Copyright © 2026 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol. 15 No. 2 Mei 2026

Penerapan E-book Rias Fantasi Untuk Spesial Effect Makeup dengan Prostetik Bubur Kertas

Vinda Pramesti Suhargo[1], Anik Maghfiroh[2,] Ade Novi Nurul Ihsani[3], Indah Indi Afifah[4]
[1,2,3,4]Universitas Negeri Semarang, Indonesia

[1]vndps03@students.unnes.ac.id
DOI: https://doi.org/10.58230/27454312.4116

Abstrak

Dalam era digital dalam dunia pendidikan vokasi telah mendorong Perkembangan di berbagai bidang keilmuan, khususnya pendidikan tata kecantikan. Secara umum, pendidikan tata kecantikan seringkali bergantung pada metode buku cetak dan demontrasi langsung, dimana siswa seringkali mengalami kesulitan untuk memvisualisasikan dan aksesibilitas materi dan proses kerja bagi mahasiswa. Oleh karena itu, kini diperdebatkan untuk beradaptasi dengan lanskap pendidikan yang baru, dan kini diperlukan pengembanagan media pembelajaran yang mampu menjembatani detail prosedur teknis dengan pendekatan visualisasi langkah demi langkah. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk penerapan media pembelajaran berbasis E-book rias fantasi pada special effect makeup prostetik latek dengan bubur kertas. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis E-book rias fantasi special effect makeup prostetik lateks dengan bubur kertas memperoleh tingkat validitas dan kelayakan yang sangat valid/ hasil validitas ahli materi menunjukkan rata-rata presentase sebesar 94% dengan kategori sangat valid. Hasil uji ahli media menunjukan rata-rata presentase sebesar 85% dengan kategori sangat valid. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa tidak ada satu pun dari responden yang berada pada kategori “Sangat Tidak Setuju” atau “Tidak Setuju”. Sebaliknya. 60% (18 mahasiswa) berada dalam kategori “Setuju”, dan 40% (12 mahasiswa) berada dalam kategori “Sangat Setuju”. Dengan demikian, penelitian ini bermanfaat bagi pengguna. Namun, temuan ini bersifat awal dan memerlukan penelitian lanjutan seperti uji pretest-posttest untuk mengukur kefektivitas E-Book lebih dalam, materi yang mencakup berbagai jenis efek makeup, navigasi linier dalam PDF E-book, dan belum ada fitur kuis untuk uman balik pada peserta didik. Oleh karena itu, secara keseluruhan, penelitian ini telah meningkatkan pengetahuan ilmiah dengan menunjukkan bahwa E-book dapat menjadi strategi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital dalam pendidikan vokasi, khususnya dibidang tata kecantikan rias fantasi SFX.

Kata kunci: Media Pembelajaran Digital; E-book; Rias Fantasi

Pendahuluan

Dalam era digital dalam dunia pendidikan vokasi telah mendorong inovasi di berbagai bidang keilmuan, khususnya perkembangan media pembelajaran di bidang pendidikan tata Kecantikan. Secara umum, pendidikan tata kecantikan seringkali bergantung pada metode buku cetak dan demontrasi langsung, di mana siswa sering mengalami kesulitan untuk memvisualisasikan dan aksesibilitas materi dan proses kerja bagi mahasiswa.

Pada masalah ini, mahasiswa kesulitan pengembangan keterampilan kreatif dan pemahaman terhadap pembelajaran mata kuliah rias fantasi pada SFX Makeup. Oleh karena itu, kini diperdebatkan untuk beradaptasi dengan lanskap pendidikan yang baru, dan kini diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu menjembatani detail prosedur teknis dengan pendekatan visualisasi langkah demi langkah. Penelitian pengembangan *E-book* layak dan efektif

sebagai sumber belajar yang dilengkapi panduan langkah-langkah proses kerja, simulasi virtual, link untuk mengakses video tutorial untuk memperjelas cara kerja, dan dapat meningkatkan kompetensis praktik peserta didik.

Masalah teoritis ini selaras dengan teori kontruktivisme (Mayer, 2024) dalam multimedia *learning*, yang menekankan integrasi elemen visual, naratif, dan interaktif untuk mengoptimalkan pengetahuan, sehingga menuntut pengembangan media berbasis teknologi yang adaptif terhadap kebutuhan di tengah perubahan industri. Studi terbaru menujukkan kemajuan positif dalam digitalisasi media pembelajaran dalam pendidikan tata kecantikan. Penelitian dari (Maghfiroh et al. 2025) tentang pembuatan e-modul tata rias berbasis *flipbook* di UNNES menunjukan bahwa penggunaan media dapat meningkatakan validitas materi hingga 90,66% dan signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Demikian penelitian dari (Chairunnisaa Sikumbang et al. 2025) di Universitas Negeri Jakarta juga mengonfirmasi tren ini, dimana pengembangan E-Modul tata rias editorial menggunakan aplikasi Canva menunjukkan peningkatan kelayakan dari 67% menjadi 86% setelah melalui proses validasi berulang, dengan uji kepraktikalitas mencapai 89,8% pada uji kelompok kecil. Dan demikian pula penelitian, Rafid Putra & Yusron Wikarya (2024) pemanfaatan bubur kertas sebagai media seni yang menunjukkan bahwa bubur kertas efektif meningkatkan kreativitas dan dijadikan sumber bahan praktis untuk meningkatkan kreativitas.

