

KONTRIBUSI PENGETAHUAN MAKE-UP KARAKTER TERHADAP HASIL RIAS COSPLAYER ANIME

Tri Linda Budiarti

Prodi Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik
Universitas Negeri Jakarta
Email: tatarias57@gmail.com

Abstract

The aim of this research is to find the possibility a positive contribution between The Knowledge of Make Up Character and The Result of Cosplayer Anime's Make Up. The research method used is survey method with a correlational approach. Population in the research is cosplayer member in Sanggar Komik Animasi Teater Community at West Jakarta. The amount of the samples are 32 people which are taken by total population.

The resulting regression equation is $\hat{Y} = 15,34 + 0,679X$. test requirements analysis of the normality test The Knowledge of Make Up Character is produces $L_{count} (0,1316) < L_{table} (0,156)$, while The Result of Cosplayer Anime's Make Up is produces $L_{count} (0,1179) < L_{table} (0,156)$ at 0,05 significant level, the fact both of the data are normally distributed. and the test significant regression is produces $F_{count} (13,74) > F_{table} (4,17)$ so H_0 rejected. it means regression is significant. testing linearity of regression produces $F_{count} (0,31) < F_{table} (2,40)$, it means both of the variabels are linear. correlation coefficient of pearson product moment generating $r_{xy} = 0,561$. from test corelation coefisient is produces $t_{count} (3,71) > t_{table} (1,697)$, so there is a positive relationship between variabel x and y. the coefisient of determination obtained for 31,47% which show that 31,47%the variation of the result of cosplayer anime's make up is determined by the knowledge of make up character which is have by the cosplayer.

Keywords; knowledge, character's make up, make up result, cosplayer

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat kontribusi antara pengetahuan make up karakter dengan hasil rias cosplayer anime di komunitas Sanggar Komik Animasi Teater Jakarta Barat. Metode penelitian ini adalah metode survey korelasional. Populasi penelitian ini adalah para cosplayer yang tergabung di komunitas Sanggar Komik Animasi Teater Jakarta Barat , dengan sampel berjumlah 32 orang yang diambil secara populasi jenuh (*total population*).

Persamaan regresi linier yang dihasilkan adalah $\hat{Y} = 15,34 + 0,679X$. Uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas galat taksiran pengetahuan make up karakter diperoleh $L_{hitung} (0,1316) < L_{tabel} (0,156)$, sedangkan hasil rias cosplayer anime diperoleh $L_{hitung} (0,1179) < L_{tabel} (0,156)$, pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, ternyata kedua data berdistribusi normal dan uji keberartian regresi memperoleh $F_{hitung} (13,74) > F_{tabel} (4,17)$ maka H_0 ditolak artinya regresi berarti. Hasil pengujian linieritas

diperoleh $F_{hitung} (0,31) < F_{tabel} (2,40)$ maka kedua variabel dikatakan linier. Pengujian hipotesis penelitian dengan rumus product moment menghasilkan r_{xy} sebesar 0,561. Uji signifikansi koefisien korelasi dengan uji-t memperoleh $t_{hitung} (3,71) > t_{tabel} (1,697)$ maka terdapat hubungan positif antara variabel X dengan variabel Y. koefisien determinasi yang diperoleh sebesar 31,47% yang menunjukkan bahwa 31,47% variasi hasil rias cosplayer anime dipengaruhi oleh pengetahuan make up karakter yang dimiliki cosplayer.

Kata kunci: Pengetahuan, Make Up Karakter, Hasil Rias, Cosplayer.

PENDAHULUAN

Perkembangan *trend mode* semakin pesat di kota besar, diantaranya berawal dari cara berpakaian, *make up*, dan tatanan rambut yang tidak monoton, pelaku *trend mode* berlaku pada berbagai kalangan, baik anak – anak, remaja, maupun dewasa. Didukung dengan perkembangan industri hiburan yang sangat pesat, mulai dari media televisi, internet, radio, koran, majalah, dan panggung hiburan.

Make up saat ini sudah menjadi suatu kebutuhan bagi masyarakat umum. Selain menjadi sebuah tuntutan bagi sebagian profesi tertentu, *make up* sendiri menjadi trend gaya hidup di masyarakat luas.

Industri panggung hiburan mempengaruhi perkembangan *trend mode*, baik penampilan panggung di dalam (indoor) maupun diluar (outdoor), sehingga konsumen menjadi lebih bersikap konsumtif. Hal ini menyebabkan banyaknya penyedia jasa professional penyelenggara acara (Event Organizer) yang bersaing ketat untuk mensukseskan acaranya, diantaranya yaitu dengan adanya acara Gelar Jepang.

