



Cinematology: Journal Anthology of Film and Television Studies

Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/Cinematology/index>



Kajian Morfologi Estetika Animasi pada Serial dan Film Animasi Adaptasi Spider-Man

Raditya Putra Efendi^{1,*}, Hery Supiarza²

¹ Film dan Televisi, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia

² Film dan Televisi, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia

*Correspondence: E-mail: radityaputraefendy@upi.edu

ABSTRACT

To this day, many still perceive animation merely as a product for children, a perspective that motivated the push for the movement of "animation is cinema." Driven by this movement, this research focuses on the artistic and technological evolution of animation through three Spider-Man adaptations, each representing a different era: Spider-Man (1967), Spider-Man: The New Animated Series (2003), and Spider-Man: Across the Spider-Verse (2023). Using a qualitative method with a content analysis approach, this research examines the three works through the frameworks of animation aesthetic morphology, and also Paul Wells' classification of animation styles. The results of the study show a clear progression from one work to another, with each possessing its own characteristics and identity that represent the era in which they were made. The development of animation, as represented by the aesthetics of these three objects, affirms that animation is a medium of boundless artistic expression. This research study aims to contribute to the discourse on animations role within the larger context of Cinema. Using the three different Spider-Man's animated adaptations, this study looks at how the medium evolves not only technologically but also aesthetically over time.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 23 Aug 2025

First Revised 25 Sept 2025

Accepted 13 Oct 2025

First Available online 15 Oct 2025

Publication Date 15 Oct 2025

Keyword:

Aesthetics;
Animations;
Spider-Man;
Superhero.

1. PENDAHULUAN

Paul Wells, dalam bukunya *Animation: Genre and Authorship*, menjelaskan bahwa medium animasi merupakan salah satu bentuk seni modern. Dilihat dari bagaimana medium animasi menggunakan berbagai macam teknologi serta teknik untuk terus menantang realisme dalam menggambarkan pergerakan, emosi, serta naratif. Dari situ Paul berargumen kalau animasi merupakan satu bentuk karya seni paling penting dari abad 21, dilihat dari bagaimana keberadaannya yang bisa dilihat maupun rasakan di mana-mana (Wells, 2002). Dari pernyataan tersebut, dapat dilihat bagaimana medium animasi seringkali dilihat sebagai suatu medium yang dinamis dan terus berkembang. Bagaimana seiring dengan perubahan zaman, banyak bermunculan berbagai macam teknologi ataupun cara baru dalam memproduksi satu karya animasi, yang pada akhirnya memunculkan banyak teknik-teknik baru dalam proses pembuatan satu karya animasi ke dalam bentuk maupun medium apapun. Evolusi-evolusi tersebut membuat medium animasi pada saat ini bisa dibilang sebagai salah satu medium atau alat yang penting dalam berkreasi dan berkomunikasi, karena kemampuan serta fleksibilitasnya untuk mengekspresikan dan memvisualkan berbagai macam cerita maupun karakter untuk dibawa dalam kehidupan nyata.

Hal terbesar yang membedakan antara film live-action dengan film animasi adalah bagaimana medium animasi memiliki bahasa visual yang unik. Menurut profesor ahli animasi Paul Wells, medium animasi mempunyai kapabilitas untuk merepresentasikan dunia dengan lebih dinamis dan fleksibel dari realitas yang sudah umum dikenal. Dalam buku *Understanding Animation*, Paul Wells mengatakan bagaimana medium animasi dapat memungkinkan pembuatnya untuk memvisualkan atau merepresentasikan gagasannya seliar mungkin tanpa harus memperdulikan berbagai batasan-batasan yang ada pada dunia nyata (Wells, 1998). Dengan begitu, medium animasi seharusnya bisa menggambarkan dunia serta ceritanya kedalam visual yang lebih ekspresif dan imajinatif. Pernyataan Wells tersebut, didukung oleh pakar animasi lainnya yaitu Suzanne Buchan dalam esainya *Animation, in Theory* di mana Suzanne menekankan bagaimana keberadaan medium animasi menantang struktur tradisional sinema. Suzanne menjelaskan kalau medium animasi membiarkan pembuatnya untuk memanipulasi ruang dan waktu dengan cara yang tidak mungkin bisa dilakukan oleh sinema live-action (Buchan, 2014). Penjelasan mengenai animasi yang dibawakan oleh Paul Wells serta Suzanne Buchan menempatkan medium animasi sebagai satu proses “pembuatan realita”, lain halnya dengan medium live-action yang pada dasarnya hanya sebuah proses “menangkap realita”.

Meski begitu, animasi masih memiliki problematika mengenai stagnasi maupun marginalisasi yang menyebabkan medium ini seringkali dihiraukan atau dikesampingkan kepentingannya, yang bahkan sejak awal-awal kemunculannya animasi tidak secara langsung dianggap sebagai medium seni (Fadly & Tjahjodiningrat, 2022). Masih banyak sekali penonton awam atau bahkan petinggi studio besar yang menganggap bahwa animasi merupakan satu bentuk film yang lebih “rendah” dari film live-action pada umumnya, hanyalah sebuah “genre” (Flynn, 2022). Akibat dari sudut pandang seperti itu, lahirlah satu gerakan atau fenomena yang besar beberapa tahun lalu untuk menyuarakan mengenai peran fundamental medium animasi terhadap sinema. Seperti yang sempat disinggung sebelumnya, dominasi beberapa studio dalam menciptakan karya yang ditujukan untuk anak-anak menjadi alasan utama mengapa animasi seringkali dikategorikan sebagai genre. Seperti yang disuarakan oleh filmmaker Hollywood ternama Guillermo del Toro katakan, bagaimana “*Animation is a medium, not a genre*”.

Memang sudah sepantasnya animasi untuk dipandang sebagai medium, bukannya genre. Medium animasi memiliki kapasitas yang sama bahkan bisa melebihi kapabilitas yang dimiliki oleh medium live-action dalam mengembangkan satu gagasan ataupun cerita dari berbagai genre. Mau itu horror, thriller, drama, komedi, atau action, animasi memiliki kuasa yang setara dengan medium live-action untuk melakukan itu semua. Meskipun pada permukaannya medium animasi memang mengalami stagnasi mau itu dari segi gaya sajiannya atau jenis konten yang dihasilkannya, namun masih banyak pula pengecualian-kecualian dari medium ini yang mampu membuktikan mengapa mengklasifikasikan animasi sebagai suatu genre merupakan hal yang tidak masuk akal. Pada akhirnya, orang-orang juga harus menyadari bahwa hal yang menjadi penghalang terbesar bagi medium animasi untuk berkembang adalah stereotipe mengenai animasi yang hanya dibuat untuk anak-anak.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti ingin mengunjungi kembali sejarah panjang animasi untuk menekankan pentingnya animasi sebagai medium sinema. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, peneliti sudah memilih tiga objek penelitian khusus yang dirasa sesuai dan merepresentasikan dengan baik tujuan dari penelitian ini. Untuk objek penelitian yang digunakan diantaranya adalah serial “Spider-Man (1967)”, serial “Spider-Man: The New Animated Series (2003)”, serta film “Spider-Man: Across the Spider-Verse (2023)”. Proses kajian yang dilakukan terhadap ketiga objek tersebut akan membantu peneliti maupun pembaca dalam melihat bagaimana industri sinema berubah dalam menyikapi perkembangan yang dialami oleh medium animasi.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah membahas pentingnya animasi sebagai medium, seperti penelitian yang berfokus pada peran animasi sebagai medium sinema modern (Levitt, 2014; Liu & Wang, 2010), ada juga penelitian yang membahas kapabilitas animasi sebagai medium visual (Estela Graça, 2006; Hushain dkk., 2023), atau penelitian mengenai sejarah panjang dari animasi serta mengapa animasi pantas untuk dipandang sebagai medium sinema (Cholodenko, 2022). Ada pula penelitian sebelumnya yang meski hanya mengkaji film Spider-Man: Into the Spider-Verse tetapi penelitiannya membahas mengenai bagaimana film tersebut memanfaatkan animasi semaksimal mungkin sebagai medium visual (Martínez, 2020). Dari berbagai penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, dapat dilihat belum ada yang meneliti secara mendalam mengenai bagaimana medium animasi berkembang dan berubah melalui tiga adaptasi Spider-Man dari era yang berbeda.