Meskipun berbagai penelitian telah membantu digitalisasi pembelajaran kecantikan yang sistematis dan berbasis teori yang kuat memberikan fondasi yang lebih kuat untuk mengembangan kompetensi. Namun, sebagian besar masih berfokus pada media dua atau tiga dimensi atau konvensional dan masih berfokus pada rias wajah sehari-hari dan rias pengantin, sementara materi tentang pembelajaran rias fantasi pada SFX membutuhkan pemahaman tentang material prostetik. Media pembelajaran saat ini masih bersifat prosedural dan belum mencakup subtansi eksplorasi material alternatif untuk materi *Spesial Effect Makeup*, dimana penelitian menginovasikan prostetik lateks dan bubur kertas belum diintegrasikan kedalam format *E-book*, menjadi materi *Spesial Effect Makeup* pembelajaran tingkat lanjut.

Dari penelitian sebelumnya mengungkapkan kemajuan digital telah maju, tetapi belum ada media pembelajaran yang secara khusus menagetkan rias fantasi pada Spesial Effect Makeup prostetik lateks dengan bubur kertas. Meskipun bubur kertas telah diekplorasi dalam seni kriya, dikarenakan belum banyak penelitian yang menguji parameter teknis prostetik. Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan pada penerapan E-book terstruktur yang memuat pembuatan prostetik bubur kertas dan pengaplikasian makeup-nya disertai validasi ahli materi dan media.

Berdasarkan dari penelitian sebelumnya, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk penerapan media pembelajaran berbasis *E-book* rias fantasi pada *special effect makeup* prostetik lateks dengan bubur kertas, melakukan validasi produk E-book oleh ahli materi dan ahli media, dan menguji keefektivitas penggunaan E-book terhadap peningkatan kompetensi peserta didik. Kebaruan dari penelitian ini berdasarkann analisis dari studi penelitian terdahulu yaitu, penerapan E-book intruksional khusus untuk SFX yang menggabungkan pembuatan prostetik berbahan bubur kertas. Dan mengadaptasi teknik prostetik bubur kertas menjadi standar pembuatan prostetik yang aman dalam praktik rias fantasi.

Metode

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE dipilih karena sistematis, berorientasi

Copyright © 2026 The Author(s)

pada proses pengembangan Produk Pembelajaran, serta memungkinkan evaluasi pada setiap tahap, Branch (2009). Model ADDIE dalam penelitian ini dioperasionalkan melalui tahapan analisis kebutuhan pengembangan media, perancangan produk E-book, pengembangan produk, mengimplementasi produk pada responden, dan evaluasi data penelitian. Penelitian pada pengembangan E-book telah dilakukan uji validitas materi dan media pada tiga validator ahli materi dan tiga validator ahli media.

Penelitian ini menargetkan pada mahasiswa aktif progam studi pendidikan tata kecantikan, Universitas Negeri Semarang Angkatan 2024, yang telah mengikuti dan menggunakan *E-book* rias fantasi pada *special effect makeup* prostetik lateks dengan bubur kertas. Teknik pengumpulan data ini menggunakan Angket atau kuesioner untuk uji kelayakan lewat google form, dengan skala likert 1-4 kategori yang meliputi "Sangat Setuju", "Setuju", Tidak Setuju", "Sangat Tidak Setuju" Pramono (2022). Berdasarkan data jumlah sampel akhir yang mengisi angket adalah sebanyak 30 mahasiswa dari 3 rombel angkatan 2024. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif yang meliputi pengumpulan data responden kemudian dihitung untuk menentukan presentase kelayakan *E-book*.

$$\mathrm{P}\,\frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :
P = Presentase Skor
f = Jumlah skor hasil pengumpulan data
n = Skor maksimal

Hasil

Hasil dari penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis *E-book* Rias Fantasi pada *Spesial Effect Makeup Prostetik* Lateks dengan Bubur Kertas. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Data yang dikumpulkan melalui angket responden, lembar validasi ahli materi, dan lembar validasi ahli media.

Tahap Analysis (Analisis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, dan kelayakan materi dan media. Hasil analisis menunjukkan bahwa: mahasiswa membutuhkan media pembelajaran yang sistematis yang dapat dipelajari secara mandiri dan dilengkapi gambar dan langkah kerja praktis; gaya belajar mahasiswa memiliki gaya belajar visual dan kinestik, sehingga media e-book dengan panduan langkah demi langkah sangat sesuai; materi rias fantasi SFX prostetik lateks dengan bubur kertas belum tersedia secara lengkap dalam satu media terintegrasi; hasil pembelajaran di mata kuliah rias fantasi dan SFX digunakan sebagai dasar untuk membangun tujuan pembelajaran.

Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap desain ini adalah kelanjutan dari tahap analis. Langkah langkah untuk penyusunan *E-book* Rias Fantasi *Spesial Effect Makeup* ini meliputi :

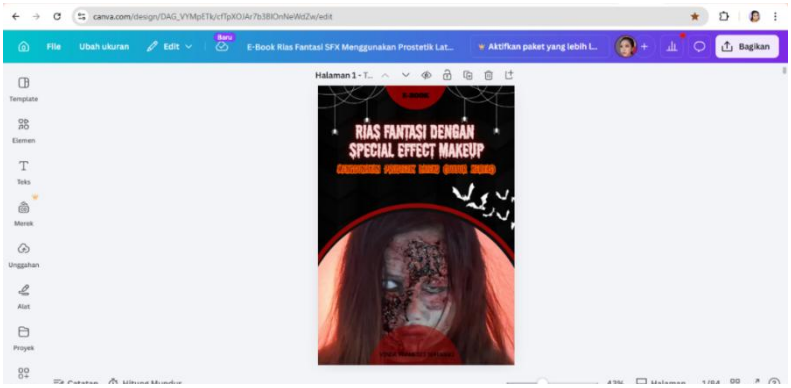
1. Pengumpulan materi terkait Rias Fantasi, SFX Makeup, Prostetik makeup, Etika, Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3), Perancangan Proses kerja, langkah-langkah pembuatan prostetik lateks dengan bubur kertas, dan pengaplikasian prostetik.
2. Penyusunan sesuai RPS yang meliputi, LKPD dan rubrik penilitian
3. Pengumbulan bahan pendukung seperti ilustrasi dan gambar
4. Merancang desain *E-book* menggunakan aplikasi Canva

