



Game Monster Hunter sebagai Inspirasi dalam Karya Drawing Menggunakan Teknik Cross Hatching

Ottosay Pratama^{1*}, Nelson Tarigan², Raden Burhan Surya Nata Diningrat³

¹⁻³Universitas Negeri Medan, Indonesia

Korespondensi penulis: tama70169@gmail.com*

Abstract. *This work was created out of the author's interest in the world of video games and realized in the form of graphic art. In this video game, the author found interesting aspects of the Monster Hunter game, starting from its ecosystem, system, and the excitement of playing it. Until the point where the author encounters bosses in the game called elder dragons, including Gore Magala, Shagaru Magala, and Valstrax. This research aims to bring the world of the game to life as a work of art. In this research, the author created 15 artworks depicting monster forms, monster hunts, and tasks that monster hunters must undertake. In creating this work, the author used a pen with black and white ink, employing the cross-hatching technique. This technique helps the author create a dynamic impression, contrast, balance, and volume, and also makes it easier for the author to add depth to the shading in the created works. The result of this research produced 15 works with titles taken from several video game references and some tasks taken from monster hunters.*

Keywords: *Cross Hatching, Drawing, Monster Hunter.*

Abstrak. Karya ini dibuat atas ketertarikan penulis dalam dunia video game dan merealisasikannya dalam bentuk karya seni gambar. Dalam video game ini penulis menemukan hal yang menarik dari game *Monster Hunter* mulai dari ekosistemnya, sistemnya dan keseruan saat memainkannya. Hingga sampai pada titik penulis menemukan boss dalam game tersebut yang dinamakan *elder dragon* diantaranya *Gore Magala*, *Shagaru Magala*, dan *Valstrax*. Penelitian ini bertujuan untuk mewujudkan dunia dari game tersebut menjadi suatu karya seni. Dalam penelitian ini penulis menciptakan 15 karya gambar yang menampilkan bentuk monster, perburuan monster, dan tugas yang harus dilakukan oleh pemburu monster. Dalam menciptakan karya ini penulis menggunakan pena dengan warna hitam putih, menggunakan teknik *cross hatching* teknik ini membantu penulis dalam menciptakan kesan yang dinamis, kontras, keseimbangan dan volume juga memudahkan penulis dalam membuat kedalaman suatu arsiran pada karya yang dibuat. Hasil penelitian karya ini tercipta dalam 15 karya dengan judul yang mengambil dari beberapa referensi video gamenya dan beberapa tugas yang diambil pemburu monster.

Kata Kunci: *Cross Hatching, Gambar, Monster Hunter*

1. LATAR BELAKANG

Hiburan merupakan keinginan manusia dan kerja pikiran terkadang membutuhkan sesuatu yang berhubungan dengan kesenangan, maka bermain menjadi suatu kebutuhan untuk menciptakan suasana kerja pikiran, dan badan menjadi lebih segar. Dan game merupakan salah satu hiburan yang baik untuk saat ini. Aspek yang penting juga dalam game ialah desain karakter yang memiliki konsep yang dipikirkan dengan matang dan dijalankan dengan baik pasti akan lebih enak dipandang dan lebih menarik.

Disaat ini juga game sudah banyak berkembang misalnya *Game Monster Hunter* merupakan game yang dikembangkan oleh CAPCOM, salah satu perusahaan game besar asal Jepang dan game ini mampu memecahkan rekor penjualan tercepat sepanjang sejarah

perusahaan. Desain monster juga merupakan salah satu fitur dan tema hebat dalam *Game Monster Hunter*. Kesuksesan *game Monster Hunter* juga tidak terlepas dari desain visual monster dan lingkungan yang khas, beberapa monster seperti *Elder Dragons* atau naga tertua dalam *game Monster Hunter* makhluk-makhluk legendaris yang memancarkan kekuatan yang luar biasa. Sosok menjadi fokus utama dalam permainan karena kekuatan, ukuran, dan keunikan beberapa monster itu seperti *Kirin, Valstrax, dan Shagaru Magala*, dan lainnya. *Game* seperti *Monster Hunter* ini memiliki visual yang khas dan detail yang memiliki dunia unik menjadi salah satu elemen estetika yang memanjakan para pemain *game* dan menjadi cara efektif untuk membenamkan pemain dalam dunia virtual atau dunia *game*.

