Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia
Volume: 4 | Nomor 02 | November 2024
E-ISSN: 2809-238X
DOI: 10.47709/jbsi.v4i02.5027

Transformasi Visual *Cosplay* Makima dalam Teknik *Makeup* Karakter

Author:
Regita Arisanty[1]
Pipin Tresna Prihatin[2]

Afiliation:
Universitas Pendidikan Indonesia[1,2]

Corresponding email
regitaarisanty11@upi.edu[1]
pipin_tresna@upi.edu[2]

Histori Naskah:
Submit: 2024-11-30
Accepted: 2025-01-15
Published: 2025-01-15

This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Abstrak:
Anime adalah seni animasi Jepang yang telah berkembang sejak 1960-an. *Chainsaw Man*, yang diproduksi oleh MAPPA pada 2022, yakni adaptasi dari *manga* Tatsuki Fujimoto yang mendapat perhatian global karena animasi dan desain karakternya yang luar biasa. Karakter Makima menjadi populer di kalangan penggemar *cosplay*, dengan *makeup* yang mencolok dan simbolis yang memperkuat narasinya. Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE dari Dick dan Carey (1996), yang terdiri dari lima langkah: analisis karakteristik visual Makima dari *Chainsaw Man*, desain tata rias, pengembangan teknik riasan dan produk kosmetik, implementasi *makeup* sesuai desain, dan evaluasi kesesuaian hasil transformasi dengan karakteristik visual Makima untuk mengurangi kesalahan. Berdasarkan hasil transformasi visual *cosplay* Makima, riasan yang dihasilkan memiliki kesan tegas dan dramatis sesuai dengan sumber idenya, dengan fokus pada mata. Penggunaan *eyeliner* tebal dan teknik *smokey eyes* menciptakan tampilan tajam, sementara *softlens* yang meniru warna dan bentuk mata karakter menambah daya tarik visual. Bibir yang diwarnai merah memberikan kesan kuat dan percaya diri, menjadikan *makeup* ini cocok untuk acara *cosplay* siang atau malam hari. Tujuan penelitian ini mengimplementasikan pengetahuan tata rias yang diperoleh selama perkuliahan dalam konteks *makeup* karakter, serta mengembangkan teknik adaptasi *makeup* yang mentransformasikan elemen visual karakter *anime* menjadi tampilan yang dapat diterapkan, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teknik tata rias karakter dan memperkaya literatur di dalamnya sekaligus menyediakan referensi bagi komunitas tata rias dan pembaca umum tentang teknik *makeup* yang terinspirasi dari karakter *anime*.

Kata kunci: *Anime*, *Cosplay*, *Makeup*, Makima, Transformasi

Pendahuluan

Anime adalah bentuk seni animasi yang berasal dari Jepang, dikenal dengan model visual yang khas dan beragam *genre* yang ditujukan untuk berbagai kalangan usia. Sejak muncul pada tahun 1960an, *anime* telah berkembang pesat dan menjadi salah satu bentuk hiburan yang paling populer di dunia. Produksi serial *Chainsaw Man* oleh studio MAPPA pada tahun 2022 menjadi salah satu *anime* yang mendapat perhatian global. Adaptasi dari *manga* karya Tatsuki Fujimoto ini dipuji karena kualitas animasi yang luar biasa dan desain karakter yang menonjol, mendorong banyak penggemar untuk mengekspresikan kembali karakter-karakternya melalui seni *makeup* dan *cosplay*.

Tren adaptasi karakter *anime* ke dalam *character make up* semakin populer di kalangan komunitas *cosplay*. *Cosplay* (コスプレ) adalah penggabungan kata *costume* dan *play*, mengacu pada kegiatan mengenakan kostum dan *makeup* untuk memerankan karakter dari media populer seperti *anime*, *manga*, atau *game*.

Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia
Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia
Volume: 4 | Nomor 02 | November 2024
E-ISSN: 2809-238X
DOI: 10.47709/jbsi.v4i02.5027

Berkembang dari Jepang sejak 1980-an, aktivitas ini kini menjadi fenomena global. Seorang *cosplayer* tidak hanya fokus pada kostum, tetapi juga *makeup* karakter, penataan rambut, pemilihan aksesori, dan kemampuan meniru kepribadian karakter yang diperankan. Dalam aspek *makeup, cosplay* membutuhkan teknik khusus untuk mentransformasi wajah agar menyerupai karakter, yang memadukan pemahaman karakteristik visual dengan keterampilan tata rias modern (Winge, 2019; Rahman et al., 2021).

Transformasi *makeup* adalah teknik yang mengubah penampilan visual dengan tata rias untuk menciptakan tampilan yang berbeda. Proses ini melibatkan penggunaan teknik modern seperti *contouring*, *highlighting*, dan aplikasi *base makeup* untuk menciptakan dimensi dan tekstur kulit yang sempurna. Penggunaan lensa kontak khusus juga penting untuk meniru warna dan bentuk mata karakter. Dengan memadukan teknik tata rias dan pemahaman karakteristik visual, transformasi *makeup* dapat menghasilkan interpretasi yang realistis dan menarik. Karakter Makima dari *Chainsaw Man* salah satu contoh menarik untuk transformasi *makeup anime*.

