

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang merupakan negara yang dikenal memiliki keunikan dalam berinovasi. Berbagai macam barang telah diproduksi oleh Jepang untuk kenyamanan dan kepraktisan hidup seperti alat-alat elektronik, perabotan rumah tangga, dan sebagainya. Selain itu juga menciptakan media hiburan unik yang dikenal oleh dunia sebagai ciri khas Jepang. Contohnya seperti manga yang merupakan komik bergaya Jepang, anime yang merupakan animasi atau kartun bergaya Jepang dan permainan konsol yang termasuk kedalam kategori video game. Selain tiga contoh tersebut ada media hiburan unik lainnya yang cukup populer yaitu merakit model kit. Model kit merupakan bagian dari miniatur, salah satu model kit Jepang yang terkenal saat ini adalah *Gunpla* dari seri animasi *Gundam*.

Miniatur berasal dari kata dasar mini yang memiliki arti kecil atau sesuatu yang berukuran kecil (skala). Miniatur adalah sebuah lukisan dan patung berukuran kecil yang dibuat di atas berbagai permukaan dengan aneka ragam bentuk. Pendapat tersebut didasari oleh pernyataan Ralph Mayer yang menyatakan bahwa pada awalnya kata miniatur pernah berarti karya lukisan yang menggunakan warna merah (*Lead/Mercuric & Sulfide/Minium*), dari kata minium kemudian diturunkan menjadi kata miniatur (Susanto, 2002:74). Sedangkan pengertian miniatur secara umum menurut Poerwadarminta dalam KBBI (1993:584) adalah : “Tiruan sesuatu dalam ukuran yang sangat diperkecil. Pada perkembangannya kata miniatur lebih sering diartikan sebagai tiruan suatu benda yang berbentuk lebih kecil dari wujud aslinya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa karya miniatur tidak hanya digunakan untuk memberikan arti terhadap karya lukisan atau dua dimensi saja, namun digunakan pula pada tiruan benda tiga dimensi yang dibuat dalam ukuran kecil”. Pembuatan karya miniatur merupakan usaha membuat tiruan benda nyata dalam bentuk yang sama

persis, dengan ukuran yang lebih kecil. Dengan kata lain pembuatan karya miniatur merupakan pembuatan dengan cara meniru bentuk aslinya pada suatu benda. Meniru sebuah benda sama artinya dengan membuat karya imitasi. Menurut Rondhi (2002:8) menjelaskan bahwa imitasi yang berarti tiruan sehingga barang imitasi adalah barang tiruan, barang palsu atau barang yang bukan sesungguhnya.

Menurut Soedarso (1990:28) mengatakan bahwa faktor terpenting dalam membuat miniatur dari tiruan sebuah benda adalah pertimbangan aspek skala. Pada umumnya perbandingan ukuran skala sebuah miniatur jauh lebih kecil dari ukuran benda nyata. Miniatur merupakan suatu tiruan dari sebuah objek seperti tempat, kendaraan, bangunan, makanan, dan objek lainnya yang dapat dilihat dari segala arah atau biasa disebut benda 3 dimensi. Biasanya miniatur dibuat untuk suatu pameran *Hobby Model Kit* atau acara kesenian yang membutuhkan sebuah peragaan. Miniatur dapat ditemukan pada iklan di pusat perbelanjaan yang memang membutuhkan tiruannya, seperti tiruan lokasi dan detail rumah di sebuah perumahan, mobil, dan sebagainya.

Pembuatan miniatur memang terlihat rumit, namun miniatur dapat dibuat hanya dengan menggunakan benda-benda yang mudah ditemukan dan cukup sederhana seperti stik es kirm dan tusuk gigi. Saat ini miniatur berkembang dalam bentuk Model Kit, Figure, Figma, Nendoroid dan sebagainya. Umumnya bentuk model kit yang berasal dari Jepang diambil dari tokoh fiksi dalam seri animasi dan benda nyata. Model kit cukup populer di kalangan anak remaja hingga orang tua, hal yang membuat populer adalah dimana tiap bagian dari *Part* pada model kit harus dirakit dan dicat sendiri sesuai selera hingga menjadi sebuah miniatur yang siap dipajang. Budaya merakit model kit ini berkembang sejak ditemukannya alat pencetak *Injection Molding Machine* dan *Cellulose Acetate Plastic* pada tahun 1919 di Jerman. Di tahun 1930 BASF Jerman menyempurnakan plastik tersebut menjadi *Polystyrene Plastic* yaitu jenis plastik yang banyak kita gunakan hingga saat ini.

