

KOMPETENSI APLIKASI *SHADING* DAN *TINTING* PADA *MAKE UP* KOREKSI UNTUK BENTUK WAJAH BULAT, PERSEGI DAN SEGITIGA TERBALIK

Rina Yulianti

Mahasiswa S1 Pendidikan Tata Rias, Jurusan PKK, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
(rinayulianti@yahoo.com)

Dra. Hj. Suhartiningsih, M.Pd.

Dosen Pembimbing Jurusan PKK, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
(suhartiningsih1957@yahoo.com)

Abstrak: Pada Umumnya, bentuk wajah oval dipandang sebagai bentuk wajah yang ideal, sehingga bentuk wajah bulat, persegi, dan segitiga terbalik perlu dilakukan koreksi dengan mengaplikasikan *shading* dan *tinting* untuk mendapatkan bentuk wajah yang ideal/oval. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui kompetensi aplikasi *shading* dan *tinting* pada *make up* koreksi pada bentuk wajah bulat, persegi dan segitiga terbalik aspek yang diamati adalah ketepatan, kehalusan dan kesesuaian dengan bentuk wajah. Jenis penelitian ini adalah eksperimen. (1) Variabel bebas yaitu kompetensi aplikasi *shading* dan *tinting* pada *make up* koreksi, (2) Variabel terikat, hasil aplikasi *shading* dan *tinting* meliputi ketepatan, kehalusan dan kesesuaian dengan bentuk wajah, (3) Variabel kontrol, jenis kulit, proses pengerjaan sehari dan dilakukan oleh peneliti, menggunakan kosmetik yang sama. Pengumpulan data dengan metode observasi yang dilakukan oleh 30 observer. Data observasi penelitian dianalisis menggunakan uji anava tunggal dengan bantuan SPSS. Hasil uji anava tunggal menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil aplikasi *shading* dan *tinting* yaitu ketepatan dan kesesuaian pada *make up* koreksi untuk bentuk wajah bulat, persegi dan segitiga terbalik. Sedangkan kehalusan tidak berbeda secara nyata. Hasil uji Duncan diketahui bahwa kompetensi aplikasi *shading* dan *tinting* pada *make up* koreksi untuk bentuk wajah bulat dan segitiga terbalik menghasilkan riasan yang sangat tepat dibandingkan dengan bentuk wajah persegi. Kompetensi aplikasi *shading* dan *tinting* pada *make up* koreksi untuk bentuk wajah segitiga terbalik dan persegi menghasilkan riasan yang sangat sesuai (oval) dibandingkan pada bentuk wajah bulat.

Kata Kunci: Bentuk wajah bulat, wajah persegi dan wajah segitiga terbalik, kompetensi aplikasi *shading* dan *tinting*

Abstract: Commonly oval face assumed as ideal face shape, thus round face, square, and inverted triangle required correction using application of *shading* and *tinting* to get ideal face shape (oval). The aims of this research were to know the competence of *shading* and *tinting* application in correction *make up* on round face, square, and inverted triangle including properness, smoothness, and conformity with the face shape. Type of this research was experimental. (1) independent variable that is *shading* and *tinting* application in correction *make up*, (2) dependent variables, result of *shading* and *tinting* application including properness, smoothness, and conformity with the face shape, (3) control variables, oily skin face, one day treatment processing by researcher, and similar cosmetic used. Data collecting technique used was observation performed by 30 observers. Data observation resulted then analyzed using one way anova with the help of SPSS program. Result of one way anova reveals that there was different result of *shading* and *tinting* application properness conformity in correction *make up* on round face, square, and inverted triangle. While subtlety does not differ significantly. Duncan test results revealed that the competence application *shading* and *tinting* on the *makeup* for round face shape correction and inverted triangle produces a very precise *makeup* compared to a square face shape. Competence application *shading* and *tinting* in correction *makeup* for inverted triangle dan square produce *makeup* very appropriate (oval) then on round face.

