

BAB II TINJAUAN TENTANG HOBI REPLIKA

II.1 Tinjauan tentang *Model kit*

Model kit adalah tiruan dari sesuatu, dengan skala dan detail tertentu yang harus dirakit, dicat bahkan bisa dimodifikasi terlebih dahulu agar bentuk akhirnya menjadi seperti yang diinginkan. *Model kit* sering kali dianggap sebagai mainan karena dapat digerakkan, namun sebenarnya *model kit* adalah sebuah pajangan dan koleksi. *Model kit* dapat berupa replika pesawat, mobil, motor, robot dan lainnya. Harga *model kit* bervariasi, mulai dari Rp. 60.000,00 sampai dengan Rp. 10.000.000,00. Namun rata – rata *model kit* yang paling sering diminati dan dibeli adalah pada kisaran harga Rp. 200.000,00 sampai dengan Rp. 1.000.000,00. Harga *model kit* bergantung pada skala dan tingkat kedetailan yang ditawarkan., semakin tinggi skalanya semakin kecil dan detailnya semakin rumit, serta material yang digunakan semakin bervariasi. *Model kit* yang paling digemari adalah pesawat, kemudian *gundam* yang berasal dari serial robot kartun di Jepang , kapal perang, kemudian otomotif.

Pertama – tama yang harus dilakukan dalam pengerjaan *model kit* adalah memotong dan memisahkan tiap *part* sesuai dengan bagiannya dan posisinya, kemudian merakit per bagian, mengecat, dan terakhir memberi *coating* agar cat tidak mudah mengelupas, kemudian menyatukan semua bagian menjadi satu kesatuan. Bahkan banyak pula penggemar hobi menambahkan detail atau memodifikasi *model kit* mereka.



Gambar2.1 Bagian Model Kit Sebelum Dirakit
(Sumber: <http://www.1999.co.jp>, 2010)

Khusus untuk *model kit* kendaraan perang serta gundam, penggemar *model kit* tingkat lanjut, atau yang sudah ahli sering menggabungkan beberapa *model kit* untuk dijadikan sebuah *scene* tertentu, seperti peperangan, yang disebut *diorama* dengan memodifikasi serta menambahkan beberapa perlengkapan yang dibutuhkan. Pembuatan diorama seringkali mengadaptasi cerita dan adegan karakter robot seperti yang ada pada adegan film nya.



Gambar2.2 Diorama

(Sumber: <http://everyone15no1.blogspot.com>, 2010)

Penggemar hobi *model kit* biasanya saling bertukar ilmu dalam hal keterampilan mengecat, atau memodifikasi. Kemudian aktivitas yang ada pada klub-klub hobi *model kit* bisa terdiri dari berbagai macam seperti pameran, atau kompetisi.

II.2 Tinjauan tentang *Radio control* Helikopter

Radio control adalah sebuah nama alat, yaitu sebuah rangkaian penerima dan pengirim sinyal yang dipasang pada alat yang akan dioperasikan, dan pada controller atau alat kontrolnya. Dalam lingkup hobi, Radio kontrol pada mulanya digunakan untuk menggerakkan mainan mobil-mobilan, yang sudah terpasang dari pabrik dan siap untuk dijalankan.

Seiring perkembangannya, beberapa waktu yang lalu mulai muncul radio kontrol helikopter. Tetapi, ada perbedaan pada radio kontrol helikopter, pengguna harus merakit dan menyetel sendiri helikopter yang akan diterbangkan. Mulai dari memasang kerangka, mesin, baling – baling sampai badan helikopter. Perangkat – perangkat yang ada tersedia suku cadangnya,

sehingga memungkinkan penggantian suku cadang bila terjadi kesalahan atau kerusakan.



Gambar2.3 Radio Control Helikopter
(Sumber: <http://www.angkasa-online.com>, 2009)

Proses yang harus dijalani hampir sama dengan *model kit*. Pengguna harus merakit dulu helikopter yang akan dioperasikan, namun bedanya, masih sedikit ditemui modifikasi pada helikopter seperti pada *model kit*. Modifikasi yang dilakukan adalah pada mesin, tanpa mengubah penampilan helikopter, sehingga antara helikopter standar dengan yang sudah dimodifikasi kadang tidak terlihat bedanya.

Perakitan helikopter memakan waktu yang cukup singkat, jika dibandingkan dengan *model kit*. Namun, sebelum menerbangkan helikopter, biasanya pengguna terlebih dahulu menjalankan sebuah simulasi untuk latihan menerbangkan radio kontrol helikopter tersebut. *Controller* pada simulator sama persis dengan *controller* pada radio kontrol helikopter yang sebenarnya.



Gambar2.4 Simulasi RC Helikopter
(Sumber: <http://www.indoflyer.net>, 2010)

Tujuan dari adanya simulasi ini adalah membiasakan pengguna menerbangkan helikopter, agar pada saat pertama kali menerbangkan radio kontrol helikopter yang sesungguhnya, helikopter tidak jatuh dan rusak. Namun, penggunaan simulasi tidak harus dilakukan. Jika pengguna tidak ingin, maka tidak diharuskan, hanya saja karena harga radio kontrol helikopter yang relatif mahal, biasanya sebelum benar – benar menerbangkan radio kontrol yang nyata, hampir semua melakukan simulasi terlebih dahulu.

