



IMPLEMENTASI RIAS FANTASI DENGAN TEKNIK *BODY PAINTING* PADA PATUNG BERBAHAN *CLAY* BERSUMBER IDE BADAK JAWA

Ashila Tiara Hanum^{1*} & Trisnani Widowati²

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

*Email: ashilatiarah@gmail.com

Submit: 04-04-2026; Revised: 11-04-2026; Accepted: 14-04-2026; Published: 30-04-2026

ABSTRAK: Badak jawa (*Rhinoceros sondaicus*) merupakan satwa endemik Indonesia yang berstatus sangat terancam punah dan memiliki karakter visual khas, seperti tubuh kokoh, kulit tebal berlipat, dan warna abu-abu gelap. Karakter visual tersebut berpotensi menjadi sumber inspirasi dalam penciptaan rias fantasi melalui teknik *body painting*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan rias fantasi pada patung berbahan *clay* yang terinspirasi dari badak jawa, serta menilai validitas instrumen dan kelayakan karya yang dihasilkan. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui lembar validasi instrumen oleh ahli dan lembar penilaian kelayakan karya, kemudian dianalisis menggunakan *Aiken's V* dan deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen penilaian memiliki nilai *Aiken's V* sebesar 0,81 dengan kategori sangat valid, sedangkan karya yang dikembangkan memperoleh rata-rata kelayakan sebesar 90,97% dengan kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan teknik *body painting* pada patung *clay* mampu menghasilkan karya rias fantasi yang memenuhi aspek estetika, visual, kreativitas, serta kesesuaian dengan karakter objek inspirasi. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa visual fauna endemik Indonesia dapat dimanfaatkan sebagai sumber ide kreatif dalam pengembangan karya dan pembelajaran tata kecantikan.

Kata Kunci: Badak Jawa, *Body Painting*, Estetika Visual, Patung, Rias Fantasi.

ABSTRACT: The Javan rhinoceros (*Rhinoceros sondaicus*) is an endemic Indonesian animal that is critically endangered and has distinctive visual characteristics, such as a sturdy body, thick, folded skin, and dark gray color. These visual characteristics have the potential to be a source of inspiration in creating fantasy makeup through body painting techniques. This study aims to develop fantasy makeup on clay sculptures inspired by the Javan rhinoceros, as well as to assess the validity of the instrument and the feasibility of the resulting work. This study uses a research and development method with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through instrument validation sheets by experts and work feasibility assessment sheets, then analyzed using *Aiken's V* and descriptive percentages. The results showed that the assessment instrument had an *Aiken's V* value of 0.81 with a very valid category, while the developed work obtained an average feasibility of 90.97% with a very feasible category. These results indicate that the application of body painting techniques to clay sculptures is able to produce fantasy makeup works that meet the aesthetic, visual, creativity aspects, and suitability with the character of the object of inspiration. The implications of this research indicate that visuals of Indonesia's endemic fauna can be utilized as a source of creative ideas in developing works and teaching beauty art.

Keywords: Javan Rhinoceros, *Body Painting*, Visual Aesthetics, Sculpture, Fantasy Makeup.

How to Cite: Hanum, A. T., & Widowati, T. (2026). Implementasi Rias Fantasi dengan teknik *Body Painting* pada Patung Berbahan *Clay* Bersumber Ide Badak Jawa. *Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan*, 6(2), 1365-1373. <https://doi.org/10.36312/panthera.v6i2.1256>



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/).

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



PENDAHULUAN

Badak Jawa (*Rhinoceros sondaicus*) merupakan satwa endemik Indonesia yang berstatus sangat terancam punah dan dilindungi oleh negara. Populasinya saat ini hanya tersisa di kawasan Taman Nasional Ujung Kulon, sehingga spesies ini tidak hanya memiliki nilai ekologis, tetapi juga nilai simbolik sebagai representasi kekayaan keanekaragaman hayati Indonesia (Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan, 2017; Sakbania, 2024). Selain nilai konservasinya, badak jawa memiliki karakter visual yang khas, seperti tubuh yang kokoh, kulit tebal berlipat, warna abu-abu gelap hingga kehitaman, serta cula yang relatif pendek. Karakter visual tersebut membentuk identitas yang kuat dan memiliki potensi estetis untuk dikembangkan sebagai sumber ide artistik dalam penciptaan karya rias fantasi (Winarno & Harianto, 2018).