Meningkatnya perhatian terhadap perkembangan medium animasi dalam industri sinema modern mendorong peneliti untuk melakukan pengkajian yang bertujuan untuk menelusuri sejarah medium tersebut serta melihat bagaimana animasi berkembang dari tahun ke tahun. Tak hanya dari segi teknis, tapi juga dari segi perspektif, melihat bagaimana medium animasi yang awalnya hanya dipandang sebagai sajian konsumsi anak-anak menjadi salah satu medium terpenting pada era sinema modern. Dilakukannya pengkajian ini, bermaksud untuk melihat bagaimana animasi berkembang dan berevolusi sebagai medium sinema melalui temuan-temuan hasil analisis morfologi estetika animasi dari ketiga objek penelitian tersebut.

“*Animation is Cinema*”, slogan tersebut menjadi begitu populer beberapa tahun terakhir, setelah adanya pergerakan dari beberapa praktisi serta penggemar animasi untuk terus menyuarakan bagaimana animasi juga memiliki hak untuk dipandang dengan serius. Slogan tersebut menjadi sebuah pengingat terhadap kuasa yang dimiliki oleh animasi sebagai medium visual. Pada “*post Spider-Verse era of Animation*” ini dapat dilihat bagaimana industri animasi telah berubah dan berkembang, dengan berbagai film ataupun serial yang terus memanfaatkan medium ini semaksimal mungkin untuk terus mendorong batasan

medium visual. Menggunakan karakter Spider-Man sebagai batu loncatan, penelitian ini mengajak pembaca untuk melihat bagaimana medium animasi berkembang seiring dengan perkembangan zaman hingga pada akhirnya hadir sebuah era di mana medium animasi memiliki kapabilitas untuk berdiri berdampingan atau bahkan melampaui medium live-action.

2. METODE

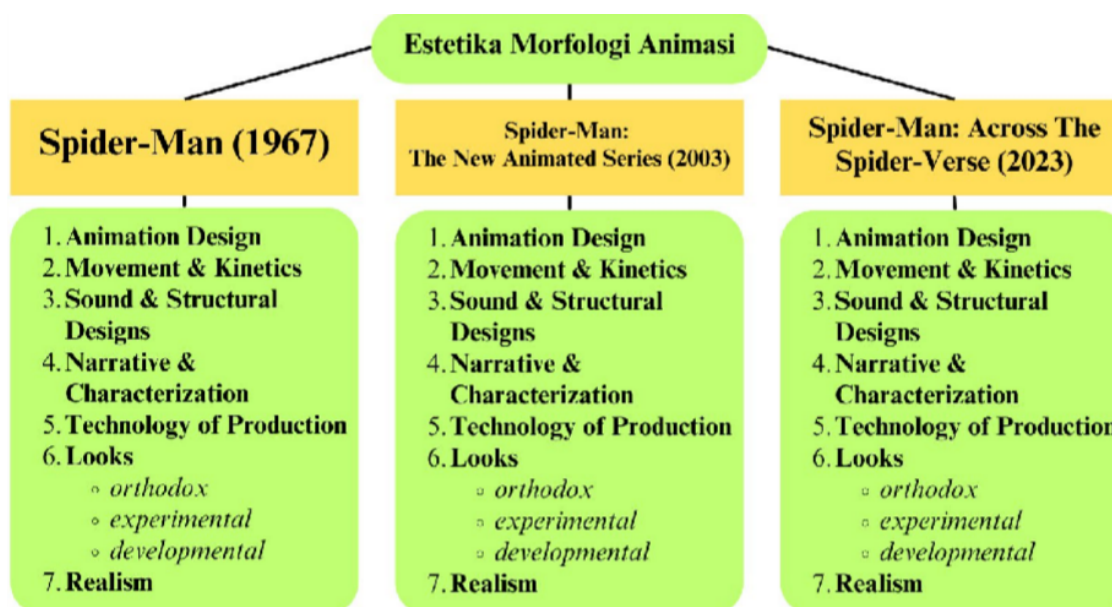
Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan analisis konten milik Klaus Krippendorff yang dilakukan dengan cara membedah serta menganalisis secara langsung objek penelitian. Objek dalam penelitian ini terdiri atas tiga adaptasi animasi Spider-Man dari tiga era animasi yang berbeda. Objek pertama adalah serial “Spider-Man (1967)”, merupakan adaptasi pertama bagi karakter tersebut yang dikenal akan penggunaan teknik animasi tradisional serta estetika 2D sederhana yang menjadi ciri khas bagi animasi dari era tersebut. Objek kedua adalah serial “Spider-Man: The New Animated Series (2003)”, atau yang lebih dikenal sebagai MTV Spider-Man karena debutnya pada stasiun tersebut menjadi adaptasi animasi Spider-Man pertama yang dibuat menggunakan teknologi 3D CGI, perpaduan antara teknologi modern serta estetika buku komik yang menjadi identitas dari serial tersebut mencerminkan eksperimen awal bagi industri animasi. Objek ketiga adalah film “Spider-Man: Across the Spider-Verse (2023)”, sebuah sekuel dari film animasi pertama bagi Spider-Man ini dikenal luas sebagai film yang memulai revolusi bagi animasi modern karena pendekatannya dalam memaksimalkan kapabilitas animasi untuk menciptakan pengalaman visual yang inovatif dan mendorong batasan estetika animasi modern. Ketiga objek tersebut dipilih secara spesifik karena ketiganya merepresentasikan era animasi yang berbeda, perbedaan zaman di mana ketiga objek tersebut diproduksi memiliki arti bahwa ketiga objek tersebut menggunakan pendekatan maupun teknik yang berbeda antara satu dengan yang lain.

Dalam proses pengkajian ini, peneliti menggunakan teori atau konsep morfologi estetika animasi sebagai pisau bedah utama dalam mengkaji ketiga objek penelitian tersebut, sebuah konsep klasifikasi yang ditujukan untuk mengobjektifikasi estetika dari sebuah karya animasi (Wikayanto et al., 2023). Konsep ini menciptakan tujuh klasifikasi yang digunakan sebagai panduan untuk membedah estetika atau nilai dari sebuah karya animasi. Yang pertama ada *animation design* yang berfokus pada bagaimana dunia serta karakter pada animasi digambarkan, yang kedua ada *movement & kinetics* yang membahas tentang bagaimana gambar-gambar tersebut digerakkan, ketiga ada *sound & structural designs* yang menganalisis berbagai elemen-elemen suara yang diberikan pada gambar-gambar tersebut, keempat ada *narrative & characterization* yang bertugas dalam memahami makna dan cerita pada gambar-gambar yang telah dibuat, kelima ada *technology of production* yang membedah berbagai teknik dalam membuat gambar-gambar tersebut, keenam ada *looks* yang bertujuan untuk mengidentifikasi gaya atau tampilan dari gambar, dan yang terakhir ada *realism* yang dimaksudkan untuk mencari korelasi antara animasi dengan dunia nyata.

Selain konsep morfologi estetika animasi, teori *animation looks* milik Paul Wells yang dijabarkannya pada buku “*Understanding Animation*”, juga akan digunakan untuk membantu proses analisis estetika morfologi animasi, khususnya pada bagian *looks*. Hal ini karena, Wells secara spesifik membagi gaya tampilan atau *looks* dari sebuah karya animasi ke dalam tiga bagian: *orthodox*, *experimental*, serta *developmental* (Wells, 1998).