Model Kit adalah istilah yang sering digunakan untuk rangkaian model. Bila dirakit dengan baik dan benar, rangkaian tersebut akan menjadi sebuah

model atau tiruan dari benda aslinya dalam bentuk miniatur. Merakit model kit merupakan hobi dari *Scale Modelling*, atau *Modeling*. Di luar negeri, orang sering menyebutnya *Scale Modelling* tetapi di Indonesia lebih populer dengan istilah model kit. Hobi ini merupakan suatu kegemaran merancang atau membuat sesuatu yang meniru bentuk aslinya dalam skala yang lebih kecil. *Modelling* sendiri terdiri dari dua jenis yaitu *Scratch Building* dan *Scale Building*. *Scratch Building* dapat membuat benda tiruan dengan diri sendiri seperti membuat miniatur yang terbuat dari stik es krim. sedangkan *Scale Building* hanya merakit *Part* dari sebuah model kit yang sudah disediakan atau dicetak dari pabrik.

Gundam adalah nama dari serial fiksi ilmiah yang dibuat oleh studio Sunrise yang menampilkan robot mekanik raksasa (*Mecha*). Serial tersebut dimulai pada 7 April 1979 dengan judul *Mobile Suit Gundam*, yaitu sebuah serial TV yang menampilkan pertarungan antar robot raksasa yang disebut *Mobile Suits* dalam latar militer. Kepopuleran serial ini menghasilkan sebuah waralaba yang meliputi serial televisi, OVA, film, manga, novel dan video game, juga industri model kit yang dikenal sebagai *Gunpla*.

Gunpla adalah model kit berbahan plastik yang dibuat berdasarkan karakter dari serial fiksi *Gundam*. Hal yang membuat *Gunpla* menjadi sedemikian populer adalah banyak penggemar model kit yang tertarik untuk merakit *Gunpla* karena sering melihat *Gunpla* dalam komik atau manga, anime, media dan acara tahunan yang berskala Internasional seperti *Gunpla Expo* dan *Gunpla Builders World Cup* (GBWC). *Gunpla Expo* sendiri merupakan acara pameran seri *Gunpla Limited* yang terbatas hanya diadakan satu kali dalam setahun di beberapa negara secara rutin termasuk Indonesia. Sedangkan, GBWC merupakan sebuah acara turnamen modifikasi *Gunpla* (*Custom Build*) yang diselenggarakan oleh Bandai yang diadakan di 12 negara dan pemenang dari setiap negara mewakili negaranya untuk bertanding ke Tokyo. Ke-12 negara tersebut yaitu Jepang, China, Korea Selatan, Taiwan, Hongkong, Thailand, Singapore, Malaysia, Indonesia, Australia, Italia dan Amerika.

Sebagian besar penggemar dari model kit *Gunpla* mengagumi tingkat kesulitan dan kedetilannya. Oleh sebab itu *Gunpla* menjadi sebuah model kit yang berkembang saat ini, hingga menjadi populer yang dapat melatih ketelitian dan kesabaran seseorang saat merakit. Saat ini, merakit *Gunpla* tidak hanya dilakukan dan diminati oleh masyarakat Jepang saja, tetapi negara lain juga berminat untuk merakitnya. Hal inilah yang melatarbelakangi penulis untuk meneliti tentang *Gundam* khususnya Faktor-Faktor Dominan Yang Mempengaruhi Ketertarikan Penggemar Model Kit Dalam Merakit *Gunpla* agar dapat lebih mengetahui dan memahami lebih mendalam tentang merakit model kit yang populer saat ini. karena pada materi perkuliahan model kit tidak disajikan dalam mata pelajaran.

