

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada bukunya *“Animation: Genre and Authorship”*, Paul Wells mengutarakan bagaimana medium animasi merupakan 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 kita lihat maupun rasakan di mana-mana (Wells, 2002a). Dari pernyataan tersebut, bisa kita lihat 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 lah yang 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 ke dalam kehidupan nyata.

Pernyataan Paul Wells mengenai kedudukan animasi tak hanya sebagai medium seni modern, kembali dibahas pada bukunya *“Re-Imagining Animation: The Changing Face of the Moving Image”*. Dalam buku tersebut, Paul Wells serta Johnny Hardstaff mengeksplorasi mengenai bagaimana medium animasi pada saat ini telah berevolusi menjadi satu medium yang dinamis dan fleksibel. Melihat bagaimana medium ini yang terus berkembang menghasilkan berbagai macam cara atau teknik baru untuk membantu dalam proses pembuatannya, menyebabkan satu transformasi atau evolusi yang dialami oleh medium animasi untuk memasuki berbagai bentuk disiplin ilmu atau medium seni lainnya. Tak hanya itu, Paul Wells serta Johnny Hardstaff

juga menekankan pentingnya peran medium animasi dalam konteks sinema, khususnya pada era digital atau modern ini (Wells & Hardstaff, 2008). Pernyataan tersebut pun terbukti, dari bagaimana saat ini bisa kita lihat kalau animasi telah menjadi satu bagian yang sangat penting bagi banyak karya sinema modern melalui *visual effects* atau yang biasa disebut dengan *VFX*. Kapabilitas tak terhingga dari medium animasi dalam menggunakan visual untuk menjadi sebuah bahasa sinematik, menempatkan medium ini kedalam posisi penting tak hanya dalam konteks sinema, tapi juga dalam konteks seni modern.

Potensi serta kapabilitas yang dimiliki oleh medium animasi dengan cepat dimanfaatkan oleh banyak studio-studio produksi besar. Meskipun konten atau karya yang dihasilkan oleh berbagai studio tersebut beragam, terdapat satu kesamaan yang memikat mereka semua. Bagaimana semuanya terfokus untuk membuat konten hiburan bagi anak-anak. Medium ini memang pada awalnya terlahir dari berbagai pelopor komik serta kartun yang pada dasarnya memang di targetkan untuk anak-anak. Namun dominasi studio-studio besar seperti Disney, Warner Bros, serta MGM dalam menggunakan medium animasi untuk membuat konten hiburan anak-anak, menjadi satu dari sekian banyak alasan mengapa medium ini seringkali kali dipandang sebelah mata, tak hanya oleh industri sinema tapi juga oleh penonton awam (Wells, 2002b).

Selain persoalan marginalisasi, permasalahan lainnya yang pernah muncul adalah obsesi industri animasi (khususnya yang berada di Barat) untuk melakukan pendekatan *photorealism* atau *semi-photorealism* dalam medium animasi 3D. Obsesi ini terus meningkat seiring dengan perkembangan zaman serta teknologi, terutama dengan kemunculannya teknologi *Computer-Generated Imagery* atau biasa disingkat menjadi *CGI* membuat banyak sekali karya animasi yang mengejar pendekatan yang “realistis” sampai mengaburkan batas antara medium animasi dengan *live-action* (Telotte, 2008). Obsesi ini tentunya menimbulkan satu masalah bagi medium animasi karena telah menimbulkan satu kesendatan kreativitas, ditambah dengan dominasi Disney

terhadap industri animasi menyebabkan banyak studio-studio animasi besar lainnya juga melakukan pengejaran terhadap pendekatan *hyperrealism* ini.

Problematika mengenai stagnasi maupun marginalisasi terhadap medium animasi menyebabkan medium ini seringkali dihiraukan atau dikesampingkan kepentingannya, terutama pada industri *Hollywood*. 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-pengecualian 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 stereotip mengenai animasi yang hanya dibuat untuk anak-anak.

