Jejakdigital
JURNAL ILMIAH MULTIDISIPLIN
Available online at https://indojurnal.com/index.php/jejakdigital

eISSN 3089-7734; pISSN 3089-7742
Vol. 2, No.6, Tahun 2026
doi.org/10.63822/6ntyms28
Hal. 11925-11943

Tata Rias Karakter Fantasi: Penerapan Teknik dan Analisis Elemen Visual pada Karakter Betty Boop

Vanesa Monica[1], Raisa Marchella Maulida[2], Septia Puja Mulia[3], Alviatur Rosadah[4], Tsania Azizah Zadal Faroh[5], Grace Evelyn Hidayat[6], Anik Maghfiroh[7]
Pendidikan Tata Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang, Indonesia[1,2,3,4,5,6,7]

*Email Korespodensi: vanesamonica@students.unnes.ac.id

Sejarah Artikel:

Diterima 20-11-2026
Disetujui 25-11-2026
Diterbitkan 27-11-2026

ABSTRACT

This study aims to identify and analyze the visual elements of Betty Boop, describe the makeup techniques used to recreate the character, and explain how these elements contribute to character identity. This research employed a descriptive qualitative approach with a practice-based design method. Data were collected through literature reviews, visual observations of Betty Boop's images and animation clips, and photographic documentation of the makeup process and final results. The makeup design focused on the character's distinctive features, including thin arched eyebrows, large expressive eyes, heart-shaped red lips, curled forehead details, and black wavy hair. The application involved foundation, shading, eyeliner, false eyelashes, blush, lip shaping, and face painting techniques. The results showed that the makeup successfully represented Betty Boop's visual identity through the combination of black, red, and cream colors, as well as distinctive facial features. However, adjustments were required to adapt the two-dimensional cartoon characteristics to the three-dimensional facial structure of the model. Overall, the application of fantasy character makeup demonstrated that visual elements and appropriate makeup techniques play an important role in recreating and maintaining the identity of a fictional character.

Keywords: *Fantasy Makeup; Character Makeup; Betty Boop; Visual Elements; Makeup Techniques*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis elemen visual karakter Betty Boop, mendeskripsikan teknik tata rias yang digunakan dalam mewujudkan karakter, serta menjelaskan peran elemen tersebut dalam membangun identitas karakter. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode perancangan berbasis praktik. Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka, observasi visual terhadap gambar dan cuplikan animasi Betty Boop, serta dokumentasi foto selama proses dan hasil akhir tata rias. Perancangan riasan berfokus pada ciri khas karakter, meliputi alis tipis melengkung, mata besar dan ekspresif, bibir merah berbentuk hati, detail ikal pada dahi, serta rambut hitam bergelombang. Teknik yang diterapkan meliputi pengaplikasian foundation, shading, eyeliner, bulu mata palsu, blush on, pembentukan bibir, dan face painting. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan tata rias berhasil merepresentasikan identitas visual Betty Boop melalui perpaduan warna hitam, merah, dan krem serta karakteristik riasan wajah yang khas. Namun, diperlukan penyesuaian untuk mengadaptasi karakter kartun dua dimensi pada struktur wajah model yang berbentuk tiga dimensi. Secara keseluruhan, penerapan tata rias fantasi menunjukkan bahwa pemilihan elemen visual dan teknik rias yang tepat berperan penting dalam mewujudkan identitas karakter fiksi.

Katakunci: Tata Rias Fantasi; Rias Karakter; Betty Boop; Elemen Visual; Teknik Tata Rias

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Monica, V., Maulida, R. M., Mulia, S. P. ., Rosadah, A. ., Faroh, T. A. Z. ., Hidayat, G. E. ., & Maghfiroh, A. . (2026). Tata Rias Karakter Fantasi: Penerapan Teknik dan Analisis Elemen Visual pada Karakter Betty Boop. Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 2(6), 11925-11943. https://doi.org/10.63822/6ntyms28

PENDAHULUAN

Karakter kartun bukan sekadar hiburan. Ia adalah bentuk komunikasi visual yang menyampaikan pesan lewat bentuk, proporsi, warna, ekspresi wajah, dan bahasa tubuh yang disederhanakan namun mudah dikenali (Binus University Bandung, n.d.). Dalam desain komunikasi visual, elemen dasar yang membentuk sebuah karya meliputi garis, bentuk, warna, dan tekstur (Landa, 2018). Karakter yang kuat umumnya lahir dari pengelolaan elemen-elemen ini secara sengaja. Penelitian pada karakter Ryder dalam serial Paw Patrol, misalnya, menunjukkan bahwa garis lengkung, bentuk oval, dan dominasi warna merah, kuning, dan biru dipilih untuk membangun kesan ramah, berani, dan penuh semangat (Muhamad, 2023).

Betty Boop adalah salah satu karakter yang layak dikaji dari sisi ini. Ia pertama kali muncul dalam Dizzy Dishes (1930), dirancang oleh Grim Natwick atas permintaan Max Fleischer di Fleischer Studios, dan awalnya berwujud anjing poodle antropomorfik sebelum berevolusi menjadi sosok manusia. Ia kerap disebut sebagai bintang layar animasi perempuan besar pertama (Coletta, n.d.). Gaya Fleischer berbeda dari Disney. Disney menekankan gambar yang halus dan realistis dengan tema yang polos, sedangkan film-film Betty Boop bergaya longgar, metamorfik, dan menyasar penonton dewasa (Coletta, n.d.). Gaya animasi awal studio ini dikenal sebagai rubber hose, yaitu tubuh dan objek yang digambar sangat lentur dan surealis (The Encyclopedia of Science Fiction, 2025).