5. Penyususnan instrumen validasi ahli dan angket dengan skala likert 1-4

Tahap Development (Pengembangan)

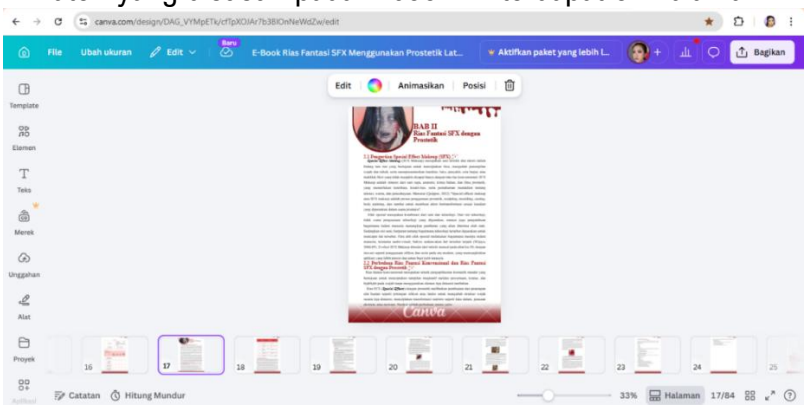
Pada tahap ini, produk awal *E-book* yang telah dirancang, selanjutnya diwujudkan menjadi media pembelajaran yang siap divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Proses pembuatan *E-book* dilakukan secara sistematis melalui langkah berikut:

1. Pembuatan desain cover E-book dan background pada halaman E-book menggunakan aplikasi Canva.



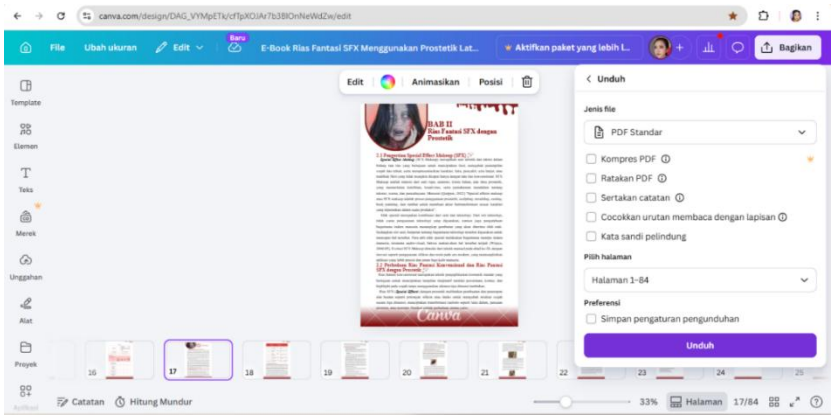
Gambar 1. Desain cover E-book rias fantasi

2. Tahap selanjutnya, menyusun materi yang sudah dirancang dari berbagai sumber buku dan jurnal. Materi yang disusun pada *E-book* ini terdapat 84 halaman.



Gambar 2. Penyusunan materi E-book di aplikasi canva

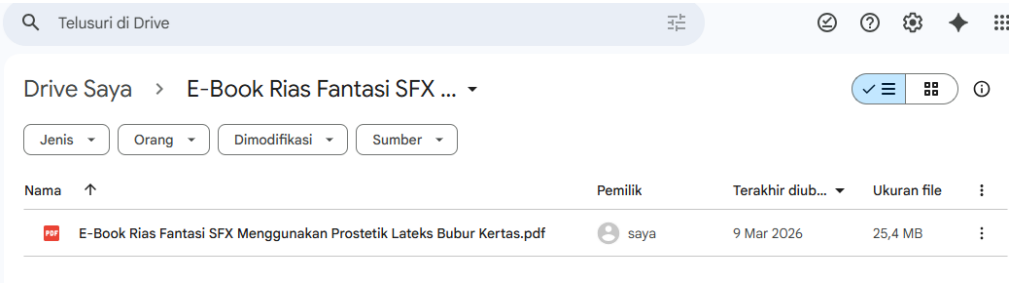
3. Materi yang telah disusun menggunakan aplikasi canva, kemudian di ekspor dalam bentuk PDF.