1.2 Penelitian Yang Relevan

Bagian tinjauan pustaka ini berupa penelitian terdahulu yang memiliki persamaan baik dalam segi teori atau objek penelitian yang diteliti untuk mengetahui kebenaran dan kejelasan penelitian yang dilakukan, supaya tidak ada kesamaan, sehingga dapat diketuai keorisinalan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Penelitian mengenai *Gundam*, model kit dan *Gunpla* yang serupa sudah pernah diteliti sebelumnya dalam skripsi atau jurnal yang berjudul “Pengaruh Kualitas Produk, Persepsi Harga Dan Komunikasi Word Of Mouth Terhadap Minat Pembelian” oleh Egie Fadhillah (2017), “Kajian Semiotika Gundam RX-78-2 Sebagai Hero Dalam Anime Mobile Suit Gundam (1979-1980)” oleh Wahyu Seto Pramono (2017) dan “Perancangan Buku Panduan Model Kit Gundam” oleh Zulfikar Habiburrahman (2015).

1.2.1 Egie Fadillah

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Kualitas Produk, Persepsi Harga Dan Komunikasi Word Of Mouth Terhadap Minat Pembelian” merupakan skripsi yang telah disusun oleh Egie Fadillah (2017) dari Universitas Negeri Yogyakarta yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh kualitas produk, persepsi harga dan komunikasi *Word Of Mouth* baik secara parsial maupun simultan terhadap minat

beli konsumen produk model kit *Gundam* di Hobby Shop Parks Toys Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian survei dengan menggunakan kuesioner. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh konsumen di Hobby Shop Parks Toys Yogyakarta. Sampel yang digunakan adalah pembeli model kit Bandai yang mengerti tentang model kit *Gunpla* dan diambil sebanyak 180 responden dengan menggunakan metode *Purposive Sampling* yaitu sebuah teknik pemilihan sampel dimana seorang individu memilih sampel berdasarkan penilaian pribadi mengenai beberapa karakteristik yang sesuai dari anggota sampel.

Adapun persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis yaitu sama-sama meneliti model kit *Gunpla*. Perbedaannya adalah pada objek penelitiannya, pada penelitian ini penulis tidak meneliti harga pasaran pada model kit *Gunpla*, tetapi penulis lebih fokus meneliti faktor dominan yang mempengaruhi ketertarikan penggemar model kit dalam merakit *Gunpla*.

1.2.2 Wahyu Seto Pramono

Penelitian yang berjudul “Kajian Semiotika Gundam RX-78-2 Sebagai Hero Dalam Anime Mobile Suit Gundam (1979-1980)” merupakan skripsi yang telah disusun oleh Wahyu Seto Pramono (2017) dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penelitian ini mengungkap bagaimana sosok karakter “RX-78-2 Gundam” ditampilkan sebagai *Hero* dalam konteks budaya Jepang yang dihadirkan dalam *Anime Mobile Suit Gundam*. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk memahami makna konotasi yang terdapat pada karakter *Hero* RX-78-2 yang merupakan produk media yang dikonsumsi massa asal Jepang yang mana didalamnya syarat akan nilai-nilai mitos dalam konteks budaya Jepang.

Hasil dari penelitian tersebut bahwa sosok karakter RX-78-2 merupakan perwujudan atau merupakan representasi dari sosok pahlawan Jepang dari masa lalu yakni samurai yang dibangkitkan kembali oleh sutradara dan desainernya dalam sebuah cerita fiksi dengan wujud *Mecha Robot* raksasa yang didalamnya terdapat prinsip-prinsip yang mana sampai sekarang masyarakat Jepang masih

mengikuti prinsip tersebut dan memiliki semangat seorang samurai atau disebut dengan semangat Bushido untuk terus berjuang pantang menyerah dalam menegakkan keadilan itulah yang ditampilkan pada sosok karakter fiksi RX-78-2 sebagai *Hero* dari Jepang.

Persamaan pada penelitian tersebut dengan penulis adalah menjadikan *Gundam* sebagai tema penelitian, pada penelitian tersebut juga meneliti bahwa *Gundam* tidak hanya diciptakan dari seri anime saja, namun *Gundam* ada versi *Pla-Model* atau *Gunpla* yang telah populer dikalangan masyarakat Indonesia. Pada penelitian ini penulis fokus meneliti *Gundam* dalam bentuk model kit bukan dari semiotika karakter fiksinya.