Keywords: round face shape, square, and inverted triangle, competence of *shading* and *tinting* application

PENDAHULUAN

Menurut Gusnaldi (2003: 56) kecantikan adalah sesuatu yang bisa dinikmati oleh mata, yang terkait dengan unsur seni. Untuk menjadi cantik, diperlukan adanya tata rias wajah (*make up*). Tata rias wajah (*make up*) adalah kegiatan mengubah penampilan dari bentuk asli sebenarnya dengan bantuan bahan dan alat kosmetik. Istilah *make up* lebih sering ditujukan kepada perubahan bentuk wajah, meskipun sebenarnya seluruh tubuh bisa di hias (*make up*). Tata rias juga bertujuan untuk menunjang rasa percaya diri seseorang. Tata rias wajah merupakan suatu seni yang bertujuan untuk mempercantik wajah dengan menonjolkan bagian-bagian yang sudah indah dan menyamarkan atau menutupi kekurangan pada wajah. Bagian wajah yang ingin ditutupi atau ditonjolkan dengan menggunakan prinsip tata rias wajah koreksi.

Tata rias wajah koreksi adalah menonjolkan bagian wajah yang indah dan menutupi bagian wajah yang kurang sempurna. Tata rias wajah koreksi diperlukan atas prinsip dasar bahwa bentuk wajah yang dianggap kurang sempurna dapat diubah sedemikian rupa, sehingga penampilan menjadi lebih baik. Dengan menggunakan suatu pewarnaan yang menarik, memilih jenis kosmetik yang tepat dan menonjolkan lekukan atau tekstur wajah, penampilan seseorang akan terlihat lebih sempurna dan kekurangan yang terdapat didalamnya bisa lebih disembunyikan atau dihilangkan sama sekali. Tata rias wajah koreksi diperlukan atas prinsip dasar bahwa bentuk wajah yang dianggap kurang sempurna (tidak proporsional) dapat diubah sedemikian rupa, sehingga menjadi lebih ideal (proporsional).

Menurut Andiyanto (2006: 36) bentuk wajah manusia terdiri dari 7 macam yaitu bentuk wajah oval, bentuk wajah bulat, bentuk wajah persegi, bentuk wajah buah pir, bentuk wajah panjang, bentuk wajah segitiga terbalik, dan bentuk wajah diamond. Bentuk wajah yang paling proporsional atau ideal adalah oval atau bulat telur. Oleh karena itu, bentuk wajah bulat, wajah persegi, wajah segitiga terbalik, wajah buah pir, wajah panjang dan bentuk wajah diamond dikoreksi sedemikian rupa untuk mendekati bentuk wajah oval. Untuk itu pada bagian-bagian wajah tertentu diberi warna gelap (*shading*) dan ada pula yang diberi warna terang (*tinting*).

Shading merupakan tindakan pemberian warna lebih gelap dari warna kulit aslinya pada bagian-bagian wajah untuk menyembunyikan ketidaksempurnaan atau kekurangannya. *Tinting* merupakan tindakan untuk menonjolkan bagian-bagian wajah dengan memberikan warna lebih muda dari warna aslinya. Dalam mengaplikasikan *shading* dan *tinting* dapat

menggunakan *shading* dan *tinting* dalam dan bisa juga menggunakan *shading* dan *tinting* luar. Dalam penggunaannya yang membedakan yaitu dalam pengaplikasian sebelum dan sesudah pemakaian bedak.

Setelah melakukan observasi awal pada 84 mahasiswa S1 Tata Rias 2009 Universitas Negeri Surabaya, terdapat 41,67% mahasiswa yang mempunyai bentuk wajah bulat, 15,48% bentuk wajah persegi, 3,57% bentuk wajah segitiga, 3,57% bentuk wajah panjang dan 35,71% bentuk wajah oval. Karena persentase bentuk wajah bulat lebih besar dari bentuk wajah oval, maka diperlukan aplikasi *shading* dan *tinting* untuk membuat bentuk wajah menjadi oval, serta bentuk wajah persegi dan segitiga terbalik juga perlu diaplikasikan *shading* dan *tinting* supaya bentuk wajah tersebut mendekati bentuk wajah oval. Berdasarkan uraian diatas maka akan dilakukan penelitian tentang "Kompetensi Aplikasi *Shading* dan *Tinting* Pada *Make Up* Koreksi Untuk Bentuk Wajah Bulat, Persegi dan Segitiga Terbalik".