Dalam penelitian ini penulis menemukan hal yang menarik sebagai objek utama dalam menciptakan. Dari beberapa monster yang penulis akan jadikan sebagai objek utama dalam menciptakan karya – karya gambar yaitu *Gore Magala* monster yang seperti memiliki aura kegelapan disekelilingnya, *Shagaru Magala* monster ini memiliki aura yang berkilau dan gagah seperti bintang yang bersinar, dan yang terakhir adalah *Valstrax* sang komet merah yang jatuh dari langit.

Salah satu kegiatan manusia seperti menggambar merupakan salah satu kegiatan favorit atau juga kegiatan yang dapat mengisi waktu luang. Menggambar merupakan suatu aktivitas yang memerlukan keterampilan leluasa yang berkaitan dengan objek – objek yang akan digambar dalam karya. *Drawing* atau menggambar juga suatu kegiatan kreatif yang menggunakan berbagai teknik garis dan berbagai alat menggambar untuk menghasilkan gambar yang menyampaikan ide, konsep, dan simbol sebagai bentuk ekspresi. Senada dengan pernyataan tersebut, menggambar juga merupakan alat untuk mengungkapkan pikiran. Dan menggambar juga hanyalah alat untuk merepresentasikan gambaran-gambaran yang ada di kepala kita, baik meniru alam (imajinasi murni) atau tidak. Namun, gambar sebenarnya merupakan bahasa universal yang telah dikenal jauh sebelum manusia mengenal tulisan. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya penemuan dalam sejarah seni rupa berupa lukisan dan cetakan tangan di gua-gua prasejarah sebagai alat komunikasi atau ilustrasi terhadap sesuatu. Jika melihat dari arti kata dasar “Gambar“ yang dalam kamus KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) yang artinya : tiruan benda (manusia, binatang, tumbuhan, dan lain lain) yang dibuat dengan coretan pensil dan lainnya menggunakan media kertas dan lainnya. Menggambar juga memiliki jenis berdasarkan maksud dan tujuannya sendiri seperti menggambar bentuk, menggambar konstruktif (gambar teknik), menggambar ekspresif (bebas), menggambar suasana, dan menggambar ilustrasi. Kemudian menggambar juga melibatkan komposisi, sebagai asas keseimbangan, sehingga komposisi dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu

simetris dan asimetris. Komposisi simetris menyusun objek yang digambar sehingga sama atau mirip di kiri dan kanan. Sedangkan komposisi asimetris menata objek secara tidak rata dengan tetap menjaga agar seimbang. Kemudian dalam menggambar juga memiliki teknik seperti: mengetahui bentuk dasar objek yang akan digambar, mengenal bagian benda acuan yang akan digambar, Menyusun atau menghubungkan bagian – bagian suatu gambar menjadi suatu gambar yang utuh, memberikan dimensi gelap dan terang dalam warna hitam putih atau putih dan berwarna.