Dalam bidang tata kecantikan, rias fantasi merupakan bentuk tata rias kreatif yang tidak terikat pada kaidah rias konvensional, melainkan menekankan imajinasi, ekspresi artistik, dan kebebasan visual. Rias fantasi digunakan untuk menampilkan karakter, tema, atau konsep tertentu secara simbolik dan representatif melalui pengolahan bentuk warna, dan tekstur (Maida *et al.*, 2025). Dengan demikian, karakter visual badak jawa, seperti kesan tubuh yang masif, tekstur kulit berlipat, dan nuansa warna alamiah, dapat ditransformasikan ke dalam rias fantasi melalui teknik *body painting* sebagai bentuk interpretasi visual yang estetis dan artistik.

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah patung berbahan *clay*. *Clay* dipilih karena bersifat plastis, mudah dibentuk, dan memungkinkan eksplorasi bentuk tiga dimensi secara lebih terkontrol. Karakteristik tersebut mendukung proses visualisasi detail, bentuk, tekstur, dan komposisi visual yang dibutuhkan dalam pengembangan karya (Hulu *et al.*, 2025). Penggunaan patung *clay* juga memberikan alternatif media yang lebih stabil untuk penerapan *body painting* dibandingkan media tubuh manusia, terutama dalam proses perancangan dan evaluasi karya.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi inspirasi biologis badak jawa, teknik *body painting*, konsep rias fantasi, dan patung *clay* sebagai media tiga dimensi non-manusia. Pendekatan ini berbeda dari praktik rias fantasi yang umumnya diterapkan pada wajah atau tubuh manusia, sehingga memperluas kemungkinan media ekspresi dalam bidang tata kecantikan dan seni rupa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis implementasi rias fantasi dengan teknik *body painting* pada patung berbahan *clay* yang terinspirasi dari badak jawa, serta mengkaji kelayakan karya berdasarkan instrumen kualitas estetika produk gelar karya kecantikan.

METODE

Metode Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Metode R&D digunakan karena penelitian ini berfokus pada pengembangan karya rias fantasi dengan teknik *body painting* pada patung berbahan *clay* yang terinspirasi dari badak jawa, sekaligus menguji



kelayakan karya yang dihasilkan (Judijanto *et al.*, 2024; Sari *et al.*, 2025). Model ADDIE dipilih karena memberikan langkah pengembangan yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk (Hidayat & Nizar, 2021; Latip, 2022).

Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini meliputi *clay tools*, *clay*, skala jahit, tang potong, tang jepit, kawat, *aluminium foil*, selotip kertas, amplas, cat akrilik, dan *varnish*. *Clay* digunakan sebagai material utama pembentuk patung karena bersifat plastis dan mudah dibentuk, sedangkan kawat digunakan sebagai kerangka internal untuk menjaga stabilitas bentuk. *Aluminium foil* digunakan untuk membangun volume awal, amplas untuk menghaluskan permukaan, cat akrilik untuk penerapan teknik *body painting*, dan *varnish* sebagai lapisan pelindung akhir (Hulu *et al.*, 2025).