Kajian akademik tentang Betty Boop sejauh ini banyak berfokus pada aspek sosial dan budaya. Zúñiga Reyes (2013) menganalisis sembilan dari 89 episode yang diproduksi 19321939 dan menyimpulkan bahwa Betty Boop merepresentasikan perempuan mandiri dan modern yang ikut membentuk model perilaku sosial baru. Palmarola dan Jiménez Lagos (2025) menelaah episode 1930–1939 dari sudut hubungan antara teknologi domestik, desain, dan studi gender. Dari sisi desain karakter, Hirvikoski (2018) meneliti keterbacaan (readability) dan staging karakter kartun saat desain 2D Betty Boop dibuat ulang dalam 3D. Ia menemukan bahwa detail yang tampak sedikit pada karakter kartun dapat menyampaikan informasi bentuk dan fungsi sama banyaknya dengan penggambaran realistis. Page 1 of 4Penerapan Teknik dan Analisis Elemen Visual pada Karakter Betty Boop Relevansi karakter ini juga belum surut. Betty Boop memasuki domain publik di Amerika Serikat pada 1 Januari 2026, dan sebuah film layar lebar tentangnya sedang dikembangkan (ANTARA, 2026). Hal ini membuka peluang baru bagi desainer dan animator untuk mempelajari serta mengolah ulang elemen visualnya.

Namun, penelitian terdahulu belum banyak membedah elemen visual Betty Boop (garis, bentuk, warna, proporsi) beserta teknik animasi yang melekat padanya secara terpadu. Padahal, kekhasan karakter ini, yaitu kepala besar berwajah bayi, mata lebar, tubuh berlekuk, dan gerak lentur, dikenali bahkan oleh orang yang belum pernah menonton kartunnya. Kekosongan inilah yang mendasari penelitian ini.

TINJAUAN LITERATUR

Konsep tata rias fantasi dan karakter

Tata rias fantasi sering disebut tata rias karakter khusus karena menampilkan wujud rekaan dengan mengubah wajah secara tidak realistis, dan tokohnya lahir dari daya khayal (Yunitari et al., 2018). Dalam kajian tokoh Putri Songgolangit dan Warok, Prajastiwi (2020) menjelaskan bahwa rias fantasi dan karakter membentuk kesan tokoh melalui kosmetika yang mengubah tampilan wajah. Ciri teknisnya antara lain warna mencolok dan alas bedak yang tebal. Betty Boop dapat diposisikan sebagai tokoh rekaan (kartun) yang diwujudkan pada wajah manusia.

Teknik dan analisis unsur visual

Sriwahyuni dan Prihatin (2024) mengembangkan rias fantasi Medusa berbasis *mixed media* dengan model pengembangan ADDIE. Teknik yang dipakai meliputi face painting, shading, *cut crease,* dan *foxy eyes*. Hasil riasan dianalisis dengan dua kerangka. Kerangka pertama adalah unsur visual: titik, garis, bidang, bentuk, ukuran, gelap-terang, warna, dan tekstur. Kerangka kedua adalah prinsip desain: radiasi, irama, kesejajaran, gradasi, kontras, keseimbangan, dan kesatuan. Validasi dua ahli menghasilkan capaian 90% (kategori sangat baik). Kerangka ini dapat diadopsi untuk bagian analisis elemen visual pada Betty Boop.

1. **Fungsi rias karakter dalam membangun identitas visual**

Nuraini et al. (2025) menunjukkan bahwa rias karakter berfungsi sebagai transformasi visual, bukan sekadar hiasan. Warna kontras, garis, tekstur, dan shading membentuk identitas tokoh, dan hasilnya selaras bila dipadukan dengan kostum dan unsur visual lain. Ananda et al. (2026) menemukan hal serupa pada karakter ikonik Pierrot. Dasar wajah putih, garis hitam pada mata dan alis, serta manipulasi bentuk bibir memperkuat identitas karakter, dan kontras hitam-putih dengan tarikan garis ke bawah menciptakan kesan melankolis. Karakter ini mirip dengan Betty Boop dalam hal garis tegas dan kontras kuat pada tokoh kartun hitam-putih.

2. **Rias karakter fiksi sebagai sistem tanda**

Nugraha et al. (2026) meneliti karakter anime melalui cosplayer di Surabaya dengan semiotika Peirce. Elemen visual, termasuk riasan wajah, berfungsi sebagai tanda (*sign*) yang merujuk pada karakter fiksi (*object*) dan menghasilkan makna di benak audiens (*interpretant*). Bentuk wajah (66,7%) dan gestur tubuh (33,3%) menjadi faktor dominan daya tarik visual. Temuan ini mendukung pendekatan analisis visual atas tokoh kartun yang diwujudkan pada wajah nyata.

3. **Konteks Betty Boop**

Gnjatović (2012) membahas Betty Boop sebagai simbol era flapper melalui analisis mode era tersebut, konteks sosial, dan analisis visual episodenya. Sumber ini berguna untuk menjelaskan asal gaya visual tokoh.

4. **Celah Penelitian**

Kajian yang ada banyak membahas tokoh mitologi, budaya lokal, dan anime. Berdasarkan penelusuran penulis, belum ditemukan kajian yang menerapkan analisis teknik dan unsur visual rias fantasi pada tokoh kartun klasik Betty Boop. Di sinilah posisi kebaruan artikel ini.

