

Research report

PERANCANGAN BUKU PANDUAN MERAKIT MODEL KIT GUNDAM

Zulfikar Habiburrahman¹, Patra Aditia, S.Ds., M.Ds.², Bijaksana Prabawa.
S.Ds., MM³

*Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Industri Kreatif Universitas
Telkom
Bandung
Izul.ok@gmail.com*

ABSTRACT

The increasing of Gundam hobby lovers , lead to the emergence of the beginner who is active in assembling Gundam model kits. This led to many complaints from the beginner, that says the assembling process is often difficult, and received a variety of problems. The difficulty of getting clear information about assembling is one of the cause.

The difficulty of getting clear information on how to assemble, and any equipment needed, became one of the major reasons why beginners are still get difficulties in assembling Gundam model kits.

In order to answer the above problems, the authors tried to obtain the information that needed with observation method on the object of research, literature, interview with relevant sources, and distributed questionnaires to respondents who represent the target audience that will be the target. Once the data is obtained then the author will design the appropriate information media. The selected media is a guide book to assemble Gundam model kits.

Hopefully with this final project design, will be able to help beginners who love the Gundam hobby received information on how to assemble. In addition, this paper also expected to help others who need it.

Keywords: Handbook, Gunpla, Gundam, Creativity

1. PENDAHULUAN

Mengembangkan kreatifitas dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan permainan. Menurut Kikunori Shinohara, seorang profesor di departemen *Neuroscience* dari Suwa Tokyo *Science University*, mengumumkan bahwa berdasarkan penelitiannya membangun/merakit mainan *Gundam Plastic Models* (Gunpla) merupakan kegiatan yang menyehatkan bagi otak manusia, dan dapat meningkatkan kreatifitas. Kegiatan menyatukan berbagai komponen plastik menjadi sebuah robot Gundam, menyebabkan meningkatnya sirkulasi darah pada otak, yang memungkinkan agar dapat berkonsentrasi lebih baik, bereaksi lebih baik, dan mengingat lebih baik.

Berdasarkan wawancara dengan Maylani Christin seorang ahli psikologi, selain meningkatkan sisi kreatifitas, merakit mainan Gunpla ini juga melatih sistem motorik pada individu, motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Fungsi dalam memainkan Gunpla termasuk dalam melatih motorik halus, yaitu lebih kearah hal-hal detail dan kecil, serta skill tehnik pada otak dan kemampuan pengendalian emosi. Motorik halus pada umumnya lebih dimiliki oleh perempuan di banding laki-laki yang lebih unggul pada motorik kasar. Dengan adanya Gunpla yang berjenis dan berbentuk robot, laki-laki mendapat kesempatan untuk lebih melatih

sistem motorik halusnya dengan memainkan *model kit* ini.

Gunpla sendiri merupakan sebuah mainan berjenis *model kit*, dimana kita memainkannya dengan terlebih dahulu merakit mainan ini. Gunpla juga sangat berkaitan dengan serial animasinya yaitu Gundam, yang merupakan salah satu merk *franchise* dari studio animasi Sunrise. Serial animasi ini menampilkan *mecha* dengan tipe *mobile suit* yang diberi nama Gundam. Pencipta Gundam sendiri adalah Yoshiyuki Tomino, dia memulai debutnya bersama studio milik Osamu Tezuka dalam anime berjudul Astro Boy. Gundam pertamakali muncul pada tahun 1979 dengan judul serial *Mobile Suit Gundam*. Setelah serial pertama, Gundam masih terus muncul dengan serial-serial barunya hingga saat ini. (www.animenewsnetwork.com, 06 Oktober 2014, 08.44 PM)

Selain mainan dan serial animasinya, Gundam memiliki beberapa produk lainnya seperti novel, komik, bahkan *game* konsol dan *pc*. Banyaknya produk yang ditawarkan dan di pasarkan, menyebabkan kepopuleritasan Gundam terhadap masyarakat semakin meningkat. Tak hanya di negara asalnya, namun juga menyebar keseluruh dunia. Indonesia tak lepas dari pengaruh popularitas tersebut, semakin bermunculannya beberapa nama komunitas yang terbentuk karena hobi mereka dalam mengkoleksi, dan merakit Gunpla. Di Bandung sendiri ada lebih dari satu komunitas Gunpla, dan dua

diantaranya adalah Gundam Advance Bandung, dan Gundam Front Pasundan. Penggiat hobi Gunpla, serta anggota komunitas ini berasal dari berbagai lapisan masyarakat baik remaja hingga orang tua, dan mereka yang menekuni bidang *model kit* Gundam disebut dengan *Gunpla Modeler*.

Dalam proses merakit Gunpla, ada beberapa faktor yang mempengaruhi tingkat kesulitannya, seperti jenis Gunpla yang dirakit, *skill* perakitnya, pengalaman merakit, dan kelengkapan peralatan. Bagi yang baru memulai hobi ini, tidak jarang mengalami kesulitan dan melakukan kesalahan seperti salah memotong *part*, atau mematahkan salah satu *part* dalam prosesnya. Melakukan kesalahan-kesalahan diatas dalam merakit dapat menyebabkan antar *part* tidak bisa tersambung dengan baik, atau bahkan tidak bisa di sambung sama sekali. Hal itu tentu merugikan pembelinya karena Gunpla yang telah dibeli tidak dapat dirakit hingga selesai dan menjadi sia-sia. Sedangkan harga Gunpla sendiri terbilang tidak murah yaitu berkisar 100.000 hingga jutaan rupiah. Juga adanya permasalahan dimana *modeler* yang baru memasuki hobi ini ingin tahu lebih banyak tentang merakit, namun sulit untuk mendapatkan informasi yang terpercaya dan mudah mereka pahami. Tidak disertakannya panduan cara merakit secara lengkap dan detail dalam produk Gunpla, juga belum adanya buku panduan merakit Gunpla dengan bahasa Indonesia agar lebih mudah dipahami,

menjadi alasan-alasan sulitnya menekuni hobi ini.