Gambar 3 Pengeksporan file dalam bentuk PDF

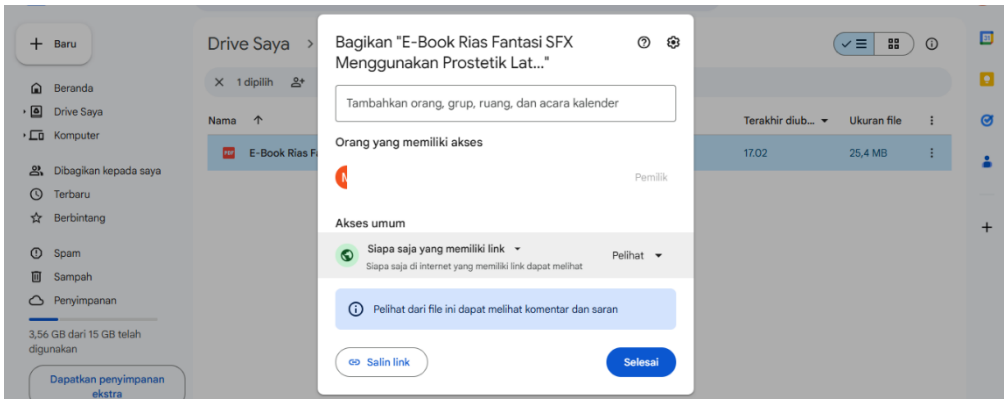
Copyright © 2026 The Author(s)

4. Selanjutnya *E-book* di ekspor ke drive untuk penyimpanan file. Dan dapat diakses semua device.



Gambar 4 Pengeksporan file ke dalam drive

5. Pada saat mengimplementasikan *E-book,* file bisa diakses melalui link drive yang telah di bagikan kepada pengguna atau pembaca.



Gambar 5 File bisa dibagikan berupa link drive

Hasil Data Validasi Ahli

Bersamaan dengan pembuatan *E-book*, peneliti menyusun intrumen uji validitas dari penilaian tiga orang validator ahli materi dan tiga orang validator ahli media, proses ini untuk mengukur secara valid penelitian tersebut. Berikut hasil penelitian uji validitas:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

Indikator	Skor Respons	Skor Ideal	Presentase %	Kategori
1	56	60	93,3	Sangat Valid
2	57	60	95	Sangat Valid
3	56	60	93,3	Sangat Valid
Rata-rata	56,3	60	94	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 1 hasil data validasi ahli materi, rata-rata presentase validasi ahli materi sebesar 94% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa materi dalam *E-book* layak digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Indikator	Skor Respons	Skor Ideal	Presentase %	Kategori
1	55	60	91,6	Sangat Valid
2	43	60	71,6	Valid
3	55	60	91,6	Sangat Valid
Rata-rata	51	60	85	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 2 hasil uji validasi ahli media, rata-rata presentase validasi ahli media sebesar 85% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media E-book layak digunakan dalam pembelajaran.

Revisi E-book

Tabel 3. Revisi dari validator ahli materi dan ahli media

Saran/Masukan	Perbaikan
Asesmen dan evaluasi pembelajaran per Bab	Asesmen dan evaluasi pembelajaran per bab sudah ditambahkan
Gambar pada per-bab dan langkah-langkah kerja di perbesar	Gambar pada per-bab dan langkah-langkah kerja sudah di perbesar
Menambahkan kutipan-kutipan dari sumber materi	Kutipan-kutipan dari sumber materi su ditambahkan
Materi tentang prostetik dijelaskan lebih spesifik	Materi tentang prostetik sudah ditambahkan dan dijelaskan secara spesifik
Kata-kata asing masih banyak yang belum masuk di glosarium	Kata-kata asing sudah ditambahkan di glosariu
Tulisan-tulisan pada materi padat dan menumpuk	Tulisan-tulisan pada materi sudah diperbaiki
Bahasa asing pada materi dicetak miring	Bahasa asing pada materi sudah diperbaiki
Desain pada halaman dibuat lebih menarik	Desain pada halaman sudah diperbaiki
Link video pada materi langkah-langkah, dibuat langsung bisa memutar sakali klik	Link video pada materi sudah diperbaiki

Berdasarkan pada hasil, saran atau masukan dari validator ahli, sudah melakukan perbaikan sesuai masukan atau saran dari validator ahli yang berupa: asesmen dan evaluasi pembelajaran tiap bab sudah ditambahkan, gambar pada per-bab dan langkah-langkah kerja sudah diperbesar, kutipan-kutiapan dari sumber materi sudah ditambahkan, materi tentang prostetik sudah ditambahkan dan dijelaskan secara spesifik, kata-kata asing sudah ditambahkan glosarium, tulisan-tulisan pada materi sudah diperbaiki, bahasa asing pada pada materisudah diperbaiki, desain pada halaman sudah diperbaiki, dan link video pada materi sudah diperbaiki.

Tahap Implementation (Implementasi)

Penelitian ini, implementasi dilakukan pada 30 mahasiswa, dari hasil data angket responden dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil data pada responden memiliki skor total

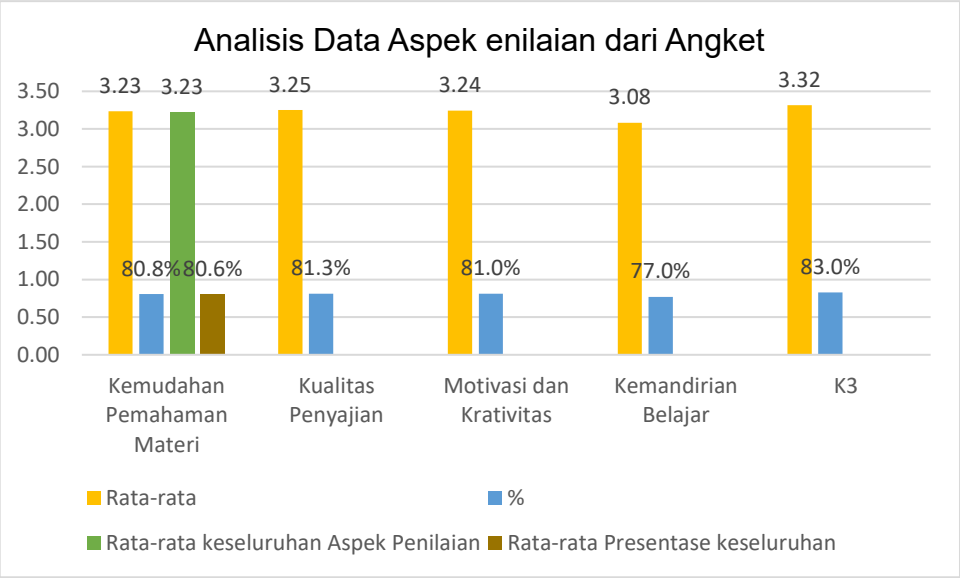
Copyright © 2026 The Author(s)

dengan nilai minimal 15 dan maksimal 60. Berikut distribusi kategori persepsi mahasiswa disajukan