Perbedaan dengan Penelitian Sebelumnya

Penelitian terdahulu tentang tata rias fantasi dan karakter umumnya mengambil objek tokoh mitologi, tokoh budaya lokal, pertunjukan panggung, atau karakter anime. Berdasarkan penelusuran penulis, belum ditemukan kajian yang menelaah penerapan teknik dan elemen visual rias fantasi pada tokoh kartun klasik Betty Boop. Tabel berikut merangkum perbedaan penelitian ini dengan kajian-kajian sebelumnya.

Tabel 1. Perbedaan Penelitian dengan Kajian Sebelumnya

Peneliti (tahun)	Objek dan fokus kajian	Perbedaan dengan penelitian ini
Prajastiwi (2020)	Perkembangan rias fantasi tokoh Putri Songgolangit dan rias karakter tokoh Warok di Ponorogo, termasuk bentuk rias dan kosmetika yang digunakan.	Objeknya tokoh budaya lokal. Penelitian ini mengkaji tokoh kartun Betty Boop dan menambahkan analisis unsur visual rias secara terperinci.
Yunitari et al. (2018)	Pengembangan rias fantasi bersumber ide mitologi China, meliputi rias wajah, penataan rambut, body painting, dan busana.	Berorientasi pada pengembangan karya dari sumber ide mitologi. Penelitian ini menganalisis penerapan teknik dan elemen visual pada tokoh yang sudah memiliki wujud visual baku.
Sriwahyuni & Prihatin (2024)	Adaptasi karakter Medusa pada rias fantasi *mixed media* dengan metode R&D model ADDIE, dianalisis dengan unsur visual dan prinsip desain.	Kerangka analisisnya relevan dan dapat dipakai. Perbedaannya, objek penelitian ini adalah tokoh kartun klasik, bukan tokoh mitologi, dan fokusnya pada penerapan teknik rias serta pembacaan elemen visual tokoh.
Nuraini et al. (2025)	Estetika dan fungsi transformasional rias karakter pada teater musikal, tari kontemporer, dan cosplay di Surabaya, dengan pendekatan estetika visual dan semiotika.	Cakupannya luas lintas jenis pertunjukan. Penelitian ini memusatkan kajian pada satu tokoh dengan uraian teknik dan elemen visual yang lebih rinci.
Ananda et al. (2026)	Penerapan rias karakter badut Pierrot, meliputi warna dasar, garis, bentuk bibir, kostum, dan properti.	Objeknya badut dari tradisi Commedia dell'arte. Penelitian ini mengkaji tokoh kartun era 1930-an dengan citra flapper.
Nugraha et al. (2026)	Daya tarik visual karakter anime menurut cosplayer di Surabaya dengan semiotika Peirce.	Berfokus pada preferensi dan makna visual bagi cosplayer, bukan pada teknik tata rias.

Peneliti (tahun)	Objek dan fokus kajian	Perbedaan dengan penelitian ini
Gnjatović (2012)	Betty Boop sebagai simbol era flapper melalui analisis mode, konteks sosial, dan analisis visual episode kartun (berdasarkan abstrak).	Menyoroti konteks budaya dan visual tokoh. Penelitian ini membawanya ke ranah tata rias wajah, yaitu teknik dan elemen visual yang dapat diterapkan pada model.

Berdasarkan perbandingan tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada tiga hal. Pertama, objeknya adalah Betty Boop, tokoh kartun klasik yang belum menjadi objek kajian tata rias fantasi dalam literatur yang ditinjau. Kedua, penelitian ini menggabungkan dua fokus sekaligus, yaitu penerapan teknik rias dan analisis elemen visual, yang pada kajian terdahulu umumnya dibahas terpisah atau hanya salah satunya. Ketiga, penelitian ini menghubungkan ciri visual tokoh yang berakar pada citra flapper (Gnjatović, 2012) dengan praktik rias fantasi, sehingga hasilnya dapat menjadi referensi baru bagi pembelajaran dan praktik tata rias fantasi.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode perancangan berbasis praktik. Pendekatan tersebut dipilih karena penelitian tidak hanya mendeskripsikan elemen visual karakter Betty Boop, tetapi juga mewujudkannya menjadi rancangan dan hasil rias pada wajah model. Pola yang serupa digunakan pada proyek akhir tata rias fantasi yang menghasilkan rancangan face painting, kostum, dan penataan rambut, kemudian menerapkannya pada model (Maria, 2017).

Bidang kajian yang dipilih adalah tata rias fantasi. Tata rias ini dikenal juga sebagai tata rias karakter khusus karena menampilkan wujud rekaan dengan mengubah wajah secara tidak realistik (Direktorat Pembinaan SMK, 2013; Yunitari et al., 2018). Tata rias fantasi dan karakter bertujuan membentuk kesan tokoh melalui kosmetika yang mengubah tampilan fisik wajah (Prajastiwi, 2020).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 19 Agustus 2026 di balkon kos peneliti. Proses perancangan dan pengaplikasian riasan dilakukan pada hari yang sama, yaitu tanggal 19 Agustus 2026.

Objek dan Model Penelitian

Objek penelitian adalah karakter animasi Betty Boop, yang pertama kali muncul dalam film pendek *Dizzy Dishes* pada tahun 1930 (Manila Bulletin, 2025). Tokoh ini dikembangkan di

Fleischer Studios oleh animator Grim Natwick dari karakter anjing antropomorfik, dengan gaya rambut yang terinspirasi penyanyi Helen Kane (Cartoon Research, 2025).