Melihat permasalahan yang telah disebutkan diatas, maka penulis tertarik untuk mengkajinya dalam Tugas Akhir ini. Tujuannya adalah membantu para *modeler* yang masih awam agar dapat merakit dengan meminimalisir kesalahan dalam prosesnya, serta bagi *modeler* awam yang ingin mulai mengetahui lebih dalam soal merakit dan berbagai aspeknya, dengan cara memberikan sebuah media informasi yang tepat dan dapat memenuhi kebutuhan mereka. Salah satu media yang dapat digunakan adalah buku panduan atau *guidebook*.

2. IDENTIFIKASI MASALAH

Sesuai latar belakang yang telah disampaikan identifikasi masalah yang dapat ditemui, yaitu :

- Laki-laki cenderung lebih terfokus pada motorik kasar, sedangkan motorik halusnya sendiri seringkali kurang terlatih.
- Banyak *Gunpla Modeler* yang baru memulai hobi Gundam melakukan kesalahan dalam merakit.
- Belum adanya buku panduan dasar-dasar merakit dan memodifikasi Gunpla di Indonesia.

3. RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah dari pengidentifikasian masalah diatas adalah, Bagaimana merancang buku panduan merakit Gunpla

yang menarik dan mudah dipahami untuk *Gunpla Modeler* pemula.

4. METODE PENGUMPULAN DATA

Dalam menyusun laporan tugas akhir ini, penulis mengumpulkan data yang dibutuhkan melalui metodologi :

a. Metode Observasi

Observasi atau pengamatan berarti setiap kegiatan untuk melakukan pengukuran. Akan tetapi, observasi atau pengamatan disini diartikan lebih sempit, yaitu pengamatan dengan menggunakan indera penglihatan yang berarti tidak mengajukan pertanyaan-pertanyaan.

Observasi akan dilakukan pada tempat-tempat yang memiliki hubungan, dan menyimpan informasi tentang *Gunpla* seperti event *Gundam*, dan komunitas *Gunpla Bandung*.

b. Metode Wawancara

Menurut Bisri M Djaelani dan Ariwijaya (2004:23), wawancara dipergunakan sebagai cara untuk memperoleh data dengan jalan mengadakan wawancara dengan narasumber atau responden.

Wawancara dilakukan terhadap admin komunitas *gundam* di Bandung, dan *Gunpla Modeler* yang telah berpengalaman. Hal ini dimaksudkan agar data yang di dapat, merupakan data nyata dari situasi *Gunpla* saat ini

c. Kuesioner

Dalam pengumpulan data secara kualitatif, Penulis menggunakan metode kuesioner. Kuesioner ini dilakukan di beberapa tempat di Bandung, komunitas *Gunpla*, dan beberapa disebar melalui internet.

d. Studi Pustaka

Sesuai dengan yang dikatakan oleh Irawan Soehartono (2008:70), studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan kepada subjek penelitian. Mencari daftar-daftar pustaka yang berkaitan dengan *Gunpla* melalui perpustakaan, buku pribadi, internet, dan jurnal-jurnal catatan informasi.

5. TINJAUAN TEORI

5.1. Teori Buku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) buku mempunyai arti yaitu lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Sedangkan menurut Oxford Learner's Pocket Dictionary, buku mempunyai arti sebagai beberapa lembar kertas yang dicetak dan diikat secara bersamaan menggunakan sampul. Menurut Surianto Rustan (*Layout* dasar dan penerapannya, 2009:122) buku berisi lembaran halaman yang cukup banyak, sehingga lebih tebal daripada *booklet*. Berbeda dengan *booklet* yang bisa dijilid hanya dengan staples atau bisa juga tidak dijilid karena cuma terdiri dari beberapa lembar, pada buku penjilidan yang baik merupakan keharusan agar lembar-lembar kertasnya tidak tercerai-berai.

5.2. Teori Layout

Menurut Surianto Rustan, S.Sn. dalam bukunya yang berjudul “Layout Dasar & Penerapannya,” layout adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. Melayout adalah salah satu proses/tahapan kerja dalam desain. Dapat dikatakan bahwa desain merupakan arsiteknya, sedangkan layout pekerjanya.

5.3. Teori Tipografi

Dalam tipografi, proses perancangan atau pola penyusunan elemen-elemen tipografi menjadi satu kesatuan yang utuh. Menurut Dendy Triadi (2010) terdapat aspek-aspek yang harus diperhatikan dalam tipografi:

a. *Legibility* (keterbacaan)

Menyangkut kualitas pada huruf sehingga huruf tersebut mudah dibaca. Misalnya bentuk huruf yang terlalu abstrak bisa membuat huruf tersebut tidak dikenali atau tidak terbaca.

b. *Readability* (komposisi dan spasi)

Penggunaan huruf dengan memperhatikan hubungan antar huruf lainnya sehingga dapat terbaca dengan jelas membuat teks mudah dibaca, menarik dan tidak melelahkan mata. Teks bisa saja *legible* tetapi tidak *readable*.

c. *Visibility* (kelayakan warna dan aturan)

Kemampuan suatu huruf, kata, kalimat dalam suatu karya desain sehingga dapat terbaca dalam jarak tertentu.

d. *Clarity* (aspek anatomi, spasi, warna, ukuran, dan bahasa)

Kemampuan huruf-huruf yang disusun dalam suatu karya desain sehingga mudah dibaca dan dimengerti maksudnya oleh pengamat yang dituju.