II.3 Tinjauan tentang *Airsoft gun*

Airsoft adalah sebuah olahraga atau permainan yang mensimulasikan kegiatan militer atau kepolisian, yang menggunakan replika senjata api yang disebut *airsoft gun*. Permainan *airsoft* awalnya dimulai di Jepang pada tahun 1970-an, dimana kepemilikan senjata api sangat sulit atau tidak mungkin untuk didapatkan karena ketatnya peraturan, kemudian para pencinta senjata lalu mencari alternatif yang legal untuk melakukan hobi mereka. Dan sekarang kegiatan *airsoft* paling populer di Jepang, Tiongkok, Hong Kong, Taiwan, Macau, Korea Selatan, dan juga menyebar ke Filipina dan Indonesia.



Gambar2.5 Senjata Airsoft
(Sumber: <http://www.pismoairsoft.com>, 2009)

Peluru yang dipergunakan berbentuk bulat berbahan plastik padat dan biasa disebut BB atau Ball Bearing. Ukuran butiran ini berdiameter 6 mm dengan berat bervariasi dari 0.12 gram sampai 0.25 gram. Ada beberapa ukuran khusus peluru berukuran tersebut mencapai berat 0.80 gram. Untuk

yang terakhir ini umumnya tergolong airsoft yang penggunaannya diawasi secara khusus, walaupun sangat jarang ditemui.

Karena permainan ini umumnya melibatkan saling tembak antar pesertanya, maka peralatan untuk melindungi anggota tubuh sangat diperlukan. Peluru airsoft ini pada umumnya ditembakkan pada kecepatan 200-400 kaki per detik, dan bila terkena mata dapat berakibat fatal. Oleh karena itu peralatan yang paling penting dalam permainan airsoft adalah pelindung mata dan wajah. Para peserta permainan harus melengkapi diri mereka dengan kacamata pelindung atau topeng khusus melindungi wajah. Pakaian yang dipakai biasanya juga tebal agar mengurangi cedera atau rasa sakit.



*Gambar2.6 Perlengkapan Permainan Airsoft Gun
(Sumber: [http:// www.captainkiddairsoftgun.com](http://www.captainkiddairsoftgun.com),2010)*

Permainan ini adalah simulasi militer atau kepolisian, maka para peserta juga berusaha untuk berpakaian dengan gaya militer. Pakaian yang lazim dipakai adalah replika seragam satuan militer suatu negara, lengkap dengan loreng kamuflasenya. Selain pakaian, perlengkapan lain seperti rompi, helm, sepatu boot, dan sarung tangan juga diusahakan mirip dengan yang dipakai oleh militer dan kepolisian. Penggunaan replika seragam militer ini tidaklah bermaksud untuk meniru suatu kesatuan militer. Penggunaannya lebih kepada kepentingan penyamaran agar tidak mudah dilihat lawan.

Dalam penggunaannya sangatlah jarang ditemui pemain yang menggunakan seragam dinas dari negaranya sendiri, sebagai contoh di Indonesia sangatlah jarang bermain menggunakan seragam TNI.



*Gambar2.7 Permainan Airsoft Gun
(Sumber: <http://id.wikipedia.org/wiki/Airsoft>, 2009)*

Beberapa kalangan masih memperdebatkan tentang legalitas dari hobi ini, mengingat bahwa senjata ini merupakan replika dari senjata api. Di beberapa negara, sudah memiliki peraturan yang lebih jelas tentang eksistensi dari hobi ini. Peraturan yang diberlakukan bisa berupa larangan total, kebutuhan ijin khusus pemilik airsoft, penambahan identifikasi khusus pada senapan untuk membedakan dengan senjata api asli, dan batas kekuatan lontaran peluru.

II.4. Proses Interaksi antar Pengguna.

Dalam setiap kegiatan yang terjadi terkait dengan hobi replika, seperti yang telah disebutkan di atas, interaksi memberikan nilai lebih bagi pengguna dalam melakukan kegiatan, mulai dari saat membeli barang, sampai saat merakit, mengecat, memodifikasi, dan kegiatan lainnya.

Pada saat membeli barang, konsumen biasanya bertanya-tanya kepada penjualnya tentang barang terkait. Hal ini bisa berlangsung lama, karena tersedia barang yang sama dengan berbagai jenis dan tingkatan. Selain itu ada banyak peralatan yang digunakan dan biasanya terdapat teknik khusus dalam menggunakan dan merawat peralatan tersebut.

Pada saat merakit, mengecat dan memodifikasi, interaksi antar pengguna semakin tinggi, karena biasanya setiap pengguna memiliki cara dan trik masing-masing yang berbeda satu sama lain dalam melakukan kegiatan-kegiatan tersebut. Selain itu biasanya pengguna juga memiliki pengetahuan

yang berbeda tentang kelebihan dan kekurangan jenis peralatan yang mereka gunakan, jenis cat, dan bahan lain yang dipakai.

Interaksi antar pengguna yang terjadi saat berkegiatan dalam klub hobi juga merupakan interaksi dengan intensitas yang lebih besar. Mengingat kegiatan-kegiatan klub merupakan kegiatan yang memang diadakan secara kelompok. Selain itu terdapat kegiatan lain seperti pameran dan kompetisi yang dapat menarik minat pengguna untuk bisa berkarya sebaik-baiknya terkait dengan hobi yang diminati.

Saat melakukan kegiatan yang bersifat olahraga misalnya dalam *airsoft gun* saat bermain, interaksi juga terjadi antar pemain baik dalam satu tim maupun dengan tim lawan. Sebelumnya, terjadi interaksi antara pengguna dengan instruktur, seperti yang terjadi pula pada kegiatan hobi *radio control* helikopter, yang memberikan pengarahan sebelum pengguna bermain.