mengeksplorasi budaya Indonesia. Penelitian selanjutnya juga dapat melibatkan jumlah validator yang lebih banyak agar penilaian terhadap karya menjadi lebih komprehensif. Dalam proses pembuatan karya, terdapat sedikit hambatan yaitu keterbatasan waktu pengerjaan karya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis memanjatkan puji dan syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penelitian dan penulisan artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Terima kasih yang sebesar-besarnya disampaikan kepada kedua orang tua atas doa, dukungan, dan motivasi. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada dosen pembimbing atas bimbingan, arahan, dan masukan selama proses penelitian dan penulisan. Terima kasih kepada para validator ahli atas penilaian dan saran yang diberikan. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada keluarga, sahabat, serta semua pihak yang telah membantu dan mendukung hingga penelitian ini dapat terselesaikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Asri, D., & Hayatunnufus, H. (2021). Perbandingan Hasil Pengaplikasian Kosmetik *Body Painting* dengan *Eye Shadow Powder* pada Rias Wajah Karakter Orang Tua. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8244-8255. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2189>
- Athaya, J., Tresna, P., & Ruhidawati, C. (2024). Adaptasi Burung Kasuari sebagai Sumber Ide Pembelajaran *Make Up* Fantasi *Mixed Media*. *NUSRA : Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 815-822.



<https://doi.org/10.55681/nusra.v5i2.2754>

- Daniati, S., Nurulisma, S., & Irene, F. (2025). Adaptasi Batang Pohon sebagai Sumber Ide Rias Fantasi Berbasis *Mixed Media*. *Garina*, 17(1), 99-113. <https://doi.org/10.69697/garina.v17i1.276>
- Harsari, R. N., Wahidiyat, M. P., Permanasari, D. E., Negoro, A. T., Sutarwiyasa, I. K., Mustikadara, I. S., Basiroen, V. J., Putri, R. A., Suminto, M. A., Setiyoko, N., Renzina, Y. D., Afandi, H. R., Setiasih, N. W., Setiawan, I. K., Dewanto, T. H., & Judijanto, L. (2024). *Dasar-dasar Desain Grafis: Teori dan Panduan Dasar bagi Pemula*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Harwiyati, E., Rohmawati, H. C., & Kuswati, T. (2025). *Pengetahuan Seni Body Painting untuk Rias Fantasi dan Karakter*. Sleman: Deepublish.
- Humaida, S., & Prihatin, T. (2023). Adaptasi Burung Enggang Cula Pulau Kalimantan pada Tata Rias Wajah Fantasi. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 05(02), 170-183. <https://doi.org/10.30998/vh.v5i2.4121>
- Latief, R. (2020). *Panduan Produksi Acara Televisi Nondrama*. Jakarta Timur: Prenadamedia Group.
- Lusiana, M. (2025). *Rias Wajah*. Padang: UNP Press.
- Maida, A. N., Burhanuddin, I., & Nirwana, A. P. (2025). *Tata Rias Fantasi*. Sukoharjo: Tahta Media.
- Minawati, R., & Alamo, E. (2022). "Sigale-Gale Samosir: From the Sacred to the Secular | Sigale-Gale Samosir: Dari yang Sakral menjadi Sekular". *SPAF Journal*, 6(1), 1-10. <https://doi.org/10.26721/spafajournal.3ny4z90ke2>
- Octaviany, E. (2020). Adaptasi Burung Merak Biru pada Tata Rias Wajah Fantasi untuk Karnaval. *Jurnal Tata Rias*, 10(2), 1-10. <https://doi.org/10.21009/10.2.1.2009>
- Okpatrioka, O. (2023). *Research and Development (R&D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan*. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Peterson, D. W., Kanani, P., & Marathe, V. J. (2019). Private Federated Learning with Domain Adaptation. *ArXiv Preprint*, 1-6. <https://doi.org/10.48550/arXiv.1912.06733>
- Putri, K. M. P., Mudra, I. W., & Wirawan, I. G. N. (2021). Penerapan *Make Up Spesial* Efek dalam Film "Gering". *Jurnal Calaccitra*, 01(02), 51-57. <https://doi.org/10.59997/cc.v1i2.758>
- Ritonga, M. G. S. G. R., Lubis, B. N. A., Simamora, W. R., & Situmorang, R. (2021). The Revitalization of Patung Sigale-Gale Batak Toba Folklore into Teaching Material in English Subject for Junior High School. *English Teaching and Linguistics Journal*, 2(1), 89-97. <https://doi.org/10.30596/etlij.v2i1.5776>
- Sianipar, M. (2019). Pelestarian Tari Patung Si Gale-Gale sebagai Daya Tarik Wisata Budaya di Pulau Samosir Sumatera Utara. *Skripsi*. Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarukmo Yogyakarta.
- Sirait, D., Telaumbanua, A. T., Anggraini, D., Andini, N., Rapido, T., & Lilitansliova, L. (2024). Patung SiGale-Gale Simbol Penghantar Kematian dan Kekuatan Spiritual dari Tanah Batak. *Jurnal Pendidikan Inklusif*, 8(6),



192-198.

- Sitorus, T. (2021). Penyampaian Makna Koleksi Patung SiGale-Gale; Dulu dan Kekinian. *Prajnaparamita*, 10(2), 39-51. <https://doi.org/10.54519/prj.v10i2.48>
- Situmorang, T. S., & Perkasa, A. (2016). *Misteri Patung Sigale-Gale*. Jakarta: Direktorat Kepercayaan terhadap Tuhan YME dan Tradisi, Direktorat Jenderal Kebudayaan Republik Indonesia.
- Sumiati, S., Hermina, D., & Salabi, A. (2024). Rancangan Penelitian dan Pengembangan (R&D) Pendidikan Agama Islam. *Fikruna*, 6(1), 1-21. <https://doi.org/10.56489/fik.v6i1.134>
- Syakila, D. N., Yandi, A., & Girsang, N. M. (2024). Penerapan Estetika Ekspresionis Warna Fantasi melalui Tata Rias dan Busana untuk Membangun Emosional pada Film Abacadabra. *Ezra Science Bulletin*, 2(2), 832-843. <https://doi.org/10.58526/ezrasciencebulletin.v2i2.201>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA Undiksha*, 11(1), 12-26. <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>
- Wardana, I., & Ribawati, E. (2023). Menganalisis Sejarah, Mitos dan Nilai-nilai dari Patung Si Gale-Gale dalam Kearifan Lokal Budaya di Sumatera Utara. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 9(8), 101-110. <https://doi.org/10.9963/hfrewv69>
- Yani, K. D. G., Sudirtha, I. G., & Widiartini, N. K. (2023). Pengembangan Modul Tata Rias Fantasi di SMK Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Bosaparis: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 14(1), 39-50. <https://doi.org/10.23887/jppkk.v14i1.59011>
- Yunitari, M., Sudirtha, I. G., & Angendari, M. D. (2019). Pengembangan Tata Rias Fantasi dengan Sumber Ide Mitologi China. *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 9(3), 178-188. <https://doi.org/10.23887/jppkk.v9i3.22144>