Tabel 4. Hasil distribusi frekuensi kategori responden

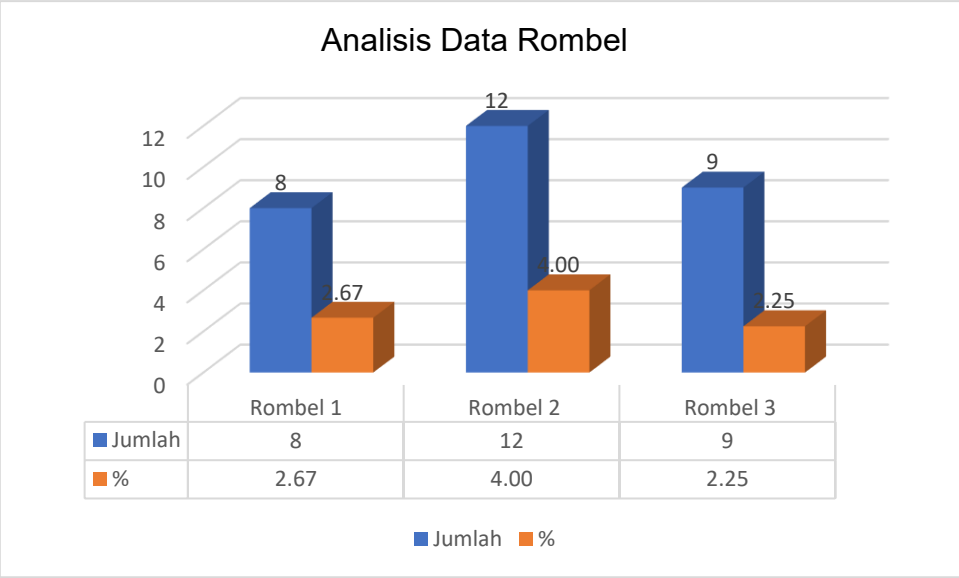
Interal	Kategori	f	Presentase %
49-60	Sangat Setuju	12	40%
38-48	Setuju	18	60%
27-37	Tidak Setuju	0	0%
15-26	Sangat Setuju	0	0%
TOTAL		30	100%

Berdasarkan data yang diberikan yaitu 30 responden, dengan jumlah responden kategori "Sangat Setuju" mendapat 12 responden (40%), responden kategori "Setuju" mendapat 18 responden (60%), dan tidak ada responden pada kategori "Tidak Setuju" dan "Sangat Tidak Setuju". Dengan demikian secara deskriptif, media pembelajaran *E-book* rias fantasi pada special effect makeup prostetik lateks dengan bubur kertas dinilai sangat baik oleh mahasiswa.



Gambar 6. Hasil analisis data aspek penilaian angket

Dari kelima aspek penilaian angket memperoleh nilai presentase aspek penilaian 80,8%, 81,3%, 81,0 %, 77,0%, 83,0% dengan rata-rata presentase keseluruhan aspek penilaian adalah 80,6%. Hasil nilai rata-rata aspek penilaian yaitu; 3,23; 3,25; 3,24; 3,03; 3,32 dengan rata-rata keseluruhan aspek penilaian adalah 3,23. Hasil dari aspek penilaian nilai tertinggi diperoleh aspek K3 dengan nilai 3,32 / 83,0%, dan aspek penilaian terendan diperoleh aspek kemandirian belajar dengan nilai 3,08 / 77,0%.



Gambar 7. Hasil analisis data rombel

Dari hasil analisis responden dari tiga rombel dengan dominasi tinggi adalah rombel 2 sebanyak 12 responden dengan presentase 4%. Sedangkan nondominan adalah rombel 1 sebanyak 8 responden dengan presentase 2,67%.

Pembahasan

Kelayakan suatu media pembelajaran digital tidak hanya ditentukan oleh aspek teknis dan estetika, tetai menentukan kualitasnya yaitu; validasi materi, validasi media, dan responden pengguna, yang menunjukkan seberapa praktis dan efektif pembelajaran. Dalam penelitian ini. E-book yang berjudul "Rias Fantasi dengan Special Effect Makeup Menggunkan Prostetik Lateks dengan Bubur Kertas" telah divalidasi oleh tiga ahli materi dan tiga ahli media, dan juga diuji oleh angket melalui responden dari mahasiswa Progam Studi Pendidikan Tata Kecantikan.

Hasil dari penilitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *E-book* rias fantasi *spesial effect makeup* prostetik lateks dengan bubur kertas memperoleh tingkat validitas dan kelayakan yang sangat valid. Hasil validasi ahli materi menunjukkan skor respons berturut-turut : 56, 57, dan 56 dari skor ideal 60, dengan presentase masing-masing 93,3%, 95%, dan 93,3% dan rata-rata presentase sebesar 94% dengan kategori sangat valid. Dari hasil temuan ini mengindasikan bahwa E-book yang dikembangkan memiliki kualitas materi yang sangat baik dan memenuhi standar kelayakan subtansi untuk digunakan dalam pembelajaran tata rias untuk special effect makeup.