Model penelitian berjumlah 1 orang berinisial T dengan kriteria bentuk wajah oval, warna kulit sawo matang, dan kondisi kulit yang tampak cukup normal. Model tidak memiliki riwayat alergi kosmetik (berdasarkan keterangan model). Sebelum pelaksanaan, model memperoleh penjelasan mengenai tujuan penelitian, produk yang digunakan, serta pengambilan dan publikasi dokumentasi, lalu menandatangani lembar persetujuan (Lampiran 1). Uji tempel (patch test) dilakukan sebelum pengaplikasian produk kosmetik.

Alat, Bahan, dan Teknik Pengumpulan Data

Alat dan bahan disiapkan sesuai rancangan face chart. Daftar lengkap disajikan pada Tabel 2.1

Tabel 2. Alat dan Bahan Penelitian

Kelompok	Alat dan bahan
Persiapan kulit	Pembersih wajah, toner, pelembap, primer
Dasar wajah	Foundation natural, concealer, bedak tabur/padat, highlighter
Mata dan alis	Eyeshadow, eyeliner hitam, maskara, bulu mata palsu, pensil alis warna hitam
Pipi dan bibir	Blush on merah muda, lip liner dan lipstik merah
Rambut dan aksesori	Penataan rambut hitam ikal, pomade/hairspray, anting bulat, aksesoris tambahan kepala dari karton hitam, face painting hitam untuk ikal di dahi
Alat bantu	Kuas wajah, spons, cotton bud, palet pencampur, cermin, kapas, tisu, penjepit rambut
Dokumentasi	Kamera handphone, lampu/pencahayaan, latar polos

Data dikumpulkan melalui: (1) studi pustaka mengenai tata rias fantasi dan sejarah karakter Betty Boop; (2) observasi visual terhadap gambar dan cuplikan animasi Betty Boop, seperti film Dizzy Dishes (1930), gambar karakter Betty Boop, video referensi rias karakter Betty Boop pada TikTok, serta berbagai ilustrasi dan referensi visual lainnya; dan (3) dokumentasi foto proses serta hasil riasan dari sisi depan dan samping.

Tahapan Perancangan dan Analisis Data

Perancangan dilakukan dalam enam tahap berikut.

1. Pengumpulan referensi visual karakter Betty Boop dan penentuan konsep rias.
2. Penyusunan moodboard yang memuat gambar tokoh, referensi gaya era 1920-an, palet warna, dan tekstur.

3. Analisis elemen visual karakter. Unsur desain yang lazim ditinjau pada tata rias karakter dan fantasi meliputi garis, arah, ukuran, bentuk, serta nilai gelap-terang (Marwiyah, 2014). Warna dianalisis tersendiri melalui palet warna.
4. Pembuatan face chart dan penetapan palet warna.
5. Persiapan alat, bahan, dan persetujuan model, kemudian pengaplikasian riasan sesuai face chart.
6. Dokumentasi dan evaluasi hasil dengan membandingkan riasan terhadap rancangan, menggunakan prinsip desain keselarasan, keseimbangan, dan pusat perhatian (Maria, 2017).

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif, yaitu menguraikan kesesuaian tiap elemen visual Betty Boop dengan penerapannya pada wajah model.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Perancangan Karakter

Rancangan mengangkat Betty Boop sebagai tokoh *flapper* bergaya era Jazz 1920-an yang debut pada 1930 (Manila Bulletin, 2025) dan mewujudkannya sebagai tata rias fantasi bertema tokoh kartun. Telinga anjing pada desain awal berubah menjadi anting bulat setelah tokoh dikembangkan menjadi manusia (Blakemore, 2017; Manila Bulletin, 2025). Anting bulat dipertahankan sebagai aksesori penanda karakter.

Tabel 3. merangkum hasil observasi penulis terhadap gambar karakter Betty Boop pada Gambar 1. dan penerapannya pada wajah model.

Tabel 3. Analisis Elemen Visual Betty Boop dan Penerapannya pada Rias

Elemen	Ciri pada Betty Boop	Penerapan pada rias
Garis	Alis tipis melengkung tinggi; garis eyeliner tegas pada kelopak atas; bulu mata panjang	Alis digambar tipis dan melengkung; eyeliner hitam tebal di kelopak atas; bulu mata palsu panjang dan tebal
Bentuk	Wajah bulat, mata besar bulat, bibir kecil berbentuk hati, ikal rambut di dahi	Bibir dibentuk hati kecil dengan overlining; mata dibesarkan dengan shading; ikal di dahi digambar menggunakan face painting
Warna	Hitam, merah, krem/putih, merah muda	Lihat palet warna (Tabel 3.3)
Nilai gelap-terang	Kontras tinggi antara rambut hitam dan kulit terang	Dasar wajah terang merata, rambut hitam pekat, highlight pada tulang pipi, batang hidung dan dagu
Tekstur	Kulit halus dan rata; rambut ikal berkilau	Foundation berlapis tipis, finishing bedak; rambut diberi hair spray agar rapi

Moodboard (Gambar 3.1) memuat referensi visual rias karakter Betty Boop yang diperoleh dari video TikTok, meliputi bentuk riasan wajah, detail ikal pada dahi, riasan mata, bentuk bibir merah, serta gaya rambut yang menjadi dasar dalam perancangan riasan.



Gambar 1 Moodboard rias karakter fantasi Betty Boop (Sumber: https://vt.tiktok.com/ZSp8WGXoD/)

Face chart (Gambar 2) menuntun letak dan teknik tiap area wajah. Ringkasan teknik disajikan pada Tabel 4.