Kemudian dalam menggambar juga membutuhkan beberapa goresan garis untuk mengisi bidang kosong dengan menggunakan garis yang menyilang serta garis yang acak itu juga yang disebut sebagai arsiran. Arsiran juga membentuk volume, tekstur, efek pencahayaan gelap terang, dan juga arsiran dapat menentukan arah cahaya datang darimana. Arsiran yang berulang juga yang dapat menimbulkan efek berupa bayangan atau juga dimensi. Ada juga beberapa jenis arsiran seperti: arsiran searah (*hatching*), arsiran silang (*cross hatching*), arsiran lingkaran (*circulism*), arsiran bebas (*randome line*), arsiran kontur (*contour line*). Dan beberapa jenis arsiran memiliki keunikannya tersendiri seperti: arsiran searah (*hatching*) arsiran ini membuat garis dengan sejajar dengan cara berurutan dan saat menggunakan teknik ini penulis harus memperhatikan jarak antara garis, *cross hatching* teknik ini mirip dengan membuat teknik garis searah. Namun teknik ini membutuhkan tambahan garis dengan arah yang berlawanan sehingga arsiran berbentuk silang, arsiran kontur (*contour line*) arsiran ini membuat garis yang mengikuti bentuk asli suatu objek pada suatu gambar dan arsiran ini juga memberikan dimensi pada suatu bidang sesuai dengan suatu bentuk, arsiran lingkaran (*circulism*) teknik ini membentuk lingkaran – lingkaran kecil secara beruntun, arsiran bebas (*random line*) teknik ini menggoreskan secara bebas beberapa goresan dan akan terlihat seperti acak acakan dan lebih berekspresif, arsiran kontur (*contour line*) menggoreskan garis dengan cara mengikuti bentuk aslinya sehingga akan terlihat seperti memiliki kontras dan kedalaman pada gambar.

Dalam penelitian ini penulis memilih *game Monster Hunter* sebagai inspirasi dan mengambil 3 monster sebagai referensi dalam penciptaan karya gambar. Sebagai mahasiswa seni rupa penulis memiliki ketertarikan bahwa *game* itu bukan hanya untuk hiburan semata, ada banyak inspirasi yang bisa diambil untuk dijadikan sebagai referensi dalam membuat karya atau bahkan sebagai barang yang bisa dikomersialkan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan agar memvisualkan ide – ide yang bersumber dari *game Monster Hunter* melalui karya *drawing* dan selaras dengan minat pribadi penulis terhadap teknik *cross hatching*.

2. KAJIAN TEORITIS

Video Game

Kata "*game*" berasal dari bahasa Inggris dan diterjemahkan menjadi "permainan" dalam kamus bahasa Indonesia. Dan "*Video game*" adalah kata gabungan dari kata "video" dan "*game*" atau permainan. KBBI mengatakan bahwa "video" adalah rekaman gambar hidup atau program televisi yang ditayangkan melalui pesawat televisi, dan "permainan" adalah melakukan perbuatan untuk bersenang-senang dengan menggunakan alat – alat tertentu. Permainan adalah bagian dari bermain, dan bermain adalah bagian dari bermain yang saling berhubungan. Permainan juga adalah kegiatan yang kompleks dengan peraturan, bermain, dan budaya yang ada dalam *game* tersebut.

Di *game* juga kita dapat mengalami konflik buatan yang telah dibuat oleh sistem *game* tersebut. Dan selama bermain, pemain dapat berinteraksi dan melawan konflik, dan juga sistem membatasi para pemain bergerak agar tidak mengganggu rencana sistem yang telah direncanakan sebelumnya. Menurut Hans Daeng dalam Andang Ismail, (2009:17) dijelaskan bahwa “sebuah permainan (*game*) adalah sebagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak”.

Di zaman *modern* ini banyak orang yang bermain video *game* sebagai sarana hiburan dan video *game* juga sarana permainan yang berbasis perangkat elektronik yang berupa teks dan gambar dan melibatkan interaksi antara perangkat lunak (*software*) permainan. Meskipun video *game* sering di identikkan dengan permainan anak kecil, tetapi tidak sedikit juga orang dewasa yang bermain video *game*, karena video *game* juga salah satu sarana hiburan. Dan Video *Game* ini juga penting bagi manusia sebagai suatu sarana hiburan untuk sekedar melepaskan penat dan mencari sarana untuk bersenang senang juga orang yang memainkan video *game* ini juga biasanya disebut dengan *gamer*. Zaman sekarang bermain video *game* juga dapat dimainkan di berbagai perangkat melalui komputer, konsol *game*, ponsel dan tablet.