Hasil uji validitas oleh tiga orang validator ahli media, menunjukkan skor respons : 55, 43, dan 55 dari skor ideal 60, dengan presentase masing-masing 91,6%, 71,6%, dan 91,6%, rata-rata presentase sebesar 85% dengan kategori sangat valid. Meskipun validator kedua memberikan skor lebih rendah (71,6% / Valid), secara keseluruhan rata-rata tetap berada pada kategori sangat valid karena dua validator lainnya memberikan skor yang sangat tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa E-book tersebut memenuhi kriteria kelayakan akademik yang diperlukan untuk digunakan dalam proses pembelajaran vokasi, baik dari subtansi materi maupun tampilan dan keterbacaan media.

Setelah memalui tahap validasi dan revisi, E-book diimplementasikan pada 30 mahasiswa Progam Studi Pendidikan Tata, Kecantikan Universitas Negeri Semarang angkatan 2024. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa tidak ada satu pun dari responden yang berada

Copyright © 2026 The Author(s)

pada kategori “Sangat Tidak Setuju” atau “Tidak Setuju”. Sebaliknya, 60% (18 mahasiswa) berada dalam kategori “Setuju”, dan 40% (12 mahasiswa) berada dalam kategori “Sangat Setuju”. Hasil deskriptif ini menunjukkan bahwa *E-book* yang di kembangkan layak secara akademik dan diterima dengan baik oleh pengguna.

Dari hasil analisis lima aspek penelitian, rata-rata keseluruhan aspek penilaian adalah 3,23 dengan rata-rata presentase aspek penilaian 80,6%. Aspek Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) memperoleh hasil presentase tertinggi (83%), sedangkan aspek kemandirian belajar memperoleh presentase terendah (77%). Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa menyadari pentingnya keselamatan kerja dalam SFX makeup, sesuai dengan prinsip K3 yang diintegrasikan dalam modul (Wulandari & Setiawan, 2025). Namun, masih ada ruang untuk meningkatkan desain media yang mendorong pembelajaran mandiri. Hasilnya mendukung penelitian bahwa media berbasis e-book dengan pendekatan visualisasi langkah demi langkah dapat membantu mahasiswa dalam memvisualisasikan prosedur teknis rias fantasi pada SFX makeup.

Untuk memposisikan kontribusi penelitian ini dalam peneraan media pembelajaran, dilakukan perbandingan dengan tiga penelitian terdahuu yang relevan. Hasil dari penelitian ini perbandingan dari penelitian sebelumnya yaitu penelitian dari (Maghfiroh et al. 2025), yang mengembangkan *E-modul* tata rias berbasis *flipbook* di Universitas Negeri Semarang dan memperoleh tingkat validitas ahli media mencapai 87,33% dan alidasi ahli materi sebesar 90,66% dengan rata-rata respon mahasiswa 77% (kategori sangat layak). Penelitian ini memiliki kemiripan tematik dengan E-book yang dikembangkan, yaitu sama sama membahasa aspek efek khusus wajah. Namun, material prostetik yang digunakan berbeda, E-modul Maghfiroh et al. (2025) mengajarkan teknik prostetik menggunakan foam latex dan sillicone encapsulated, yang merupakan material industri dengan biaya relatif tinggi dan memerlukan peralatan khusus seperti oven curing dan cetakan profesional. Sebaliknya, E-book penelitian ini menjelaskan cara membuat prostetik dari bubur kertas dan lateks cair, yang merupakan bahan yang mudah diperoleh dan dapat diproses tanpa alat mahal. Selain itu penggunaan prostetik lateks dengan bubur kertas adalah inovasi yang menguntungkan dari sudut pandang ekonomi dan keberlajutan, yang dapat digunakan sebagai contoh dalam industri kecantikan, pendidikan vokasi maupun pembelajaran mandiri.

Demikian hasil penelitian dari Chairunnisaa Sikumbang et al. (2025) mengembangkan E-modul tata rias editorial menggunakan model ADDIE dan aplikasi canva sebagai desain utama penyusunan. Calidasi ahli materi mencapai 86% (kategori sangat layak) dan uji praktikalitas mahasiswa mencapai 84,6% (one-to one) hingga 89,8% (small group). Penelitian ini memiliki kesamaan dalam hal menggunkan model ADDIE dan platform Canva, serta fokus pada mata kuliah praktikum tata rias wajah dan inovatif. Akan tetapi perbedaan penelitian ini terletak pada cakupan materi dan pendekatan teknis. E-modul Chairunnisaa Sikumbang et al. (2025) lebih fokus pada tata rias editorial untuk pemotretan majalah, dengan penekanan lebih besar pada teknik contouring, highlighting, dan permainan warna dan tekstur pada permukaan kulit datar (teknik 2D). Sebaliknya, E-book dalam penelitian ini membahasa special effect makeup dengan prostetik lateks bubur kertas, yang merupakan teknik tranformasi tiga dimensi dengan tambahan volume pada wajah menggunkan material buatan. Dengan kata lain E-modul Chairunnisaa Sikumbang et al. (2025) berfokus pada makeup dekoratif, sedangkan penelitian E-book ini berfokus pada makeup SFX Prostetik, yang secara teknis lebih kompleks dan memiliki resiko lebih tinggi. Dari perspektif keamanan, E-book ini memiliki bab khusus tentang K3 yang membahas risiko alergi lateks, prosedur tes patch, disinfeksi alat, dan penanganan pasca-rias.