Prosedur Pengembangan

Pada tahap *analysis*, peneliti mengidentifikasi karakter visual badak jawa yang dijadikan sumber ide, meliputi tubuh yang kokoh, tekstur kulit tebal berlipat, dan dominasi warna abu-abu gelap. Tahap ini juga mencakup analisis kebutuhan alat, bahan, media, dan teknik pewarnaan yang sesuai untuk penerapan *body painting* pada patung berbahan *clay* (Latip, 2022). Selanjutnya, pada tahap *design* peneliti menyusun konsep visual karya, membuat sketsa figur sebagai acuan proporsi dan anatomi, menentukan komposisi dan warna dominan abu-abu, serta merencanakan teknik aplikasi *body painting* pada media patung *clay*. Pada tahap ini juga disusun instrumen penilaian kualitas estetika produk gelar karya kecantikan yang mencakup aspek estetika visual, unsur dan prinsip seni rupa, tubuh sebagai media ekspresi, kreativitas produk kecantikan, serta makna dan representasi visual (Branch, 2009; Gusniawati *et al.*, 2025).

Pada tahap *development*, rancangan diwujudkan menjadi karya tiga dimensi melalui beberapa langkah, yaitu pembuatan armatur dari kawat, pelapisan armatur menggunakan *aluminium foil* dan selotip kertas, pembentukan massa dasar dengan *clay*, penyempurnaan anatomi, penghalusan permukaan dengan amplas, pewarnaan dasar menggunakan cat akrilik abu-abu, penambahan detail dan motif, dan tahap akhir berupa pelapisan *varnish*. Kawat sepanjang 10 cm digunakan untuk struktur anatomi badan (*torso*), sedangkan kawat sepanjang 33 cm digunakan untuk membentuk tangan dan kaki. Setelah armatur terbentuk, struktur dilapisi *aluminium foil* dan selotip untuk menambah massa tanpa menambah beban berlebih, kemudian dilapisi *clay* untuk membentuk volume anatomi utama. Setelah kering, permukaan diampas hingga halus, diberi warna dasar abu-abu, ditambahkan detail visual, lalu di-*finishing* menggunakan *varnish* (Harahap & Nugroho, 2022; Hydayat & Ariani, 2022).

Pada tahap *implementation*, karya yang telah selesai diajukan kepada tiga dosen seni rupa sebagai penilaian ahli untuk dinilai menggunakan instrumen kualitas estetika produk gelar karya kecantikan yang telah dinyatakan valid. Penilaian dilakukan untuk mengetahui kesesuaian hasil karya dengan konsep yang dirancang serta kualitas estetika visual yang dihasilkan (Almelhi, 2021). Selanjutnya, pada tahap *evaluation*, hasil penilaian karya dianalisis untuk mengetahui tingkat kelayakan karya, serta mengidentifikasi aspek-aspek yang



perlu diperbaiki. Evaluasi dilakukan untuk menilai kesesuaian karya dengan tujuan pengembangan yang telah ditetapkan (Kusnandar *et al.*, 2020).

Validator dan Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar penilaian kualitas estetika produk gelar karya kecantikan yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas isi oleh enam validator ahli menggunakan *Aiken's V* memperoleh nilai 0,81, sedangkan uji reliabilitas dengan ICC menunjukkan nilai *average measure* sebesar 0,705, sehingga instrumen dinyatakan valid dan reliabel. Instrumen tersebut kemudian digunakan oleh tiga validator ahli seni rupa untuk menilai kelayakan karya. Data hasil penilaian karya selanjutnya dianalisis menggunakan metode deskriptif persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan karya berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Persentase kelayakan dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan;

f = skor yang diperoleh; dan

N = skor maksimal.

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori kelayakan, yaitu 81-100% = sangat layak; 61-80% = layak; 41-60% = cukup layak; 21-40% = kurang layak; dan 0-20% = tidak layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis

Pada tahap analisis, badak jawa ditetapkan sebagai sumber ide karya, karena memiliki karakter visual yang khas, yaitu tubuh kokoh, tekstur kulit tebal berlipat, dan dominasi warna abu-abu gelap. Karakter tersebut dinilai memiliki potensi estetis untuk diterjemahkan ke dalam karya rias fantasi. Hasil analisis juga menunjukkan bahwa media *clay* dan cat akrilik merupakan pilihan yang sesuai untuk mendukung penerapan teknik *body painting* pada media tiga dimensi non-manusia. Pemilihan media tersebut menjadi dasar dalam menentukan arah pengembangan karya, baik dari segi bentuk, tekstur, maupun pewarnaan.