1.2.3 Zulfikar Habiburrahman

Penelitian yang berjudul “Perancangan Buku Panduan Model Kit *Gundam*” merupakan buku jurnal yang telah disusun oleh Zulfikar Habiburrahman (2015) dari Universitas Telkom Bandung. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengetahui pemula yang sering melakukan kesalahan dalam proses merakit *Gunpla* serta meneliti bahwa belum adanya buku panduan dasar-dasar merakit dan memodifikasi *Gunpla* di Indonesia dan sulitnya melakukan proses merakit bagi seorang pemula. Hasil dari penelitian tersebut sebanyak 51% responden menyatakan sangat perlu adanya buku panduan untuk merakit *Gunpla*. Berdasarkan wawancara beliau dengan saudara Arieza dari GFP (*Gundam Front Pasundan*) mendapatkan berbagai informasi seperti penjelasan antar *Grade*, berbagai peralatan merakit dan fungsinya masing-masing.

Persamaan pada penelitian tersebut dengan penulis adalah sama-sama meneliti model kit *Gunpla*. Namun, pada penelitian tersebut lebih mempermasalahkan kemampuan merakit dan kesalahan dalam proses merakit pada model kit *Gunpla*. Pada penelitian ini penulis memfokuskan faktor apa yang membuat penggemar model kit tertarik untuk merakit *Gunpla* dan faktor apa saja yang membuat penggemar model kit kesulitan dalam merakit *Gunpla*.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penulis mengidentifikasi masalah pada :

1. *Gunpla* diproduksi sesuai dengan serial anime dengan karakter yang berbeda-beda.
2. Model kit tidak hanya digemari oleh kalangan remaja muda tetapi hingga kalangan orang dewasa maupun orang tua.
3. Tingkat kesulitan dalam merakit *Gunpla* menjadi salah satu daya tarik bagi para peminatnya.
4. *Gunpla* menjadi salah satu hobi yang melatih ketelitian dan kesabaran.
5. Ketertarikan dan kesulitan penggemar model kit dalam merakit *Gunpla*.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan di atas, penulis hanya membatasi penelitian ini pada ketertarikan dan kesulitan penggemar model kit dalam merakit *Gunpla*.

1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penulis merumuskan masalah pada :

1. Faktor-faktor apa saja yang membuat penggemar model kit tertarik merakit *Gunpla* ?
2. Faktor-faktor apa saja yang menyebabkan penggemar model kit kesulitan dalam merakit *Gunpla* ?

1.6 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan masalah yang berdasarkan pada perumusan masalah yang telah disebutkan di atas untuk :

1. Mengetahui dan menganalisa faktor yang membuat penggemar model kit tertarik merakit *Gunpla*.

2. Mengetahui dan menganalisa faktor yang menyebabkan penggemar model kit kesulitan dalam merakit *Gunpla*.

1.7 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai budaya populer Jepang khususnya mengenai *Gunpla* dan model kit.

Manfaat Praktis

1. Manfaat penulis

Penelitian ini dapat memberi manfaat berupa wawasan mengenai daya tarik untuk merakit model kit *Gunpla*.

2. Manfaat pembaca

Penelitian ini menjadi wawasan baru bagi pembaca yang tertarik dengan pembahasan mengenai *Gunpla* sebagai salah satu budaya Jepang yang cukup populer saat ini.

1.8 Metode Penelitian

Metode pada penelitian ini adalah metode kualitatif, menurut Moleong (2005:6), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini penulis menggunakan metode survei melalui penyebaran kuesioner dan pustaka. Penulis akan menyebarkan angket berupa pertanyaan pilihan ganda sebanyak 25 soal pada anggota *Gundam Community Indonesia* dan hasil data tersebut akan dianalisa dan diambil kesimpulannya.

1.9 Landasan Teori

Model kit dan *Gunpla* sendiri merupakan salah satu bentuk dari budaya populer Jepang. Budaya populer merupakan salah satu budaya yang masuk dan berkembang di Indonesia. Jepang salah satu negara industrial yang mana teknologi dan perindustriannya berkembang sangat pesat, ciri khas itulah yang mempengaruhi Jepang menjadi negara maju di Asia. Tata cara kehidupan yang serba modern namun tetap tertanam beragamnya budaya tradisional yang kental. Hal inilah yang menjadikan munculnya budaya pop di Jepang.