Cosplay merupakan istilah bahasa Inggris buatan Jepang yang berasal dari gabungan kata "*costume*" (kostum) dan "*play*" (bermain). *Cosplay* berarti hobi mengenakan pakaian beserta aksesoris dan rias wajah seperti yang dikenakan tokoh-tokoh dalam *anime*, manga, dongeng, permainan video, penyanyi, musisi

idola, dan film kartun. Pelaku *cosplay* disebut *cosplayer*, Di kalangan penggemar, *cosplayer* juga disingkat sebagai *layer*. Jenis *make up* yang dipergunakan oleh para *cosplayer* yaitu *make up* karakter. Dimana jenis *make up* ini merupakan *make up* yang menyerupai dengan tokoh yang akan diperankan.

Data yang saya dapatkan dari hasil wawancara pada beberapa *cosplayer* bahwa banyak ditemukan kasus seperti kesalahan pemahaman pada *make up*, pemilihan kosmetika yang tidak sesuai, tidak mengutamakan keamanan untuk kulit wajah, hasil *make up* yang tidak memuaskan, *make up* kurang maksimal, Semua ini karena minimnya pengetahuan para *cosplayer* tentang *make up*, khususnya pada *make up* karakter. sehingga tidak diherankan jika banyak *cosplayer* yang tidak mirip atau kalah saat berkompetisi. Maka dari itu peneliti tergerak untuk meneliti kasus tersebut.

Perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu pengetahuan tata rias wajah karakter terhadap hasil rias *cosplayer* anime.

KERANGKA TEORITIK

Pengetahuan berasal dari kata bahasa Inggris yaitu *knowledge*. Dalam *encyclopedia of philosophy* dijelaskan bahwa definisi pengetahuan adalah kepercayaan yang benar (Amsal, 2010:85)

Suparlan suhartono mendefinisikan Istilah "pengetahuan" kata dasarnya yaitu "tahu"

mendapatkan awalan dan akhiran pe dan an. Imbuhan “pe-an” berarti menunjukkan adanya proses. Jadi menurut susunan perkataannya, pengetahuan berarti proses mengetahui dan menghasilkan sesuatu yang disebut pengetahuan. (Suparlan, 2010: 44)

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau menyebarkan angket dan menggunakan metode tes yang menyatakan tentang materi yang ingin diukur dari subyek penelitian atau responden.

Menurut Bloom kedalaman pengetahuan yang ingin diketahui disesuaikan dengan tingkatan pengetahuan tahu (*know*), memahami (*comperhension*), menerapkan (*aplication*), analisa (*analysis*), sintesa (*syntesis*), evaluasi (*evaluation*).

Menurut notoatmojo “pengetahuan seseorang dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu: pengalaman, tingkat pendidikan, keyakinan, fasilitas, penghasilan, social budaya”

Didik Nini Thowok, 2012:1) dalam bukunya *stage make up by Didik Nini Thowok* menyatakan bahwa *make up* karakter membantu para pemeran berakting, dengan membuat wajahnya menyerupai watak yang akan dimainkan. Rias wajah karakter seringkali dipergunakan untuk pertunjukan teater, *photo session*, televisi, film, dan acara pementasan baik on air atau off air.

Halim Paningkiran dalam bukunya *Make up karakter untuk televisi dan film* menyatakan bahwa *make up* karakter adalah suatu tata rias yang diterapkan untuk mengubah penampilan seseorang dalam hal umur, sifat, wajah, suku, dan bangsa sehingga sesuai dengan tokoh yang diperankannya. (Halim, 2013:11) *Make up* karakter dimaksudkan untuk membantu actor menggambarkan suatu peranan dengan membuat wajahnya menyerupai wajah peranan tokoh yang dimainkan.

Berdasarkan kedua pendapat para ahli diatas, *make up* karakter adalah rias untuk membantu pemeran berakting, mengubah riasannya baik dalam hal umur, sifat, wajah, suku, dan bangsa sesuai dengan tokoh yang akan diperankannya. Dalam hal ini *make up* karakter merupakan seni menggunakan bahan – bahan kosmetika untuk mewujudkan peran atau karakter dengan memperhatikan lighting dan titik lihat penonton yang dilakukan dengan cara tertentu yang dapat digunakan dalam pengambilan keputusan sekenario. Tata rias wajah ini merupakan tata rias untuk meniru karakter lain yang memungkinkan menghendaki perubahan – perubahan seperti penambahan kumis, jenggot, bentuk mata, alis, dan hidung atau keperluan lainnya sesuai dengan karakter yang diinginkan.

