Vol 2 No. 1, Agustus 2026
E-ISSN: 3110-3898; P-ISSN: 3110-4657; Page 100-109



Evolusi Identitas Visual *Spider-Man* dalam Adaptasi Media: Analisis Konsistensi dan Transformasi Elemen Visual Karakter

Ambar Friska Juliani[1*]

[1]Institut Teknologi Nasional Bandung, Bandung, Indonesia
Email Korespondensi: ambar.friska@mhs.itenas.ac.id

ABSTRACT

Changes in media and visual technology alter how fictional characters are presented, including superheroes that appear in many adaptations. Spider-Man keeps a strong visual identity even though his design differs from one adaptation to another. This study identifies which visual elements of Spider-Man stay stable and which change across three animated adaptations: Spider-Man (1967), Spider-Man: The New Animated Series (2003), and Spider-Man: Across the Spider-Verse (2023). The study used a descriptive qualitative design with content analysis. The data were visual documentation of the three works, grouped by color, form, pattern, symbol, and costume, and then compared across adaptations. The results show that the red color, the spider symbol, the web motif, and the basic costume structure appear in all three adaptations, while body form, proportion, web pattern, costume detail, and the dominant color composition change with each production technique. Red remains present in the 2023 version even though black becomes the dominant color. Spider-Man stays recognizable because a small set of elements is kept, while the other elements are adjusted to the style and technology of each period. The study offers a Visual Communication Design view on how a character's identity is maintained across adaptations.

Keywords: *Spider-Man, visual identity, character design, media adaptation, visual communication design.*

ABSTRAK

Perkembangan media dan teknologi visual mengubah cara tokoh fiksi ditampilkan, termasuk tokoh superhero yang hadir dalam banyak adaptasi. Spider-Man memiliki identitas visual yang kuat, tetapi desainnya berbeda dari satu adaptasi ke adaptasi lain. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi elemen visual Spider-Man yang dipertahankan dan yang berubah pada tiga adaptasi animasi, yaitu Spider-Man (1967), Spider-Man: The New Animated Series (2003), dan Spider-Man: Across the Spider-Verse (2023). Penelitian

Submitted: 27-08-2026
Revised: 07-10-2026
Acepted: 13-10-2026

memakai pendekatan kualitatif deskriptif dengan analisis isi. Data berupa dokumentasi visual ketiga karya yang dikelompokkan menurut warna, bentuk, pola, simbol, dan kostum, lalu dibandingkan antaradaptasi. Hasilnya menunjukkan bahwa warna merah, simbol laba-laba, motif jaring, dan struktur dasar kostum muncul pada ketiga adaptasi, sedangkan bentuk tubuh, proporsi, pola jaring, detail kostum, dan komposisi warna dominan berubah mengikuti teknik produksi. Merah tetap ada pada versi 2023 meskipun warna dominannya bergeser ke hitam. Spider-Man tetap dikenali karena sejumlah kecil elemen dipertahankan, sementara elemen lain disesuaikan dengan gaya dan teknologi tiap periode. Penelitian ini memberi sudut pandang Desain Komunikasi Visual tentang cara identitas karakter dijaga lintas adaptasi.

Kata Kunci: Spider-Man, identitas visual, character design, adaptasi media, desain komunikasi visual.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan media memengaruhi cara karakter fiksi ditampilkan melalui berbagai bentuk adaptasi. Perubahan tersebut dapat diamati melalui perkembangan gaya, teknik produksi, serta karakteristik visual yang digunakan pada setiap karya. Dalam animasi, perkembangan teknologi tidak hanya memengaruhi proses produksi, tetapi juga berkaitan dengan perubahan estetika yang membedakan suatu karya dari karya lainnya. Penelitian Efendi dan Supiarza (2025) menunjukkan bahwa tiga adaptasi animasi Spider-Man dari periode berbeda memiliki karakteristik estetika yang merepresentasikan perkembangan teknologi dan gaya produksi pada masanya. Adaptasi karakter superhero juga memperlihatkan adanya penyesuaian representasi visual dan naratif sesuai dengan perkembangan zaman (Arpan, 2023). Perubahan tersebut menjadikan karakter superhero sebagai objek yang relevan untuk mengkaji hubungan antara perkembangan media dan pembentukan identitas visual.

Dalam Desain Komunikasi Visual (DKV), desain karakter berperan dalam membangun identitas visual sekaligus merepresentasikan karakteristik tokoh. Identitas tersebut tidak hanya ditentukan oleh bentuk keseluruhan karakter, tetapi juga oleh elemen-elemen visual yang menyusun tampilannya, seperti warna, bentuk, simbol, pola, dan kostum. Elemen-elemen tersebut dapat membentuk ciri khas yang membedakan suatu karakter dari karakter lainnya. Diarrahman et al. (2024) menjelaskan bahwa bentuk, warna, dan detail visual merupakan bagian penting dalam pembentukan karakteristik desain karakter. Sementara itu, Saptodewo et al. (2024) menunjukkan bahwa desain karakter dapat digunakan untuk merepresentasikan karakter dan kepribadian tokoh dalam sebuah karya. Oleh sebab itu, perubahan pada elemen visual perlu dikaji untuk memahami bagian-bagian yang dipertahankan dan bagian-bagian yang mengalami penyesuaian dalam proses adaptasi.