5.4. Teori Warna

Setiap warna memiliki makna yang berbeda-beda, berikut definisi warna menurut Surianto Rustan (2009) :

Nama Warna	Definisi Warna
Abu – abu	Dapat diandalkan, keamanan, elegan, rendah hati, rasa hormat, stabil, kehalusan, bijaksana, masa lalu, bosan, kebusukan, renta, polusi, urban, emosi yang kuat, seimbang, netral, perkabungan, formal, bulan Maret
Putih	Rendah hati, suci, netral, tidak kreatif, masa muda, bersih, netral, cahaya, penghormatan, kebenaran, salju, damai, innocence, simple, aman, dingin, penyerahan, takut, tanpa imajinasi, udara, harapan, lemah lembut, kosong, bulan Januari
Hitam	Klasik, baru, ketakutan, depresi, kemarahan, kematian, kecerdasan, pemberontakan, misteri, ketiadaan, modern, kekuatan, hal-hal duniawi, formal, elegan, kaya, gaya, kejahatan, anarki, kesatuan, dukacita, professional
Merah	Perayaan, kekayaan, nasib baik (China), suci, tulus, perkawinan (India), gairah, kuat, energi, api, cinta, roman, gembira, cepat, panas, sombong, ambisi, pemimpin, maskulin, tenaga bahaya, menonjol, darah, perang, marah, revolusi, radikal, sosialisme, komunisme, agresi, penghormatan, martir, roh kudus.

Biru	Laut, manusia, produktif, isi dalam, langit, damai, kesatuan, harmoni, damai, tenang, percaya, sejuk, kolot, air, es, setia, bersih, teknologi, musim dingin, depresi, dingin, idealisme, udara, bijaksana, kerajaan, bangsawan, bumi, zodiak Virgo, Pisces, Aquarius, kuat, tabah, cahaya, ramah, kebenaran, keagamaan.
Hijau	Kecerdasan, tinggi, alam, musim semi, kesuburan, masa muda, lingkungan hidup, kekayaan uang, nasib, baik, giat, murah hati, pergi, rumput, agresi, cemburu, sakit, rakus, abadi, tanah, tulus, zodiak Cancer, pembaruan, pertumbuhan, kesehatan, bulan Agustus, keseimbangan, harmoni, stabil, tenang, kreatif, Islam
Kuning	Sinar matahari, gembira, bahagia, tanah, optimis, cerdas, idealism, kaya (emas), musim panas, harapan, liberalism, pengecut, bahaya, takut, tidak jujur, serakah, lemah, feminin, bergaul, persahabatan, zodiak Gemini, Taurus, Leo, April, bulan September, kematian, Tuhan (kuning emas)
Purple / Ungu	Bangsawan, iri, sensual, spiritual, kreatifitas, kaya, kerajaan, upacara, misteri, bijaksana, pencerahan, sombong, flamboyan, menonjol, perkabangan, berlebihan, tidak senonoh, kebingungan, harga diri, zodiak scorpio, bulan Mei, November, romatis, kehalusam, penebusan dosa.
Jingga / Orange	Hindunisme, Buddhisme, kebahagiaan, energi, keseimbangan, panas, api, antusiasme, kesenangan, agresi, sombong, menonjol, emosi berlebihan, peringatan, bahaya, musim gugur, hasrat, zodiak Sagitarius, bulan September
Cokelat	Tenang, berani, kedalaman, makhluk hidup, alam, kesuburan, desa, stabil, tradisi, ketidaktepatan, fasisme, tidak sopan, bosan, berat, miskin, kasar, tanah, bulan Oktober, zodiak Capricorn, Scorpio, membumi, selera makan, menyehatkan, tabah, simpel, persahabatan, ketergantungan.

Pink	Musim semi, rasa syukur / terima kasih, penghargaan, kagum, simpati, feminin, kesehatan, cinta, roman, bulan Juni, perkawinan, sukacita, kekanakan
------	--

5.5. Teori Ilustrasi

“Ilustrasi gambar adalah gambaran singkat alur cerita suatu cerita guna lebih menjelaskan salah satu adegan” (Kusmiyati,1999:46). Secara umum ilustrasi selalu dikaitkan dengan menjelaskan sebuah cerita. Gambar ilustrasi adalah gambar atau bentuk visual lain yang menyertai suatu teks, tujuan utama dari ilustrasi adalah memperjelas naskah atau tulisan dimana ilustrasi itu dikumpulkan (Enciclopedia Americana,1990,No;14:787).

5.6. Teori Desain Karakter

Dalam buku *Manga Matrix* karya Hiroyoshi Tsukamoto. Teori tersebut menyebutkan bahwa pembuatan karakter dapat mengambil dari semua elemen alam yang tersedia, merubahnya menjadi simbol – simbol, dan menyusunnya dalam diagram matriks, sehingga terciptalah karakter yang diinginkan.

5.7. Teori Fotografi

Fotografi adalah proses melukis/menulis dengan menggunakan mediacahaya. Sebagai istilah umum, fotografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai

obyek tersebut pada media yang peka cahaya. Alat paling populer untuk menangkap cahaya ini adalah kamera. Tanpa cahaya, tidak ada foto yang bisa dibuat.

Prinsip fotografi adalah memokuskan cahaya dengan bantuan pembiasan sehingga mampu membakar medium penangkap cahaya. Medium yang telah dibakar dengan ukuran luminitas cahaya yang tepat akan menghaikan bayangan identik dengan cahaya yang memasuki medium pembiasan (selanjutnya disebut lensa).