Tahap Desain

Pada tahap desain, disusun konsep visual karya rias fantasi yang bersumber dari karakter badak jawa. Perancangan dilakukan melalui pembuatan sketsa figur sebagai acuan proporsi dan anatomi, penentuan komposisi warna dominan abu-abu, serta perencanaan teknik aplikasi *body painting* pada patung *clay*. Sketsa yang dihasilkan berfungsi sebagai pedoman visual dalam proses pembentukan karya, terutama untuk menjaga keseimbangan proporsi tubuh, arah pengolahan tekstur, dan penempatan detail motif. Tahap desain tidak hanya menghasilkan rancangan awal, tetapi juga menentukan karakter visual akhir karya. Eksplorasi bentuk dan stilisasi dilakukan untuk memperkuat kesan artistik tanpa menghilangkan ciri khas Badak Jawa (*Rhinoceros sondaicus*). Proses ini juga mempertimbangkan keselarasan antara elemen visual dan pesan yang ingin disampaikan melalui karya.



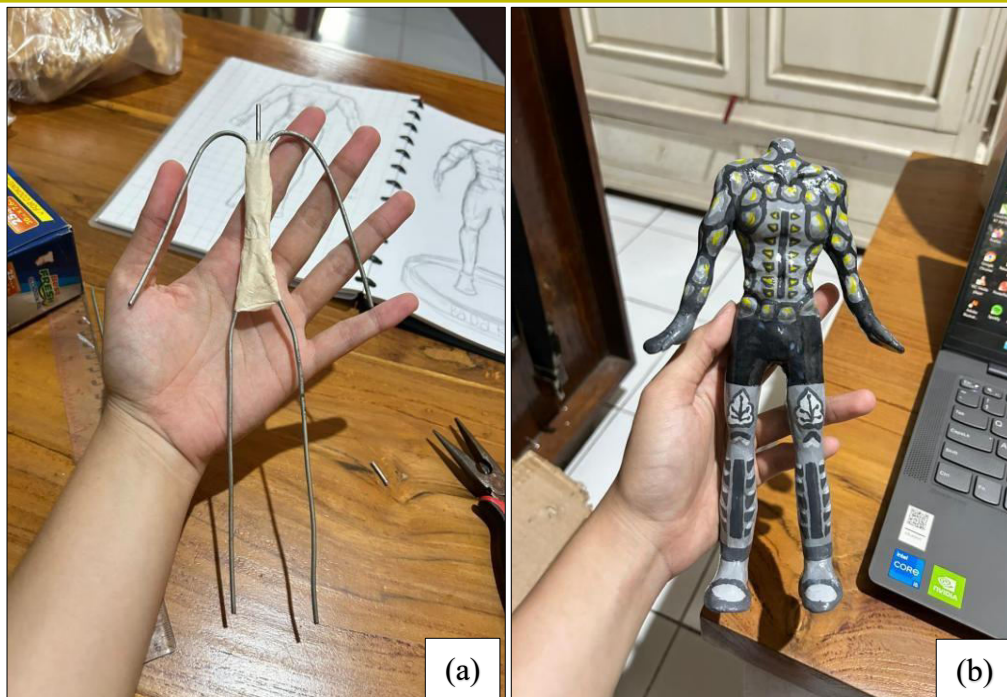
Gambar 1. Sketsa Rancangan Figur sebagai Acuan Proporsi, Anatomi, dan Pengolahan Visual.

Sketsa pada Gambar 1 menjadi dasar dalam pengembangan bentuk tubuh patung, penempatan motif, dan pengolahan tekstur visual yang terinspirasi dari karakter badak jawa.

Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, rancangan direalisasikan menjadi karya tiga dimensi melalui proses pembentukan struktur patung, pelapisan clay, penyempurnaan anatomi, penghalusan permukaan. Pewarnaan dasar, penambahan motif, hingga tahap *finishing*. Tahap ini menunjukkan bahwa konsep visual telah disusun pada tahap desain dapat diwujudkan secara konkret melalui bentuk, tekstur, dan warna. Keberhasilan utama pada tahap ini terletak pada kemampuan media *clay* untuk menampilkan volume tubuh dan lipatan kulit yang mendukung karakter visual badak. Selain itu, penggunaan cat akrilik pada media *clay* memberikan daya lekat dan ketahanan warna yang baik, sehingga hasil visual tampak lebih kuat dan stabil.

Namun, dalam proses pengembangan masih ditemukan tantangan pada penguatan ekspresi bentuk tubuh sebagai media representasi karakter. Hal ini tampak pada beberapa bagian anatomi yang belum sepenuhnya menampilkan ekspresi visual yang kuat, sehingga menjadi aspek yang perlu diperhatikan pada tahap evaluasi. Aspek teknis dalam proses pengerjaan juga memberikan pengaruh signifikan terhadap kualitas akhir karya. Pengendalian kelembapan *clay*, ketepatan waktu pengeringan, serta teknik pelapisan menjadi faktor penting agar tidak terjadi retak atau deformasi pada struktur patung. Eksplorasi alat bantu seperti spatula, *loop tool*, dan kuas tekstur turut membantu dalam memperkaya detail permukaan, terutama pada bagian lipatan kulit dan tekstur khas badak.



Gambar 2. Tahap Pengembangan Karya Rias Fantasi pada Patung dan Pelapisan Clay: a) Pembentukan Struktur Patung dan Pelapisan Clay; dan b) Hasil Pengembangan Karya setelah Pewarnaan Dasar, Penambahan Motif, dan *Finishing*.

Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi, karya yang telah dikembangkan diajukan kepada tiga validator ahli seni rupa untuk dinilai menggunakan instrumen kualitas estetika produk gelar karya kecantikan yang telah dinyatakan valid dan reliabel. Penilaian dilakukan untuk mengetahui kesesuaian karya dengan konsep yang dirancang, serta untuk menilai kualitas estetika visual, kreativitas, dan kekuatan representasi visual karya.

Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, kelayakan karya dianalisis berdasarkan hasil penilaian tiga validator ahli seni rupa menggunakan instrumen kualitas estetika produk gelar karya kecantikan yang telah dinyatakan valid dan reliabel. Hasil penilaian disajikan pada Tabel 1. Rata-rata persentase kelayakan karya mencapai 90,97% dengan kategori sangat layak, menunjukkan bahwa karya rias fantasi pada patung berbahan *clay* telah memenuhi aspek estetika, kreativitas, dan representasi visual sumber ide. Temuan ini juga mengindikasikan bahwa media patung *clay* efektif digunakan sebagai sarana eksplorasi artistik dalam pengembangan karya.

Tabel 1. Hasil Penilaian Kelayakan Karya Berdasarkan Deskriptif Persentase.

No.	Indikator	Persentase	Kategori
1	Estetika visual karya	85.42%	Sangat layak
2	Unsur dan prinsip seni rupa	97.23%	Sangat layak
3	Tubuh sebagai media ekspresi	72.22%	Layak
4	Kreativitas produk kecantikan	100%	Sangat layak
5	Makna & representasi visual	100%	Sangat layak
	Rata-rata	90.97%	Sangat layak



Berdasarkan Tabel 1, indikator kreativitas produk kecantikan dan makna dan representasi visual memperoleh persentase tertinggi, yaitu 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa karya dinilai memiliki kebaruan yang kuat, karena menerapkan teknik *body painting* pada media tiga dimensi non-manusia, serta mampu merepresentasikan karakter visual badak jawa secara jelas melalui pengolahan bentuk, warna, tekstur, dan simbol. Nilai tinggi pada indikator unsur dan prinsip seni rupa sebesar 97,23% juga menunjukkan bahwa karya telah memenuhi aspek kesatuan, keseimbangan, dan kesebandingan secara visual. Dalam kajian seni rupa, prinsip-prinsip tersebut merupakan dasar penataan unsur visual untuk menghasilkan komposisi yang padu dan estetis (Fiyanto, 2019).