Makima, sebagai salah satu karakter utama dalam *anime Chainsaw Man*, memiliki desain *makeup* yang mencolok dan simbolis. *Makeup* yang digunakan oleh Makima menampilkan elemen-elemen yang kuat, berfungsi tidak hanya untuk estetika tetapi juga untuk memperkuat karakterisasi. *Eyeshadow* yang dipakai Makima seringkali berwarna netral dengan sentuhan dramatis, menciptakan kesan misterius dan menarik. Penggunaan *eyeshadow* yang lembut pada kelopak mata, dipadukan dengan *eyeliner* yang tegas, memberikan tampilan yang tajam dan menonjolkan ekspresi wajahnya. Salah satu ciri khas *makeup* Makima adalah penggunaan *eyeliner* yang panjang dan tajam, menciptakan penampilan *cat eyes*. Tidak hanya memperkuat keanggunan wajahnya tetapi juga mencerminkan sifat manipulatif dan dominan. Alisnya yang cukup tebal menambah kesan kuat dan penuh percaya diri, menciptakan aura kekuasaan yang sejalan dengan perannya dalam cerita. Selain itu, *lipstick* yang sering digunakan Makima berwarna *bold*, seperti merah, memberikan kesan berani. Warna-warna ini dipilih untuk menegaskan sifatnya yang kuat serta menciptakan kontras dengan *makeup* yang lebih lembut di bagian mata. Dengan demikian, setiap elemen *makeup* Makima dirancang untuk menciptakan kesan keseluruhan yang harmonis, memperkuat narasi karakter dan peranannya dalam *anime*. Makima juga memiliki model rambut yang sederhana namun elegan, berwarna oranye kemerahan, yang diatur rapi, menambah kesan profesional dan berwibawa.

Tujuan penelitian ini mengimplementasikan pengetahuan tata rias yang diperoleh selama perkuliahan dalam konteks *makeup* karakter, serta mengembangkan teknik adaptasi *makeup* yang mentransformasikan elemen visual karakter *anime* menjadi tampilan yang dapat diterapkan, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teknik tata rias karakter dan memperkaya literatur di dalamnya sekaligus menyediakan referensi bagi komunitas tata rias dan pembaca umum tentang teknik *makeup* yang terinspirasi dari karakter *anime*.

Studi Literatur

Proses penelitian ini diperkuat dengan kajian terhadap beberapa penelitian terkait sebelumnya. Penelitian awal dari Nanda Ayu Setiawan (2023) yang berjudul "Analisis Teknik *Makeup Special Effect* dalam Transformasi Karakter *Anime* pada Komunitas *Cosplay* Indonesia" menggarisbawahi pentingnya adaptasi fitur wajah 2D ke 3D. Temuannya menekankan bahwa teknik *contouring* dan *highlighting* menjadi kunci utama dalam menciptakan dimensi wajah karakter *anime*, khususnya untuk menghasilkan proporsi mata yang lebih besar dan definisi wajah yang tepat.

Selanjutnya, studi yang dilakukan Maya Putri Andini & Sarah Novita (2023) "Implementasi *Color Theory* dalam *Makeup* Karakter *Anime*: Studi Kasus *Cosplay Event* Jakarta 2023" mengeksplorasi signifikansi teori

Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia
Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia
Volume: 4 | Nomor 02 | November 2024
E-ISSN: 2809-238X
DOI: 10.47709/jbsi.v4i02.5027

warna dalam *makeup* karakter. Penelitian ini mengungkap bahwa keberhasilan transformasi karakter sangat bergantung pada ketepatan pemilihan warna dasar *makeup*, dari *foundation* hingga detail seperti *eyeshadow* dan *lipstick*, dengan mempertimbangkan kondisi pencahayaan yang berbeda.

Riska Amalia (2024) dalam penelitiannya "Teknik Modifikasi *Facial Features* dalam *Cosplay*: Transformasi Karakter *Chainsaw Man*" memberikan perspektif baru tentang penggunaan teknologi modern dalam *makeup cosplay*. Penelitiannya mendemonstrasikan efektivitas kombinasi teknik klasik dengan inovasi modern seperti prostetik dan *circle lens* untuk hasil yang lebih akurat.

Berdasarkan sintesis ketiga penelitian tersebut, transformasi visual Makima menerapkan tiga aspek fundamental: teknik konturing yang presisi untuk struktur wajah Makima, implementasi teori warna yang tepat untuk *makeup*, dan penggunaan teknik spesial seperti *circle lens*. Pendekatan ini bertujuan menciptakan transformasi yang tidak hanya akurat secara visual tetapi juga tahan lama dan adaptif terhadap berbagai kondisi pencahayaan dalam *setting cosplay*.

Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry (1996). Model ini terdiri dari 5 langkah sistematis yang memungkinkan evaluasi pada setiap tahap untuk mengurangi kemungkinan kesalahan. Pada tahap analisis, peneliti menganalisis tokoh makima sebagai sumber ide, terhadap karakteristik visual Makima dari *anime Chainsaw Man* dan klasifikasi riasan khasnya.

Tahap desain, meliputi desain tata rias wajah, rambut, busana dan aksesoris milineris yang khas pada tokoh karakter ke dalam bentuk yang dapat diimplementasikan secara nyata. Tahap pengembangan, fokus pada pengembangan teknik riasan yang telah dirancang, termasuk penentuan produk kosmetik dan teknik aplikasi yang sesuai untuk mencapai hasil yang diinginkan. Tahap implementasi merupakan tahap eksekusi *makeup* pada model, dimulai dari tahap persiapan kulit hingga *finishing touch* sesuai dengan desain yang telah dibuat.Tahap akhir yaitu evaluasi dilakukan untuk menilai kesesuaian hasil transformasi dengan karakteristik visual Makima, serta mengukur keberhasilan adaptasi elemen-elemen *makeup* karakter *anime* ke dalam bentuk nyata. Pada tahap evaluasi ini, peneliti melibatkan para ahli tata rias dan *makeup*, serta pakar *cosplay*, untuk memberikan penilaian dan masukan.