Monster Hunter

Monster Hunter atau (モンスターハンター, *Monsutā Hantā*) ialah seri permainan Video *Game* yang dikembangkan oleh perusahaan asal Jepang, yang bernama *CAPCOM*. Seri ini pertama kali diperkenalkan pada tahun 2004 dengan karya pertamanya yang bernama “*Monster Hunter*” yang dirilis untuk konsol *Playstation 2*. Dalam *game Monster Hunter*, kita bermain peran sebagai pemburu yang bertugas memburu dan mengalahkan berbagai monster yang ada dalam dunia *Monster Hunter*.

Game ini juga menekankan pada aksi bertarung yang intens dan strategi dalam menghadapi monster-monster yang kuat. Pemain akan mempersiapkan karakter mereka dengan peralatan dan senjata yang sesuai dengan keahlian sebelum memulai misi berburu. Dan selama berburu, pemain harus menggunakan keterampilan bertarung dan pengetahuan tentang kelemahan monster untuk berhasil mengalahkannya. Permainan ini menawarkan pengalaman bermain kooperatif yang kuat, di mana pemain dapat bergabung dalam kelompok secara *online* untuk menaklukkan monster-monster yang lebih besar. Dipermainan ini juga dapat membangun dan mengembangkan karakter sendiri seiring dengan kemajuan permainan, dengan meningkatkan keterampilan dan peralatan mereka. Selain berburu yang menjadi keseruan utama dalam *game* ini *Monster Hunter* juga telah menginspirasi berbagai adaptasi media lainnya, termasuk buku komik, novel, dan film. *Game* ini juga sangat populer di kalangan penggemar permainan aksi *RPG (Role Playing Game)* dan telah menjadi salah satu *franchise* yang paling sukses dari *CAPCOM*.

Menggambar

Drawing atau dalam bahasa Indonesianya menggambar adalah sebuah kegiatan yang memindahkan objek ke permukaan yang 2D atau 3D yang biasanya medianya jika 2D yaitu kertas, kanvas, tablet grafis dan yang 3D yaitu tanah liat, kayu pahat, besi, perunggu, aluminium, dan batu. Menurut Mikke Susanto dalam buku *Diksi Rupa* (2011: 110) *drawing* adalah seluruh rangkaian objek kebendaan dalam karya *drawing* adalah bahasa visualnya disebut juga sebagai karya seni gambar, yaitu pemindahan objek ke permukaan bidang dua dimensional atau tiga dimensional. Menggambar juga sudah dikenal dari lama sebagai bentuk komunikasi, dan ini merupakan suatu cara manusia untuk mengekspresikan dirinya dengan media yang mudah didapatkan, dan relatif murah. Dan menurut (Nurata, 2016 : 2) Seluruh rangkaian objek kebendaan dalam karya *drawing* adalah bahasa visualnya. Menggambar juga suatu kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengisi waktu luang untuk sekedar melakukan hobi. Kegiatan ini juga bermanfaat untuk membuat berfikir secara kreatif dan membantu mengembangkan emosi dan menuangkannya dalam sebuah karya dua dimensi. Kegiatan ini juga dapat digunakan dalam berbagai bidang seperti seni rupa, ilustrasi, arsitektur, desain grafis, dan juga animasi. Menggambar juga sudah ada sejak dahulu kala, dan menjadi salah satu gambaran orang jaman dahulu berkomunikasi dan menyampaikan informasi dapat melalui gambar. Dan untuk melakukan kegiatan ini kita juga membutuhkan alat dan medianya seperti pensil, pena, dan alat lainnya yang dapat menciptakan representasi visual dari objek, ide, dan konsep, dan membutuhkan media seperti kertas, kanvas, dan berbagai media lainnya. Dan

disini penulis terinspirasi dari sebuah *game Monster Hunter* yang sebagai referensi sebagai objek dari karya penciptaan *drawing* ini.