5.8. Teori Infografis

Teori infografis menjelaskan sebuah informasi lewat medium grafis atau gambar. Kata Grafis, yang dulunya datang dari dunia cetak mencetak, kini lebih sempit digunakan untuk menyebut visualisasi dalam bidang dua dimensi. Itupun karena visualisasi berbentuk 3D sudah mulai marak. Tetapi infografis bukan sekedar info dalam bentuk gambar. Yang terpenting dari sebuah infografis, adalah kemampuan visualisasi menyederhanakan data yang padat, menjadi informasi yang mudah dicerna. (dkv-unpas.blogspot.com, 16 November 2014, 09.33 PM)

5.9. Teori Percetakan

a. Cetak *Offset*

Cetak *Offset* adalah jenis cetakan yang membutuhkan beberapa proses dari Design, perhitungan kertas, jenis kertas, ukuran kertas, hingga pembelian kertas sesuai dengan kebutuhan kita. Yang dilanjut dengan pembuatan *repro film master*, gunanya untuk membuat master plat yang akan dipakai untuk mencetak kertas diatas mesin *offset*.

b. Cetak Ploter

Cetak Ploter adalah jenis cetakan yang menggunakan mesin besar (Ibarat Printer yang kita kenal, tapi berukuran sangat besar) dan media yang dipakai ada beberapa macam, salah satu contoh adalah bahan flexi atau yang biasa kita kenal dengan *banner*. Ploter ini tidak bisa langsung menjadi cetakan yang kita inginkan tentunya dengan media yang tersedia dan bahan yang kita inginkan.

c. Cetak *Digital Print*

Cetak *digital print* sejenis mesin fotocopy digital yang mampu mencetak warna dengan akurat dan efisien, dan jenis cetakan ini pun tidak terlalu rumit, sama halnya seperti jenis cetakan ploter. Namun jenis cetakan ini hanya dapat mencetak diatas kertas & stiker vinnyl ataupun cromo dan hanya mencapai ukuran A3+. jenis cetakan ini hanya menjadi alternatif apabila jumlah cetakan tidak terlalu banyak, dikarenakan harga yang cukup tinggi dibandingkan dengan harga cetak memakai mesin *offset*.

(www.pabrikdus.com, 02 Maret 2015, 12:53 PM)

6. LEMBAGA TERKAIT (GUNDAM FRONT PASUNDAN (GFP))

Gundam Front Pasundan atau yang disingkat GFP merupakan sebuah komunitas non-profit yang bertujuan untuk memasyarakatkan franchise, dan segmen hobi Gundam pada masyarakat Bandung dan sekitarnya. GFP berdiri mulai bulan Februari 2014, namun komunitas ini berawal dari anggota komunitas sebelumnya yaitu Gundam Indonesia regional Bandung. Dikarenakan akar afiliasi yaitu Gundam Indonesia ditutup maka komunitas regional Bandungpun ikut tutup. Gundam Front Pasundan sendiri saat ini terafiliasi dengan Gundam Community Indonesia (GCI), yang juga terafiliasi dengan Gundam Generation Indonesia (GGI), sebuah klub yang aktif mengisi pameran hobby dan mainan di Jakarta. Walaupun saat ini nama GFP terhitung baru berdiri, namun telah memiliki pengalaman dalam mengisi *exhibition booth* sejak tahun 2012, karena merupakan lanjutan dari Gundam Indonesia regional bandung yang telah tutup.



Gambar 1. Gundam Front Pasundan
Sumber : Gundam Front Pasundan

6.1. Visi dan Misi

a. Visi

Menjadi wadah komunitas bagi para pecinta dan hobi *Model kit* Gundam di Kota Bandung dan sekitarnya, dimana para anggota dapat dengan mudah menemukan informasi tentang seputar Gundam & *Model kitnya*. Menjadi forum diskusi dan berbagi ilmu serta pengalaman, dan sebagai ajang pameran koleksi masing-masing.

b. Misi

- Menjadi tempat berkumpul pecinta Gundam di Bandung
- Menjadi sumber informasi tentang Gundam dan *Model kit*
- Menjadi tempat diskusi perihal Gundam
- Menjadi tempat bertukar informasi dan jual beli Gunpla
- Menghimpun dan mempersatukan pecinta Gunpla di Bandung, dalam satu wadah komunitas
- Mempererat tali persahabatan antar anggota
- Sebagai Asosiasi untuk mengembangkan hobi Gundam

7. DATA PRODUK

7.1. Gundam

Gundam adalah salah satu *franchise* sekaligus serial animasi terpanjang yang

menampilkan robot dalam filmnya. *Mobile Suit Gundam* diciptakan dan dikembangkan oleh Yoshiyuki Tomino bersama sekelompok tim perusahaan Sunrise yang menggunakan nama kolektif “Hajime Hayate” pada tahun 1979. Gundam adalah titik balik dalam sejarah anime dan manga, sebagai inspirasi untuk genre *Real Robot*.

7.2. *Gundam Plastic Model (Gunpla)*

Kata Gunpla diciptakan bersamaan dengan munculnya Gunpla pertama pada tahun 1980. Gunpla berasal dari penggabungan dua kata yaitu Gundam dan *Plastic Model*, karenanya ada juga sebagian yang memakai kata Gunplamo.

Gunpla pada saat awal kemunculannya sangat jauh berbeda dengan Gunpla yang kita kenal saat ini. Untuk merakit Gunpla tersebut jauh lebih rumit karena membutuhkan lem dan bahkan *cement* untuk mainan agar bisa menyatukan tiap partnya. Setelah berhasil merakitnyapun kita masih perlu untuk mengecatnya, karena Gunpla saat itu hanya memiliki satu warna. Saat ini Gunpla yang paling mendekati jenis awal adalah FG (*First Grade*).