Hasil

Penelitian ini menerapkan langkah-langkah dari metode ADDIE untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber ide. Berdasarkan penerapan metode ADDIE, peneliti memperoleh hasil dan pembahasan yang disajikan sebagai berikut:

Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis, yang merupakan langkah awal dalam penelitian dan pembuatan tata rias wajah karakter, peneliti mulai dengan menganalisis sumber ide. Dalam hal ini, sumber ide yang digunakan adalah karakter Makima dari *anime Chainsaw Man*. Penelitian ini mengeksplorasi latar belakang Makima, termasuk sejarah karakter dan klasifikasi *makeup* yang diterapkan, seperti warna-warna visual yang mencolok.

Makima, sebagai karakter utama wanita dalam *anime Chainsaw Man*, memiliki desain *makeup* yang mencolok dan simbolis. *Makeup* Makima menampilkan elemen-elemen yang kuat, berfungsi tidak hanya untuk estetika tetapi juga untuk memperkuat karakterisasi. *Eyeshadow* yang digunakan Makima seringkali berwarna netral dan dipadukan teknik *smokey eyes* tipis, menciptakan kesan misterius dan menarik. Salah satu ciri khas *makeup* Makima adalah penggunaan *eyeliner* yang panjang dan tajam, yang menciptakan

Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia
Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia
Volume: 4 | Nomor 02 | November 2024
E-ISSN: 2809-238X
DOI: 10.47709/jbsi.v4i02.5027

penampilan *cat eyes*. Ini tidak hanya memperkuat keanggunan wajahnya tetapi juga mencerminkan sifat manipulatif dan dominan dari karakternya.

Alisnya yang cukup tebal menambah kesan kuat. Selain itu, *lipstick* yang sering digunakan Makima berwarna *bold*, seperti merah atau *nude* yang mencolok, memberikan kesan berani dan menarik perhatian. Dengan demikian, setiap elemen *makeup* Makima dirancang untuk menciptakan kesan keseluruhan yang harmonis, memperkuat narasi karakter dan peranannya dalam *anime*. Makima juga memiliki model rambut *simple* berwarna oranye kemerah-merahan yang diatur rapi dengan kepang timbulnya. Penampilan keseluruhan Makima mencerminkan kombinasi antara keanggunan dan kekuatan, yang membuatnya menjadi karakter yang sangat menarik dan kompleks sehingga banyak orang ber*cosplay* seperti makima.

Tabel 1. Tabel Klasifikasi *Makeup* pada Visual Makima

Klasifikasi	Deskripsi
Diagnosis bentuk wajah	Bentuk wajah oval dengan proporsi seimbang, memiliki kontur halus dari pelipis hingga rahang. Dahi medium-lebar dengan *hairline* rapi, dilengkapi alis tebal berwarna hitam kecoklatan. Matanya berbentuk *almond* dengan sudut luar yang sedikit naik ke atas (*upturned*). *Bridge* hidung tinggi dan lurus dengan ujung hidung yang proporsional. Bibirnya medium-tipis dengan *cupid's bow*, bibir atas sedikit lebih tipis dari bibir bawah, dan sudut bibir yang sedikit naik membentuk *smirk* khas. Dagu proporsional dan oval, sementara garis rahang medium dengan sudut yang lembut memberikan kesan feminim.
Jenis *makeup*	Makima menggunakan *makeup* karakter yang menonjolkan karakteristik antagonis yang elegan.
Bentuk *makeup*	*Makeup* Makima termasuk bentuk *makeup* yang *bold* dengan kesan *flawless*. Wajahnya ditampilkan dengan *foundation* yang *flawless*, memberikan kesan halus dan sempurna. *Eyeshadow* yang dipilih nuansa netral dan dipadukan dengan *eyeliner* yang tajam dan *dramatic*. Penekanan pada *eyeliner* menciptakan efek *cat eyes* yang menambah kesan tajam dan berkarisma, menunjukkan kepribadiannya yang kuat dan manipulatif. Teknik *contouring* yang tajam digunakan untuk menonjolkan tulang pipi, menciptakan dimensi yang dramatis. Alis Makima ditata dengan tegas, bentuk dan ketebalan alis ini menambah kesan percaya diri dan dominan. Bibirnya dihiasi dengan *lipstick* merah, simbol dari kekuatan dan gairah.
Warna	Oranye, pink, merah, hitam
Bentuk tata rias rambut	Tata rias rambut Makima versi kepang menampilkan *wig* berwarna oranye kemerahan (*copper red*) dengan tekstur rambut yang lurus dan halus sepanjang pinggang. Bagian poni rata menutupi dahi (*straight bangs*) dengan potongan presisi horizontal. Teknik kepang yang digunakan adalah *dutch braid* atau kepang timbul.

Perancangan (*Design*)

Tahapan perancangan transformasi Makima mengawali proses dengan pembuatan desain *makeup*, tata rias rambut, dan busana berdasarkan analisis karakteristik visual tokoh. Proses ini meliputi perencanaan detail tata rias wajah, penataan rambut dengan memakai *wig copper red*, serta seleksi busana yang

Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia
Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia
Volume: 4 | Nomor 02 | November 2024
E-ISSN: 2809-238X
DOI: 10.47709/jbsi.v4i02.5027

merepresentasikan karakter, maka peneliti membuat *moodboard* dengan tujuan untuk menampilkan secara rinci mengenai konsep *makeup look* dari karakter Makima yang disesuaikan dengan karakteristik khasnya.