1. Budaya Populer

Budaya populer merupakan produk masyarakat industrial, kegiatan pemaknaan dan hasil kebudayaan ditampilkan dalam jumlah besar, kerap dengan bantuan teknologi produksi, distribusi dan penggandaan massal, sehingga mudah dijangkau oleh masyarakat (Heryanto, 2012:29). Kata “pop” diambil dari kata “populer” yang dapat diartikan sebagai banyak disukai orang, karya yang dilakukan untuk menyenangkan orang dan budaya yang dibuat untuk menyenangkan dirinya sendiri. Budaya populer muncul dari interaksi sehari-hari dari masyarakat tertentu misalnya dunia *Fashion* (Deni, 2006:9). Di Jepang, budaya populer justru memang sengaja disebarkan ke luar negeri sebagai salah satu strategi kemajuan Jepang, terbukti dalam pernyataan Nobuyuki (2007:107) sebagai berikut:

「日本には能や歌舞伎のような伝統的な文化から、秋葉原のオタク文化に象徴されるゲームやアニメといった新しいコンテンツ産業まで、世界に輸出できる文化がたくさんあります。そそれを積極的に支援していくのです。塩野七生さんによれば、帝政ローマ時代から、文明社会はまず政治的成熟し、次いで経済的に成熟し、最後には必ず文的にも成熟するそうです。これからの日本は誇りをもって、成熟した『文化国家』としてやっていくべきです。」

“Nihon ni wa nō ya kabuki no yōna dentō-tekina bunka kara, Akihabara no otaku bunka ni shōchō sa reru gēmu ya anime to itta atarashī kontentsu sangyō made, sekai ni yushutsu dekiru bunka ga takusan arimasu. Sora re o sekkyokutekini shien shite iku nodesu. Shiono nanami-san ni yoreba, teisei rōma jidai kara, bunmei shakai wa mazu seidjiteki seijuku shi, tsuide keizai-teki ni seijuku shi, saigo ni wa kanarazu bun-teki ni mo seijuku suru sōdesu. Korekara no Nihon wa hokori o motte, seijuku shita "bunka kokka" to shite yatte ikubekidesu”

Penjelasan di atas dimaknai bahwa, di Jepang terdapat banyak budaya yang dapat diekspor ke seluruh dunia, mulai dari budaya tradisional seperti Noh dan Kabuki, sampai materi budaya baru seperti game dan anime yang disimbolkan sebagai budaya otaku dari Akihabara.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa budaya populer telah menyebar di berbagai negara salah satunya adalah Indonesia, budaya populer Jepang di Indonesia sudah tidak asing lagi di kalangan remaja sehingga banyak kalangan remaja yang tertarik dengan budaya populer di Jepang. Budaya populer sendiri adalah kegiatan pemaknaan dan hasil kebudayaan ditampilkan dalam jumlah besar, kerap dengan bantuan teknologi produksi, distribusi dan penggandaan massal, sehingga mudah dijangkau oleh masyarakat. Budaya populer Jepang sudah banyak disukai oleh masyarakat Indonesia terutama kalangan remaja yang menjadi suatu ketertarikan tersendiri bagi yang mengetahuinya.

2. Ketertarikan

Ketertarikan adalah suatu motif yang menunjukkan arah perhatian dan aktivitas seseorang terhadap suatu objek karena merasa tertarik dan adanya kesadaran untuk melaksanakan suatu tindakan untuk mencapai tujuan. Minat atau ketertarikan seseorang akan muncul apabila individu tersebut mempunyai suatu kebutuhan yang harus dipenuhi. Jika kebutuhan dasar telah terpenuhi, maka timbul rasa keinginan untuk mulai memilih jenis kebutuhan lainnya yang disesuaikan dengan minat dan selera. Menurut Slameto (2010:180) Ketertarikan atau minat adalah suatu rasa suka yang lebih dan rasa tertarik pada suatu hal atau

aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar ketertarikannya. Sedangkan ketertarikan menurut Hurlock (2011:114) merupakan sumber motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan apa yang diinginkan bila seseorang bebas untuk memilih. Seseorang melihat bahwa jika sesuatu yang menguntungkan maka akan merasa berminat dengan sesuatu itu yang akan mendatangkan kepuasan. Bila kepuasan yang diperoleh berkurang, ketertarikannya juga akan berkurang.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa ketertarikan merupakan perasaan pada seseorang yang ditandai dengan rasa senang atau tertarik pada objek tertentu disertai dengan adanya pemusatan perhatian kepada objek tersebut dan keinginan untuk terlibat dalam aktivitas objek tertentu, sehingga mengakibatkan seseorang memiliki keinginan untuk terlibat secara langsung dalam suatu objek atau aktivitas tertentu, karena dirasakan bermakna bagi dirinya dan ada harapan yang dituju.