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Kosmetik yang digunakan untuk *shading* dan *tinting* yaitu crayolan *stick*
2. Penelitian ini menggunakan bentuk wajah bulat, persegi dan segitiga terbalik

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diambil suatu rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah kompetensi aplikasi *shading* dan *tinting* pada *make up* koreksi untuk bentuk wajah bulat, persegi dan segitiga terbalik?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil aplikasi *shading* dan *tinting* pada *make up* koreksi untuk bentuk wajah bulat, persegi dan segitiga terbalik?

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui kompetensi aplikasi *shading* dan *tinting* pada *make up* koreksi untuk bentuk wajah bulat, persegi dan segitiga terbalik
2. Mengetahui perbedaan hasil aplikasi *shading* dan *tinting* pada *make up* koreksi untuk bentuk wajah bulat, persegi dan segitiga terbalik

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat mengaplikasikan *shading* dan *tinting* yang benar dan tepat pada bentuk wajah yang kurang ideal sehingga membentuk wajah tampak ideal/oval.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi lembaga kecantikan dalam rangka meningkatkan pelayanan pada masyarakat di salon kecantikan khususnya *shading* dan *tinting* yang benar dan tepat pada bentuk wajah bulat, persegi dan segitiga terbalik.
3. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan dan bersifat membantu

masyarakat mengenai aplikasi *shading* dan *tinting* yang benar dan tepat.

Kompetensi adalah integrasi pengetahuan, ketrampilan, nilai, dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak. Kompetensi juga diartikan sebagai pengetahuan, ketrampilan, dan kemampuan yang dikuasai oleh seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya. Sehingga ia dapat melakukan perilaku-perilaku kognitif, afektif dan psikomotorik dengan sebaik-baiknya (Arifin, 2011: 153). Menurut Finch & Crunkilton (dalam Arifin, 2011: 153) menjelaskan bahwa kompetensi merupakan penguasaan terhadap suatu tugas, ketrampilan, sikap dan apresiasi yang diperlukan untuk menunjang keberhasilan. Kompetensi adalah perpaduan dari pengetahuan, ketrampilan, nilai dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak. Seseorang yang telah memiliki kompetensi dalam bidang tertentu bukan hanya mengetahui, akan tetapi juga dapat memahami dan menghayati bidang tersebut yang tercermin dalam pola perilaku sehari-hari (Sanjaya, 2011: 133).

Pengertian *shading* menurut Endang Widjanarko (1994: 47) *shading* pada rias wajah adalah memberikan atau mengulaskan warna lebih tua, dimana warna tersebut sekaligus akan membuat efek mengecilkan, juga meruncingkan area yang diulaskan. *Shading* yang umumnya dipakai adalah alas bedak yang lebih tua atau perona mata warna coklat. *Shading* ini tidak dapat digunakan pada rias wajah pagi/siang/sore hari, karena akan terlihat jelas perbedaannya, dimana rias wajah akan kelihatan tidak alami. *Tinting* yaitu mengulaskan atau memberi alas bedak atau foundation warna yang lebih muda dari warna kulit aslinya untuk menonjolkan bagian-bagian wajah. Menurut kusantati (2009: 430) *shading* yaitu pemberian warna gelap pada bagian-bagian wajah tertentu. Bagian wajah yang diberi warna gelap (*shading*) akan kelihatan menyempit atau kurang menonjol. *Tinting* yaitu pemberian warna terang pada bagian wajah tertentu. Warna terang (*tinting*) akan kelihatan lebih lebar dari ukuran sebenarnya.

Pengertian *shading* menurut Sastra (2008: 201) adalah jenis tampilan gambar dalam bentuk garis serta bidang yang berwarna tertentu sesuai dengan warna yang dipilih. *Shading* adalah teknik pewarnaan penuh hingga pada setiap permukaan obyek 3D akan ditampilkan oleh arsiran penuh yang disesuaikan dengan warna obyek (Darmawan, 2003: 221). Sedangkan menurut Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer (2002) *Shaded image* merupakan jenis *image* yang lebih baik dari pada *hidden line*. Objek dengan *mode shaded image* akan terlihat lebih realistis dengan penambahan warna bayangan dan gradasi warna. Objek akan terlihat dengan intensitas cahaya yang mengena

pada setiap sisi masing-masing intensitas cahaya yang berbeda. Pengertian *tints* menurut Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer (2003) merupakan proses pembuatan warna menjadi lebih terang, proses ini dilakukan dengan menentukan persentase dari warna aslinya.