Keberhasilan suatu pertunjukan salah satunya ditentukan oleh riasan wajah yang sesuai dengan karakter yang dimainkan, ada bermacam – macam teknik merias wajah karakter yaitu: 1) Rias wajah dengan tuntutan peran sesuai jenis kelamin, 2) Rias dengan karakteristik wajah sesuai suku bangsa, 3) Rias wajah sesuai usia, 4) Rias wajah sesuai dengan karakteristik tokoh.

Make up karakter dikategorikan menjadi dua jenis yaitu: 1) *Make up* karakter dua dimensi, 2) *Make up* karakter tiga dimensi. Pertama, *Make up* karakter dua dimensi. adalah *make up* yang mengubah bentuk / wajah penampilan seseorang dari hal umur, suku bangsa, dengan cara dioleskan / disapukan baik secara keseluruhan maupun hanya sebagian sehingga hanya bisa dilihat dari bagian depan saja.

Kedua, *Make up* karakter tiga dimensi adalah *make up* yang mengubah wajah / bentuk seseorang secara keseluruhan atau sebagian dengan menggunakan bahan tambahan yang langsung dioleskan atau ditempelkan pada bagian wajah

sehingga dapat dilihat dari beberapa sudut pandang.

Make up cosplay sangat mirip dengan *make up* karakter yang didalamnya terdapat *make up* dua dimensi dan tiga dimensi. Rias atau *make up* dalam cosplay adalah membentuk atau melukis wajah *cosplayer* agar sesuai dengan tema atau karakter cosplay yang dibawakan. fungsi rias dalam cosplay bukanlah semata – mata agar tampak cantik atau tampan. Akan tetapi, yang terpenting adalah agar sesuai dengan tokoh yang diperankan.

Padapenelitian di lapangan, saya menemukan bermacam – macam jenis rias dalam cosplay, setiap jenis tata rias mempunyai tujuan yang berbeda. Sama halnya dengan rias karakter, jenis tata rias dalam cosplay seperti: 1) rias tokoh atau watak, 2) rias jenis, 3) rias usia, 4) rias bangsa, 5) rias temporal dan 6) rias fantasi.

Menurut Roland Kelts di dalam bukunya yang berjudul *Japanamerica: "cosplay is costume play – dressing up as anime and manga characters"* (Cosplay adalah singkatan dari *costume play*, yaitu berbusana seperti karakter *anime* (animasi Jepang) dan *manga* (komik Jepang)). (Roland, 2006: 23 & 148)

Kemudian Koichi Okaranoto dalam bukunya *Cosplay girls, Japan's live animation heroines* menambahkan bahwa "*cosplay is dressing up as a character, usually from animation, manga comics, or video games. It's a social hobby.*" (cosplay merupakan sebuah hobi berbusana dengan karakter, biasanya dari animasi, komik Jepang, atau video game.) (Koichi, 2003)

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, *cosplay* adalah berbusana seperti karakter animasi Jepang, video game, atau komik Jepang favorit, serta memerankan peran dengan asumsi kepribadian tokoh yang diperankannya. *Cosplayeranime* memperoleh pengetahuan tentang tata rias wajah karakter secara otodidak,

artinya kemampuan dalam merias wajah dipelajari dari pengamatan dan pengalaman. (belajar sendiri).

Ranah kognitif terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Pada tingkat pengetahuan *cosplayeranime* mengingat dan menghafal apa yang telah dipelajarinya tentang tata rias wajah karakter yang didapat dari membaca buku, internet, atau media cetak, bertanya dan mencoba latihan sendiri atau bersama-sama dengan *cosplayeranime* lain, belajar dari pengalaman selama melakukan cosplay maupun ketika menonton animasi (*anime*) yang diperankan.

Untuk mencapai tata rias karakter yang baik pada *cosplayeranime*, diperlukan kemampuan kognitif dan psikomotorik. Untuk ukuran kognitif meliputi ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya merupakan kognitif tingkat tinggi. Sedangkan secara psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Selain itu, tata rias wajah karakter yang baik dapat dipengaruhi oleh faktor kecerdasan, bakat, keterampilan, dan pengalaman *cosplayer* dalam melakukan rias wajah karakter akan mempengaruhi hasil rias wajah *cosplayer*.