Gambar 2 Face chart rias karakter fantasi Betty Boop (sumber: dokumentasi penulis, 2026)

Tabel 4 Teknik Penerapan Riasan per Area

Area	Teknik	Warna
Dasar wajah	Foundation diaplikasikan tipis berlapis dengan spons, concealer pada area gelap, difiksasi bedak	Krem terang
Alis	Alis asli ditutup, lalu digambar tipis melengkung tinggi	Hitam

Area	Teknik	Warna
Mata	Shading kelopak, eyeliner tebal di kelopak atas, bulu mata palsu	Hitam, putih, cokelat, merah muda
Pipi	Blush on berbentuk bulat pada tulang pipi	Merah muda
Bibir	Overlining membentuk hati kecil, diisi lipstik	Merah
Rambut dan aksesori	Penataan ikal pendek, ikal di dahi, pemasangan anting bulat	Hitam

Palet disusun dari warna dominan karakter dan dibatasi agar tampilan selaras (Tabel 5).

Tabel 5 Palet Warna Rancangan

Warna	Kode	Area	Produk
Hitam	#1A1A1A	Rambut, eyeliner, alis	Eyeliner hitam, face painting hitam, dan pensil alis hitam
Merah	#C8102E	Bibir	Lipstik merah
Krem terang	#F5DEC8	Dasar wajah	Foundation warna natural/terang dan concealer
Merah muda	#F2A0A8	Pipi	Blush on merah muda
Putih	#FFFFFF	Highlight	Highlighter atau eyeshadow putih
Emas	#D4AF37	Anting, aksesori	Anting bulat warna emas dan aksesoris

Keselarasan dicapai melalui pembatasan warna dominan pada hitam, merah, dan krem, dengan merah muda, putih, dan emas sebagai warna pendukung. Keseimbangan diperoleh dari penempatan elemen yang simetris pada kedua sisi wajah. Pusat perhatian diarahkan ke mata dan bibir, yaitu dua area yang paling menandai karakter (Maria, 2017).

Hasil rias karakter fantasi Betty Boop pada model menunjukkan kesesuaian dengan rancangan face chart. Riasan diterapkan dengan menggunakan dasar wajah berwarna cerah, alis tipis melengkung, eyeshadow putih, eyeliner hitam, serta bulu mata palsu yang tebal untuk memberikan kesan mata besar seperti karakter animasi. Bagian pipi diberi blush on merah muda dengan intensitas cukup kuat, sedangkan bibir dibentuk menyerupai hati menggunakan lipstik merah. Ciri

khas karakter juga ditampilkan melalui gambar ikal pada bagian dahi menggunakan face painting dan eyeliner hitam.

Kendala dalam proses pengaplikasian terdapat pada pembuatan detail ikal di bagian dahi dan pembentukan bibir agar terlihat menyerupai karakter Betty Boop. Bagian tersebut memerlukan ketelitian agar bentuk dan garis riasan terlihat jelas. Penyesuaian dilakukan dengan menggambar detail ikal secara langsung menggunakan face painting dan eyeliner, serta mempertegas bentuk mata dan bibir agar karakter Betty Boop lebih terlihat. Secara keseluruhan, hasil riasan berhasil menampilkan ciri khas karakter Betty Boop sesuai dengan konsep yang telah dirancang.



Gambar 3. Hasil rias karakter fantasi Betty Boop (sumber: dokumentasi penulis, 2026)

Hasil Proses Pengerjaan

Proses pengerjaan perancangan karakter ini dilakukan secara sistematis, terstruktur, dan melalui beberapa tahapan eksekusi yang mendetail. Tujuannya adalah untuk mencapai visualisasi karakter yang benar-benar akurat dan selaras dengan konsep perancangan estetika yang telah ditetapkan.

1. **Tahap Persiapan**

Tahap awal dimulai dengan mempersiapkan berbagai model, peralatan tata rias profesional, cat wajah khusus, serta berbagai atribut pendukung yang diperlukan. Pada tahap ini, model berada dalam kondisi natural sepenuhnya tanpa menggunakan riasan dasar atau kosmetik apa pun.



Gambar 4: Kondisi model sebelum dilakukan proses tata rias (Sebelum/Before). (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026)

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap eksekusi tata rias dibagi menjadi beberapa langkah beruntun untuk memastikan presisi, kerapian, serta ketajaman hasil akhir.



Gambar 5 Penataan rambut awal model. (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026)



Gambar 6 Aplikasi dasar dan foundation. (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026)

Penjelasan Proses: Penataan rambut awal dilakukan secara cermat untuk merapikan area sekitar wajah agar tidak mengganggu proses aplikasi riasan. Langkah ini dilanjutkan dengan pengaplikasian alas bedak atau foundation secara merata ke seluruh permukaan kulit wajah, guna menciptakan tekstur kulit yang halus dan siap dijadikan kanvas dasar riasan

Pembentukan Kontur dan Pemberian Perona Pipi: Proses dilanjutkan dengan pembentukan kontur wajah untuk mempertegas struktur tulang wajah, pemberian perona pipi (blush on) dengan intensitas yang kuat dan mencolok, serta pembuatan pola garis grafis artistik di area dahi secara presisi.



Gambar 7 Pembentukan kontur dan perona pipi. (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026)



Gambar 8 Melukis detail garis dekoratif dahi. (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026)

Penyempurnaan Riasan Mata, Bibir, dan Pemasangan Aksesori: Tim penata rias kemudian melanjutkan ke tahap detail, meliputi riasan kelopak mata berwarna putih, penempelan bulu mata tebal untuk mempertegas ekspresi mata, pembentukan bibir khusus menyerupai bentuk hati, serta penyematan atribut aksesori tanduk pada bagian kepala model.