Teknik Garis Silang

Teknik Garis Silang atau dalam bahasa inggrisnya *Cross Hatching* adalah suatu teknik arsiran yang dibuat dengan menggunakan arsiran garis yang berlawanan yang ditumpuk, sehingga dapat menghasilkan efek gelap terang pada suatu karya seni gambar. Teknik *Cross Hatching* sangat populer pada awal *renaisans*. Teknik ini sudah digunakan sejak zaman kuno, dan teknik ini ditemukan juga dalam seni Yunani dan Romawi kuno, pada zaman itu seniman menggunakan teknik ini untuk menciptakan ilusi kedalaman dan bayangan. Teknik ini juga dapat digunakan pada berbagai macam gambar, salah satunya adalah ilustrasi. Karena pola garis yang kompleks saat mengarsir berbeda dengan teknik arsir lain yang hanya searah, teknik ini cukup sulit untuk dipelajari oleh orang awam karena membutuhkan ketelitian dan konsistensi. Teknik ini menggunakan alat dan bahan yang sangat sederhana dan mudah didapat. Dan jika ingin menciptakan gelap dan terang dalam warna hitam putih, bisa hanya menggunakan pensil dan *drawing* pen, dan jika ingin menciptakan gelap dan terang dalam warna, gunakan pensil warna, spidol, stabilo dan lainnya.

Dalam mengarsir dengan teknik ini juga perlu memperhatikan garis – garis yang akan digunakan berupa garis lurus yang sejajar namun juga harus mengikuti konturnya, dan yang harus diperhatikan juga ialah penguasaan pada komposisi objeknya, karena akan mempengaruhi arsirannya untuk menciptakan volume dan bentuk pada gambarnya. Dan jika dirasa kesan terang dan gelap yang dihasilkan oleh teknik *cross-hatching* tidak sesuai ekspektasi, bisa juga menambahkan teknik *pointillis* untuk memberikan kesan lebih dalam atau gelap. “Saat memberikan arsiran, yang juga perlu diperhatikan adalah kontur. pengarsiran mengikuti kontur objek yang akan diarsir akan membuat gambar menjadi lebih hidup” (Agung Pangestu, 2022 : 5).

3. METODE PENELITIAN

Tahapan penciptaan karya seni Proses penciptaan karya *Game Monster Hunter* Sebagai Inspirasi Dalam Karya *Drawing* Menggunakan Teknik *Cross Hatching*, disini penulis menggunakan teori Djelantik (1999: 64), yang mengatakan proses penciptaan karya itu terdiri dari beberapa tahapan ialah : persiapan, inkubasi,dan inspirasi,serta elaborasi. Penciptaan ini berlokasi di Medan tepatnya di Galeri Seni Rupa Universitas Negeri Medan, jalan Williem Iskandar Psr. V, Kota Medan, Sumatera Utara.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penciptaan

Dalam membuat karya tulis ini penulis memilih beberapa gambar dari objek yang terkait dan juga terhubung dengan tema penciptaan karya *drawing* dengan teknik *cross hatching* ini, dan gambar – gambar yang dijadikan referensi untuk menemukan konsep, ide, dan gagasan visual penulis kedalam bentuk karya *drawing*. Objek dan beberapa subjek tersebut ialah: kegiatan dan ekosistem dalam dunia *game* tersebut, pemburuan yang dilakukan untuk berburu monster, pemujaan ke beberapa monster yang dianggap dewa, beberapa bentuk dari monster yang memiliki keunikan tersendiri.

Seluruh karya gambar ini yang diciptakan merupakan visualisasi dari beberapa objek dan subjek nyata dalam dunia *game* tersebut, dan dari beberapa objek dan subjek tersebut membuahkan suatu pemikiran mulai dari konsep dan ide bagi penulis sendiri. Ide penciptaan ini penulis buat dengan menggunakan warna hitam dan putih sebagai pembeda dan ciri khas dari penulis sendiri dan juga merupakan warna beberapa monster tersebut. Sebelum memberikan penjelasan atau gambar dari setiap karya yang telah dibuat, penulis akan menjelaskan makna dari setiap gambar, posisi objek, desain konsep, dan latar belakang yang dipilih untuk menggambarannya dengan yang terbaik