Indikator estetika visual karya memperoleh 85,42% dengan kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa karya sudah memiliki daya tarik visual yang kuat, terutama melalui dominasi abu-abu, pengolahan tekstur kulit, dan kesan bentuk tubuh yang kokoh. Estetika visual berperan penting dalam membentuk makna, suasana, dan pengalaman emosional terhadap karya visual (Hartono & Adiprabowo, 2025). Oleh karena itu, nilai ini menunjukkan bahwa karya telah berhasil membangun pengalaman visual yang menarik, meskipun masih memiliki ruang untuk penyempurnaan pada beberapa detail.

Sementara itu, indikator tubuh sebagai media ekspresi memperoleh nilai paling rendah, yaitu 72,22% dengan kategori layak. Nilai ini menunjukkan bahwa tubuh patung telah berfungsi sebagai media ekspresi visual, tetapi kekuatan ekspresifnya belum seoptimal indikator lainnya. Dalam kajian seni pertunjukan, tubuh dipahami bukan hanya sebagai bentuk fisik, melainkan juga medium ekspresi yang membawa makna dan simbol tertentu (Ilham, 2019). Dalam konteks penelitian ini, rendahnya skor pada indikator tersebut disebabkan oleh bentuk tubuh, gestur, atau proporsi patung yang belum sepenuhnya menampilkan ekspresi visual yang kuat.

Implikasinya, pada pengembangan berikutnya perlu dilakukan penguatan pada aspek anatomi, gestur, dan karakter bentuk agar tubuh patung tidak hanya menjadi media aplikasi *body painting*, tetapi juga mampu menyampaikan pesan artistik secara lebih ekspresif. Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa implementasi rias fantasi dengan teknik *body painting* pada patung berbahan *clay* yang terinspirasi dari badak jawa mampu menghasilkan karya yang sangat layak. Temuan ini menegaskan bahwa karakter visual fauna endemik Indonesia dapat diolah menjadi karya rias fantasi yang inovatif, estetis, dan representatif.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi rias fantasi dengan teknik *body painting* pada patung berbahan *clay* yang terinspirasi dari badak jawa mampu menghasilkan karya yang sangat layak secara estetis. Hasil penilaian validator menunjukkan rata-rata kelayakan sebesar 90,97% dengan kategori sangat layak. Temuan tersebut menegaskan bahwa pengolahan bentuk, warna, tekstur, dan simbol visual badak jawa dapat diwujudkan secara efektif dalam karya tiga dimensi, sehingga patung *clay* berpotensi menjadi media alternatif untuk pengembangan rias fantasi di bidang tata kecantikan.