Alur atau tahapan pengkajian akan dilakukan dengan cara menonton serial Spider-Man (1967), Spider-Man: The New Animated Series (2003), serta film Spider-Man: Across the Spider-Verse (2023) sampai habis untuk benar-benar meresapi dan memahami bentuk

animasi yang disajikan oleh ketiga objek tersebut. Setelah itu, peneliti akan kembali mengulang proses tontonan kepada tiga objek penelitian beberapa kali untuk melakukan proses klasifikasi serta analisis terhadap bagian-bagian pada serial maupun objek tersebut untuk diklasifikasikan ke dalam estetika morfologi animasi. Setelah semua data yang didapat dirasa sudah mencukupi, peneliti melakukan analisis serta elaborasi lebih lanjut terhadap data-data tersebut untuk membahas bagaimana data tersebut merepresentasikan klasifikasi dalam morfologi estetika animasi. Setelah itu, data hasil analisis akan dikaji dan disajikan untuk membahas bagaimana animasi telah berkembang sebagai medium.



Gambar 1. Alur Penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Digunakannya serial *Spider-Man* (1967), *Spider-Man: The New Animated Series* (2003) dan film *Spider-Man: Across the Spider-Verse* (2023) selain karena ketiga objek tersebut diproduksi pada era yang berbeda, tapi juga karena ketiganya memanfaatkan teknik serta teknologi animasi yang berbeda. Dengan kata lain, ketiga karya animasi tersebut memiliki perbedaan morfologi estetika yang signifikan, mulai dari nilai estetikanya, kontennya, serta gaya atau proses produksinya. Hal tersebut menjadi alasan utama mengapa mereka dipilih sebagai objek utama untuk melihat bagaimana medium animasi berubah dan berkembang dari tahun ke tahun.

Animation Design

Animation Design membahas mengenai bagaimana animasi membangun gambar dalam animasi yang mampu merepresentasikan karakter, dunia, serta cerita dengan pendekatan atau desain tertentu. Untuk *Spider-Man* (1967) karena diproduksi hanya lima tahun setelah kemunculan pertama *Spider-Man* dalam komik, sumber materi yang bisa digunakan sebagai inspirasi pun tidak banyak. Meskipun begitu, hal tersebut tidak menjadi halangan untuk serial ini membawakan visual warna-warni yang identik dengan buku komik. Namun, karena serial ini diproduksi dengan waktu serta sumber daya yang terbatas, menghasilkan sebuah desain animasi yang terlihat sangat sederhana dimana gambar-gambar bangunan maupun karakter yang disimplifikasi.



Gambar 2. Tampilan Desain Animasi pada Serial *Spider-Man*

Sumber: *Spider-Man (1967)*

Berbeda dengan serial *Spider-Man (1967)*, yang memiliki jumlah terbatas dari komik Spider-Man untuk dijadikan sebagai inspirasi. *Spider-Man: The New Animated Series* justru memiliki banyak sekali komik-komik Spider-Man yang bisa digunakannya sebagai inspirasi untuk membangun tampilan dari animasinya. Namun persis karena alasan tersebut, serial ini lebih memilih untuk tidak mengarah atau mendasarkan tampilan animasinya terhadap satu komik tertentu dan lebih berfokus dalam bereksperimentasi untuk membawakan estetika buku komik secara umum, ke dalam dunia animasi tiga dimensi.



Gambar 3. Tampilan Desain Animasi pada serial *Spider-Man: The New Animated Series*

Sumber: *Spider-Man: The New Animated Series (2003)*

Kemudian untuk *Spider-Man: Across the Spider-Verse (2023)*, karena diproduksi pada era modern dimana medium animasi telah mengalami berbagai macam perkembangan mau itu dari segi teknologi maupun teknik, film ini pun memanfaatkan kapabilitas yang dimiliki oleh animasi sebagai medium visual untuk membawakan sebuah tampilan atau desain animasi yang inovatif dan berbeda dari yang lain dengan tampilannya yang sangat berteguh untuk menjauhi realita dan lebih bersifat ilustratif. Untuk inspirasi, *Across the Spider-Verse* juga tak hanya mengambil dari buku komik tapi bahkan dari media atau karya seni lainnya seperti lukisan cat air atau kolase ala majalah punk untuk menggambarkan berbagai macam dimensi yang hadir dalam film ini.



Gambar 3. Beragam Desain Animasi pada Berbagai Dimensi yang Muncul di *Spider-Man: Across the Spider-Verse*

Desain animasi yang ditunjukkan pada serial *Spider-Man (1967)*, meski terlihat sederhana dan minimalis pada permukaannya, justru menjadi pesona serta ciri khas tersendiri bagi serial tersebut. Sedangkan pendekatan estetika 2D komik ke dalam dunia animasi 3D menunjukkan ambisi *Spider-Man: The New Animated Series* untuk membawa kisah Spider-Man dalam kemasan yang belum pernah dibawakan sebelumnya. Sementara penggunaan berbagai macam jenis serta tipe karya seni ke dalam setiap dimensi yang muncul pada *Spider-Man: Across the Spider-Verse*, menunjukkan bagaimana film ini merupakan tempat perkumpulan bagi berbagai macam medium serta karya seni untuk menyatu dan bergabung dengan harmonis menjadi sebuah kesatuan animasi yang baru.

Seperti yang dibahas oleh Wikayanto serta peneliti lainnya pada penelitian mereka tentang morfologi estetika pada animasi, bahwa desain animasi menjadi salah satu komponen fundamental yang membangun estetika untuk sebuah animasi (Wikayanto et al., 2023). Ketiga adaptasi Spider-Man diatas memiliki estetika yang sangat berbeda antara satu dengan yang lain tak hanya karena perbedaan teknik serta teknologi yang digunakan, namun juga perbedaan antara pendekatan dari prinsip desain yang digunakan dalam membangun dunia maupun karakter dari ketiganya. Selain itu, perbedaan antara era atau zaman diantara ketiganya juga mempengaruhi bagaimana tampilan atau desain animasi dari ketiganya, seperti yang diteliti oleh Liu Wang dan Ping Wang mengenai bagaimana kultur pada era atau zaman tertentu dapat mempengaruhi sebuah desain pada animasi (Liu & Wang, 2010).

Pendekatan yang sederhana atau minimalis dari serial *Spider-Man (1967)* merefleksikan masa-masa awal perkembangan animasi di mana medium tersebut masih dilihat hanya sebagai cara mudah untuk menciptakan konten dan memenuhi komoditas pasar. Sementara pada *Spider-Man: The New Animated Series (2003)* mulai terlihat masa awal di mana medium animasi mulai diperlakukan dengan serius, melalui pendekatan yang lebih eksperimentatif sambil memanfaatkan teknologi terbaru dalam menciptakan pengalaman visual yang beda dari yang lain. Sampai pada akhirnya *Spider-Man: Across the Spider-Verse (2023)* yang merepresentasikan era animasi modern dengan terus menampilkan desain-desain animasi yang unik dan beragam hanya dalam satu karya untuk menunjukkan kapabilitas yang dimiliki oleh animasi sebagai medium visual.

Movement & Kinetics

Apabila Animation Design, berfokus pada bentuk gambar yang ditampilkan. Movement dan Kinetics merupakan berbagai teknik maupun pendekatan yang digunakan untuk menghidupkan gambar-gambar tersebut. Karena *Spider-Man (1967)* masih di produksi secara tradisional, yang berarti setiap frame baru pada serial ini harus digambarkan secara manual oleh animatornya maka proses animasinya pun masih mengadopsi teknik animating on-tuos yang berarti gambar akan ditahan selama satu frame. Proses ini sangat membantu efisiensi produksi pada era tersebut karena berarti para animator tidak perlu untuk menciptakan gambar baru untuk setiap frame nya. Seperti yang sebelumnya sempat dibahas mengenai keterbatasan waktu serta sumber daya yang harus dihadapi oleh serial *Spider-Man (1967)*, selain berdampak pada tampilan gambar, keterbatasan tersebut juga berdampak pada bagaimana gambar-gambar tersebut dianimasikan. Untuk mempermudah proses produksi di tengah keterbatasan, serial ini mengambil beberapa jalan pintas untuk menganimasikan gambar-gambarnya. Seperti hanya dengan menganimasikan bagian tubuh tertentu sementara bagian tubuh lain di biarkan diam, atau bahkan tidak menganimasikan pose karakter sama sekali dan gambar karakter hanya digeserkan sepanjang frame.