Bentuk wajah merupakan salah satu faktor penting yang perlu diperhatikan dalam tata rias wajah, karena setiap orang memiliki bentuk wajah yang unik dan berbeda. Secara umum terdapat beberapa tipe bentuk wajah, bentuk wajah oval dipandang sebagai bentuk wajah yang paling ideal. Tipe bentuk wajah ditentukan oleh kedudukan dan menonjolnya tulang-tulang muka (Kusantati, 2009: 419). Menurut Andiyanto (2006: 36) bentuk wajah manusia terdiri dari 7 macam yaitu bentuk wajah oval, bentuk wajah bulat, bentuk wajah persegi, bentuk wajah buah pir, bentuk wajah panjang, bentuk wajah segitiga, dan bentuk wajah diamond.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di Laboratorium Pengantin gedung A8 Program Studi S-1 Tata Rias jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya. Waktu penelitian ini dilakukan pada tanggal 24 Oktober 2013. Variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)
Variabel bebas dalam penelitian ini: kompetensi aplikasi *shading* dan *tinting* pada *make up* koreksi
2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)
Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil aplikasi *shading* dan *tinting* pada *make up* koreksi untuk bentuk wajah bulat, persegi dan segitiga terbalik. Meliputi: ketepatan, kehalusan dan kesesuaian dengan bentuk wajah
3. Variabel Kontrol (*Control Variable*)
Variabel kontrol dalam penelitian ini meliputi:
 - a. Waktu pengerjaan 1 hari.
 - b. Dikerjakan oleh peneliti.
 - c. Jenis kulit berminyak.
 - d. Menggunakan kosmetik yang sama.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah faktor tunggal

Kompetensi aplikasi <i>shading</i> dan <i>tinting</i>	Hasil Aplikasi <i>Shading</i> dan <i>Tinting</i>		
	Y1	Y2	Y3
X1	Y11	Y12	Y13
X2	Y21	Y22	Y23
X3	Y31	Y32	Y33

Teknik pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan dalam pengumpulan data pada suatu penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Sistematika dilakukan oleh observer dengan memberikan tanda berupa *check list* pada lembar observasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data varians klasifikasi tunggal (anava tunggal) dengan bantuan program SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian berdasarkan penilaian yang melibatkan 30 observer, yang terdiri dari 7 dosen dan 23 mahasiswa tata rias. Hasil yang disajikan adalah berupa sajian dalam bentuk diagram dan sajian analisis statistik dalam bentuk tabel. Data hasil kompetensi aplikasi *shading* dan *tinting* pada *make up* koreksi untuk bentuk wajah bulat, wajah persegi dan wajah segitiga terbalik yang telah dilaksanakan dilihat dari ketepatan, kehalusan dan kesesuaian dengan bentuk wajah disajikan pada Diagram 1, berikut:

Diagram 1. Rata-rata (Mean) Hasil Kompetensi Aplikasi *Shading* dan *Tinting*



Berdasarkan diagram 1 dapat dijelaskan bahwa nilai tertinggi pada kriteria ketepatan pada bentuk wajah bulat sangat baik dengan nilai 3,66, kriteria ketepatan pada bentuk wajah persegi baik dengan nilai 3.26 dan kriteria ketepatan pada bentuk wajah segitiga terbalik sangat baik dengan nilai 3,56. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kompetensi aplikasi *shading* dan *tinting* pada *make up* koreksi untuk bentuk wajah bulat dan segitiga terbalik pada kriteria ketepatan dinyatakan sangat baik dan bentuk wajah persegi dinyatakan baik. Kriteria kehalusan pada bentuk wajah bulat sangat baik dengan nilai 3,73, pada bentuk wajah persegi sangat baik dengan nilai 3.7 dan pada bentuk wajah segitiga terbalik sangat baik dengan nilai 3,56. Sehingga dapat