Semenjak tahun 1990 bandai mulai meningkatkan kualitas Gunpla dengan menyortir dan memberi nama bagi setiap skala Gunpla, pembagian *Grade* dapat dilihat sebagai berikut:

- a. *Non Grade (NG)* 1/144-1/100
- b. *First Grade (FG)* 1/144

- c. *High Grade (HG)* 1/144
- d. *Master Grade (MG)* 1/100
- e. *Perfect Grade (PG)* 1/60
- f. *Real Grade (RG)* 1/144
- g. *Mega Size* 1/48
- h. *Reborn-One Hundred (Re-100)* 1/100
- i. SD BB Senshii

7.3. *Modeler Gunpla*

Dari segi tahapan proses dan cara merakitnya, dapat dikatakan ada 3 jenis tipe *modeler*, walaupun sebenarnya tidak ada sebutan ataupun pembagian resmi, namun dapat digolongkan sebagai berikut:

- a. *Modeler Pemula/ Beginner*

Modeler pemula merupakan *modeler*, yang dalam prosesnya hanya merakit apa adanya tanpa memikirkan tingkat kerapihan, atau segi lainnya.

- b. *Modeler Advance*

Jenis *modeler* yang satu ini merupakan jenis yang mulai sadar dan ingin merakit dengan cara lebih baik, agar menghasilkan Gunpla yang tingkat kerapihannya lebih tinggi dibandingkan merakit dengan apa adanya.

- c. *Modeler Profesional*

Modeler profesional adalah jenis *modeler* yang telah menguasai ilmu modifikasi Gunpla, menambah bahkan mengubah bentuk sebuah Gunpla. Sudah bisa melakukan repaint, atau pengecatan ulang, tidak hanya dari segi warna dasar,

namun benar-benar mengubah dari warna aslinya. Mampu membuat sebuah diorama yang terkesan nyata dari Gunpla, dengan menambahkan *environment* tertentu sesuai konsep diorama yang diinginkan.

7.4. Peralatan Merakit

Dalam proses merakit dibutuhkan beberapa peralatan yang fungsinya berbeda-beda dan penggunaannya dipakai berbeda-beda pula dalam berbagai prosesnya. Peralatan yang dibutuhkan untuk merakit adalah :

- a. *Nippers* (tang potong untuk memotong *sprue/runner*)
- b. *Sandpaper/Amplas* (amplas untuk menghaluskan part dari bekas runner)
- c. Alat Kikir (untuk menghaluskan sisa *runner*)
- d. *Hobby Knife/cutter* (pisau untuk memotong dan merapihkan)
- e. *Tweezers/ Pinset* (penjepit untuk memegang stiker)
- f. *Gundam Marker/Drawing Pen* (untuk melakukan *lining & warna*)
- g. Penghapus (untuk menghapus *lining* yang salah)
- h. *Cotton Buds* (Untuk merapihkan *sticker/decals*)
- i. *Topcoat* (untuk pelapis)

7.5. Peralatan Merakit

Merakit Gunpla memiliki beberapa tahapan, dan cara-cara tertentu agar dapat menghasilkan *clean build* (merakit agar menghasilkan Gunpla yang bersih dan

rapih). Kali ini penulis akan melakukan proses merakit HG RX-78-2 “Gundam” yang merupakan ikon dari Gundam. Proses tersebut dapat dilakukan sebagai berikut:

- a. Mengecek kelengkapan isi dus Gunpla
- b. Memotong Part
- c. Merapihkan Bekas Runner
- d. Menghaluskan Part
- e. Snap Fit
- f. Memberi Lining & Koreksi Warna
- g. *Sticker*
- h. *Top Coating*

8. KHALAYAK SASARAN

8.1. Demografis

- Umur : 12-22 tahun
- Jenis Kelamin : Pria dan wanita
- Kelas sosial : Menengah - atas
- Pekerjaan : Siswa SMP – Mahasiswa

8.2. Geografis

- Gundam *Modeler* Pemula Komunitas GFP
- Gundam *Modeler* Pemula di Kota-kota besar Indonesia

8.3. Psikografis

- Masyarakat yang menyukai hobi Gundam
- Masyarakat yang ingin tahu tentang hobi Gundam
- Masyarakat terutama laki-laki, yang ingin melatih sistem motorik halus mereka

- Gunpla *Modeler* yang ingin memulai merakit dengan hasil yang lebih rapih dan menarik
- Gunpla *Modeler* yang masih melakukan kesalahan dalam merakit.

9. ANALISIS

8.1. Analisis Wawancara

Berdasarkan wawancara dengan saudara Arieza, dari Gundam Front Pasundan, penulis mendapatkan berbagai informasi, seperti: penjelasan antar grade, berbagai peralatan merakit dan fungsinya, dan cara-cara merakit dengan *clean build*.

Selain diatas, penulis dapat menyimpulkan hasil wawancara dengan narasumber Arieza sebagai berikut:

- a. Peminat hobi Gundam di wilayah Bandung, dan sekitarnya cukup banyak.
- b. Gunpla memiliki grade yang berbeda-beda, dan semuanya memiliki level kesulitan yang berbeda pula.
- c. Merakit memerlukan beberapa peralatan yang akan sangat berguna dan membantu.
- d. Proses dalam merakit Gunpla memiliki banyak tahapan, namun proses dasarnya kurang lebih memiliki 8 tahapan, seperti Cek Box, memotong, merapihkan, menghaluskan, snap fit, lining, sticker, & Top Coating.
- e. Banyaknya keluhan dari para member GFP yang seringkali melakukan

kesalahan saat sedang merakit Gunpla.