Moodboard

Moodboard adalah alat visual yang digunakan untuk mengkomunikasikan konsep dan ide-ide visual, khususnya dalam konteks *cosplay*. Dalam proses kreatif, penulis merancang *moodboard* yang disesuaikan dengan karakter Makima dari *anime*, mengadaptasi elemen-elemen dari berbagai sumber inspirasi. *Moodboard* ini berfungsi sebagai representasi visual yang menyatukan elemen seperti palet warna, dan gambar karakter, yang semuanya berkaitan dengan transformasi visual Makima. Dalam memvisualisasikan konsep secara sistematis, moodboard dibuat dengan menggabungkan unsur-unsur penting dari karakter Makima.



Gambar 1. *Moodboard*
Sumber: Regita Arisanty (2022)

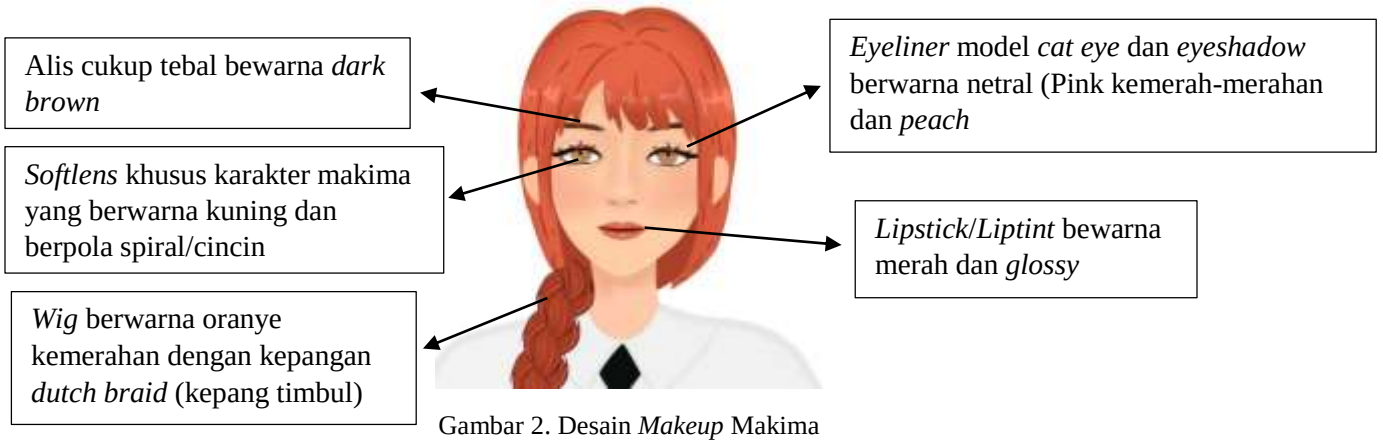
Keterangan gambar

Tema	: Makima
Palet warna	: Oranye, pink, merah, silver, dan hitam
Look and style	: *Corporate Femme Fatale*
Jenis *makeup*	: Tata rias karakter
Teknik *makeup*	: *Base Makeup, Eye Makeup, Blush On, Lip Makeup*, Kontur Wajah

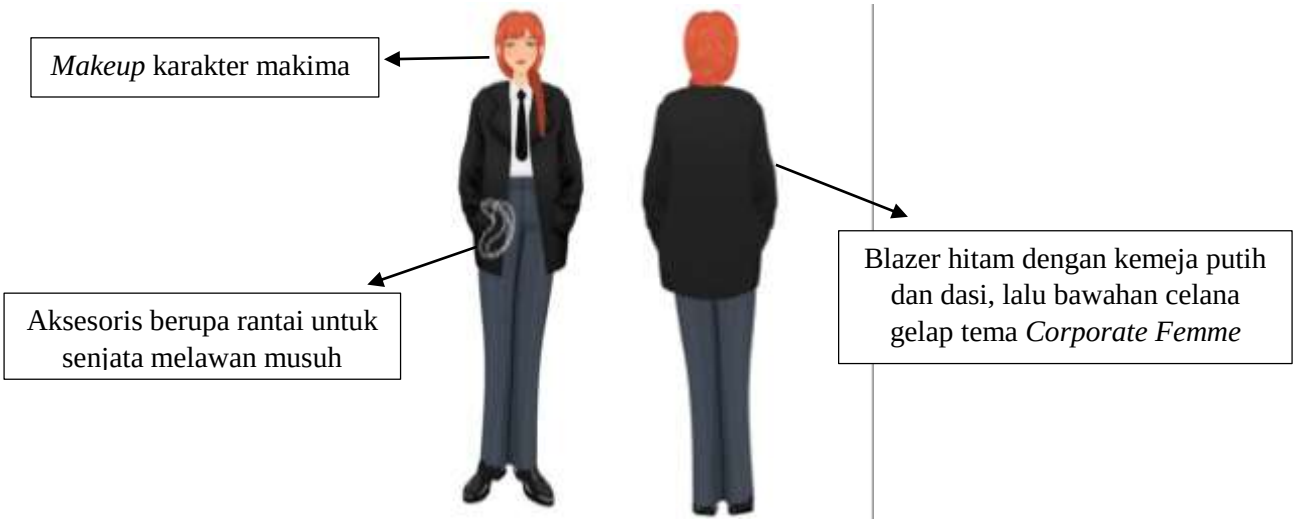
Desain

Peneliti membuat desain sesuai dari sumber ide yakni tokoh makima untuk ditransformasikan dari 2D ke 3D.

Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia
Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia
Volume: 4 | Nomor 02 | November 2024
E-ISSN: 2809-238X
DOI: 10.47709/jbsi.v4i02.5027



Gambar 2. Desain *Makeup* Makima
Sumber: Regita Arisanty, (2024)



Gambar 3. Desain Busana Makima
Sumber: Regita Arisanty (2024)

Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan, peneliti fokus pada pengembangan teknik riasan yang telah dirancang, termasuk penentuan produk kosmetik dan teknik aplikasi yang sesuai untuk mencapai hasil yang diinginkan. Untuk membuat *makeup* yang terinspirasi karakter Makima, berikut teknik *makeup* karakter Makima :

Base makeup

Skin Finish Matte: Menggunakan produk dengan hasil akhir *matte* membantu menciptakan tampilan kulit yang halus dan bebas kilau. Untuk memberikan kesan *flawless* yang sering terlihat pada karakter *anime*.

Foundation Netral: Memilih *foundation* dengan warna netral membantu menyamarkan ketidaksempurnaan dan meratakan warna kulit, memberikan dasar yang sempurna untuk aplikasi *makeup* selanjutnya.

Bedak Padat: Penggunaan bedak setelah *foundation* membantu mengunci *makeup* dan mengurangi kilau.

Eye Makeup

Eyeliner Tajam/*Sharp*: Teknik ini menciptakan garis yang jelas dan tegas di sekitar mata. *Eyeliner* dapat digunakan untuk membentuk efek *cat eyes* yang dramatis.

Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia
Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia
Volume: 4 | Nomor 02 | November 2024
E-ISSN: 2809-238X
DOI: 10.47709/jbsi.v4i02.5027

Eyeshadow Warna Netral: Menggunakan *eyeshadow* nuansa netral membantu menonjolkan mata tanpa mengalihkan perhatian dari fitur lainnya.
Smokey Eye Effect Tipis: Menciptakan efek *smokey* dengan aplikasi tipis memberikan kedalaman pada mata tanpa terlihat berlebihan. Teknik ini cocok untuk tampilan *anime* yang lebih dramatis.
Soft Lens: Untuk meningkatkan penampilan mata dan menciptakan efek yang lebih dramatis dan menarik

Blush On

Warna pink *Soft*: *Blush on* dengan warna lembut memberikan kesan *fresh* dan alami pada wajah. Aplikasi Tipis di Area Pipi: Mengaplikasikan *blush on* secara tipis membantu menciptakan tampilan yang lebih natural dan tidak berlebihan.
Blending Halus: Teknik *blending* yang baik memastikan bahwa *blush on* menyatu dengan baik pada kulit, menciptakan transisi yang halus antara warna.

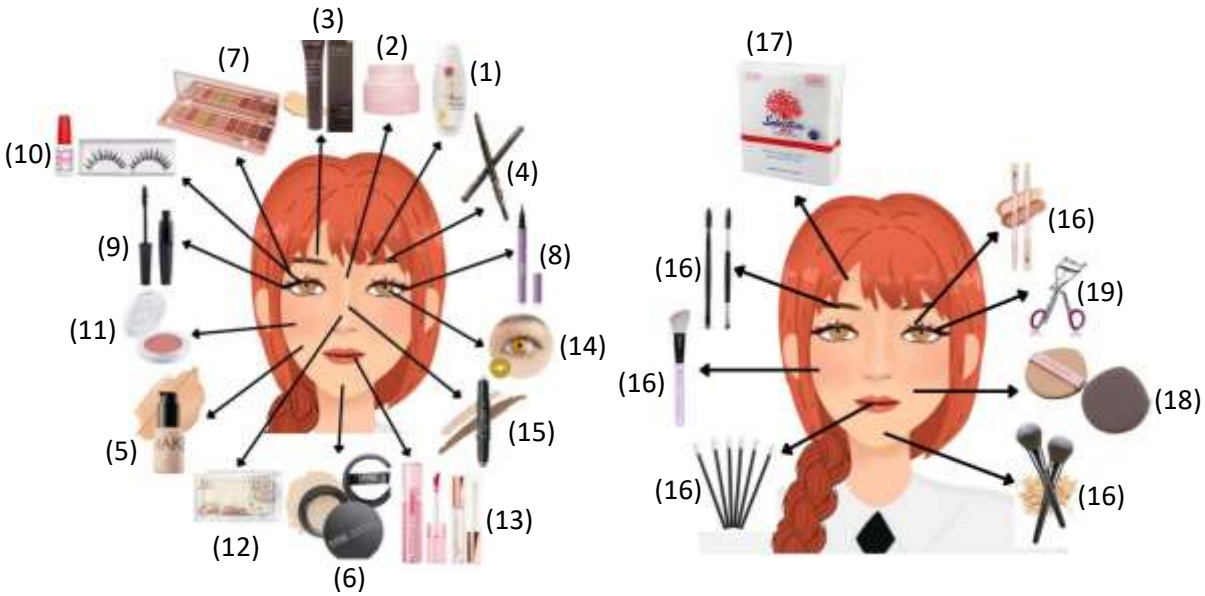
Lip Makeup

Lipstick/liptint Warna Merah: Warna *lipstick/liptint* yang *bold* seperti merah memberikan kesan kuat dan berani, sesuai dengan karakter Makima.