disimpulkan bahwa kompetensi aplikasi *shading* dan *tinting* pada *make up* koreksi untuk bentuk wajah bulat, persegi dan segitiga terbalik pada kriteria kehalusan dinyatakan sangat baik. Kriteria kesesuaian pada bentuk wajah bulat baik dengan nilai 3,2, pada bentuk wajah persegi sangat baik dengan nilai 3.6 dan pada bentuk wajah segitiga terbalik sangat baik dengan nilai 3,63. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kompetensi aplikasi *shading* dan *tinting* pada *make up* koreksi kriteria kesesuaian bentuk wajah bulat dinyatakan baik dan pada bentuk wajah persegi dan segitiga terbalik dinyatakan sangat baik.

B. Hasil Uji Statistik

1. Ketepatan

Tabel 1 Hasil Uji Anava Tunggal Ketepatan

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	2.600	2	1.300	5.683	.005
Within Groups	19.900	87	.229		
Total	22.500	89			

Berdasarkan tabel 4.1 hasil analisis statistik uji anava tunggal kriteria ketepatan terdapat perbedaan hasil kompetensi aplikasi *shading* dan *tinting* pada *make up* koreksi untuk bentuk wajah bulat, persegi dan segitiga terbalik, ditunjukkan dengan F_{hitung} sebesar 5,683 dengan signifikansi 0,005. Penilaian ketepatan dari kompetensi aplikasi *shading* dan *tinting* dalam pemilihan warna *foundation* dan intensitas warna terdapat perbedaan yaitu warna *foundation*. Jadi, hipotesis yang menyatakan terdapat perbedaan hasil kompetensi aplikasi *shading* dan *tinting* pada *make up* koreksi untuk bentuk wajah bulat, persegi dan segitiga terbalik dapat diterima. Karena hipotesis dapat diterima maka dapat dilanjutkan dengan uji Duncan sebagai berikut :

Tabel 2 Uji Duncan Kriteria Ketepatan

Bentuk_Wajah	N	Subset for alpha = 0.05	
		1	2
Bentuk Wajah Persegi	30	3.27	
Bentuk Wajah Segitiga Terbalik	30		3.57
Bentuk Wajah Bulat	30		3.67
Sig.		1.000	.420

Means for groups in homogeneous subsets are displayed.

Berdasarkan tabel 2 diatas, diketahui bahwa kompetensi aplikasi *shading* dan *tinting* pada *make up* koreksi untuk bentuk wajah bulat dan segitiga terbalik menghasilkan riasan yang sangat tepat dibandingkan dengan bentuk wajah persegi.

2. Kehalusan

Tabel 3 Hasil Uji Anava Tunggal Kehalusan

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	.467	2	.233	.863	.426
Within Groups	23.533	87	.270		
Total	24.000	89			

Berdasarkan tabel 3 hasil analisis statistik uji anava tunggal kriteria kehalusan tidak ada perbedaan hasil kompetensi aplikasi *shading* dan *tinting* pada *make up* koreksi bentuk wajah bulat, persegi dan segitiga terbalik, ditunjukkan dengan F_{hitung} sebesar 0,863 dengan signifikasi 0,426. Kompetensi aplikasi *shading* dan *tinting* pada *make up* koreksi untuk bentuk wajah bulat, persegi, dan segitiga terbalik memiliki kehalusan yang sama. Jadi, hipotesis yang menyatakan ada perbedaan hasil aplikasi *shading* dan *tinting* pada *make up* koreksi untuk bentuk wajah bulat, persegi dan segitiga terbalik tidak dapat diterima.

3. Kesesuaian

Tabel 4 Hasil Uji Anava Tunggal Kesesuaian

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	3.489	2	1.744	5.628	.005
Within Groups	26.967	87	.310		
Total	30.456	89			

Berdasarkan tabel 4 hasil analisis statistik uji anava tunggal pada kriteria kesesuaian terdapat perbedaan hasil kompetensi aplikasi *shading* dan *tinting* pada *make up* koreksi untuk bentuk wajah bulat, persegi dan segitiga terbalik, ditunjukkan dengan F_{hitung} sebesar 5,628 dengan signifikasi 0,005.