Gambar 9 Penyempurnaan riasan mata dan bibir. (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026)



Gambar 10 Pemasangan aksesori tanduk kepala. (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026)

Hasil Akhir

Hasil akhir dari perancangan karakter ini menampilkan perwujudan visual yang utuh dan kuat. Desain ini berhasil memadukan tata rias wajah yang dramatis, garis grafis artistik di area

kepala, bentuk bibir khusus yang ikonik, serta pemasangan aksesori tanduk yang secara maksimal memperkuat identitas visual karakter secara keseluruhan.



Gambar 11 Tampilan hasil akhir perancangan karakter secara keseluruhan (Sesudah/After). (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026)

Berdasarkan dokumentasi akhir yang telah dihimpun, seluruh elemen perancangan mulai dari aplikasi tata rias wajah, ketepatan pola garis grafis, hingga kelengkapan properti pendukung telah diimplementasikan dengan sangat baik. Transformasi menyeluruh dari kondisi awal (before) menuju kondisi akhir (after) membuktikan bahwa eksekusi konsep karakter ini telah berhasil dicapai secara optimal, rapi, serta konsisten dengan panduan estetika yang telah direncanakan sebelumnya.

Analisis Kesesuaian dengan Karakter

Analisis kesesuaian tata rias dilakukan dengan membandingkan hasil akhir riasan pada wajah model dengan karakteristik visual asli Betty Boop. Penilaian difokuskan pada beberapa elemen utama, yaitu mata, alis, bibir, pipi, warna, dan tampilan kulit. Setiap elemen memiliki peran dalam membentuk identitas visual karakter sehingga penerapannya perlu memperhatikan bentuk, warna, proporsi, serta keselarasan antarelemen wajah.

Penilaian kesesuaian dilakukan secara deskriptif dengan memperhatikan sejauh mana hasil rias mampu merepresentasikan ciri khas Betty Boop. Penilaian tersebut juga mempertimbangkan karakteristik anatomi wajah model, karena bentuk wajah manusia memiliki struktur tiga dimensi yang berbeda dengan ilustrasi karakter kartun dua dimensi.

Tabel 6 Analisis Kesesuaian Elemen Tata Rias Karakter Betty Boop

Elemen	Kriteria kesesuaian	Tingkat kesesuaian
Mata	Penggunaan eyeliner dan bulu mata tebal untuk memberikan kesan mata besar dan ekspresif.	Cukup sesuai
Alis	Bentuk alis tipis dan melengkung untuk mempertahankan ciri khas karakter.	Sesuai
Bibir	Penggunaan warna merah dengan bentuk menyerupai hati sebagai ciri khas Betty Boop.	Sesuai
Pipi	Pengaplikasian blush on berbentuk bulat untuk memberikan kesan wajah merona.	Cukup Sesuai
Warna	Keselarasan warna merah, hitam, dan warna kulit dalam membangun karakter.	Cukup Sesuai
Kulit	Penggunaan complexion yang merata untuk menghasilkan tampilan wajah yang halus dan mendukung keseluruhan riasan.	Sesuai

Berdasarkan karakteristik visualnya, elemen mata menjadi salah satu bagian penting dalam membangun identitas Betty Boop. Penggunaan eyeliner dan bulu mata yang tegas dapat memberikan kesan mata lebih besar dan ekspresif. Jones dan Kramer (2016) membahas pengaruh kosmetik wajah terhadap penilaian daya tarik, sedangkan Russell et al. (2019) menjelaskan bahwa tata rias dapat memengaruhi persepsi wajah melalui perubahan kontras fitur wajah dan tampilan kulit.

Selain mata, bentuk alis dan bibir juga menjadi elemen yang mendukung kemiripan karakter. Alis tipis melengkung memberikan kesan ekspresif, sedangkan bibir merah berbentuk hati menjadi salah satu identitas visual Betty Boop yang mudah dikenali. Pemilihan warna merah pada bibir membantu membangun penekanan visual pada keseluruhan tampilan.

Dari segi warna dan tampilan kulit, penggunaan foundation, bedak, serta kosmetik warna perlu disesuaikan agar menghasilkan tampilan yang harmonis. Kim et al. (2023) mengkaji perubahan warna kulit wajah setelah penggunaan riasan dasar. Sementara itu, Batres et al. (2023) menunjukkan bahwa aplikasi kosmetik pada fitur wajah dapat memengaruhi persepsi terhadap kerataan kulit. Dengan demikian, kesesuaian tata rias Betty Boop tidak hanya ditentukan oleh kemiripan setiap elemen secara terpisah, tetapi juga oleh keselarasan seluruh elemen dalam menghasilkan karakter yang utuh.

Secara keseluruhan, keberhasilan tata rias karakter Betty Boop dapat dilihat dari kemampuan hasil akhir dalam mempertahankan ciri visual utama karakter sekaligus menyesuaikannya dengan struktur wajah model. Elemen yang paling berhasil perlu ditentukan berdasarkan hasil dokumentasi praktik, terutama melalui perbandingan antara gambar karakter asli dan hasil riasan pada wajah model.

Kendala dan Solusi

Dalam proses penerapan tata rias karakter fantasi, terdapat beberapa aspek teknis yang dapat memengaruhi hasil akhir riasan. Proses transformasi karakter kartun dua dimensi menjadi bentuk riasan pada wajah manusia tiga dimensi membutuhkan ketelitian dalam menyesuaikan bentuk wajah, pemilihan warna, serta penggunaan teknik kosmetik. Oleh karena itu, diperlukan penyesuaian selama proses pengerjaan agar hasil riasan tetap sesuai dengan konsep karakter yang telah dirancang.