Gambar 5. Bentuk Penyederhanaan Animasi pada Serial *Spider-Man*

Sumber: *Spider-Man* (1967)

Untuk *Spider-Man: The New Animated Series* (2003) karena serial ini diproduksi di era digital di mana produksi animasi tak lagi serumit pada era *Spider-Man* (1967) di mana setiap *frame* harus digambarkan secara manual, sehingga *Spider-Man: The New Animated Series* mengadopsi teknik *animating on-ones* yang berarti untuk setiap *frame* baru maka gambar yang muncul di layar pun baru. Hal ini lebih mudah untuk dilakukan pada animasi 3D karena animator tidak perlu lagi untuk menciptakan gambar baru dari awal pada setiap *frame* nya, tapi hanya cukup dengan menggerakkan model karakter yang bisa terus digunakan pada *frame* manapun dan adegan manapun.



Gambar 6. Tampilan Animasi *On-Ones* pada Serial *Spider-Man: The New Animated Series*

Sumber: *Spider-Man: The New Animated Series* (2003)

Sementara untuk *Spider-Man: Across the Spider-Verse* (2023) memiliki keunikannya sendiri dalam proses animasinya, yaitu dengan memanfaatkan kembali elemen-elemen yang identik dengan animasi 2D meski film ini diproduksi menggunakan teknologi animasi 3D. Elemen seperti motion lines serta smearing lebih dipilih untuk menekankan pergerakan pada film ini ketimbang menggunakan motion blur yang pada umumnya digunakan oleh animasi-animasi 3D lainnya. Penggunaan elemen 2D pada animasi 3D dari *Across the Spider-Verse* ini membantu membangun ciri khas dari film ini.



Gambar 7. Tampilan berbagai Elemen 2D pada *Spider-Man: Across the Spider-Verse* (2023)
Sumber: *Spider-Man: Across the Spider-Verse* (2023)

Berdasarkan hasil kajian terhadap bagian *movement & kinetics* dari ketiga objek tersebut, kembali dapat dilihat bagaimana ketiga objek memiliki ciri khasnya masing-masing yang merepresentasikan kemajuan teknologi animasi pada masa produksi mereka. *Spider-Man* (1967) dengan gaya animasi yang minimalis bahkan dalam beberapa kasus statis benar-benar mencerminkan produksi animasi televisi pada era 1960an. Sementara animasi pada *Spider-Man: The New Animated Series* (2003) menunjukkan kemajuan dari teknologi 3D digital. Namun yang paling unik datang dari *Spider-Man: Across the Spider-Verse* (2023) yang mendaur ulang teknik atau elemen dari masa lalu untuk membangun estetika animasinya.

Pada bagian *movement & kinetics* ini benar-benar dapat dilihat bagaimana perbedaan zaman serta perkembangan teknologi mempengaruhi estetika dari suatu animasi. Berbeda dengan film atau serial *live-action* pada umumnya, sebuah pembuat animasi atau animator memiliki kendali penuh atas pergerakan dari gambar yang dibuat (Wells, 1998). Kebebasan inilah yang memunculkan berbagai gaya atau teknik animasi, termasuk yang dapat dilihat pada ketiga adaptasi animasi Spider-Man di atas. Pendekatan animasi yang minimalis dengan berbagai bentuk penyederhanaan pada serial *Spider-Man* (1967) datang dari limitasi teknologi serta sumber daya sehingga menghasilkan animasi yang terbatas, sementara *Spider-Man: The New Animated Series* (2003) yang memanfaatkan kemajuan teknologi dengan menggunakan animasi digital untuk menghasilkan gaya animasi yang halus menyerupai karya *live-action*, dan pada akhirnya *Spider-Man: Across the Spider-Verse* (2023) memanfaatkan kebebasan yang ditawarkan oleh medium animasi untuk mencampurkan antara kemudahan dari produksi animasi digital dengan estetika dari animasi yang dibuat secara manual oleh tangan pembuatnya.

Perbedaan antara ketiganya menunjukkan bagaimana kapabilitas medium animasi, khususnya pada era modern saat ini memiliki kapabilitas yang luas yang hanya dibatasi oleh pilihan estetis atau imajinasi dari pembuatnya itu sendiri. Marina Estela Graça menuliskan bagaimana Gerak animasi bukan sekedar hasil otomatisasi teknis, namun sebuah konstruksi yang lahir dari Keputusan kreatif dan estetis dari pembuatnya untuk menciptakan ilusi kehidupan kepada gambar-gambarnya (Estela Graça, 2006). Hasil kajian dari *movement & kinetics* dari ketiga adaptasi animasi Spider-Man tersebut, mulai dari gerakan kaku era 1960-an, fluiditas digital era awal 200-an, hingga eksplorasi ekspresif pada era modern menunjukkan bagaimana interaksi antara teknologi dengan persepsi dan intuisi dari animator dibalikinya.

Sound & Structural Designs

Tidak berbeda dengan medium gambar bergerak lainnya, suara juga menjadi bagian penting dalam animasi. Elemen-elemen suara ini bertugas dalam membantu elemen visual dalam animasi sehingga hasil yang ditampilkan benar-benar terasa nyata. Berbeda dengan bagian-bagian sebelumnya, perkembangan medium animasi tidak terlalu memiliki pengaruh yang besar terhadap aspek aural pada sebuah karya animasi. Seperti pada serial *Spider-Man* (1967). Aspek aural pada serial ini tidak diperlakukan pendekatan atau proses khusus yang membuat musiknya lebih unik dibanding dengan karya film atau animasi lainnya. Meskipun begitu, serial ini memiliki satu elemen yang berkaitan dengan aspek aural yang begitu ikonik bahkan hingga saat ini, yaitu lagu temanya. Lagu tema dengan lirik ikoniknya ("*Spider-Man, Spider-Man... Does whatever a Spider can!*"), sudah seringkali direferensikan oleh adaptasi-adaptasi *Spider-Man* lainnya bahkan hingga menjadi internet meme. Sedangkan untuk *Spider-Man: The New Animated Series* (2003), meski tidak memiliki lagu tema yang ikonik seperti *Spider-Man* (1967) keduanya memiliki kesamaan di mana tidak ada kesan yang menonjol pada aspek auralnya dibandingkan dengan animasi atau film lainnya. Serial ini menggunakan Electronic Dance Music sebagai soundtracknya tak hanya untuk merefleksikan nuansa dari serial ini yang lebih dark dan edgy tapi juga untuk menangkap perhatian remaja yang menjadi target audiens dari serial ini.

Berbeda dengan dua adaptasi *Spider-Man* sebelumnya, *Spider-Man: Across the Spider-Verse* benar-benar memaksimalkan kapabilitas animasi bahkan dalam aspek auralnya. Selain skoring musikal yang memiliki pendekatan eksperimental, terinspirasi dari pendekatan visual yang dilakukan oleh animasi pada film ini. *Across the Spider-Verse* juga menggunakan animasi untuk "memvisualkan" beberapa elemen efek suara untuk menguatkan estetika buku komik pada filmnya. Elemen seperti thought boxes, speech bubbles, bahkan onomatopoeia (sebuah proses yang mengeja atau mengimitasi sebuah efek suara ke dalam bentuk kata yang dapat dibaca) juga dianimasikan untuk meningkatkan aspek aural dari film ini.