Kompetensi aplikasi *shading* dan *tinting* terdapat perbedaan kesesuaian pada bentuk wajah bulat, persegi, dan segitiga terbalik yaitu perbedaan bentuk wajah yang terlihat ideal/oval. Jadi, hipotesis yang menyatakan ada perbedaan hasil aplikasi *shading* dan *tinting* pada *make up* koreksi untuk bentuk wajah bulat, persegi dan

segitiga terbalik dapat diterima. Karena hipotesis dapat diterima maka dapat dilanjutkan dengan uji Duncan sebagai berikut :

Tabel 5 Uji Duncan Kriteria Kesesuaian

Bentuk_Wajah	N	Subset for alpha = 0.05	
		1	2
Bentuk Wajah Bulat	30	3.20	
Bentuk Wajah Persegi	30		3.60
Bentuk Wajah Segitiga Terbalik	30		3.63
Sig.		1.000	.817

Means for groups in homogeneous subsets are displayed.

Pada tabel diatas diketahui bahwa kompetensi aplikasi *shading* dan *tinting* pada *make up* koreksi untuk bentuk wajah segitiga terbalik dan persegi sangat sesuai (oval) dibandingkan dengan bentuk wajah bulat.

C. Pembahasan

1. Ketepatan

Berdasarkan hasil pengamatan kompetensi aplikasi *shading* dan *tinting* pada kriteria ketepatan bentuk wajah bulat dan wajah segitiga terbalik menghasilkan ketepatan sangat baik yaitu warna *foundation* sesuai dengan warna kulit dan intensitas warna *shading* dan *tinting* konstan/tetap, sedangkan bentuk wajah persegi menghasilkan ketepatan yang baik atau cukup tepat yaitu *foundation* cukup sesuai dengan warna kulit yaitu satu tingkat lebih terang dari warna kulit dan intensitas warna *shading* dan *tinting* konstan/tetap. Jadi, hipotesis yang menyatakan bahwa ada perbedaan hasil kompetensi aplikasi *shading* dan *tinting* pada *make up* koreksi untuk bentuk wajah bulat, persegi dan segitiga terbalik dapat diterima.

Hal ini disebabkan karena *foundation* yang sesuai dengan warna kulit akan membuat *make up* tampak lebih alami dan wajah pun tampak lebih berdimensi. Menurut Kusumawardhani (2009: 10) *foundation* bagian terpenting dalam bermake up karena merupakan dasar yang menentukan make up seseorang akan lebih baik atau lebih buruk karena kesalahan dalam memilih *foundation* bisa membuat penampilan tidak natural. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil kompetensi aplikasi *shading* dan *tinting* pada *make up* koreksi untuk bentuk wajah bulat, persegi dan segitiga terbalik pada kriteria ketepatan.

2. Kehalusan

Berdasarkan pengamatan terhadap kompetensi aplikasi *shading* dan *tinting* pada kriteria kehalusan

diperoleh bahwa bentuk wajah bulat, persegi dan segitiga terbalik memiliki kehalusan yang sama yaitu sangat halus. Kriteria halus yaitu shading dan tinting halus yaitu tidak menggaris pada bagian pelipis, sekitar pertumbuhan rambut, sekitar rahang, tulang pipi, cuping hidung, pangkal hidung, bawah mata dan ujung dagu. Sehingga hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil aplikasi shading dan tinting pada make up koreksi untuk bentuk wajah bulat, persegi dan segitiga terbalik tidak dapat diterima.

Hal ini disebabkan kosmetik yang digunakan tepat sesuai dengan jenis kulit dan warna kulit, sehingga dalam pengaplikasiannya foundation, shading atau tinting tidak menggaris dan dapat membaaur halus. Jadi, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil kompetensi aplikasi shading dan tinting pada make up koreksi untuk bentuk wajah bulat, persegi dan segitiga terbalik pada kriteria kehalusan.