Tabel 7 Kendala dan Solusi dalam Penerapan Tata Rias Karakter Betty Boop

Kendala	Penyebab	Solusi
Penyesuaian bentuk alis	Bentuk dan ketebalan alis asli model berbeda dengan karakter Betty Boop.	Menyamarkan bagian alis yang tidak diperlukan, kemudian membentuk kembali alis menggunakan kosmetik yang sesuai.
Pembentukan mata karakter	Bentuk mata model berbeda dengan ilustrasi mata Betty Boop.	Menggunakan eyeliner dan bulu mata untuk mempertegas bentuk mata agar mendekati karakter.
Pembentukan bibir	Bentuk alami bibir tidak sepenuhnya menyerupai bentuk hati pada karakter.	Membuat garis bibir mengikuti desain karakter dengan tetap memperhatikan proporsi wajah model.
Pemerataan complexion	Tekstur dan kondisi kulit dapat memengaruhi hasil akhir alas bedak.	Menggunakan produk dasar yang sesuai serta melakukan teknik blending secara merata.
Kesesuaian warna kosmetik	Warna kosmetik dapat terlihat berbeda ketika diaplikasikan pada kulit model.	Melakukan percobaan warna terlebih dahulu dan menyesuaikannya dengan konsep riasan.
Pencahayaan dokumentasi	Kondisi pencahayaan dapat memengaruhi tampilan warna riasan pada foto.	Menggunakan pencahayaan yang cukup dan konsisten saat melakukan dokumentasi hasil akhir.

Kendala dalam penerapan tata rias karakter Betty Boop dapat muncul pada proses penyesuaian elemen visual karakter kartun terhadap bentuk wajah manusia. Karakter Betty Boop memiliki ciri khas berupa mata besar, alis melengkung, dan bibir berbentuk hati yang perlu diterapkan dengan mempertimbangkan proporsi wajah model. Penyesuaian tersebut membutuhkan ketelitian agar ciri utama karakter tetap terlihat tanpa mengabaikan bentuk alami wajah.

Selain itu, pemilihan warna kosmetik dan hasil akhir complexion juga menjadi aspek yang perlu diperhatikan. Kim et al. (2023) menunjukkan bahwa aplikasi tata rias dapat menghasilkan

perubahan tampilan warna pada kulit wajah. Oleh karena itu, pemilihan warna alas bedak dan kosmetik dekoratif perlu disesuaikan dengan kondisi kulit model serta konsep visual yang ingin diwujudkan. Penyesuaian tersebut diperlukan agar setiap elemen riasan dapat menyatu dan tidak mengurangi karakteristik utama Betty Boop.

Berdasarkan hal tersebut, penyelesaian kendala dalam tata rias karakter fantasi membutuhkan ketelitian, keterampilan teknik, serta kemampuan menyesuaikan desain dengan kondisi wajah model. Evaluasi selama proses pengerjaan juga diperlukan agar hasil akhir tidak hanya menarik secara visual, tetapi tetap mampu merepresentasikan karakter yang menjadi sumber inspirasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan, penerapan, dan analisis, dapat disimpulkan bahwa karakter Betty Boop dapat diwujudkan melalui tata rias fantasi dengan mempertahankan ciri khas visualnya, yaitu alis tipis melengkung, mata besar dan ekspresif, bibir merah berbentuk hati, serta detail ikal rambut pada bagian dahi. Penerapan elemen visual tersebut didukung oleh penggunaan warna dominan hitam, merah, dan krem yang membangun identitas karakter secara keseluruhan.

Teknik tata rias yang digunakan meliputi pengaplikasian foundation, shading, eyeliner, pemasangan bulu mata palsu, blush on, pembentukan bibir, dan face painting. Hasil penerapan menunjukkan bahwa sebagian besar elemen riasan telah sesuai dengan karakter Betty Boop, terutama pada bagian alis, bibir, dan tampilan kulit. Sementara itu, bagian mata, pipi, dan keselarasan warna masih memerlukan penyesuaian agar kemiripan karakter dapat ditampilkan secara lebih optimal.

Kendala utama dalam proses penerapan terletak pada perbedaan karakteristik wajah kartun dua dimensi dengan struktur wajah manusia tiga dimensi. Oleh karena itu, diperlukan ketelitian dalam menyesuaikan bentuk, proporsi, dan warna riasan dengan kondisi wajah model. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa analisis elemen visual yang dipadukan dengan penerapan teknik tata rias yang tepat dapat menghasilkan transformasi karakter fiksi ke dalam bentuk tata rias fantasi sekaligus menjadi referensi dalam pengembangan kreativitas dan pembelajaran tata rias karakter.

DAFTAR PUSTAKA

Ananda, A. L., Permatasari, I. S., Hermawan, A. N., Bahan, M. M. T., Ariyani, E. S. D., Setyawan, M. P., & Maghfiroh, A. (2026). Penerapan tata rias karakter badut Pierrot dalam menciptakan tampilan karakter yang ekspresif. *Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology, 4*(3), 10415–10423. https://doi.org/10.69693/ijmst.v4i3.14415

ANTARA. (2026, 21 Oktober). Quinta Brunson beri bocoran film terbaru "Betty Boop". https://www.antaranews.com/berita/5802457/quinta-brunson-beri-bocoran-film-terbarubetty-boop

Arisanty, R., & Prihatin, P. T. (2025). Transformasi visual cosplay Makima dalam teknik makeup karakter. JBSI: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia, 4(2). https://doi.org/10.47709/jbsi.v4i02.5027