Gambar 8. Penggunaan Animasi pada Aspek Aural
Sumber: *Spider-Man: Across the Spider-Verse* (2023)

Meski dari tahun ke tahun medium animasi ini terus berubah dan berkembang, aspek aural tidak memiliki perubahan yang signifikan berbeda dengan aspek visualnya. Seperti hasil kajian pada ketiga adaptasi *Spider-Man* tersebut di mana bisa dilihat kalau perubahan antara ketiganya adalah pendekatan jenis musik yang berbeda. Namun, hal tersebut berubah pada *Spider-Man: Across the Spider-Verse* yang benar-benar memanfaatkan kemampuan animasi sebagai medium visual yang bahkan digunakan untuk meningkatkan aspek aural dari film tersebut.

Pada umumnya, tidak banyak hal yang dapat dibahas atau dianalisis ketika mengkaji aspek aural karya animasi dan perbedaannya dengan medium audio-visual lainnya, karena pada dasarnya cara kerja aspek aural dalam film maupun serial animasi tidak jauh berbeda dengan proses yang dilakukan pada karya-karya live-action lainnya (Wikayanto et al., 2023). Namun seperti yang telah dibahas, film *Spider-Man: Across the Spider-Verse* menjadi pengecualian khusus karena film tersebut memanfaatkan kelebihanannya sebagai medium animasi untuk memberikan pengalaman visual yang unik bagi film tersebut salah satunya dengan memvisualisasikan berbagai macam aspek aural yang ada di dalamnya. Temuan ini kembali menekankan pernyataan yang sebelumnya sudah ditekankan pada dua sub-bab sebelumnya mengenai bagaimana *Across the Spider-Verse* benar-benar memanfaatkan kapabilitas yang dimiliki oleh animasi sebagai medium visual untuk bereksperimentasi dengan melakukan hal-hal yang hanya bisa dilakukan oleh medium animasi dan menciptakan identitas visual yang unik untuk film tersebut.

Narrative & Characterization

Cerita dan karakter memiliki peran yang penting dalam morfologi estetika animasi, karena elemen ini lah yang menjadi tulang belakang dari segala bentuk animasi yang dibuat. Gambar yang dibentuk oleh animator, harus mengikuti dari kebutuhan yang diperlukan untuk menyampaikan suatu cerita dan membuat karakter yang mampu meresap dan mempengaruhi penonton. Tanpa adanya naratif atau karakter, penonton tidak dapat terhubung animasi yang telah diciptakan. Bentuk naratif bagi animasi memang terus berubah dan berkembang dari tahun ke tahunnya, seperti yang diketahui bagaimana animasi seringkali hanya dianggap sebagai sebuah kartun yang hanya untuk anak-anak, sehingga cerita di dalamnya pun tidak terlalu dalam karena tujuan utamanya hanyalah untuk menghibur anak-anak. Seperti yang dilakukan oleh serial *Spider-Man* (1967), walaupun serial ini merupakan adaptasi dari Spider-Man, namun segala bentuk kompleksitas ataupun realita yang terdapat pada karakter tersebut hilang pada serial ini. Selain mendapatkan bentuk penyederhanaan pada visualnya, serial ini juga melakukan penyederhanaan pada aspek naratifnya. Cerita Spider-Man yang pada komik penuh dengan tragedi dan persoalan yang nyata sama sekali tidak diangkat pada serial ini.

Melompat beberapa tahun ke depan, *Spider-Man: The New Animated Series* (2003) sadar dengan betul bahwa animasi bukanlah medium yang hanya eksklusif untuk anak-anak. Serial ini paham bahwa animasi juga memiliki kemampuan untuk membawakan cerita yang dark dan kompleks. Serial animasi ini benar-benar berusaha untuk membuat penontonnya mengetahui bagaimana menjadi pahlawan bukanlah sebuah pekerjaan yang mudah, dengan berfokus kepada kesulitan serta pengorbanan yang harus dilakukan oleh Peter Parker untuk menjadi Spider-Man. Sementara *Spider-Man: Across the Spider-Verse* dengan pendekatan visual non-realistic nya sadar kalau mereka tetap harus membawakan cerita yang dalam dan personal tentang identitas dan takdir, memungkinkan bagi film ini untuk menyentuh perasaan orang-orang meskipun dikemas dengan tampilan visual yang “abstract”. Setiap gaya serta estetika visual yang dihadirkan dalam film ini, semuanya diciptakan untuk mendukung kebutuhan cerita serta karakter.

Dari kajian naratif ini dapat ditarik garis bagaimana animasi mengalami perubahan drastis mengenai bagaimana mana medium ini dipandang dan diterima oleh penonton awam. Mulai dari kartun klasik dengan cerita yang formulaic, kepada naratif kompleks yang membahas tentang persoalan-persoalan nyata yang harus dihadapi oleh orang banyak. Aspek naratif dan karakter menjadi bagian yang penting bagi animasi karena aspek inilah yang menjadi tulang belakang dari karya animasi (Wikayanto et al., 2023). Cerita dan

karakter menjadi pondasi utama yang menyatukan antara gambar animasi, dengan pengalaman emosional penonton. Perbedaan dan perkembangan antara ketiga karya animasi Spider-Man tersebut dalam mengadaptasi cerita maupun karakter yang sama menunjukkan bagaimana animasi sebagai medium mengalami perluasan dalam kemampuan maupun persepsi untuk membawakan kisah serta karakter yang nyata dan relevan hingga mampu menyentuh penontonnya.

Technology of Production

Apabila *Animation Design* berfokus pada aspek apa dan mengapa gambar pada animasi dibentuk, *Technology of Production* berfokus pada bagaimana gambar-gambar tersebut dibawa ke dalam realita. Bagian ini berfokus terhadap cara-cara atau teknik tertentu yang dilakukan untuk membawakan gaya animasi yang dibahas pada *animation design*. Berdasarkan temuan-temuan yang didapatkan pada bagian-bagian sebelumnya dapat dilihat kalau *Spider-Man: The Original Animated Series* diproduksi menggunakan teknik animasi tradisional, dimana setiap frame dalam serial tersebut diciptakan melalui gambar-gambar yang dibuat secara manual pada lembaran-lembaran *celluloid*. Teknik inilah yang digunakan sebagai cara utama untuk membawakan estetika buku komik ke dalam medium animasi. Yang kemudian menjadi ciri khas dari *technology of production* dari serial ini adalah kebiasaan serial ini dalam mendaur ulang animasi.



Gambar 9. Tampilan Animasi yang Didaur Ulang pada *Spider-Man* (1967)

Sumber: *Spider-Man* (1967)

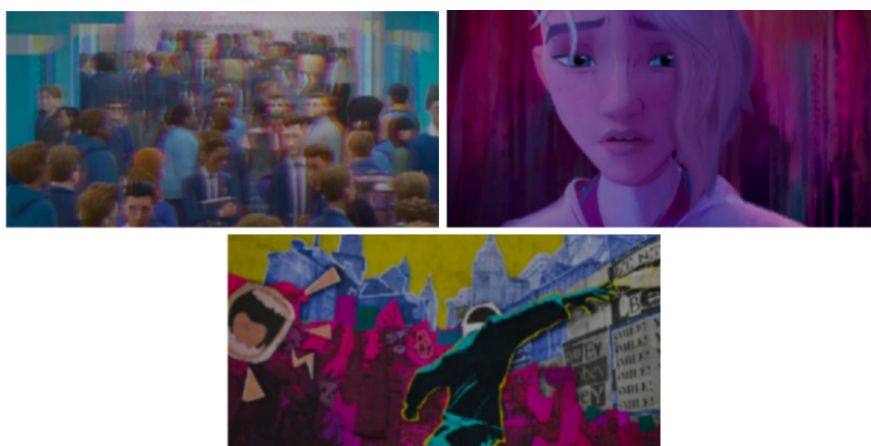
Dari apa yang telah didapat dan dikaji pada bagian-bagian sebelumnya, dapat dilihat bagaimana *Spider-Man: The New Animated Series* diproduksi menggunakan teknologi animasi 3D CGI, dengan tampilan 2D untuk menyerupai dengan estetika buku komik. Untuk mendapatkan estetika buku komik yang khas ke dalam animasi 3D serial ini, banyak estetika-estetika yang khas bagi medium tersebut untuk kemudian diaplikasikan ke dalam estetika serial ini. Contohnya adalah penggunaan hard-shading, lineworks, serta warna hitam yang pekat sebagai bayangan.