METODE PENELITIAN

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data pengetahuan tentang tata rias wajah karakter dan mendapatkan data tentang hasil tata rias wajah pada komunitas skoater serta ingin mengetahui keeratan kontribusi antara pengetahuan tentang *make up* karakter terhadap hasil rias *cosplayeranime*.

Penelitian dilakukan di komunitas sanggar komik animasi teater (SKOATER), Jln Kemanggisan

Iir 2 No.3 RT 005/07 Kemanggisan, Palmerah Jakarta Barat.waktu yang diperlukan dalam penelitian skripsi ini adalah empat bulan pada bulan September sampai Desember 2014.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei dengan pendekatan korelasional. Penelitian ini menggunakan dua macam variabel. Variabel bebasnya yaitu pengetahuan *cosplayeranime* tentang rias karakter sedangkan variabel terikatnya adalah hasil rias *cosplayeranime*. Variabel bebas dinyatakan dengan (x) dan variabel terikat dinyatakan dengan huruf (y).

Populasi dalam penelitian ini adalah *cosplayeranime* yang termasuk anggota komunitas Sanggar SKOATER, *Cosplayer* yang dihitung sebagai anggota populasi di sini berjumlah 35 orang.Penelitian melalui survey kepada *cosplayer* yang terdaftar sebagai anggota di sanggar komik animasi teater SKOATER, yang telah bercosplay rata – rata 4 – 5 tahun.

Untuk mengumpulkan data, diperlukan alat pengumpul data yang disebut sebagai instrument.Instrument penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, serta sistematis sehingga lebih mudah diolah. Secara ringkasnya, instrument diartikan sebagai alat bantu merupakan saran yang dapat diwujudkan dalam benda.(Sugiyono, 2007:75)

Instrumen penelitian untuk variabel X (Variabel bebas) dalam penulisan skripsi ini adalah tes yang berbentuk butir – butir pernyataan berganda atau pilihan ganda untuk mengukur pengetahuan *cosplayeranime* terhadap tat arias karakter sebanyak 26 butir pertanyaan dengan indicator yaitu pengetahuan (*know*), memahami (*comperhention*), menerapkan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*syntesis*), dan evaluasi (*evaluation*). Dalam memperoleh nilai dari tes pengetahuan

dilakukan penyekoran terhadap hasil tes dengan skor 1 bagi jawaban yang benar dan skor 0 bagi jawaban yang salah.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Responden dalam penelitian ini terdiri atas *cosplayer* yang usianya rata –rata 15 – 25 tahun, dengan frekuensi terbesar sebanyak 6 untuk usia 21 tahun atau sebesar 19%. Dan frekuensi terkecil 1 untukusia 25 tahun atau sebesar 3%.Hal ini dikarenakan faktor seringnya responden mengikuti perkembangan film anime (animasi jepang).

Jenis pekerjaan responden yaitu pelajar, mahasiswa dan karyawan, yang frekuensinya paling tinggi adalah mahasiswa sebanyak 20 atau 63%.Sedangkan frekuensi paling kecil sebanyak 4 atau 13%.Hal ini dikarenakan mahasiswa mempunyai relasi atau jaringan yang luas sehingga banyaknya responden yang berstatus mahasiswa.

Berdasarkan pendidikan yang ditempuh oleh *cosplayer* sebagai responden penelitian adalah SMU dan Perguruan Tinggi (S1), dengan frekuensi tertinggi sebanyak 20 untuk S1 dengan prosentase 63%. Dan terendah sebanyak 12 untuk SMA dengan prosentase 38%.

Responden melakukan *cosplay* di Komunitas Sanggar Komik Animasi Teater selama 3-5 tahun, yang frekuensinya paling tinggi adalah kategori 3 tahun sebanyak 14 atau 44%, sedangkan terendah adalah kategori 5 tahun sebanyak 7 atau 22%. Hal ini dikarenakan semakin banyaknya *event cosplay* dan semakin mudah bagi responden untuk melakukan *cosplay*dan seluruh responden dalam penelitian ini mendapatkan pengetahuan make up karakter berdasarkan pengalaman, belajar sendiri atau otodidak.

Data variabel X (Pengetahuan Make up Karakter) diperoleh melalui pengisian instrument penelitian yang

berupa kuisioner dalam bentuk tes berganda oleh 32 responden. Pemberian skor untuk responden yang menjawab benar adalah "1" sedangkan yang salah diberi skor "0". Data yang dikumpulkan memberikan skor terendah 10 dan skor tertinggi 20. Skor rata-rata sebesar 14,00, varians (S^2) = 5,4193 dan simpangan baku (S) = 2,32.