1. Bahan dan Alat Penciptaan

Bahan dan alat yang digunakan dalam pembuatan karya gambar ini :

a. Bahan

Dalam proses pembuatan karya gambar ini karena bahan digunakan untuk mencampurkan ide kedalam karya seni yang selesai. Berikut bahan yang digunakan dalam membuat karya adalah sebagai berikut:

1) Kertas Berukuran 29,7 cm x 42 cm atau A3

Kertas yang penulis gunakan untuk menggambar dari merk Canson illustration, karena memiliki permukaan yang halus dan memiliki ketebalan 250 gsm. Kertas ini mampu menahan tinta yang banyak sehingga tidak menembus kebelakang kertas.

b. Alat

Alat yang digunakan masih bersifat sederhana. Adapun alat yang digunakan dalam membuat karya adalah sebagai berikut:

1) Pensil Mekanik

Pensil berfungsi untuk membuat sketsa diawal proses dan sebagai langkah utama dalam penciptaan karya gambar ini. Pensil yang digunakan bisa dari jenis apapun tetapi penulis memilih pensil mekanik karena lebih mudah mengganti isi pensilnya dengan jenis apapun

asalkan tetap berukuran 0.5. Penulis disini menggunakan jenis 4B agak saat membuat kedalaman atau mengarsir bagian yang gelap dan terang lebih tampak.

2) Penghapus

Penghapus berfungsi untuk menghapus sketsa yang salah atau bentuk yang tidak diinginkan.

3) Cat Poster dan Kuas

Cat poster berfungsi untuk menutupi bagian yang sudah terkena tinta atau yang sudah tertimpa tinta oleh sketsa. Dan untuk mengaplikasikan cat tersebut ke kertas dibutuhkan kuas kecil.

4) Drawing Pen

Drawing pen yang penulis gunakan ada bermacam – macam, seperti *drawing pen* yang berukuran 003 biasanya penulis gunakan untuk membuat detail yang teramat kecil atau membuat efek keabu – abuan, selanjutnya *drawing pen* yang berukuran 01 biasanya penulis gunakan untuk membuat detail yang sedang seperti pada bagian asap, garis – garis, selanjutnya ada *drawing pen* yang berukuran ,30 penulis menggunakan untuk mulai dari membuat outline, detail yang besar, untuk mengarsir, dan terkadang digunakan untuk membuat blok.

5) Tinta

Tinta ini untuk mengisi ulang isi *drawing pen* yang sudah habis, dan disini penulis memilih dari merk rotring karena hitam yang dihasilkannya pekat dan tidak berbau.

6) Brush

Brush ini berfungsi untuk membuat blok di bidang yang besar.

2. Proses Pembuatan Karya

Pada pembuatan karya gambar ini, terdapat beberapa proses yang harus dilalui. Langkah awal dimulai dengan mencari referensi dari game serta berbagai bentuk monster yang ditemukan di internet dan buku-buku. Setelah referensi terkumpul, langkah selanjutnya adalah membuat sketsa berdasarkan referensi tersebut menggunakan pensil mekanik di atas kertas berukuran A3. Penghapus disiapkan untuk mengoreksi bagian-bagian yang tidak diinginkan atau perlu diubah. Setelah sketsa selesai, bagian-bagian tertentu dapat dipudarkan dengan penghapus agar lebih halus. Sketsa yang telah dipudarkan kemudian ditimpa menggunakan pena untuk memberikan garis yang lebih tegas dan permanen. Apabila karya telah selesai, sisa-sisa goresan pensil yang masih terlihat dapat dihapus. Jika terdapat bagian yang perlu diperbaiki setelah penggunaan pena, maka cat poster dapat digunakan untuk menimpa atau menutupi bagian tersebut agar hasil akhir lebih rapi dan sesuai keinginan.