Gambar 10. Penggunaan Berbagai Identitas Komik

Sumber: *Spider-Man: The New Animated Series* (2003)

Berdasarkan hasil kajian dari estetika animasi dari *Spider-Man: Across the Spider-Verse* bisa disimpulkan bahwa teknik yang digunakan film ini dalam memproduksi animasinya adalah animasi hybrid atau penggabungan antara animasi 3D dengan animasi 2D. Pada bagian animation design, movement & kinetics, serta sound & structural designs, bisa dilihat bagaimana meskipun dunia serta model karakter pada film ini diciptakan melalui animasi 3D. Elemen-elemen animasi 2D tetap digunakan sebagai cara untuk menciptakan estetika bagi animasi film ini. Penggabungan secara maksimal antara kedua teknik animasi ini lah yang menjadi identitas dari gaya animasi *Spider-Man: Across the Spider-Verse*. Setiap dimensi yang hadir pada film ini memiliki ciri khas technology of production nya masing-masing yang akan menjadi penelitian tersendiri apabila dibahas semua satu persatu.



Gambar 11. Efek *Chromatic Abberation* pada Dimensi Miles, Efek Cat Air pada Dimensi Gwen, dan Efek Kolase pada Dimensi Hobie
Sumber: *Spider-Man: Across the Spider-Verse* (2023)

Bisa dibilang sebagai bagian terpenting dari morfologi estetika animasi, hasil kajian pada *technology of production* menunjukkan bagaimana medium animasi berkembang dari tahun ke tahunnya. Segala bentuk kebaruaran yang dimiliki oleh animasi, semakin memudahkan untuk karya-karya animasi dalam menciptakan sebuah tampilan visual atau gaya estetika yang unik dan beda dari yang lain. Hasil kajian terhadap *technology of production* dari ketiga adaptasi animasi *Spider-Man* tersebut benar-benar menunjukkan bagaimana perkembangan teknologi berperan dalam mempengaruhi pendekatan estetis suatu karya animasi (Wikayanto et al., 2023).

Meskipun begitu, bukan berarti karya animasi harus sepenuhnya diproduksi secara digital atau sepenuhnya bertumpu pada kemampuan atau kapabilitas dari teknologi modern untuk menciptakan animasi (Kivistö, 2019). Seperti yang sebelumnya sempat disinggung pada sub-bab *movement & kinetics* kalau sentuhan manusia lah yang membuatnya spesial, yang membuat setiap karya berbeda antara yang satu dengan yang lain, kreasi serta imajinasi dari pembuatnya lah yang membuatnya bernilai. Pendekatan *hybrid* seperti yang dilakukan oleh *Spider-Man: Across the Spider-Verse*, yang menyatukan antara kemudahan produksi menggunakan teknologi digital dengan berbagai macam sentuhan manual ke dalam gambar menjadi pendekatan terbaik dalam menciptakan satu karya animasi yang unik pada era sinema modern saat ini.

Looks

Untuk setiap teknik produksi yang digunakan oleh gaya animasi, masih ada tampilan permukaan yang mengatur bagaimana teknik-teknik tersebut ditampilkan. *Looks*, membahas mengenai gaya-gaya atau pendekatan yang diambil oleh animator dalam menggambarkan dunia animasi mereka. Setiap teknik produksi animasi, bisa memiliki pendekatan *looks* yang berbeda. Maka dari itu, diperlukan klasifikasi *looks* dari Paul Wells untuk membantu proses pengkajian untuk bagian ini.

Berdasarkan hasil kajian yang telah dilakukan pada *Spider-Man: The Original Animated Series*, gaya animasi yang ditampilkan oleh serial ini dapat diklasifikasikan ke sebagai gaya animasi "*orthodox*". Hal ini bisa dilihat dari bagaimana serial ini benar-benar mengedepankan struktur produksi yang efisien dan sistematis, di mana tim produksi dari Grantray-Lawrance Animation hanya mencoba untuk menciptakan sebuah produk animasi dengan memanfaatkan berbagai macam teknik serta proses animasi yang sebelumnya sudah ditetapkan sebagai standar industri. Tampilan dari serial ini sendiri pun kurang lebih mirip dengan serial-serial kartun lainnya dari era tersebut yang hampir semuanya diproduksi menggunakan teknik yang sama yaitu *limited 2D animation*. Kartun-kartun Sabtu pagi, seperti *The Flintstones* (1960-1966) menggunakan teknik produksi *limited 2D animation*, yang seiring berjalannya waktu semakin populer karena *kemudahan* yang ditawarkannya dalam memproduksi animasi untuk televisi.

Dari berbagai temuan serta kajian yang telah dilakukan terhadap *Spider-Man: The New Animated Series*, dapat dikatakan bahwa gaya tampilan dari animasi pada serial ini bisa diklasifikasikan sebagai "*developmental*", melihat dari bagaimana meski desain animasi serta estetika gambar secara keseluruhan tetap mempertahankan tampilan yang jelas dan logis, tetap terdapat sebuah bentuk percobaan atau eksperimentasi yang dilakukan terhadap gaya visualnya untuk membawa esensi komik ke dalam medium animasi 3D. Sebenarnya gaya animasi yang ditampilkan dalam serial ini bukanlah suatu gebrakan baru atau hal yang khusus bagi *Spider-Man: The New Animated Series*. Pendekatan tampilan 2D yang diaplikasikan ke pada animasi 3D yang lebih dikenal dengan sebutan *cel-shading* sudah beberapa kali digunakan pada proyek animasi lainnya, dan khususnya pada *video game*. *Cel-shading* dikenal sebagai gaya animasi yang unik karena kemampuannya untuk mengubah tampilan dunia 3D terlihat lebih *stylized* menyerupai sebuah kartun, suatu hal yang sangat berbeda dari tampilan pada realita.

Berdasarkan dari hasil analisis serta pengkajian yang sudah dilakukan terhadap sajian animasi pada *Spider-Man: Across the Spider-Verse*, gaya animasi pada film ini termasuk ke dalam klasifikasi animasi dengan gaya "*developmental*". Bisa dilihat dari bagaimana meskipun *Spider-Man: Across the Spider-Verse* tetap mengikuti desain animasi yang general atau umum digunakan pada proyek-proyek animasi lainnya, tapi film ini juga membawa berbagai macam bentuk eksperimentasi serta inspirasi baru yang sebelumnya belum pernah atau jarang dibawa ke dalam medium animasi. Proses *hybrid animation* yang dilakukan oleh *Spider-Man: Across the Spider-Verse* bukan hanya sekedar mengimplementasikan satu atau beberapa elemen 2D kedalam animasi 3D nya, tapi proses tersebut justru terjadi sebaliknya. Berdasarkan hasil analisis yang panjang terhadap proses desain serta pembuatan animasi untuk film ini, peneliti dapat menarik garis bagaimana elemen-elemen animasi 2D justru menjadi komponen utama bagi estetika animasi *Across the Spider-Verse*. Para animator serta *filmmaker* di balik film ini menyadari kalau kemudahan yang dibawa oleh perkembangan teknologi animasi seperti 3D dengan CGI dapat membantu mereka dalam bereksperimen untuk menciptakan sebuah bahasa visual yang baru, ketimbang mengambil jalan mudah dan menggunakan teknologi tersebut apa adanya tanpa melakukan inovasi.