Batres, C., Russell, R., & Workowski, M. (2023). Makeup applied to facial features increases perceived skin evenness. Vision Research, 202, 108144. https://doi.org/10.1016/j.visres.2022.108144

Binus University Bandung. (n.d.). Peran desain karakter kartun sebagai media komunikasi visual. https://binus.ac.id/bandung/dkv/?p=1303

Blakemore, E. (2017, 20 Juli). The people v. Betty Boop. *HISTORY*. https://www.history.com/articles/the-people-v-betty-boop

Cartoon Research. (2025). An auspicious boop-oop-a debut: The 95th anniversary of Dizzy Dishes and the introduction of Betty Boop. https://cartoonresearch.com/index.php/an-auspicious-boop-oop-a-debut-the-95th-anniversary-of-dizzy-dishes-and-the-introduction-of-betty-boop/

Coletta, C. (n.d.). Betty Boop. Dalam St. James Encyclopedia of Popular Culture. Encyclopedia.com. https://www.encyclopedia.com/social-sciences/encyclopediasalmanacs-transcripts-and-maps/betty-boop

Direktorat Pembinaan SMK. (2013). *Dasar tata artistik 1*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. https://epaper.myedisi.com/bse/40320/index_100.html

Gnjatović, M. (2012). Бети Буп као симбол флепер ере [Betty Boop sebagai simbol era flapper]. *Синтезис – часопис за хуманистичке науке и друштвену стварност, 4*(1), 191–203. https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=144972

Hirvikoski, J. (2018). Readability and staging of cartoon characters in 2D and 3D [Tesis, Tampere University of Applied Sciences]. https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2018121421523

Jones, A. L., & Kramer, R. S. S. (2016). Facial cosmetics and attractiveness: Comparing the effect sizes of professionally-applied cosmetics and identity. PLOS ONE, 11(10), e0164218. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0164218

Kim, B., Lee, J., Park, S., & Suk, H.-J. (2023). Method and analysis of color changes of facial skin after applying skin makeup. Vision Research, 209, 108247. https://doi.org/10.1016/j.visres.2023.108247

Landa, R. (2018). Graphic design solutions (edisi ke-6). Cengage Learning. Muhamad, F. (2023). Analisis karakter visual Ryder pada serial animasi televisi Paw Patrol. Jurnal Desain, 10(3), 646–655. https://doi.org/10.30998/jd.v10i3.17701

Manila Bulletin. (2025, 7 Agustus). Betty Boop's enduring charm dances through the decades. https://mb.com.ph/2025/08/07/betty-boops-enduring-charm-dances-through-the-decades

Maria, F. L. (2017). *Tata rias fantasi Angelfish Chevron dalam pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara.* CORE. https://core.ac.uk/download/185260141.pdf

Marwiyah. (2014). Busana panggung ditinjau dari tata rias karakter dan tata rias fantasi. *Teknobuga*, *1*(1). https://journal.unnes.ac.id/nju/teknobuga/article/view/6400

Nugraha, N., Cintya, H. A. B., Adha, A. R. O. N., & Prastyo, I. A. A. (2026). Daya tarik visual karakter pada figur anime: Studi kasus cosplayer di Surabaya. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain dan Media, 5*(1), 581–596. https://doi.org/10.55606/jurrsendem.v5i1.8977

Nuraini, I., Nafiah, A., Mukti, R. A., Fatmasari, F. H., & Rahayu, E. P. (2025). Eksplorasi estetika make up karakter dalam dunia pertunjukan di Surabaya. *Jurnal Bugaris, 2*(1). https://jurnal.unipasby.ac.id/bugaris/article/download/10617/6332/36406

Palmarola, H., & Jiménez Lagos, Y. (2025). Comedia tecnológica: El rol de las tecnologías domésticas y de nuevos inventos en Betty Boop creados en Estados Unidos entre 1930 y 1939 por Fleischer Studios. Revista 180, 55. https://revista180.udp.cl

Prajastiwi, H. C. (2020). Perkembangan tata rias fantasi/karakter tokoh Putri Songgolangit dan Warok di Kota Ponorogo. *Jurnal Tata Rias, 9*(4), 91–100. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-rias/article/download/35858/31962

Prajastiwi, H. C. (2020). Perkembangan tata rias fantasi/karakter tokoh Putri Songgolangit dan Warok di Kota Ponorogo. *Jurnal Tata Rias, 9*(4), 91–100. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-rias/article/download/35858/31962

Russell, R., Batres, C., Courrèges, S., Kaminski, G., Soppelsa, F., Morizot, F., & Porcheron, A. (2019). Differential effects of makeup on perceived age. British Journal of Psychology, 110(1), 87–100. https://doi.org/10.1111/bjop.12337

Sriwahyuni, P., & Prihatin, P. T. (2024). Adaptasi rias wajah Medusa untuk inovasi makeup fantasi berbasis mixed media. *Journal of Education Research, 5*(4), 6661–6670. https://jer.or.id/index.php/jer/article/download/2007/1142/9622

The Encyclopedia of Science Fiction. (2025). Betty Boop. https://sfencyclopedia.com/entry/betty_boop

Yunitari, M., Sudirtha, I. G., & Angendari, M. D. (2018). Pengembangan tata rias fantasi dengan sumber ide mitologi China. *Jurnal Bosaparis: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, 9*(3). https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPKK/article/view/22144/13764

Zúñiga Reyes, D. G. (2013). La representación de la transformación femenina en los dibujos animados: El caso de Betty Boop. Vivat Academia, 123, 72–80. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=525752942005