3. Penggemar

Penggemar adalah salah satu istilah yang sering kita gunakan ketika kita sangat menyukai sesuatu dan rela menghadapi berbagai rintangan untuk mendapatkannya. Penggemar dalam Bahasa Inggris "*Fans*" memiliki sifat fanatik, yang menurut KBBI adalah kepercayaan (keyakinan) yang sangat kuat terhadap ajaran politik, agama dan komunitas. Penggemar selalu dicirikan sebagai suatu kefanatikan yang potensial. Menurut Lewis (1992), penggemar diartikan sebagai pengikut yang antusias dalam bidang olahraga, seni, selebritis atau suatu objek yang berfikir, berperasaan, dan bertingkah laku ekstrim. Penggemar merupakan seseorang yang terobsesi dengan suatu hal yang disukainya apapun itu. Penggemar dapat diartikan sebagai orang yang berfokus pada suatu aktifitas dan mendapatkan hasil serta pengetahuan dari kegiatannya (Seregina, 2011). Biasanya penggemar menunjukkan rasa tertarik, perasaan dan kelekatan pada suatu objek yang disukainya. Hal tersebut membuat seseorang

memiliki suatu hubungan emosional dengan minatnya masing-masing.

Sementara itu, penggemar juga dapat diartikan sebagai orang yang sangat menyukai atau menggilai sesuatu hal Gray, Sandvoss, dan Harrington (dalam Lee, 2012) seseorang menunjukkan ketertarikan dan kelekatan pada figur yang diidolakan Fiske (dalam Lee, 2012). Penggemar cenderung lebih menggunakan emosi daripada pemikiran rasional terhadap idolanya Gray (dalam Lee, 2012). Hal serupa juga dinyatakan oleh Harrington dan Bielby, bahwa para penggemar memiliki hubungan emosional terhadap objek pengidolaannya Harrington dan Bielby (dalam Lee, 2012).

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggemar memiliki sifat menyukai pada objek yang berlebihan dan terlalu terobsesi dengan objek yang disukainya. Dari penjelasan tersebut penggemar merupakan individu yang menyukai atau menggemari suatu hal serta dapat memberikan informasi mengenai hal-hal yang disukai atau digemarinya tersebut.

4. Merakit

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata merakit adalah membuat rakit. Arti lainnya dari merakit adalah menyusun dan menggabungkan bagian-bagian mobil, perahu, mesin dan sebagainya sampai dapat berfungsi dengan baik. pengertian merakit adalah menyatukan komponen-komponen yang dibutuhkan agar benda bisa sempurna sesuai dengan yang kita inginkan (Asep Roni, 2011:5). Sedangkan menurut Teguh (2006:129) pengertian merakit adalah serangkaian kegiatan menyusun beberapa komponen benda hingga menjadi satu bagian utuh dan dapat di fungsikan seperti yang diinginkan. Kata merakit dalam dunia model kit adalah teknik yang dilakukan dengan cara menyatukan beberapa bagian sehingga tercipta sebuah benda yang utuh. Hasil dari teknik merakit ini akan disebut sebagai rakitan. Misalnya miniatur pesawat, kapal, robot atau yang lainnya.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa definisi merakit adalah aktifitas yang dilakukan oleh seseorang untuk membuat suatu benda dari beberapa komponen hingga dapat berfungsi dengan baik.

5. Model Kit

Model kit atau *Plastic Model* adalah model skala plastik yang diproduksi sebagai kit yang harus dirakit sesuai buku panduan. Model kit merupakan benda tampilan statis yang tidak dapat bergerak sendiri. Kotak (*Box Art*) pada model kit menggambarkan berbagai subjek yaitu kendaraan militer dan pesawat tempur. Tingkat kesulitan pada model kit bervariasi, mulai dari model "*Snap-Fit*" yang dapat dirakit langsung, hingga ke model kit yang membutuhkan alat khusus seperti lem dan *Air Brush*. Tema yang paling populer dari model kit adalah alat transportasi seperti mobil, kendaraan lapis baja, pesawat dan kapal (<http://www.madehow.com/volume-6/Toy-Model-Kit.html>). Mayoritas model kit dibuat dengan bertema militer karena variasi yang lebih luas dan bersejarah dibandingkan dengan kendaraan pada umumnya. Model kit memiliki lima tingkat kesulitan yaitu mulai dari yang termudah hingga yang tersulit. Berikut ini adalah urutan level kesulitan pada model kit :

Level 1 : Untuk merakit model kit pada level ini *Part* tidak membutuhkan lem atau cat.