SARAN

Pada pengembangan berikutnya, karya sebaiknya disempurnakan pada aspek bentuk dan proporsi patung, terutama pada bagian kepala dan unsur ekspresif agar karakter visual yang ditampilkan menjadi lebih kuat. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mencoba penerapan teknik *body painting* pada media tiga dimensi lain dengan sumber inspirasi yang lebih beragam, sehingga menghasilkan inovasi karya yang lebih luas dan memperkaya pengembangan rias fantasi dalam bidang tata kecantikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua tercinta, Mama dan Papa atas doa dan dukungannya yang tiada henti. Terima kasih juga kepada dosen pembimbing, Ibu Trisnani atas bimbingan dan arahan yang diberikan. Selain itu, apresiasi disampaikan kepada Vivi, Yumna, Laila, Vindy, dan Pio, serta Dinar atas dukungan serta semangat selama penyusunan artikel ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Almelhi, A. M. (2021). Effectiveness of the ADDIE Model within an E-Learning Environment in Developing Creative Writing in EFL Students. *English Language Teaching*, 14(2), 20–36. <https://doi.org/10.5539/elt.v14n2p20>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer.
- Fiyanto, A. (2019). Pemanfaatan Seni Kolase sebagai Produk Kreatif untuk Pengembangan Karya Proyek Studi Mahasiswa Jurusan Seni Rupa FBS UNNES. *Brikolase : Jurnal Kajian Teori, Praktik Dan Wacana Seni Budaya Rupa*, 10(2), 158–172. <https://doi.org/10.33153/bri.v10i2.2329>
- Gusniawati, A., Yohanie, D. D., & Darsono. (2025). Inovasi Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Materi Statistika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(3), 689–700. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i3.5668>
- Harahap, L. K., & Nugroho, D. E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Terintegrasi *Augmented Reality* dan *Unity of Sciences* Materi Stoikiometri. *Journal of the Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 14(1), 21–27. <https://doi.org/10.22437/jisic.v14i1.15962>
- Hartono, D. E., & Adiprabowo, V. D. (2025). Analisis Visual dalam Film “Sang Prawira”: Estetika Visual. *Invensi : Jurnal Penciptaan dan Pengkajian Seni*, 10(1), 87-98. <https://doi.org/10.24821/invensi.v10i1.11585>
- Hydayat, A., & Ariani, Y. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis *Flip PDF Professional* Materi Jaring-jaring Bangun Ruang Sederhana di Kelas V SDN 24 Parupuk Tabing. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 15683–15688. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4868>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *JIPAI (Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam)*, 1(1), 28–37. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hulu, K. R. Y., Suartini, L., & Ardana, I. G. N. S. (2025). Pembelajaran Seni



- Rupa 3 Dimensi Menggunakan Media *Clay* pada Siswa Kelas V Semester II di SD Negeri 1 Kampung Baru Singaraja tahun ajaran 2024/2025. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 15(2), 159–168. <https://doi.org/10.23887/jjpsp.v15i2.101870>
- Ilham, K. (2019). “*Tanangan*”: Gerak Tubuh sebagai Ekspresi Pengendalian Diri. *Invensi : Jurnal Penciptaan dan Pengkajian Seni*, 4(1), 1-14. <https://doi.org/10.24821/invensi.v4i1.2660>
- Judijanto, L., Muhammadiyah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., Laksono, R. D., & Yunus, M. (2024). *Metodologi Research and Development (Teori dan Penerapan Metodologi RnD)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan. (2017). Retrived April 15, 2026, from Jakarta Forum Interactwebsite: <https://www.jakartaforum.web.id/2017/09/jaga-kelestarian-badak-jawa-klhk-bentuk.html>
- Kusnandar, Komariah, A., Soemarto, & Sa’ud, U. S. S. (2020). Competence-Based Education and Training Model for Management Team of School Operational Assistance. *Universal Journal of Educational Research*, 8(4), 1315–1321. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080422>
- Latip, A. (2022). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains. *Diksains : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 2(2), 102–108. <https://doi.org/10.33369/diksains.2.2.102-108>
- Maida, A., Burhanuddin, I., & Nirwana, A. P. (2025). *Tata Rias Fantasi*. Sukoharjo: Tahta Media Group.
- Sakbania, R. T. (2024). Konservasi Badak Jawa (*Rhinoceros sondaicus*) di Taman Nasional Ujung Kulon. *Thesis*. Universitas Siliwangi.
- Sari, A. R., Husnawati, H. A., Suryono, J., & Mulyapradana, A. (2025). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Yogyakarta: Yayasan Putra Adi Dharma.
- Winarno, D., & Harianto, S. (2018). *Perilaku Satwa Liar (Ethology)*. Bandar Lampung: CV. Anugrah Utama Raharja.