

DAFTAR PUSTAKA

- A.S, Ranang. (2010). *Animasi kartun : dari analog sampai digital*. Jakarta: Indeks.
- Daeyoung Yoon (2014). “*Sejarah Model Kit (Plamodel)*”
- Deni. (2006). *Dampak Fenomena Enjokosai yang Ditimbulkan oleh Kogyaru* Jakarta: Universitas
- Dicky Gunarto dan Martino Dwi Nugroho (2015). “*Perancangan Interior Model Kit Center Di Surabaya*”
- Egie Fadillah (2017). “*Pengaruh Kualitas Produk, Persepsi Harga Dan Komunikasi Word Of Mouth Terhadap Minat Pembelian*”
- Gunpla Navigation Catalogue 2015*, Bandai Inc.
- Heryanto, Ariel. (2012). *Budaya Populer di Indonesia Mencari Identitas Pasca-Orde Baru*. Yogyakarta: Jalasutra
- Hurlock, Elizabeth B. (2011). *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Erlangga.
- Kim Ilomaki (2020). “*Theme Exploration And Authorial Intent In Mobile Suit Gundam*”
- Lee, So Jung. (2012). *From Fandom to Tourism: An Examination of Selfexpansion Theory*. Las Vegas : University of Nevada
- Lewis, L.A. (1992). *The adoring audience : Fan culture and popular media*. New York : Taylor Francis e-Library.
- Lexy J. Moleong. 2005. *metodologi penelitian kualitatif*, Bandung: Remaja
- Nobuyuki, Oku. 2007. *Pelajaran Bahasa Jepang BJ System Jilid 2*. Jakarta: Kesaint Blanc

- Poerwadarminta. 1993. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Rondhi, M. 2002. "Tinjauan Seni Rupa 1". *Buku Ajar*. Semarang : Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Roni, Asep. 2011. *Tutorial Merakit PC*. Surabaya: Penerbit Fillaa Press
- Seregina, Anastasia. Koivisto, Elina. Mattila, Pekka. (2011). *Fanaticism – Its Development and Meanings in Consumers' Lives*.
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta Rosdakarya
- Soedarso, SP. 1990. "Tinjauan Seni". *Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana Yogyakarta.
- Susanto, M. 2002. *Diksi Rupa*. Yogyakarta : Kanisius
- Teguh Wahyono. *Membeli, Memilih Komponen dan Merakit Komputer Sendiri*. Yogyakarta : Gava Media, 2006
- Wahyu Seto Pramono (2017). "Kajian Semiotika Gundam RX-78-2 Sebagai Hero Dalam Anime Mobile Suit Gundam (1979-1980)"
- Zetra Lez Zaputra dan Budi Permadi Iskandar (2013). "Identifying Indonesian Consumer Buying Behavior To Design Gundam Model Kits Marketing Strategy"
- Zulfikar Habiburrahman (2015). "Perancangan Buku Panduan Model Kit Gundam"

WEBSITE

About Tamiya

(https://www.tamiya.com/english/tamiya/tamiya_02.htm) Diakses pada tanggal 7 Agustus 2020

A brief company history Tamiya

(<https://www.tamiya.com/english/tamiya/history.htm>) Diakses pada tanggal 5 Agustus 2020

Bandai Co., Ltd History

(<http://www.fundinguniverse.com/company-histories/bandai-co-ltd-history/>)
Diakses pada tanggal 14 Agustus 2020

Bandai Spirits

(<https://www.bandaispirits.co.jp/>) Diakses pada tanggal 16 Agustus 2020

Gary Ternus - What Do Model Kit Skill Levels Mean

(<https://modelkitpro.com/what-do-model-kit-skill-levels-means>) Diakses pada tanggal 12 Juli 2020

Geek Effect - Plastic Model Scale Kits for the Beginner

(<https://www.geekeffect.co.uk/model-kits-for-beginners>) Diakses pada tanggal 2 Agustus 2020

How toy model kit is made

(<http://www.madehow.com/volume-6/Toy-Model-Kit.html>) Diakses pada tanggal 10 Juli 2020

Kidou senshi gundam

(<http://www.Gundam.jp/movie/index.html>) Diakses pada tanggal 11 Agustus 2020

The Gunpla

(<https://gundam.fandom.com/wiki/gunpla>) Diakses pada tanggal 20 juli 2020

Whats a gunpla

(https://bandai-hobby.net/site/whats_index.html) Diakses pada tanggal 10 Agustus 2020