Berdasarkan hasil kajian pada *looks*, peran kemajuan teknologi sangat berperan dalam bentuk estetika atau tampilan dari sebuah animasi. *Spider-Man* (1967) yang tidak bisa berbuat banyak karena limitasi waktu dan sumber daya, *Spider-Man: The New Animated Series* (2003) yang memiliki ambisi untuk melakukan eksperimentasi namun hasil akhirnya tidak sepenuhnya sempurna, lalu *Spider-Man: Across the Spider-Verse* (2023) yang lahir pada waktu yang tepat dengan semua kemajuan teknik serta teknologi animasi memungkinkannya untuk bereksperimen dengan berbagai teknik serta teknologi untuk membawakan sebuah estetika visual yang belum pernah dilihat sebelumnya.

Salah satu keunggulan yang dimiliki oleh medium animasi apabila dibandingkan dengan medium audio-visual lainnya adalah berbagai macam gaya maupun teknik dalam memvisualisasikan suatu gagasan (Hushain et al., 2023). Berbeda dengan karya *live-action* pada umumnya yang hanya sekedar “menangkap realitas”, animasi merupakan sebuah aksi “menciptakan realitas”. Kemampuan animasi untuk menciptakan realita-realita baru dari awal, tanpa harus terlihat seperti dunia nyata menjadikan medium ini tempat untuk berkreasi dan berimajinasi tanpa batas.

Ketiga objek penelitian pada artikel ini merupakan sebuah adaptasi dari karakter yang sama, cerita yang sama, serta berasal dari satu sumber yang sama. Namun, estetika yang dihasilkan begitu berbeda antara yang satu dengan yang lainnya. Sementara ketika melihat adaptasi *live-action* untuk *Spider-Man*, meski semuanya memiliki tim kreatif yang berbeda, *art direction* yang berbeda, bahkan dibuat pada era yang berbeda, mereka tetap terlihat sama karena semuanya tetap berkiblat pada satu titik yang sama, yaitu realitas dunia nyata. Kemampuan untuk menciptakan tampilan atau gaya-gaya estetika yang unik dari kehidupan nyata inilah yang menjadi kekuatan atau daya tarik utama dari sebuah karya animasi (Levitt, 2014). Fokus untuk menciptakan realitas baru yang berbeda dari dunia nyata sudah seharusnya menjadi fokus dalam menggunakan animasi sebagai medium visual, untuk menciptakan dunia-dunia baru yang mustahil dilihat atau dirasakan dalam dunia nyata.

Realism

Meskipun prinsip utama dalam animasi adalah menciptakan sebuah dunia yang baru, tetap diperlukan adanya benang yang menyatukan dunia animasi dengan dunia realitas. *Realism* yang dimaksud disini, bukan berarti menciptakan suatu gambar atau replika yang identik dengan realita. Tapi *realism*, lebih berfokus pada melihat bagaimana dunia animasi yang telah dibuat tetap berkaitan dengan dunia realita. Tema-tema ataupun topik dunia nyata yang diadopsi kedalam dunia animasi, memberikan kesan kepada setiap cerita maupun karakter animasi tersebut memang berada dalam dunia nyata.

Layaknya kartun-kartun lainnya pada era tersebut, realisme bukan menjadi sebuah aspek yang penting bagi *Spider-Man: The Original Animated Series*. Tujuan utama dari serial ini adalah membawakan dunia milik *Spider-Man* yang luar biasa dan spektakuler. Tak hanya itu, serial kartun ini dengan jelas ditujukan untuk anak-anak di bawah umur sehingga pembawaan ceritanya pun lebih *fantastical* ketimbang didasarkan pada kenyataan agar lebih sesuai dan menarik bagi mereka. Hal ini sesuai dengan hasil kajian yang sebelumnya sudah dibahas pada bagian *Narrative & Characterization*, peneliti membahas bagaimana banyak sekali aspek- aspek kehidupan personal dari Peter Parker yang dihilangkan dari naratif serial *Spider-Man* (1967). Padahal aspek itulah yang membuat cerita dari *Spider-Man* menarik dan berbeda dengan kisah-kisah pahlawan super lainnya.

Walau tampilan dari animasinya dibuat lebih ilustratif dan dengan sengaja dibuat jauh dari realita, bukan berarti hal yang sama juga bisa dikatakan untuk cerita yang disampaikan oleh *Spider-Man: The New Animated Series*. Realisme justru menjadi satu hal yang sangat

penting bagi naratif dari serial ini, khususnya apabila dibandingkan dengan adaptasi-adaptasi animasi *Spider-Man* sebelumnya. Fokus pada cerita yang lebih realistis atau *grounded* tak hanya membantu untuk membuat *Spider-Man* terasa seperti tokoh yang nyata, tapi juga membantu penonton untuk *relate* dengannya. Dalam kemasan *cel-shading* nya yang penuh warna, *Spider-Man: The New Animated Series* membawakan sebuah realita yang sering kali dilupakan atau tidak diketahui oleh banyak orang bahwa pahlawan super juga seorang manusia. Dibalik kostum ketat serta berbagai kemampuan khusus tersebut, terdapat jiwa manusia yang hanya ingin menjalani kehidupannya *sambil* melakukan kebaikan dengan kekuatannya. Serial ini menunjukkan realita pahit mengenai bagaimana tragedi bisa menimpa siapapun, bahkan mereka yang memiliki kekuatan super.

Meskipun sepanjang analisis estetika morfologi *Spider-Man: Across the Spider-Verse* ini bisa dilihat bagaimana film ini benar-benar menjauhi elemen *realism* dalam membangun estetika visualnya, bukan berarti seluruh aspek dalam film ini tidak memiliki koneksi ataupun hubungan dengan realita. Seperti yang sudah di kaji pada bagian *Narrative & Characterization*, fokus pada cerita kedua film *Spider-Verse*, khususnya *Across the Spider-Verse* tetap berada pada isu-isu personal yang bisa terkoneksi dengan penonton secara emosional. Meskipun ceritanya berputar dalam persoalan pahlawan super dan petualangan dalam *multiverse*, inti dari ceritanya tetap personal dan relevan. *Spider-Man: Across the Spider-Verse* menunjukkan bagaimana untuk membawakan sebuah cerita yang realistis dan personal hingga dapat menyentuh perasaan dari mereka yang menontonnya, masih dapat dilakukan dengan presentasi visual yang inovatif dan kreatif.

Perkembangan Medium Animasi

Berdasarkan hasil analisis estetika morfologi animasi terhadap *Spider-Man (1967)*, *Spider-Man: The New Animated Series (2003)*, dan *Spider-Man: Across the Spider-Verse* bisa dilihat bagaimana perkembangan signifikan yang dialami oleh medium animasi berada pada aspek visualnya. Dari tampilan serta gaya estetika yang dihasilkan oleh ketiga objek penelitian tersebut, bisa dikatakan kalau tampilan dari ketiganya merupakan hasil perwujudan dari era di mana mereka dibuat. *Spider-Man (1967)* dengan tampilan sederhana penuh limitasinya, menuju ke *Spider-Man: The New Animated Series (2003)* dengan tampilan ekspresif yang memanfaatkan kemajuan teknologi saat itu, dan tentunya tampilan *hybrid* milik *Spider-Man: Across the Spider-Verse* yang dipenuhi dengan berbagai inovasi serta eksperimentasi. Ketiga objek tersebut menjadi contoh paling mencolok terhadap tiga era yang berbeda dari animasi. Dalam kurun waktu 56 tahun, animasi berubah dari sebuah medium yang hanya dimanfaatkan untuk menghibur anak-anak menjadi salah satu cara paling kreatif dan inovatif dalam memvisualisasikan berbagai cerita yang mampu menyentuh penontonnya secara personal dan emosional. Melalui ketiga adaptasi animasi *Spider-Man* tersebut dapat dilihat bagaimana perkembangan medium serta kemajuan teknologi sangat mempengaruhi gaya estetika dari ketiganya. Seperti yang dibahas oleh Noel Brown, industri animasi saat ini sedang berada pada era yang sangat menguntungkan bagi medium tersebut. Kemajuan yang pesat dari teknologi untuk memproduksi animasi, membantu banyak pembawa cerita diluar sana untuk menciptakan dunia-dunia baru yang tak hanya semuanya saling bervariasi dengan gaya serta estetikanya masing-masing. Tapi juga berbeda dari realitas dunia (Brown, 2021).