Kontur Wajah

Kontur Tipis: Kontur digunakan untuk menonjolkan fitur wajah seperti tulang pipi, memberikan kesan wajah yang lebih tegas dan berbentuk.
Highlight Minimal: Penggunaan *highlight* secara minimal membantu menambah dimensi tanpa membuat wajah terlihat berkilau berlebihan.

Alat dan Kosmetik untuk Tata Rias Wajah Makima



Gambar 4. Alat dan Kosmetik
Sumber: Regita Arisanty (2024)

1) Toner: Untuk mengangkat sisa kotoran dan *makeup*, melembabkan kulit dan menyeimbangkan pH kulit
2) Moisturizer: Menghidrasi kulit sebelum aplikasi *makeup*, memastikan bahwa *foundation* dan produk lainnya dapat menempel dengan baik.

Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia
Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia
Volume: 4 | Nomor 02 | November 2024
E-ISSN: 2809-238X
DOI: 10.47709/jbsi.v4i02.5027

3) Primer: menciptakan dasar yang halus bagi riasan, menyamarkan pori-pori dan garis halus, serta membuat *makeup* lebih tahan lama dan terlihat *flawless* sepanjang hari.
4) Pensil alis: untuk membentuk dan mengisi alis secara detail.
5) Foundation: Sebagai lapisan dasar untuk *makeup*, menutupi ketidaksempurnaan, dan meratakan warna kulit wajah.
6) Setting Powder (Bedak Padat): Mengunci *foundation* agar tidak mudah luntur, serta memberikan hasil akhir *matte* pada wajah.
7) Eyeshadow: Memberikan warna pada kelopak mata dan menciptakan dimensi pada mata.
8) Eyeliner: Mempertegas garis mata, digunakan untuk membuat tampilan *cat eyes* yang dramatis.
9) Maskara: Membuat bulu mata terlihat lebih tebal dan lentik.
10) Bulu Mata Palsu dan Lem *fake lashes*: Menambah *volume* dan panjang bulu mata untuk menciptakan efek mata yang lebih besar dan dramatis sesuai dengan karakter *anime*.
11) Blush On: Memberikan warna pada pipi. Warna *blush on* disesuaikan dengan *tone* kulit.
12) Highlighter: Menonjolkan area tertentu di wajah seperti tulang pipi, hidung, dan dahi untuk memberikan efek *glowing* dan dimensi pada wajah.
13) Lipstick & *Lip Gloss*: Memberikan warna pada bibir, menggunakan warna *bold* atau *nude* tergantung karakter yang diperankan, lalu *lip gloss* juga memberikan kilau pada bibir.
14) Softlens: Menambah estetika pada riasan mata dan memberikan efek mata yang lebih besar dan meningkatkan daya tarik visual.
15) *Contour Stick*: Untuk mempertegas garis wajah, menciptakan ilusi, serta menambah dimensi pada wajah.
16) Makeup Brushes: Digunakan untuk aplikasi produk *makeup* dengan merata, termasuk *eyeshadow*, *highlighter*, *and blush on*, alis, dan *liptint*. Alat ini membantu menciptakan hasil akhir yang halus dan merata.
17) Kapas: Mengaplikasikan *toner* dan membersihkan wajah dari sisa kotoran dan *makeup*.
18) Air cushion Puff: Untuk membantu meratakan *foundation* dan *contour stick* agar lebih *flawless.*
19) Penjepit Bulu Mata: untuk melentikkan bulu mata agar lebih terangkat ke atas.

Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, peneliti membuat proses mengenai tahapan tutorial membuat *makeup* makima. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut.

Membersihkan Wajah: Bersihkan wajah menggunakan *remover* untuk memastikan kulit bersih dan siap untuk aplikasi *makeup*.

Mengaplikasikan *Toner*: Setelah wajah bersih, gunakan *toner* untuk menyeimbangkan pH kulit. Dapat membantu juga mempersiapkan kulit agar lebih siap menerima produk perawatan berikutnya.

Mengaplikasikan *moisturizer*: Aplikasikan *moisturizer* untuk melembabkan kulit dan tetap terhidrasi.

Menggunakan *Primer*: Aplikasikan *primer* secara merata di seluruh permukaan wajah untuk menciptakan dasar yang halus bagi *makeup* dan untuk membuat *makeup* tahan lama.

Mengaplikasikan *Foundation*: Aplikasikan *foundation* dengan *makeup puff*, aplikasikan dengan di tap-tap/tekan-tekan ke kulit wajah. Pastikan *foundation* memberikan hasil akhir yang *flawless*.

Mengaplikasikan *contour*: Gunakan teknik *contouring* untuk menonjolkan fitur wajah.

Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia
Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia
Volume: 4 | Nomor 02 | November 2024
E-ISSN: 2809-238X
DOI: 10.47709/jbsi.v4i02.5027

Set dengan Bedak: Aplikasikan bedak padat untuk mengunci *foundation* agar hasilnya lebih maksimal dan *matte*.

Bentuk Alis: Gunakan *eyebrow pencil* untuk membentuk alis, pastikan alis terlihat tegas dan sesuai dengan karakter Makima.

Mengaplikasikan *Eyeshadow*: Menggunakan *eyeshadow* berwarna netral seperti warna *pink* kemerah-merahan dan *peach* untuk *makeup* makima.