3. Kesesuaian

Berdasarkan pengamatan kompetensi aplikasi shading dan tinting pada kriteria kesesuaian diperoleh bahwa bentuk wajah bulat menghasilkan kesesuaian yang baik. Kesesuaian bentuk wajah persegi dan segitiga terbalik sangat baik yaitu aplikasi shading dan tinting sesuai dengan bentuk wajah sehingga wajah terlihat ideal/oval. Sehingga hipotesis yang menyatakan bahwa ada perbedaan hasil kompetensi aplikasi shading dan tinting pada make up koreksi untuk bentuk wajah bulat, persegi dan segitiga terbalik dapat diterima.

Hal ini disebabkan karena ketepatan perias dalam memilih kosmetik yang digunakan sesuai dengan jenis kulit, warna kulit dan ketepatan dalam pengaplikasian shading dan tinting sesuai dengan bentuk wajah yang ditonjolkan atau ditutupi serta kehalusan dalam membaurkan shading dan tinting sehingga wajah terlihat ideal/oval. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil kompetensi aplikasi shading dan tinting pada make up koreksi untuk bentuk wajah bulat, persegi dan segitiga terbalik pada kriteria kesesuaian.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV dapat dirumuskan suatu kesimpulan sebagai berikut:

1. Kompetensi aplikasi shading dan tinting pada make up koreksi untuk kriteria ketepatan pada bentuk wajah bulat dan segitiga terbalik menghasilkan riasan yang sangat tepat dibandingkan dengan bentuk wajah persegi menghasilkan riasan yang tepat. Kompetensi aplikasi shading dan tinting pada make up koreksi untuk bentuk wajah bulat, persegi, dan segitiga terbalik memiliki kehalusan yang sama.

Kompetensi aplikasi shading dan tinting kriteria kesesuaian pada bentuk wajah segitiga terbalik dan persegi dilihat dari keseluruhan riasan sangat sesuai dibandingkan pengaplikasian pada bentuk wajah bulat.

2. Terdapat perbedaan hasil kompetensi aplikasi shading dan tinting pada make up koreksi untuk bentuk wajah bulat, persegi dan segitiga terbalik pada kriteria ketepatan dan kesesuaian, namun tidak terdapat perbedaan hasil kompetensi aplikasi shading dan tinting pada make up koreksi untuk bentuk wajah bulat, persegi dan segitiga terbalik pada kriteria kehalusan. Kehalusan pada ketiga bentuk wajah memiliki kriteria yang sama.

Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan analisis data maka dapat disimpulkan saran sebagai berikut:

1. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengontrol warna kulit sehingga mendapatkan hasil penelitian yang lebih baik

DAFTAR PUSTAKA

- Andiyanto. 2010. *The Make Over*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Arifin, Zainal. 2011. *Konsep dan Model Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmawan, Djoko. 2003. *Auto CAD 2002*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Endah, Nur Purwaningsih. 2003. *Merias Wajah Sehari-hari*. Malang: Bagian Proyek Pengembangan Kurikulum, Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Gusnaldi. 2003. *The Power of Make Up*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kusantati, Herni. 2008. *Tata Kecantikan Kulit*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Kusumawardhani, Reni. 2009. *Miracle Make Up*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Martha, Puspita. 2009. *Basic Personal Make Up*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Roeswoto. 2001. *Tata Kecantikan Kulit Tingkat Terampil*. Jakarta: Meutia Cipta Sarana.
- Sastra M. Suparno. 2008. *ArchiCAD 10 untuk Rancang Bangun Arsitektur*. Yogyakarta: ANDI
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suryawan S. Debbie. 2006. *Beauty Expose by Andiyanto*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

- Tilaar, Martha. *Maximize Your Beauty*. Jakarta: PT Creative Stylemandiri
- Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer. 2003. *Desain Grafis dengan Macromedia Freehand 10*. Jakarta: Salemba Infotek
- Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer. 2002. *Rancang Bangun dambar 3 Dimensi dengan AutoCAD 2000*. Jakarta: Salemba Infotek
- Tresna, Pipin. 2010. *Tata Rias Wajah Sehari-hari*. Bandung: Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Widjanarko, Endang Puspoyo. 1991. *Rias Wajah*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