Distribusi frekuensi data variabel X (Pengetahuan Make Up Karakter) dapat dilihat pada tabel berikut ini dengan rentang skor 10, kelas interval (K) = 6 dan panjang kelas atau $P = 2$. Untuk mempermudah penafsiran data variabel pengetahuan tentang Make up karakter (X). Frekuensi kelas tertinggi variabel X (pengetahuan make up karakter) yaitu 12 yang terletak pada interval 2, yakni antara 12 – 13 dengan frekuensi relative sebesar 38%. Sementara frekuensi terendahnya yaitu 1 yang terletak pada interval 6, yakni antara 20 – 21 dengan frekuensi relative 3%.

Data variabel Y (Hasil Rias Cosplayer Anime) diperoleh melalui pengisian instrument penelitian yang berupa angket dengan *skala likert* oleh 2 orang juri kepada 32 responden. Pemberian skor untuk responden ditentukan oleh juri dengan 5 kategori skor yaitu, bobot nilai 5 untuk kategori SB (sangat baik), bobot nilai 4 untuk kategori B (baik), bobot nilai 3 untuk kategori CB (cukup baik), bobot nilai 2 untuk kategori KB (kurang baik) dan bobot nilai 1 untuk kategori TB (tidak baik). Hasil penilaian dari kedua juri tersebut kemudian diambil rata-ratanya. Berdasarkan data yang terkumpul, kemudian ditentukan skor terendah 18 dan skor tertinggi 29. Skor rata-rata sebesar 24,84 dan varians (S^2) sebesar 7,9426. Sedangkan simpangan baku (S) = 2,82.

Dapat dilihat bahwa frekuensi kelas tertinggi variabel y (hasil rias cosplayer anime), yaitu 13 yang terletak pada interval ke 5 yakni antara 26 – 27 dengan frekuensi relative sebesar 50%. Sementara frekuensi terendahnya yaitu

2, yang terletak pada interval 1 dan 2, yakni antara 18 – 19 dan 20 – 21 dengan frekuensi relatif 6%.

Sebelum melakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu melakukan pengujian data yang diperoleh. Kriteria uji normalitas ini adalah jika $L_{hitung} (L_0) < L_{tabel} (L_t)$, maka data berdistribusi normal dan jika $L_{hitung} (L_0) > L_{tabel} (L_t)$, maka data berdistribusi tidak normal. Data yang diperoleh diuji kenormalannya dengan uji *Lilliefors'* pada taraf signifikan sebesar 0,05.

Dapat diketahui bahwa data dari variabel x (pengetahuan make up karakter) dan variabel y (hasil rias cosplayer anime), berdistribusi normal. Karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Pengujian linieritas dilakukan untuk menguji apakah hubungan antara kedua data variabel X dan variabel Y linier dengan cara mengetahui bagaimana persamaan garis regresi hubungan antara kedua variabel tersebut.

Analisis regresi linier sederhana terhadap pasangan data penelitian antara variabel pengetahuan make up karakter (X) dengan variabel hasil rias cosplayer anime (Y) menghasilkan koefisien arah regresi 0,679 dengan konstanta sebesar 15,34. Dengan demikian, bentuk hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dalam penelitian ini mempunyai persamaan regresi $\hat{Y} = 15,34 + 0,679X$.

Uji keberartian regresi dan uji kelinieran regresi mempunyai tujuan untuk mengetahui apakah model persamaan regresi yang digunakan berarti atau tidak. Kriteria uji keberartian regresi adalah jika $F_{hit} < F_{tab}$, terima H_0 maka regresi tidak berarti. Sedangkan jika $F_{hit} > F_{tab}$, tolak H_0 maka regresi berarti.

Berdasarkan hasil perhitungan uji keberartian regresi didapat sebagai berikut: $F_{hit} = 13,74$ dan $F_{tab} = 4,17$. $F_{hit} > F_{tab}$ maka pernyataan tersebut menunjukkan bahwa model persamaan regresi berarti atau signifikan.