Hasil Karya

Pada proses penciptaan ini menghasilkan 15 karya. Semua karya merupakan hasil dari pembuatan dengan menggunakan pensil, kertas, dan pen dengan menggunakan referensi dari game Monster Hunter. Karya penciptaan memiliki jenis ukuran 29,7 cm x 42 cm atau A3. Adapun fungsi dari hasil karya ini dibuat adalah sebagai pajangan.

Deskripsi Karya

1. Karya I “*Goa Magara*”



Judul : “*Goa Magara*”
Ukuran : 29,7 cm x 42 cm
Media : Tinta pada kertas
Tahun dibuat : 2024

Deskripsi Karya I:

Karya skripsi yang pertama berjudul “*Goa Magara*” 2024, ukuran 29,7 cm x 80 cm dengan media kertas, dan tinta. Penciptaan gambar ini menggunakan teknik *cross hatching*. Karya ini berfokus menggambarkan makhluk *Elder Dragon* (naga tertua), dengan inspirasi dari naga eropa. Dengan tanduk besar dan tubuh yang bertekstur kasar. Makhluk tersebut tampak berada di tengah adegan dramatis dengan latar yang penuh gerakan, seperti gelombang asap yang bergelombang yang mengelilinginya. Dia juga tampak seperti mengaum atau sedang marah. Karya ini mengambil proporsi diagonal dengan menggunakan perspektif mata katak, karya ini menonjolkan tekstore bagian tubuh.

2. Karya II “Dark Fog”



Judul : “Dark Fog”
Ukuran : 29,7 cm x 42 cm
Media : Tinta pada kertas
Tahun Dibuat : 2024

Deskripsi Karya II :

Karya skripsi yang kedua berjudul “Dark Fog” 2024, ukuran 29,7 cm x 80 cm dengan media kertas, dan tinta. Penciptaan gambar ini menggunakan teknik *cross hatching*. Karya ini berfokus pada bagian kepala *Gore Magala* yang seakan mengeluarkan asap dari mulutnya. Asap ini juga bisa digambarkan seperti virus yang menyebar sangat banyak sehingga menyiptakan sebuah kabut. Karya ini memberikan komposisi kontras antara bagian atas dan bawahnya, dan memberikan proporsi memperlihatkan bagian leher ke kepala saja yang memvisualkan tekstur pada bagian leher sosok ini.

3. Karya III “*Frenzy Virus*”



Judul : “*Frenzy Virus*”
Ukuran : 29,7 cm x 42 cm
Media : Tinta pada kertas
Tahun Dibuat : 2024

Deskripsi Karya III:

Karya skripsi yang ketiga berjudul “*Frenzy Virus*” 2024, ukuran 29,7 cm x 80 cm dengan media kertas, dan tinta. Penciptaan gambar ini menggunakan teknik *cross hatching*. Karya ini berfokus pada bagian atas *Gore Magala* yang menunjukkan bagian kepala dan bagian lengannya. Dan terlihat juga beberapa virus yang beterbangan yang di buat dengan warna putih agar memberikan kesan seperti dia sedang dalam virus tersebut. Detail pada tekstur tubuh monster ini berfokus pada bagian sisik dan cakar, komposisi gambar ini menonjolkan bagian lengan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Sebuah ekosistem dari sebuah video *game Monster Hunter* yang dibentuk secara visual dan makna yang diwujudkan dalam karya gambar yang berjumlah 15 dengan menggunakan teknik *cross hatching* dengan menggunakan media kertas dan pen. Karya gambar yang menunjukkan *Elder Dragon* yang digambarkan memiliki keunikannya tersendiri diantaranya ada: *Gore Magala*, *Shagaru Magala*, dan *Valstrax*, beberapa monster ini menunjukkan bahwa terjadinya ekosistem yang menarik dari perubahan dan bentuk yang terjadi dalam dunia *Monster Hunter*. Tujuan dari penciptaan ini untuk menunjukkan suatu keunikan yang terjadi

dari sebuah video *game* yang mungkin diremehkan bagi sebagian orang, padahal sangat banyak suatu yang menarik dari industri video *game* tersebut mulai dari mempengaruhi budaya sampai menjadi suatu pandangan hidup yang dapat dianut oleh suatu kelompok masyarakat.