Membuat *Eyeliner*: Buat *eyeliner* dari pangkal hingga ujung mata, menciptakan efek *cat eyes* yang tajam dan dramatis.

Memasang bulu mata palsu: Memasang bulu mata khusus model *anime* agar mata terlihat lebih hidup dan tegas.

Blush On dan *Highlighter*: Gunakan *blush on* berwarna merah muda di pipi, lalu aplikasikan *highlighter* pada tulang pipi dan hidunguntuk memberikan efek bercahaya yang halus.

Memasang *Softlens*: Memasang *softlens* desain khusus karakter Makima yang dapat memberikan efek mata yang lebih besar dan meningkatkan daya tarik visual.



Gambar 5. Dokumentasi Langkah-langkah Pembuatan *Makeup Cosplay* Makima
Sumber: Regita Arisanty (2022)

Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dalam pembuatan tata rias *makeup* karakter Makima dari *anime Chainsaw Man* merupakan langkah penting untuk menilai keberhasilan produk yang telah dibuat. Hasil akhir dari penampilan *makeup* Makima yang dikenakan oleh model membantu proses evaluasi, baik dari perspektif peneliti maupun masukan ahli tata rias terkait kesesuaian *makeup* tersebut dengan tujuan penelitian dan keserasian desainnya.

Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia
Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia
Volume: 4 | Nomor 02 | November 2024
E-ISSN: 2809-238X
DOI: 10.47709/jbsi.v4i02.5027



Gambar 6. Contoh Sumber Ide Tokoh Makima
Sumber: https://pin.it/7EgLOapdw



Gambar 7. *Makeup Cosplay* Makima
Sumber: Regita Arisanty (2022)

Pada tahap ini transformasi *makeup* karakter Makima dilakukan uji kelayakan dan penilaian oleh para ahli tata rias karakter dan spesialis *makeup cosplay*. Proses ini melibatkan pengumpulan pendapat dari *makeup artist*, dan *cosplayer* berpengalaman untuk mengevaluasi aspek-aspek seperti akurasi warna, teknik pengaplikasian, ketahanan *makeup*, serta kesesuaian keseluruhan dengan karakter asli Makima dalam *Chainsaw Man*.

Tabel 2. Tabel Evaluasi

No.	Nama Ahli	Pendapat dan Evaluasi
1.	Afi Afiah (*Makeup Artist* & *Cosplayer*	Untuk *eye makeup* sudah bagus dan cocok untuk *anime*. Tetapi untuk bulu mata lebih baik pakai di bagian atas dan bawah, atau digambar saja bulu mata bawahnya menggunakan *eyeliner*. Dan *aegyosa*l lebih baik dibuat lebih tegas lagi.
2.	Rizka Zahra (*Makeup Artist* & *Cosplayer*	*Blush on* lebih baik penempatannya jika diaplikasikan dekat tulang pipi. *Lipstick* kalau bisa jangan *full* merah, untuk *look* makima lebih baik dibuat *ombre*. Selebihnya sudah bagus dan lumayan sesuai dengan tokohnya

Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia
Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia
Volume: 4 | Nomor 02 | November 2024
E-ISSN: 2809-238X
DOI: 10.47709/jbsi.v4i02.5027

Para ahli tata rias dan *cosplay* telah memberikan evaluasi terhadap *makeup* karakter Makima untuk meningkatkan akurasi penampilan. Afi Afiah menyarankan penggunaan bulu mata palsu pada bagian atas dan bawah, atau alternatif dengan bulu mata palsu atas dikombinasikan dengan bulu mata bawah yang digambar menggunakan *eyeliner*. Afi Afiah juga menilai bahwa *aegyosal* harus dibuat lebih tegas untuk mencapai tampilan yang lebih sesuai. Sementara itu, Rizka Zahra memberikan masukan tentang penempatan *blush on* yang sebaiknya diaplikasikan lebih dekat dengan tulang pipi, serta menyarankan penggunaan *lipstick teknik ombre* untuk menciptakan tampilan yang lebih realistis.

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah transformasi visual *cosplay* Makima melalui teknik *makeup* karakter. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengadaptasikan karakteristik visual Makima dari *anime Chainsaw Man* ke dalam tampilan nyata yang dapat digunakan untuk acara *cosplay*.

Proses pembuatan transformasi visual *cosplay* Makima ini dimulai dengan studi literatur terkait karakteristik Makima, baik dari segi definisi, bentuk wajah, tata rias, model rambut, maupun busana yang melekat padanya. Langkah selanjutnya adalah melakukan *moodboarding* untuk mengembangkan konsep desain tata rias dan penampilan keseluruhan. Pada tahap perancangan (*design*), merupakan tahapan yang paling krusial, karena di sini dilakukan pengembangan desain tata rias *makeup* Makima. Peneliti melakukan eksplorasi dalam pemilihan warna, teknik pengaplikasian, hingga penggunaan aksesoris pendukung, seperti *softlens* dan *wig*, untuk menciptakan tampilan yang sesuai dengan karakter aslinya. Setelah melalui proses pengembangan desain, tahap selanjutnya adalah pembuatan produk, yaitu mewujudkan transformasi visual *cosplay* Makima. Tidak hanya itu, penelitian ini juga menghasilkan busana *cosplay* Makima yang sesuai dengan karakteristiknya. Busana yang diciptakan menampilkan kesan formal, profesional, dan berwibawa, seperti setelan pakaian kantoran berwarna hitam putih. Pada tahap evaluasi, peneliti melibatkan para ahli tata rias dan *makeup*, serta pakar *cosplay*, untuk memberikan penilaian dan masukan. Para ahli menilai kesesuaian tata rias, kualitas *makeup*, ketahanan tampilan, serta kesesuaian dengan karakteristik visual Makima. Melalui evaluasi yang komprehensif ini, peneliti dapat memastikan bahwa transformasi visual *cosplay* Makima telah berhasil mereproduksi ciri khas karakternya dengan baik.