Kepopuleran film *Spider-Man: Into the Spider-Verse* membantu memecahkan masalah stagnasi maupun marginalisasi bagi medium animasi. Film ini bahkan disebutkan oleh Vulture pada artikelnya “*The 100 Sequences That Shaped Animation*” (Vilas-Boas & Maher, 2020). Dampak atau pengaruh

yang dihasilkan oleh film *Spider-Man: Into the Spider-Verse* begitu besar dan fundamental sampai-sampai film tersebut digunakan sebagai satu batasan dalam era medium animasi, di mana sekarang kita berada pada “*Post Spider-Verse Era of Animation*” (*What Is 2.5D? The Look Dominating Animation and Video Games*, 2023). Mulainya era ini ditandai dengan kehadiran berbagai macam karya-karya animasi yang mulai menjauhi pendekatan *hyper-realistic rendering* dan mulai menggunakan pendekatan *stylized rendering* seperti “*Arcane (2021)*”, “*The Bad Guys (2022)*”, “*Blue Eye Samurai (2023)*”, “*The Wild Robot (2024)*”, dan masih banyak lagi karya-karya lainnya yang sama halnya seperti *Spider-Man: Into the Spider-Verse*, ikut turun dalam menentang pendekatan *hyperrealism* dalam medium animasi.

Salah satu film yang hadir pada *Post Spider-Verse Era of Animation* yang juga memiliki dampak atau pengaruh yang besar adalah *sequel* dari film *Into the Spider-Verse* itu sendiri yaitu “*Spider-Man: Across the Spider-Verse (2023)*”. Mengikuti kesuksesan besar serta popularitas yang didapat oleh film pertamanya, Sony Pictures Animation mengumumkan kalau film kedua dalam *series Spider-Verse* sedang dalam tahap pengerjaan. Ketika *sequel* dari *Spider-Man: Into the Spider-Verse* pertama kali diumumkan, banyak sekali orang yang merasa kurang yakin bahkan khawatir akan kualitas dari film keduanya tersebut. Banyak sekali orang mau itu penonton awam maupun penggemar film pertamanya yang mengira bahwa, keajaiban yang terjadi pada film pertamanya mustahil untuk direplikasi dan didapat kembali untuk film keduanya ini.

Melihat dari dampak serta pengaruh besar yang ditinggalkan oleh film *Spider-Man: Across the Spider-Verse* tak hanya kepada medium animasi, tapi juga kepada sinema, maka dari itu peneliti ingin melakukan proses pengkajian terhadap film tersebut. Dengan tujuan, untuk mengetahui dengan betul bagaimana film tersebut menggunakan dan memanfaatkan kapabilitas medium animasi dalam membawakan satu pengalaman visual yang unik dan berbeda dari film-film lainnya, mau itu film animasi ataupun *live-action*. Peneliti ingin menganalisis dan mengkaji teknik animasi, serta gaya animasi seperti apa yang digunakan oleh film *Spider-Man: Across the Spider-Verse* agar diketahui

bagaimana film tersebut merefleksikan serta mempengaruhi industri animasi modern.

Namun untuk membantu peneliti maupun pembaca lebih mengapresiasi dan memahami segala perkembangan serta gebrakan yang dilakukan pada film *Spider-Man: Across the Spider-Verse* sebagai representasi terhadap era animasi modern, diperlukan adanya objek terkait lainnya yang juga merepresentasikan era-era tertentu dari medium animasi untuk melihat bagaimana mereka memanfaatkan medium animasi untuk membawa cerita si-Manusia Laba-Laba ini kedalam seni gambar bergerak. Untungnya, karena keikonikan dan popularitas dari tokoh Spider-Man yang terus meningkat dari tahun ke tahunnya membuat karakter ini seringkali diadaptasi ke dalam berbagai medium termasuk animasi. Relasi antara medium animasi dengan karakter *Spider-Man* yang kuat dari tahun ke tahunnya, sehingga melahirkan banyak sekali berbagai macam versi dari karakter *Spider-Man* yang disajikan dalam bentuk animasi.