Penjabaran perhitungan keberartian dan dilakukan terhadap variabel terikat Y (hasil rias cosplayer anime)

Dari hasil perhitungan uji linieritas regresi yang dilakukan pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan penyebut atau dk (TC) = 22 dan pembilang atau dk (E) = 8, maka diperoleh $L_{hitung} = 0,31$ dan $L_{tabel} = 2,40$. Jadi $L_{hitung} < L_{tabel}$, ini berarti H_0 diterima sehingga model persamaan regresi yang digunakan dikatakan linier. Model persamaan $\hat{Y} = 15,34 + 0,679X$ menunjukkan bahwa untuk setiap kenaikan suatu skor pengetahuan make up karakter dapat menyebabkan kenaikan hasil rias cosplayer anime sebesar 0,679 pada konstanta 15,34 yang telah diuji keberartian dan kelinierannya.

Dapat diinterpretasikan bahwa pengetahuan make up karakter yang dimiliki oleh cosplayer berkontribusi pada hasil rias cosplayer. Atau semakin tinggi pengetahuan make up karakter yang dimiliki cosplayer maka semakin tinggi hasil rias cosplayer anim, yaitu adanya kontribusi pengetahuan make up karakter terhadap hasil rias cosplayer anime. Hal ini membuktikan bahwa pengetahuan mempengaruhi hasil rias, untuk dapat merias make up karakter dengan baik, salah satu faktor yang mempengaruhi hal tersebut adalah pengetahuan make up karakter yang dimiliki oleh cosplayer.

Berdasarkan hasil yang diperoleh maka hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif antara pengetahuan make up karakter dengan hasil rias cosplayer anime. Pernyataan tersebut disebabkan oleh beberapa hal proses merias make up karakter dapat dikatakan hampir tidak terlepas dari pengetahuan make up karakter yang dimiliki oleh cosplayer itu sendiri dan dikarenakan tingkat pengetahuan maka hasil juga akan berbeda sehingga untuk perbaikan demi kemajuan ke arah yang lebih baik diperlukan pengetahuan khusus cosplayer anime.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dari analisis yang telah dikemukakan pada bab – bab terdahulu, maka penelitian ini telah berhasil menguji hipotesis penelitian yang diajukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara pengetahuan make up karakter dengan hasil rias cosplayer anime. Maka dapat dibuat kesimpulan hasil penelitian menunjukkan adanya kontribusi pengetahuan terhadap hasil rias, walaupun yang mempengaruhi hasil rias tidak hanya dari faktor pengetahuan saja, yaitu faktor tingkat pendidikan, kecerdasan, pengalaman, bakat, dan keterampilan. Sifat hubungan antara faktor pengetahuan make up karakter dengan faktor hasil rias cosplayer anime bersifat positif dan variasi tingkat hasil rias cosplayer anime ditentukan oleh tingkat wawasan pengetahuan tentang make up karakter yang dimiliki masing-masing cosplayer sehingga dapat memperbaiki penampilannya sebagai cosplayer yang professional. Baik di dalam maupun diluar komunitas sanggar komik animasi teater.

DAFTAR PUSTAKA

- Bakhtiar, Amsal. *Filsafat Ilmu*. (PT. Raja Grafindo Persada- Jakarta 2010). h. 85
- Kelts, Roland. *Japanamerica*. (Palgrave Macmillan™. New York. 2006), h. 23 & 148
- Koichi, Okaranoto. *Cosplay Girls, Japan's Live Animation Heroines*. By Cocoro Books, (Tokyo, Japan Chiyoda-Ku, 2003)
- Konrad, Kebung. *Filsafat Ilmu Pengetahuan*. (Prestasi Pustakaraya, Jakarta 2011). h.40
- Kurotaki, Jan. *Everybody Cosplay!*. (Japan ADV Manga, 2007)
- Notoatmodjo, Soekidjo. *Promosi Kesehatan Dan Ilmu Prilaku*. (Rineka Cipta, Jakarta 2007), h.140-142

Paningkiran, Halim. *Make Up Karakter Untuk Televisi Dan Film*. (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2013). h. 11
Sugiyono. *Metode Penelitian Bisnis*. (Bandung: Alfabeta, 2007), h. 75

Surajiyo. *Filsafat Ilmu Dan Perkembangannya Di Indonesia*. (Jakarta. Bumi Aksara, Cetakan Ke 3, 2008). h. 26

Suhartono, suparlan. *Filsafat ilmu pengetahuan*. (Badan penerbit Universitas Negeri Makassar 2010). h. 44

Suriasumantri, Jujun S. *Filsafat Ilmu Sebuah Pengetahuan Popular*. (Jakarta. Pustaka Sinar Harapan, Cetakan Ke20 – 2010), h.104.