- f. Tidak adanya panduan berwujud nyata merupakan sebuah kesulitan tersendiri bagi Gunpla *Modeler* untuk saling *sharing* info dan pengetahuan mereka tentang merakit.
- g. Menurut narasumber panduan berbentuk buku sangat di perlukan.

Sedangkan hasil wawancara dengan ahli psikologi yaitu Ibu Maylani, mendapat hasil bahwa Gundam memang memiliki fungsi yang positif, yang dapat di analisis dalam poin-poin kesimpulan sebagai berikut :

- a. Melihat dari cara dan proses merakitnya, *Model kit* Gunpla dapat berfungsi untuk melatih sistem motorik halus individu.
- b. Motorik halus pada umumnya lebih unggul secara alami pada perempuan, sedangkan laki-laki lebih unggul pada sistem motorik kasarnya.
- c. Kebanyakan permainan yang melatih motorik halus lebih banyak dimainkan oleh perempuan, terutama anak-anak perempuan. Dengan adanya Gunpla ini dapat meningkatkan kemungkinan bagi laki-laki untuk dapat melatih motorik halus mereka, seperti kesabaran emosi dan kemampuan tekhniknya.
- d. Setelah dirakit, Gunpla yang dapat diberi warna tambahan atau efek-efek tertentu yang disebut *weathering*, yang dapat di tambahkan sendiri oleh perakitnya merupakan salah satu cara

untuk meningkatkan sisi kreatifitas dalam daya hayal, fokus, dan ketelitian.

- e. Manusia pada dasarnya adalah *Homo Luden*. Oleh karena itu, wajar saja jika permainan ini juga tetap dimainkan oleh orang-orang yang berusia cukup lanjut.
- f. Gunpla dapat dijadikan sisi terapi bagi para pengguna media hiburan *digital*.

8.2. Analisis Kuesioner

Sebanyak 51% responden menyatakan sangat perlu adanya panduan merakit Gunpla, hal ini membuktikan bahwa sulitnya melakukan proses merakit, dan panduan dibutuhkan dalam hal ini.

8.3. Analisis SWOT

Dalam matriks ini penulis akan membandingkan dua buah buku panduan yang berbeda, yaitu *Gundam build Scratch Manual* yang berbahasa jepang, dan buku *How To Draw & Create Manga*, sebagai contoh perbandingan untuk perancangan buku panduan yang akan dibuat:

Dari data pembanding diatas dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a. Penggunaan font dapat menggunakan bermacam-macam dan dapat dipadukan sehingga menghasilkan tampilan yang menarik dan mudah dibaca.
- b. Dalam buku panduan efisiensi perhalaman cukup penting dan

sistematis, karena itu penggunaan lebih dari 1 kolom merupakan pilihan yang bagus.

- c. Penggunaan ilustrasi maupun foto merupakan sebuah pilihan untuk menjelaskan/ memaparkan isi buku.
- d. Penggunaan warna mempengaruhi dan harus sesuai dengan isi bacaan serta target pembacanya.
- e. Penggunaan bahasa dalam buku panduan sebaiknya dijabarkan dengan langsung, dan simple agar dapat dimengerti dengan mudah.

9. KONSEP PERANCANGAN

9.1. Konsep Pesan

Pesan yang akan disampaikan dalam buku ini adalah informasi tentang merakit Gunpla bagi para Gundam *Modeler* pemula. Selain itu juga pesan yang ingin disampaikan melalui buku ini adalah bahwa merakit Gunpla itu menyenangkan dan bermanfaat. Berdasarkan konsep pesan itulah maka buku ini memasukkan informasi cara merakit, dan berbagai aspek merakit Gunpla. Dengan adanya buku panduan ini diharapkan Gunpla *modeler* pemula bisa mengetahui langkah demi langkah, dan apa saja yang benar-benar mereka perlukan dalam merakit Gunpla.

9.2. Konsep Kreatif

Pada konsep kreatif ini penulis akan menggunakan tokoh fiktif bernama Guru Gundam, sebagai pemandu sekaligus pembimbing mereka dalam membaca dan mempelajari isi buku. Guru Gundam

dibuat seolah sedang berkomunikasi dengan pembaca, agar pembaca merasa lebih terbawa kedalam buku. Selain menggunakan tokoh Guru Gundam, konsep kreatif juga dengan melakukan pendekatan terhadap pembaca melalui pemakaian beragam jenis ornamen yang terdapat pada Gundam, sebagai hiasan pada isi buku. Hal ini agar kesan Gundam lebih terasa pada buku ini, sehingga buku ini dapat di desain dengan semenarik mungkin, karena buku ini menjadikan *Gunpla Modeler* remaja hingga dewasa muda sebagai target utamanya.

9.3. Konsep Visual

Perancangan visual Buku Panduan Merakit Gunpla: Basic, ini akan menggunakan gabungan dari foto dan ilustrasi. Ilustrasi dan foto digunakan untuk menarik perhatian target *audience*, serta sebagai alat bantu penjelasan teks. Aspek-aspek dari perancangannya adalah sebagai berikut:

a. Ilustrasi

Di dalam buku panduan ini dalam menyampaikan pesannya selain melalui teks, juga melalui ilustrasi yang akan digunakan sebagai alat peraga dari berbagai cara dalam merakit Gunpla beserta segala prosesnya.



Gambar. 2 Ilustrasi Peraga
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ilustrasi juga selain sebagai peraga akan di gunakan sebagai salah satu ornamen dekoratif di setiap awalan bab.