Penulis menggunakan teknik menggambar *cross hatching* sebagai teknik dari pembuatan karya ini. Dan dengan menggunakan teknik ini dan dengan menggunakan warna hitam dan putih penulis dapat menciptakan kesan yang kontras antara objek utama, keseimbangan, dan latar belakang dari suatu karya. Pada penciptaan karya ini, penulis membuat karya gambar berjumlah 15 karya, dengan judul sebagai berikut: *Goa Magara, Dark Fog, Frenzy Virus, Guard Up!, Heavy Melee Attack, Shagaru Magara, Sonic Roar, Deliver Egg, Slam, Attack!, Barufaruku, Sky Comet Dragon, Ambush, The Glorius Valstrax, Prepare.*

Saran

Bagi pencipta, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk orang-orang yang akan melakukan jenis penelitian tentang penciptaan karya seni *drawing*, *cross hatching*, dan video *game* untuk meningkatkan referensi untuk berkesperimen dengan tema yang sama. Serta bertujuan untuk memajukan dan menciptakan karya seni untuk berbagai seniman lainnya.

Bagi masyarakat, hasil penelitian ini dapat dijadikan inspirasi untuk membuat sebuah karya baru dengan tema video *game*, untuk membuat kreasi yang unik dan mengangkat bahwa video *game* bukan sekedar hiburan semata.

REFERENSI

Buku

CAPCOM. (2008). *Monster Hunter illustrations* (Vol. 1). CAPCOM.

CAPCOM. (2014). *Monster Hunter illustrations* (Vol. 2). CAPCOM.

Marga, T. E. (2015). *Mastering pencil: 3 tahap praktis mahir menggambar dari nol*. Genta Group Production.

Riswarie, A., & Samoel, V. A. (2021). *Buku panduan guru seni rupa untuk SMP kelas VII*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

Senseno. (2016). *Mastering manga: Be a master mangaka's*. Genta Group Production.

Sharp, L. (2013). *Official strategy guide Monster Hunter 3 Ultimate*. Penguin Group (USA).

Artikel Jurnal

- Asri, F., Rizqa, A., & Maisura, M. (2020). Implementasi dan analisis cloud gaming Skyegrid pada perangkat Android. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 59–73.
- Hartono, H., Supriatna, S., & Gumelar, N. (2020). “Tolak Bala”: Representasi Berokan sebagai gagasan karya seni gambar. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 45–55.
- Prayoga, D. S. (2020). Teknik menggunakan elemen desain pada mata kuliah menggambar bentuk. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSA)*, 4(1).
- Qomariah, S., Rangan, A. Y., & Yusnita, A. (2020). Peningkatan pengetahuan pembuatan game dalam rangka pengenalan industri kreatif pada siswa di Madrasah Aliyah An-Nur Samarinda. *Bantenese: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 110–119.
- Rupa, J. S. (n.d.). Pembelajaran menggambar ilustrasi dengan teknik scribble art di SMP Negeri 2 Gresik.
- Saputra, M. G., & Andelina, I. R. (2023). Analisis desain monster “Xeno’jiiva” dari gim Monster Hunter World. *Citradirga: Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Intermedia*, 5(1), 36–46.
- Widyokusumo, L. (2014). Teknik arsir dan proses menggambar dengan media pena. *Humaniora*, 5(2), 909–918.

Situs Web & Video YouTube

- Azhal, D. (2023, April 20). *Cerita Gore Magala si buta dari kegelapan dunia - Monster Lore* (3) #CeritaMonster [Video]. YouTube. <https://youtu.be/35DzJFxd2ik?si=UOHCOxMz9B7H7fbl>
- Gamal Thabroni. (2019, September 29). *Pengertian menggambar, jenis, teknik & alat (pendapat ahli)*. Serupa.ID. <https://serupa.id/pengertian-menggambar-jenis-teknik-alat-pendapat-ahli/>