Dalam rentang kurang lebih 56 tahun, animasi telah berkembang dari sebuah medium yang awalnya hanya diposisikan sebagai sebuah hiburan untuk anak-anak menjadi salah satu bentuk ekspresi paling kreatif dan inovatif dalam memvisualisasikan berbagai dunia dan cerita yang mampu menyentuh penontonnya secara personal. Perbedaan antara ketiga

adaptasi *Spider-Man* tersebut menunjukkan bagaimana persepsi terhadap animasi sebagai medium berubah dan berkembang seiring dengan perubahan zaman, sebuah perubahan yang dimotivasi tak hanya oleh perkembangan teknologi, tapi juga keinginan serta dedikasi kuat dari para kreator untuk terus mendorong kapabilitas serta limitasi dari medium animasi sebagai medium visual. Pada akhirnya, perkembangan yang terjadi tak hanya terletak pada aspek teknologi maupun estetika, tapi juga dari cara pandang pembuat maupun penikmat animasi dalam melihat medium animasi dalam konteks sinema. Seperti yang dikatakan oleh sutradara ternama, Guillermo del Toro kalau animasi adalah medium. Bukan sebuah genre. Tidak ada lagi limitasi yang menghalangi medium ini untuk terlihat dalam satu gaya tertentu. Tidak ada keharusan bagi medium ini dibuat untuk demografis tertentu. Seperti yang dikatakan oleh Paul Wells, kalau medium animasi memiliki kapasitas untuk mendefinisikan kembali realita sama seperti atau bahkan melebihi film-film *live-action* (Wells, 2012).

Hasil kajian estetika morfologi terhadap ketiga adaptasi animasi *Spider-Man* tersebut menunjukkan bagaimana animasi sangatlah berbeda dengan medium *live-action* yang sekedar menangkap realita, animasi pada dasarnya merupakan sebuah medium yang didesain dengan kemampuan untuk menciptakan realita-realita yang beragam dan jauh berbeda dari realita pada dunia nyata (Wells & Hardstaff, 2008). Apabila medium ini hanya digunakan untuk menjadi sebuah imitasi dari kehidupan yang bahkan tidak bisa dibedakan dari tampilan realita pada umumnya, lalu apa gunanya menggunakan sebuah medium namun tidak memaksimalkan segala kemungkinan yang ditawarkannya? Sudah waktunya medium ini dianggap serius sebagai sebuah seni gambar bergerak. Karena pada dasarnya, *animasi adalah sinema*.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian yang telah dilakukan, bisa dikatakan kalau *Spider-Man: The Original Animated Series* (1967), *Spider-Man: The New Animated Series* (2003), dan *Spider-Man: Across the Spider-Verse* (2023) semua memiliki bentuk morfologi estetika yang berbeda, mengikuti dengan perkembangan atau era di mana objek-objek tersebut dibuat. *Spider-Man* (1967) dengan keterbatasan sumber dayanya, *Spider-Man: TNAS* (2003) dengan pendekatan eksperimentalnya yang ekspresif terhadap era awal teknologi 3D, serta *Across the Spider-Verse* (2023) dengan eksperimentasi *hybrid* besar-besarnya untuk menciptakan tampilan animasi yang lebih ilustratif dengan menggunakan berbagai macam media sebagai inspirasi.

Merujuk pada klasifikasi gaya animasi menurut Paul Wells, terdapat dua objek yang saling berbagi klasifikasi yaitu *Spider-Man: TNAS* (2003) dengan *Across the Spider-Verse* (2023). Keduanya sama-sama termasuk ke dalam klasifikasi *developmental* karena keduanya bereksperimen dengan teknologi animasinya untuk berusaha membawakan tampilan animasi yang unik dan berbeda. Sementara untuk *Spider-Man* (1967) termasuk ke dalam klasifikasi *orthodox*, karena serial kartun tersebut diproduksi dengan estetika yang sederhana sesuai dengan standar animasi televisi saat itu. Hasil kajian terhadap morfologi estetika dari ketiga adaptasi animasi *Spider-Man* tersebut terbukti membantu peneliti dalam melihat perkembangan yang dialami oleh medium animasi. Diantara aspek-aspek lainnya, dalam animasi, aspek visual tentunya menjadi elemen yang paling memiliki perkembangan seiring dengan berjalannya waktu.

5. CATATAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis mengkonfirmasi bahwa artikel ini bebas dari plagiarisme.

6. REFERENSI

- Brown, N. (2021). Contemporary Hollywood Animation: Style, Storytelling, Culture, and Ideology Since the 1990s. In *Edinburgh University Press*. Edinburgh University Press.
- Buchan, S. (2014). Animation, in Theory. In K. Beckman (Ed.), *Animating Film Theory* (pp. 111–126). Duke University Press.
- Cholodenko, A. (2022). The Animation of Cinema. *Semiotic Review*, 1(3). <https://www.semioticreview.com/ojs/index.php/sr/article/view/64>
- Estela Graça, M. (2006). Cinematic Motion by Hand. *Animation Studies*, 1(1), 1–7. <http://journal.animationstudies.org/2006/06/14/volume-1-2006/>
- Fadly, A. M., & Tjahjodiningrat, H. (2022). Film Kartoon Tom and Jerry Dari Episode The Cat Concerto: Hubungan The Hungarian Rhapsody No.2 Karya Frans List. *Cinematology*, 2(1), 37–46. <https://ejournal.upi.edu/index.php/Cinematology/article/view/42150>
- Flynn, D. (2022). *Animation is a Medium, Not a Genre: A Chronicled Exploration of the Changing Perceptions Towards Western Animation*. University College Dublin.
- Hushain, J., Gupta, V., & Sharma, M. (2023). An Analysis of the Various Kinds of Animation. *International Journal of Advance and Applied Research*, 10(4), 391–397.
- Kivistö, J. (2019). *Hybrid Animation: The Process and Methods of Implementing 2D Style in 3D Animation* [Tampere University of Applied Sciences]. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2019120324307>
- Levitt, D. (2014). Animation and the Medium of Life: Media Ethology, An-Ontology, Ethics. *INFLExions*, 7(Animating Biophilosophy), 118–161. http://www.inflexions.org/n7_levitt.html
- Liu, M., & Wang, P. (2010). Study on Image Design in Animation. *Asian Social Science*, 6(4), 39–43. <https://doi.org/10.5539/ass.v6n4p39>
- Martínez, M. I. P. (2020). On comics, Narratives and Transmedia Multiverses: Re-Envisioning the Wall-Crawler in Spider-Man: Into the Spider-Verse. *Miguel Hernández Communication Journal*, 11, 201–220. <https://doi.org/10.21134/mhcj.v11i0.339>
- Wells, P. (1998). Understanding Animation. In *Routledge*. Routledge.
- Wells, P. (2002). Animation: Genre and Authorship. In *Wallflower Press*. Wallflower Press.
- Wells, P. (2012). The Language of Animation. In J. Nelmes (Ed.), *Introduction to Film Studies (5th ed)* (5th ed, pp. 230–258). Routledge.
- Wells, P., & Hardstaff, J. (2008). Re-Imagining Animation: The Changing Face of the Moving Image. In *AVA Publishing*. AVA Publishing.
- Wikayanto, A., Damayanti, N. Y., Grahita, B., & Aziahmad, H. (2023). Aesthetic Morphology of Animation. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 23(2), 396–414. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v23i2.41668>