Demikian pula penelitian dari Rafid Putra & Yusron Wikarya (2024) pemanfaatan bubur kertas sebagai media seni praktik untuk membuat karya seni tiga dimensi, dan berhasil meningkatkan kreativitas siswa dari 65,60% (pra-siklus) menjadi 88,81% (Siklus II). Penelitian

ini memberikan bukti bahwa bubur kertas adalah bahan efektif untuk meningkatakan kreativitas, dan memiliki karakteristik fisisk yang sesuai untuk pemodelan tiga dimensi. Perbedaan penelitian ini yaitu penelitian dari Rafid Putra & Yusron Wikarya (2024) membuat karya seni murni (patung, relief) dengan bubur kertas, sedangkan E-book dalam penelitian ini menyampaikan pengetahuan yang sama tentang tata rias efek khusus. Dengan kata lain, penelitian ini adalah bentuk tranfer pembelajaran dari seni rpa ke tata rias yang menunjukkan bahwa limbah kertas dapat digunakan untuk membuat prostetik wajah yang aman dan estetis.

Berdasarkan perbadingan di atas, dapat disimpulkan bahwa E-book ini memiliki tiga kontribusi kebaruan (novelty) dibandingkan penelitian-penelitian terdahulu, yaitu : pertama, E-book ini merupakan pengembangan pertama yang secara sistematis mengintegrasikan pembuatan bubur kertas sebagai material prostetik SFX dalam dormat digital E-book interaktif. Kedua, E-book ini adalah menyertakan bab khusus tentang analisis keamanan material secara komparatif (kertas tanpa tinta vs. Mengandung tinta) dan protokol K3 yang sangat terperinci yntuk praktik SFX. Ketiga, dari sisi metode penyajian, E-book ini menggunakan pendekatan *project based learning* yang terstruktur dalam setiap bab: dimulai dengan capaian pembelajaran, penyajian materi, LKPD, asesmen, dan rubrik penilaian. Dengan demikian, penelitian ini tidak sekadar mereplikasi temuan sebelumnya, tetapi memperluas cakupan keilmuan pengembangan media pembelajaran tata rias ke arah yang lebih aplikatif, sadar resiko, dan berbasis material alternatif berkelanjutan.

Meskipun penelitian ini menghasilkan yang positif, perlu diakui bahwa penelitian ini ada beberapa keterbatasan. Pertama, E-book ini dibangun menggunakan aplikasi Canva yang diekspor dalam format PDF interaktif dengan tautan Google Drive dan navigasi antar bab dalam E-book ini masih bersifat linier. Hal ini mengurangi efeisiensi pembaca ketika ingin mengulang materi tertentu tanpa harus menggulir seluruh dokumen. Kedua, penelitian ini pada uji coba hanya dilakukan pada 30 mahasiswa di satu progam studi pendidikan tata kecantikan dan pada tahap implementasi dalam waktu yang relatif singkat dan belum diuji *pretest-posttest* untuk mengukur efektivitas E-book lebih dalam.

Ketiga, E-book ini belum dilengkapi dengan fitur *interactive Quiz* atau Self Asessment yang dapat memberikan umpan balik otomatis kepada mahasiswa, keterbatasan ini menyebabkan mahasiswa tidak dapat mengukur secara langsung tingkat pemahaman mereka setelah membaca setiap bab. Keempat, E-book ini hanya mencakup satu jenis efek prostetik, yaitu luka bakar. Namun, dalam dunia makeup SFX terdapat beragam efek lainnya yang juga membutuhkan bubur kertas sebagai material alternatif. Untuk pengembangan berikutnya, disarankan menyusun E-book seri yang masing-masing fokus pada satu jenis efek.

Berdasarkan hasil dan keterbatasan penelitian ini, terdapat beberapa saran untuk penelitian lanjutan. Pertama, melakukan uji dengan sampel yang lebih besar dan lebih heterogen harus dimasukkan dalam penelitian berikutnya. Hal ini dapat dilakukan dengan menyertakan mahasiswa dari beberapa angkatan progam studi pendidikan tata kecantikan atau sekolah jurusan tata kecantikan. Kedua, menambahakan E-book berbagai jenis karakter pada materi special effect makeup. Hal ini membuat media pembelajaran lebih komprehensif. dengan memperhatikan keerbatasan dan rekomendasi tersebut, E-book ini dapat terus disempurnakan mejadi pembelajaran yang tidak hanya layak secara subtansi, tetapi juga adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik di era digital.

Secara keseluruhan, tiga piar utama evaluasi E-book: kelayakan berdasarkan validasi ahli dan respons mahasiswa, perbandingan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan kontribusi baru, serta indentifikasi yang jujur sebagai fondasi untuk berbaikan berkelanjutan. E-book rias fantasi untuk special effect makeup terbukti layak, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran digital. Namun, masih memerlukan penyempurnaan teknis, perluasan cakupan,