Level 2: Untuk merakit model kit pada level ini *Part* membutuhkan lem dan harus mewarnai sendiri. Biasanya *Part* pada level ini memiliki kurang dari 100 *Part*.

Level 3 : *Part* yang kecil dan lebih detail. Biasanya *Part* pada level ini memiliki lebih dari 100 *Part*.

Level 4 : Memiliki detail yang terperinci dan banyak *Part* yang sulit dijangkau dengan tangan.

Level 5 : Level khusus para ahli dan memiliki *Part* yang extra detail. Pada level ini banyak bagian yang dapat digerakkan (*Gimmick*) seperti suspensi yang berfungsi pada kendaraan dan baling-baling yang dapat berputar di mesin pesawat (<https://modelkitpro.com/what-do-model-kit-skill-levels-means>).

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan model kit adalah benda yang apabila dirangkai dengan baik dan benar (sesuai buku panduan), rangkaian tersebut akan menjadi sebuah model atau tiruan asli dalam bentuk miniatur. Setiap model kit memiliki tingkat kesulitannya masing-masing mulai dari level untuk pemula hingga para ahli.

6. *Gunpla*

Adalah nama umum untuk *Mobile Suit*, *Mobile Armor* dan *Mecha Robot* atau kapal perang lainnya yang ada di serial "*Mobile Suit Gundam*". *Gunpla* merupakan model kit yang menggambarkan karakter fiksi *Gundam* yang diproduksi oleh Bandai. Model kit ini telah menjadi populer di kalangan penggemar anime yang bertema *Mecha* di Jepang dan di negara-negara Asia terdekat lainnya (Gunpla Navigation Catalogue 2015, Bandai Inc.). *Gunpla* merupakan bagian dari Model kit yang harus dirakit terlebih dahulu agar mendapatkan hasilnya. Sama dengan model kit lainnya yang bertema kendaraan militer, *Gunpla* juga memiliki ukuran skala dan tingkat kesulitan mulai dari SD, HG, MG, RG dan PG. *Gunpla* pertama dirilis pada tahun 1980 yaitu *First Grade* dengan skala 1:144. Awalnya *Gunpla* disediakan hanya 1 warna saja dan harus menggunakan lem untuk merakitnya. Namun sekarang model kit *Gunpla* sudah berkembang, Bandai telah menyediakan warna di setiap *Part* dan membuat *Snapfit* pada *Gunpla* sehingga tidak memerlukan lem lagi untuk merakitnya (<https://gundam.fandom.com/wiki/gunpla>).

Berdasarkan penjelasan di atas maka *Gunpla* dapat disimpulkan sebagai miniatur berskala yang diciptakan oleh Bandai yang bertema robot mekanik raksasa. *Gunpla* sama dengan model kit lainnya yang harus dirakit terlebih dahulu untuk mendapatkan hasilnya. *Gunpla* juga memiliki tingkat kesulitan mulai dari Super Deformed, High Grade, Master Grade, Real Grade dan Perfect Grade.

1.10 Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas penelitian ini, maka materi-materi yang tertera pada penulisan skripsi ini dikelompokkan menjadi beberapa sub-bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan bab ini menjelaskan tentang informasi umum yaitu latar belakang penelitian, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, landasan teori dan sistematika penulisan.

Bab II Berisi tentang model kit dan *Gunpla*. pada bab ini penulis menguraikan konsep mengenai model kit dan *Gunpla* serta jenis dari masing-masing model kit dan *Gunpla*.

Bab III Berisi tentang faktor-faktor dominan yang mempengaruhi ketertarikan penggemar model kit dalam merakit *Gunpla*. Pada bab ini penulis akan menjelaskan tentang faktor yang membuat penggemar model kit tertarik untuk merakit *Gunpla* serta kesulitan apa yang dialami saat perakitan, yang penulis telah bagikan lewat angket.

Bab IV Simpulan dalam bab ini akan dijelaskan tentang kesimpulan yang diperoleh dari analisis secara keseluruhan.