Gambar 3 Ilustrasi Sebagai
Penghias Halaman Sumber:
Dokumentasi Pribadi

b. Desain Karakter

Mengikuti konsep kreatif yang penulis tuliskan sebelumnya, maka dalam buku ini akan ada sesosok karakter fiktif yang di rancang sebagai pemandu dalam mempelajari buku panduan ini, karakter tersebut terinspirasi dari seorang karakter dari film Gundam yaitu Char Aznable, seorang tokoh ikonik yang merupakan karakter antagonis dalam film namun

sangat mudah di ingat karena penampilannya yang unik.



Gambar. 4 Char Aznable

Sumber: www.gundam.wikia.com,
10 November 2014, 10:29 PM

Tokoh Char Aznable ini sering kali di munculkan kembali dalam film Gundam Unicorn. Hal tersebut dikarenakan karakter Char Aznable selalu di gambarkan memiliki semangat yang besar, dan kemampuan berjuang yang tinggi serta selalu bersembunyi di balik topeng, karena itu siapapun bisa menjadi Char karena identitas asli dirinya tidak diketahui. Di harapkan karakter desain yang penulis rancang mampu menyampaikan hal positif seperti yang Char lakukan.



Gambar. 5 Desain Karakter 3 Sisi
Guru Gundam
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar. 6 Desain Karakter Pose
Guru Gundam
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

c. Warna

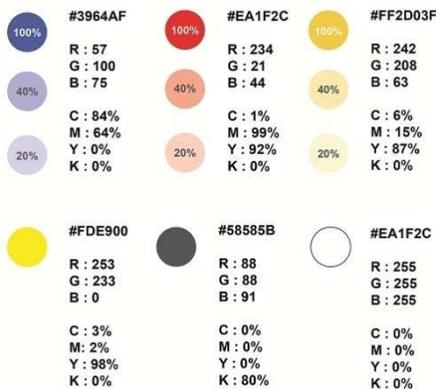
Dalam *layout* buku ini nanti, akan menggunakan unsur-unsur warna yang ada pada Gundam. Penggunaan warna Gundam dimaksudkan agar pembaca dapat merasakan suasana Gundam pada buku ini, dan dengan hal itu diharapkan

dapat membuat mereka lebih bersemangat dan lebih berkonsentrasi.



Gambar. 7 Gundam RX-78-2
 Sumber: www.gundam.wikia.com,
 10 November 2014, 10:25 PM

Dari warna Gundam tersebut terpilihlah lima warna pokok yang penulis jadikan warna dasar untuk mengisi dan melakukan *layouting* buku ini, yaitu biru, merah, kuning, putih, dan abu-abu gelap seperti yang ada di bawah ini:

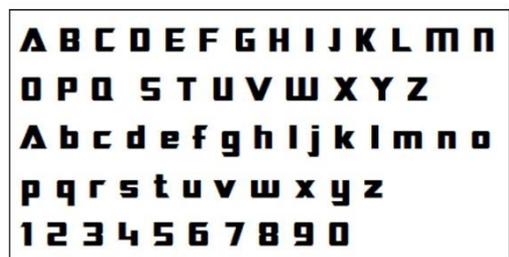


Gambar. 8 Warna Gundam

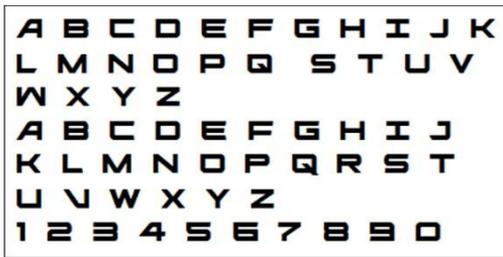
Sumber : Dokumentasi Pribadi

d. Tipografi

Pemilihan huruf dalam tipografi sangat berpengaruh. Dalam buku ini, keterbacaan menjadi perhatian utama penulis, namun tidak lupa menggunakan karakter yang tegas dan *modern*, menyesuaikan dengan konten buku yaitu Gundam/robot. Berdasarkan fungsinya huruf dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu huruf teks (*text type*) dan huruf judul (*display type*). Berdasarkan fungsinya tersebut, tipografi yang akan digunakan pada perancangan buku panduan merakit Gunpla ini adalah menggunakan *font SF Transrobotic* dan *Ghost Clan Regular* untuk Judul/Bab karena kesan modern dan kuat. Dalam penggunaan isi atau naskah pada buku akan digunakan *font Calibri*, agar tetap menjaga tingkat keterbacaan yang tinggi, sehingga pesan yang ada di dalam buku ini bisa tersampaikan dengan baik.



Gambar 9 Font SF Transrobotic
 (Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar.10 Font Ghost Clan
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar .11 Font Calibri
Sumber : Dokumentasi Pribadi

e. Fotografi

Selain menggunakan ilustrasi dan desain karakter, penulis juga menggunakan elemen fotografi yang akan di pakai di bagian akhir buku. Foto ini akan menampilkan hasil jadi dari Gunpla yang telah dirakit, agar pembaca lebih mengetahui dan lebih memahami hasil nyatanya seperti apa.



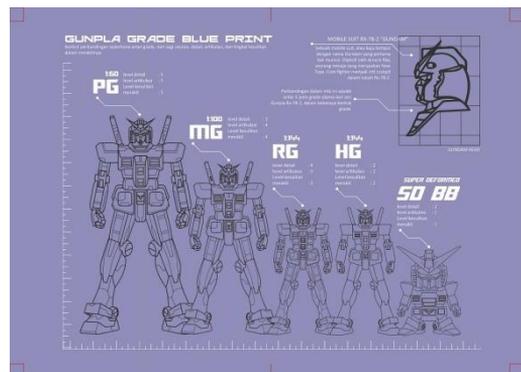
Gambar. 12 Fotografi Gunpla
Sumber: Dokumentasi Pribadi

9.3.1. Gerakan Kamera

Dalam pengambilan gambar untuk menghasilkan *scene-scene* yang sederhana namun pesan tetap tersampaikan, maka sebagian besar menggunakan teknik gerakan kamera *paning* meliputi *pan right* dan *pan left*, selebihnya menggunakan teknik *tilt up*, *zoom in*, dan *rack focus*.