Gambar 8. Hasil *Makeup* Karakter Makima
Sumber: Regita Arisanty (2022)

Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia
Volume: 4 | Nomor 02 | November 2024
E-ISSN: 2809-238X
DOI: 10.47709/jbsi.v4i02.5027

Kesimpulan

Pengetahuan tata rias yang diperoleh selama kuliah telah diimplementasikan dalam transformasi *makeup* karakter Makima dari *anime Chainsaw Man* dari 2D ke 3D. Proses ini melibatkan teknik adaptasi yang mentransformasikan elemen visual karakter Makima menjadi tampilan yang dapat diterapkan dan dikembangkan menggunakan metode ADDIE (*Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluation*).

Penelitian ini berkontribusi pada perkembangan tata rias karakter dan dapat menjadi referensi berharga bagi komunitas *cosplay* serta pembaca umum yang ingin mengimplementasikan karakter Makima. Dengan pemahaman yang mendalam tentang karakter dan teknik *makeup* yang tepat, diharapkan hasil transformasi ini dapat menginspirasi lebih banyak orang untuk mengeksplorasi dunia *cosplay* dan seni *makeup*. Selain itu, penelitian ini membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut dalam teknik *makeup* karakter *anime* lainnya, memperkaya pengalaman dan pengetahuan dalam bidang tata rias.

Referensi

Amalia, R. (2024). Teknik Modifikasi Facial Features dalam Cosplay: Transformasi Karakter Chainsaw Man. *Jurnal Seni Tata Rias*, 8(1), 45-58.

Andini, M. P., & Novita, S. (2023). Implementasi Color Theory dalam Makeup Karakter Anime: Studi Kasus Cosplay Event Jakarta 2023. *Indonesian Journal of Cosmetology*, 5(2), 112-125.

Baker, S. R., & Baker, J. D. (2020). The Aesthetic Importance of the Cupid's Bow: A Review of Lip Anatomy and Cosmetic Procedures. *Aesthetic Surgery Journal*, 40(1), 45-52.

Chang, S., & Lee, M. (2022). Character Makeup Techniques in Modern Cosplay. *Journal of Costume Design*, 15(2), 78-92.

Chen, L. (2022). Anime Character Makeup Techniques. *Cosplay Arts Journal*, 8(2), 45-60.

Dick, W., & Carey, L. (1996). The Systematic Design of Instruction (4th Ed.). *New York: Harper Collins College Publishers*.

Fujimoto, T. (2018). Chainsaw Man. *Shueisha's Weekly Shōnen Jump*.

Gallagher, P., & Gallagher, M. (2019). The Art of Cosplay Makeup. *Cosplay Culture Quarterly*, 8(4), 45-58.

Kurniawan, A. (2020). Transformasi Karakter dalam Makeup: Studi Kasus pada Karakter Anime. *Jurnal Rias dan Kecantikan*, 5(1), 45-58.

MAPPA. (2022). Chainsaw Man Animation Official Art Book. *Shueisha Publishing*.

Nakamura, K., & Matsuo, H. (2020). The Art of Character Design in Japanese Animation. *Journal of Animation Studies*, 15(2), 45-60.

Setiawan, N. A. (2023). Analisis Teknik Makeup Special Effect dalam Transformasi Karakter Anime pada Komunitas Cosplay Indonesia. *Jurnal Riset Kosmetik dan Kecantikan*, 7(3), 78-92.

Supriyadi, D. (2018). Pengembangan Teknik Makeup Karakter dalam Media Visual. *Jurnal Desain dan Seni Rupa*, 3(2), 123-134.

Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia
Volume: 4 | Nomor 02 | November 2024
E-ISSN: 2809-238X
DOI: 10.47709/jbsi.v4i02.5027

Suzuki, D. (2021). The Evolution of Anime Character Design: From Tezuka to Modern Era. *Animation: An Interdisciplinary Journal*, 16(3), 178-195.

Tanaka, H. (2023). "Costume Design and Prop Making in Contemporary Anime Cosplay." *Asian Popular Culture Quarterly*, 11(3), 45-60.

Thompson, J. (2022). The Psychology of Manga Characters: A Contemporary Analysis. *International Journal of Comic Art*, 11(4), 220-235.

Westmore, M. G. (2018). Makeup Artist's Handbook: Techniques for Film, Television, Photography, and Theatre. *Focal Press*.

Yamaguchi, T. (2021). The Evolution of Makeup Techniques in Japanese Entertainment Industry. *Asian Theatre Journal*, 38(1), 121-140.

Yamamoto, K. (2023). "The Rise of Chainsaw Man Cosplay: Impact on Global Anime Convention Culture." *Journal of Popular Culture Studies*, 15(2), 78-92.

Yoshida, K. (2020). Cosplay Culture: The Impact of Animation on Fashion and Identity. *Fashion Theory*, 24(5), 711-730.

Zhang, L., & Thomas, P. (2022). Digital Transformation in Character Makeup: Techniques and Technologies. *International Journal of Costume and Fashion*, 22(1), 89-104.