Copyright © 2026 The Author(s)

dan uji coba lebih lanjut. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya mengkasilkan produk, tetapi juga membuka jalan untuk penelitian jangka panjang tentang metode pembelajaran tata rias yang lebih alternatif dan sadar keselamatan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan, validasi, dan implementasi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *E-book* rias fantasi pada spesial effect makeup prostetik lateks dengan bubur kertas dinyatakan layak, praktis, dan relevan digunakan dalam pembelajaran tata kecantikan. Produk ini berhasil memenuhi kebutuhan akan media pendidikan yang mampu memvisualisasikan prosedur teknis secara menyeluruh. Selain itu, produk ini membantu peserta didik memahami tahapan pembuatan prostetik dan penerapan rias fantasi pada special effect makeup.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media *E-book* ini menerima penilaian yang sangat valid dari para ahli, dengan presentase rata-rata 94% dari validator ahli materi da 85% dari validator ahli media yang memberikan penilaian yang sangat baik. Selain itu, hasil implementasi pada 30 mahasiswa angkatan 2024 menunjukkan respons positif yaitu, 60% berada pada kategoi “setuju” dan 40% pada kategori “sangat setuju”, dengan rata-rata presentase kelayakan 80,6% hal ini menunjukkan bahwa media ini sangat diterima oleh pengguna.

Dengan demikian, penelitian ini bermanfaat dan berguna. Namun, temuan ini bersifat awal dan memerlukan penelitian lanjutan seperti uji *pretest-posttest* untuk mengukur efektivitas E-book lebih dalam, materi yang mencakup berbagai jenis efek makeup, navigasi linier dalam PDF E-book, dan belum ada fitur kuis untuk umpan balik pada peserta didik. Oleh karena itu, secara keseluruhan, penelitian ini telah meningkatkan pengetahuan ilmiah dengan menunjukkan bahwa *E-book* dapat menjadi strategi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital dalam pendidikan vokasi, khususnya dibidang tata kecantikan rias fantasi SFX.

References

Asi Tritanti, i. p. (2017). PENERAPAN KESEHATAN DAN KESELAMATAN KERJA (K3) PADA LABORATORIUM TATA RIAS DAN KECANTIKAN. *HEJ : Home Economics Journal*, 4-5.

Balkis, A. A. (2020). VALIDASI TERHADAP KELAYAKAN MEDIA VIDEO PADA MATERI TATA RIAS WAJAH FANTASI JURUSAN TATA KECANTIKAN DI SMK NEGERI 6 SURABAYA. *Jurnal Tata Rias Unesa*, 4-5.

Bidang Ilmu Kesehatan, J., & Febi Wulandari, A. (2025). *Evaluasi Kejadian Kecelakaan Kerja dan Kegagalan Produksi Menggunakan Metode Fault Tree Analysis (FTA) di PT MP* (Vol. 15, Number 4). http://ejournal.urindo.ac.id/index.php/kesehatanArticleHistory:

Branch, R. M. (2009). Design. In *Instructional Design: The ADDIE Approach* (pp. 58–81). Springer US. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6_3

Chairunnisaa Sikumbang, Sri Irtawidjajanti, & Aniesa Puspa Arum. (2025). Pengembangan E-Modul Tata Rias Wajah Editorial Pada Mata Kuliah Praktikum Tata Rias Wajah Kreatif Dan Inovatif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, *3*(4), 2434–2438. https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.939

Darshan Manoj S, S. V. (2024). Awareness on cosmetic-related health hazards and measures to address them among service providers of beauty salons. *Journal of Family Medicine and Primary Care*, 3-4.

Desi k, Y. G. (2023). PENGEMBANGAN MODUL TATA RIAS FANTASU DI SMK NEGERI 2 SINGARAJA. *Jurnal Boparis : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 14.

Enny Harwiyati, H. C. (2022). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATA KULIAH RIAS FANTASI DI AKS - AKK YOGYAKARTA. *Jurnal Socia Akademika*, 2-4.

Jasmine Ataya, P. T. (2024). ADAPTASI BURUNG KASUARI SEBAGAI SUMBER IDE PEMBELAJARAN MAKE UP FANTASI MIXED MEDIA. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 3-5.

Maghfiroh, A., Novi Nurul Ihsani, A., Purnawirawan, O., Eko Saputro, G., Hafizah Tumangger, M., & Indi Afifah, I. (2025). *Development E-module Based on Flipbook for Increase Ability Students in Learning Layout Cikatri Makeup* (Vol. 42, Number 2). https://journal.unnes.ac.id/journals/JPP

Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, *36*(1). https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1

Pramesti W, A. O. (2025). Tranformasi Karakter di Layar: Pembelajaran Make-up Prostetik Sederhana untuk Mahasiswa Film. *PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 2-3.

Pramono, K. H. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATAKULIAH METODE PENELITIAN TEATER MENGGUNAKAN MODEL R&D: XIX* (Number 1). Jurnal Kajian Sastra.

Rafid Putra, Y. W. (2024). Peningkatan Kreativitas Melalui Penggunaan Bubur Kertas sebagai Media Pratikum dalam Pembelajaran Seni Rupa pada Siswa Kelas VIII.1 SMPN 3 Batusangkar. *Imjinasi : Jurnal Ilmu Pengetahuan, Seni, dan Teknologi* , 3-6.

Sevia, S. A., Novi, A., Ihsani, N., Pendidikan, J., & Keluarga, K. (2024). ANALISIS KEMAMPUAN MAKEUP ARTIST MENGIDENTIFIKASI KONDISI KULIT KLIEN DITINJAU DARI LATAR BELAKANG PENDIDIKANNYA. In *Jurnal Tata Rias* (Vol. 14).

Supiani, T. (2023). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TATA RIAS FANTASI YANG DITERAPKAN PADA APLIKASI NEARPOD. *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana*, 3-4.

T, D. (2019). Special makeup effect for stage and Screen : making and Applying prosthetics. *Routledge*, 530.