9.3.2. Infografis

Infografis dalam buku ini digunakan di saat akan menjelaskan perbedaan antar *grade* dari masing-masing jenis Gunpla. Dengan bantuan infografis ini, penulis bermaksud agar pembaca bisa semudah dan secepat mungkin mengetahui perbedaan baik dari segi tinggi maupun detail antar *grade*.



Gambar. 13 Infografis Gunpla Grades
Sumber: Dokumentasi Pribadi

9.3.3. Layout

Layout yang digunakan dalam perancangan buku panduan ini menggunakan system *Grid*/Sistem kolom, karena fungsinya yang dapat meletakkan elemen-elemen isi buku dengan lebih tertata di bidang halaman. Dalam buku ini akan menggunakan dua sistem 2 kolom. Penggunaan jenis kolom ini dipakai karena 2 kolom memberikan keseimbangan baik di sisi kiri ataupun kanan. Keseluruhan model *layout* akan dirancang dengan penataan antara teks serta foto/ilustrasi diatur dengan rapih.



Gambar 14 Grid
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

9.4. Konsep Media

Konsep media dalam perancangan buku panduan ini adalah merancang buku yang akan membahas bermacam hal yang berkaitan dengan merakit *model kit Gundam*. Buku panduan pada hasilnya terbagi menjadi 2 buku, yaitu *basic* untuk mempelajari dasar merakit, dan *advance*

untuk mempelajari lanjutannya seperti cara memodifikasi.

9.5 Konsep Bisnis

Dalam strategi bisnis dan pemasarannya, penulis bekerjasama dengan komunitas Gundam Front Pasundan (GFP). Buku ini nantinya akan dijual secara langsung melalui toko-toko buku lokal, toko-toko mainan, dan dijual secara langsung oleh GFP sendiri. Buku ini juga akan dijual secara *online* melalui website dan *fanpage* GFP.

10. HASIL PERANCANGAN

Berikut beberapa hasil perancangan yang telah di buat oleh penulis.



Gambar 15 Cover Buku
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 16 Halaman Isi Peralatan (Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 17 Halaman Daftar Isi & Awal Pembuka Bab (Sumber : Dokumentasi Pribadi)

11. PENUTUP

Perancangan buku panduan ini dibuat untuk memenuhi kebutuhan informasi para *Gunpla Modeler* pemula, agar mereka lebih mudah memperoleh informasi yang dibutuhkan tentang cara merakit *Gunpla*, dan hal-hal yang masih terkait dengan *Gunpla*.

12. REFERENSI

[1] Sihombing, Danton, (2001). *Tipografi dalam Desain Grafis, The Visual*, Jakarta

[2] Kusrianto, Adi, (2007), *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, ANDI, Yogyakarta.

[3] Putra, R. Masri Sareb, (2007), *How to Write: Your Own Text Book*, Kolbu, Bandung.

[4] Rustan, Suriyanto, (2009), *Layout Dasar dan Penerapannya*, Gramedia, Jakarta.

[5] Suwardikoen, Didit Widiatmoko . (2013). *Metodologi penelitian visual*, Dinamika Komunika, Bandung.

[6] Oxford University Press, (2008), *Oxford Learner's Pocket Dictionary*, Oxford University Press, United Kingdom.

[7] Pusat Bahasa, (2008), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Gramedia, Jakarta.

[8] Dr. K. Murthy, Satya, (2009), *“How to Write a Book”*, Aph Publishing Corp, New Delhi.

[9] Triadi, Dendy, dan Bharata, Sukma, (2010), *Ayo Bikin Iklan : Memahami Teori & Praktek Iklan Media Lini Bawah*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.

- [10] Kusmiyati, Artini, dkk, (1999), *Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*, Djambatan, Jakarta.
- [11] Grolier Incorporated, (1990), *The Encyclopedia Americana*, Grolier, New York.
- [12] Supriyono, Rakhmat, (2010), *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*, Andi, Yogyakarta.
- [13] Lidwell, William, Kristina Holden, and Jill Butler, (2003), *Universal Principles of Design*, Rockport Publishers, Inc, United States of America.
- [14] Soehartono, Irawan, (2008), *Metode Penelitian Sosial: Suatu Teknik Penelitian Bidang Kesejahteraan Sosial dan Ilmu Sosial Lainnya*, Remaja Rosdakarya, Bandung.
- [15] P. Paramita, Rahadian, (2012), *Menjelaskan Info Melalui Infografik*, <http://dkv-unpas.blogspot.com>, 16 November 2014, 09.33 PM.
- [16] Hariwijaya, M dan Bisri M. Djaelani, (2004), *Teknik Menulis Skripsi dan Thesis*. Zenith Publisher, Yogyakarta.
- [17] Kementerian Agama, (2012) *DasarFotografi*, sumsel.kemenag.go.id, 06 Desember 2014, 02.48 PM
- [18] Funk, John, (2005), *Scientist Says Building Gundam Models Makes You Smarter*, <http://www.escapistmagazine.com>, 11 Desember 2014, 09.45 PM]
- [19] Badio, Sabjan, (2008), *Jenis-Jenis Buku*, <http://hilmo22.wordpress.com>, 09 Desember 2014, 07.20 PM