Dengan pilihan yang sangat beragam, peneliti akhirnya memutuskan untuk menggunakan tiga karya adaptasi animasi *Spider-Man* yang dirasa sesuai dan merepresentasikan dengan baik tujuan dari penelitian ini. Selain *Spider-Man: Across the Spider-Verse* (2023) yang sebelumnya sudah dibahas, peneliti juga akan menggunakan serial *Spider-Man* (1967) serta *Spider-Man: The New Animated Series* (2003). Ketiga adaptasi tersebut dipilih secara spesifik karena ketiganya merepresentasikan era tertentu dari medium animasi (2D, 3D, dan *Hybrid*), sehingga pendekatan maupun teknik yang digunakan di dalamnya mampu menggambarkan kondisi serta kemampuan dari medium animasi saat itu. Hal tersebut juga menjadi alasan mengapa peneliti tidak mengkaji adaptasi-adaptasi animasi *Spider-Man* lainnya karena dirasa teknik maupun pendekatan yang digunakan oleh adaptasi lainnya dalam memanfaatkan medium animasi dapat dilihat dari ketiga objek penelitian yang dipilih, serta bagaimana ketiganya merepresentasikan tiga era penting dalam sejarah animasi.

Terdapat pula beberapa penelitian yang telah dilakukan yang membahas mengenai pentingnya peran medium animasi dalam konteks sinema, seperti penelitian yang dilakukan oleh Deborah Levitt dengan judul “*Animation and*

the Medium of Life: Media Ethology, An-Ontology, Ethics” yang membahas mengenai pentingnya peran animasi bagi sinema khususnya pada era sinema modern. Lalu ada pula penelitian milik Declan Flynn yang berjudul “*Animation is a Medium, Not a Genre: A Chronicled Exploration of the Changing Perceptions Towards Western Animation*” di mana Flynn berusaha untuk menjabarkan konteks sejarah mengenai bagaimana animasi yang kini telah berevolusi sebagai medium bentuk ekspresi artistik yang lebih luas ketimbang dulu. Melihat dari bagaimana isu tentang perkembangan medium animasi pada industri sinema modern yang semakin hangat, mendorong peneliti untuk melakukan pengkajian yang bertujuan untuk melihat kembali kepada sejarah medium animasi, bagaimana medium ini bisa 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.

“*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 kita bisa melihat 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, dalam penelitian ini peneliti ingin mengajak pembaca untuk melihat bagaimana medium animasi berkembang seiring dengan perubahan zaman sampai pada akhirnya kita bisa berada pada era di mana medium animasi memiliki kapabilitas untuk berdiri berdampingan atau bahkan melampaui medium *live-action*. Dari latar belakang yang telah peneliti sampaikan, maka dari itu peneliti mengajukan penelitian dengan judul: **“KAJIAN MEDIUM ANIMASI PADA SERIAL SPIDER-MAN (1967), SPIDER-MAN: THE NEW ANIMATED SERIES (2003), DAN FILM SPIDER-MAN: ACROSS THE SPIDER-VERSE (2023)”**

1.2 Rumusan Masalah

Seperti yang sudah dibahas pada latar belakang, penelitian ini akan mencoba untuk melihat bagaimana animasi berubah dan berkembang sebagai medium. Peneliti ingin mengetahui bagaimana era atau zaman dari serial *Spider-Man* (1967), *Spider-Man: The New Animated Series* (2003), dan film *Spider-Man: Across the Spider-Verse* (2023) diproduksi mempengaruhi cara serta estetika yang ditampilkan. Setelah dilakukan kajian mendalam terhadap ketiga objek tersebut, peneliti kemudian melihat bagaimana ketiganya merepresentasikan perkembangan dari medium animasi. Dari pernyataan tersebut didapatkan beberapa rumusan masalah yang diharapkan mampu memfokuskan penelitian agar didapatkan jawaban sesuai dengan apa yang diharapkan:

- 1.2.1 Bagaimana morfologi estetika yang ditemukan pada serial *Spider-Man* (1967), *Spider-Man: The New Animated Series* (2003), dan film *Spider-Man: Across the Spider-Verse* (2023)?
- 1.2.2 Bagaimana gaya animasi yang dihasilkan pada serial *Spider-Man* (1967), *Spider-Man: The New Animated Series* (2003), dan film *Spider-Man: Across the Spider-Verse* (2023) sesuai dengan klasifikasi Paul Wells?
- 1.2.3 Bagaimana perkembangan medium animasi berdasarkan temuan yang didapat pada serial *Spider-Man* (1967), *Spider-Man: The New Animated Series* (2003), dan film *Spider-Man: Across the Spider-Verse* (2023)?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan tadi, penelitian ini dilakukan tentunya dengan tujuan yang jelas, yaitu untuk mengetahui bagaimana medium animasi berubah dan berkembang seiring dengan perubahan jaman serta perkembangan teknologi, melalui serial *Spider-Man* (1967), *Spider-Man: The New Animated Series* (2003), dan film *Spider-Man: Across the Spider-Verse* (2023). Apabila diuraikan lebih rinci, beberapa tujuan dari penelitian ini diantaranya:

- 1.3.1 Mengetahui morfologi estetika yang terdapat pada serial *Spider-Man* (1967), *Spider-Man: The New Animated Series* (2003), dan film *Spider-Man: Across the Spider-Verse* (2023).
- 1.3.2 Mengetahui gaya animasi yang dihasilkan pada serial *Spider-Man* (1967), *Spider-Man: The New Animated Series* (2003), dan film *Spider-Man: Across the Spider-Verse* (2023) sesuai dengan klasifikasi Paul Wells.
- 1.3.3 Mengetahui perkembangan medium animasi berdasarkan temuan pada serial *Spider-Man* (1967), *Spider-Man: The New Animated Series* (2003), dan film *Spider-Man: Across the Spider-Verse* (2023).

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap segala hasil serta temuan yang peneliti dapatkan mampu memberikan manfaat yang berguna bagi banyak pihak. Adapun manfaat yang peneliti harapkan dari penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Bagi Mahasiswa Animasi atau Film

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi sebuah pemantik bagi para mahasiswa agar tertarik untuk melakukan pembacaan yang lebih mendalam lagi terhadap hal-hal detail yang terkandung dalam proses pembuatan sebuah film, khususnya animasi.

2. Bagi Masyarakat Umum

Hasil penelitian ini diharapkan mampu meyakinkan masyarakat umum terhadap eksistensi animasi bukan sebagai genre, tapi sebagai sebuah medium. Dengan begitu masyarakat akan lebih terbuka lagi perspektifnya terhadap medium ini.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber referensi atau bahan bacaan bagi peneliti-peneliti kedepannya yang ingin membahas seputaran industri animasi.

1.4.2 Manfaat Praktis

Keberadaan tulisan ini diharapkan mampu menjadi satu dorongan bagi para sineas animasi untuk berani dalam mengambil langkah yang berbeda dan membuat sesuatu yang mendobrak cetakan industri *mainstream*.

1.5 Sistematika Penulisan

Berikut ini adalah uraian sistematika penulisan yang terdapat pada penelitian “Kajian Medium Animasi pada *Serial Spider-Man (1967)*, *Spider-Man: The New Animated Series (2003)*, dan Film *Spider-Man: Across The Spider-Verse (2023)*”, diantaranya meliputi:

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab I memuat Latar Belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada Bab II menyajikan pemaparan mengenai sejarah animasi, selain itu peneliti juga menjabarkan teori atau konsep dari morfologi estetika animasi serta arkeologi media. Selain itu peneliti juga mencantumkan penelitian terdahulu dan kerangka berpikir.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada Bab III membahas mengenai bagaimana proses atau langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini yang termasuk pendekatan kualitatif, sumber dan proses pengumpulan data, serta teknik analisis konten.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Bab IV ditunjukkan segala bentuk hasil serta temuan yang didapatkan oleh peneliti yang kemudian dibahas atau dianalisis secara mendetail melalui teks deskriptif untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah dirumuskan sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Pada Bab V peneliti membentuk satu kesimpulan dari analisis dan pembahasan yang telah dibahas sebelumnya, lalu peneliti juga mengajukan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk penelitian selanjutnya mengenai industri animasi kedepannya.