Spider-Man merupakan salah satu karakter superhero yang memiliki ciri visual khas dan telah ditampilkan melalui berbagai adaptasi media. Identitas visual karakter ini dapat diamati melalui penggunaan warna kostum, simbol laba-laba, motif jaring, bentuk tubuh, serta detail desain lainnya. Meskipun karakter tersebut hadir dalam gaya animasi dan teknik produksi yang berbeda, sejumlah elemen visual masih dapat menghubungkan satu representasi dengan representasi lainnya. Nalendra et al. (2025) mengkaji kemiripan unsur desain Spider-Man melalui perbandingan desain karakter asli dengan desain yang dihasilkan menggunakan *Artificial Intelligence*. Sementara itu, Ambarani dan

Murwonugroho (2024) membandingkan karakter Spider-Man dalam tiga film melalui pendekatan semiotika Peirce dengan memperhatikan tanda visual, seperti simbol laba-laba, pola jaring, topeng, dan warna kostum. Kajian tersebut menunjukkan bahwa elemen visual dapat digunakan sebagai dasar untuk mengidentifikasi persamaan dan perbedaan representasi Spider-Man.

Penelitian mengenai Spider-Man juga telah membahas aspek estetika animasi dan teknik penyampaian visual. Efendi dan Supiarza (2025) mengkaji perkembangan morfologi estetika animasi Spider-Man melalui perbandingan karya dari periode yang berbeda. Troy dan Adlan (2025) membahas penggunaan *motion lines* dan *speed lines* dalam *Spider-Man: Across the Spider-Verse* sebagai bagian dari penyampaian gerakan, emosi, dan narasi visual. Kajian mengenai perubahan desain karakter juga dilakukan oleh Tenardi (2025) melalui perbandingan desain Sri Asih pada tiga generasi untuk mengidentifikasi unsur yang dipertahankan, dihilangkan, diubah, dan ditambahkan. Berbagai penelitian tersebut memberikan landasan untuk memahami perubahan karakter melalui aspek estetika, teknik animasi, tanda visual, dan perkembangan desain. Namun, perbedaan fokus kajian tersebut membuka ruang untuk membahas konsistensi dan transformasi elemen visual secara bersamaan dalam membandingkan beberapa adaptasi animasi Spider-Man.

Identitas visual tidak selalu bersifat tetap karena dapat mengalami penyesuaian mengikuti perkembangan media, teknologi, dan pendekatan desain. Warna, misalnya, dapat membentuk asosiasi tertentu, tetapi maknanya juga dipengaruhi oleh konteks penggunaan dan latar budaya (Swasty et al., 2024). Dalam animasi, pemilihan warna karakter juga dapat berkaitan dengan penyampaian emosi dan pesan visual (Andrade & Varzim, 2024). Selain warna, simbol dan motif visual dapat menjadi penanda yang membantu mempertahankan keterkenalan karakter meskipun bentuk penyajiannya berubah. Mudana et al. (2024) membahas identitas visual karakter animasi melalui penggunaan elemen yang membentuk ciri khas karakter. Sementara itu, Karaşahinoğlu dan Dönmez (2024) menunjukkan bahwa elemen identitas visual, seperti logo dan palet warna, dapat digunakan untuk menganalisis karakteristik visual dalam produksi animasi. Landasan tersebut memperlihatkan pentingnya mengamati elemen visual secara terstruktur untuk memahami hubungan antara unsur yang konsisten dan unsur yang mengalami transformasi.

Berdasarkan penelitian terdahulu, kajian tentang Spider-Man telah mencakup perkembangan estetika animasi, kemiripan desain, tanda visual, serta penggunaan teknik visual dalam penyampaian narasi. Meskipun demikian, penelitian ini memusatkan perhatian pada perbandingan konsistensi dan transformasi elemen visual dalam tiga adaptasi animasi yang berasal dari periode dan pendekatan produksi berbeda. Ketiga objek tersebut adalah *Spider-Man* (1967), *Spider-Man: The New Animated Series* (2003), dan *Spider-Man: Across the Spider-Verse* (2023). Perbandingan dilakukan dengan mengamati warna, bentuk, pola jaring, simbol, dan kostum untuk mengidentifikasi elemen yang tetap muncul serta elemen yang mengalami perubahan. Fokus tersebut diharapkan dapat memberikan penjelasan yang lebih terarah mengenai hubungan antara keberlanjutan ciri visual karakter dan penyesuaian desain dalam proses adaptasi media.

Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi elemen visual Spider-Man yang dipertahankan dan elemen yang mengalami perubahan pada tiga adaptasi animasi yang dipilih. Analisis diarahkan pada konsistensi dan transformasi warna, bentuk, pola jaring, simbol, serta kostum dengan mempertimbangkan perbedaan karakteristik visual pada setiap karya. Hasil perbandingan digunakan untuk menjelaskan bagaimana elemen-elemen tersebut membentuk keterkaitan identitas visual Spider-Man di tengah perubahan teknik

dan gaya produksi. Melalui perspektif Desain Komunikasi Visual, penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman mengenai pembentukan dan perkembangan identitas visual karakter dalam adaptasi media.

METODE

Penelitian ini memakai pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode analisis isi (*content analysis*). Pendekatan kualitatif deskriptif dipilih untuk menguraikan hasil pengamatan terhadap objek (Anggara & Yusa, 2024), sedangkan analisis isi dipakai untuk membandingkan ciri visual pada setiap objek. Efendi dan Supiarza (2025) juga memakai pendekatan kualitatif dengan analisis isi untuk membandingkan estetika Spider-Man pada tiga karya animasi dari periode berbeda.

Objek penelitian adalah tiga adaptasi animasi Spider-Man, yaitu *Spider-Man* (1967), *Spider-Man: The New Animated Series* (2003), dan *Spider-Man: Across the Spider-Verse* (2023). Pemilihan objek memakai dua kriteria. Pertama, ketiganya diproduksi pada periode yang berbeda. Kedua, ketiganya memakai teknik animasi yang berbeda: animasi 2D tradisional pada 1967, 3D CGI pada 2003, dan gabungan elemen 2D dan 3D pada 2023. Dengan dua kriteria itu, perubahan elemen visual dapat dikaitkan dengan perubahan teknologi dan gaya produksi (Efendi & Supiarza, 2025).

Data dikumpulkan melalui studi dokumentasi berupa gambar karakter Spider-Man dari ketiga objek. Gambar diambil dari situs Marvel, Marvel Fandom, YouTube, dan IMDb, dan sumber setiap gambar dicantumkan pada keterangan gambar. Pengamatan difokuskan pada lima elemen, yaitu warna, bentuk, pola jaring, simbol, dan kostum. Kelima elemen dipilih berdasarkan literatur yang menyebut warna, bentuk, dan detail sebagai pembentuk karakteristik karakter (Diarrahman et al., 2024), serta logo, tipografi, dan palet warna sebagai bahan analisis identitas visual dalam animasi (Karaşahinoğlu & Dönmez, 2024).

Analisis dilakukan dalam tiga tahap. Pertama, gambar dikelompokkan menurut kelima elemen. Kedua, setiap elemen dibandingkan antarobjek untuk mencatat persamaan dan perbedaannya. Bentuk dan kostum dibaca dengan acuan *Form Matrix* dan *Costume Matrix*, yaitu pembagian karakter berdasarkan bentuk dan unsur kostum (Handaru, 2025). Ketiga, hasil perbandingan digolongkan sebagai konsistensi bila elemen atau aksennya tetap muncul pada ketiga objek, dan sebagai transformasi bila wujud atau penerapannya berubah. Satu elemen dapat masuk kedua golongan, misalnya warna: merah tetap hadir, tetapi komposisinya berubah. Pemilahan ini sejalan dengan logika indikator yang dipakai Tenardi (2025) untuk membaca tiga generasi desain karakter Sri Asih, yaitu apa yang tetap dan apa yang berubah. Analisis warna melihat warna dominan dan warna aksen pada kostum di tiap objek, dengan makna warna dibaca menurut konteks penggunaannya (Swasty et al., 2024) dan hubungannya dengan emosi mengacu pada Andrade dan Varzim (2024).

Untuk menjaga keabsahan analisis, ketiga objek dibaca dengan kategori elemen yang sama, dan setiap temuan dicatat berdasarkan wujud visual yang tampak pada gambar, bukan berdasarkan kesan umum. Pengamatan dilakukan berulang, lalu temuan dibandingkan dengan literatur desain karakter dan identitas visual yang dirujuk pada bagian Pendahuluan. Penelitian ini tidak melibatkan penilai independen, sehingga hasilnya merupakan interpretasi peneliti yang didukung literatur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Visual *Spider-Man* dalam Adaptasi Media

Spider-Man (1967)

Spider-Man (1967) adalah adaptasi animasi paling awal dalam kajian ini (Gambar 1). Kostumnya berwarna merah dan biru. Pola jaring hitam tampak di kepala, lengan, dan kaki, sedangkan bagian tubuh lain berupa bidang warna yang sederhana. Bentuk tubuh digambar dengan garis tegas dan detail minim, sesuai keterbatasan produksi animasi pada masa itu. Simbol laba-laba berada di dada dan punggung. Dengan detail yang sedikit, desain pada periode ini bertumpu pada bentuk, warna, dan simbol utama agar karakter mudah dikenali (Diarrahman et al., 2024).



Gambar 1. Karakter Spider-Man dalam serial animasi Spider-Man (1967).
Sumber: https://www.marvel.com

Spider-Man: The New Animated Series (2003)

Spider-Man: The New Animated Series (2003) memakai animasi komputer 3D, dan teknik ini ikut mengubah tampilan karakter (Efendi & Supiarza, 2025). Warna merah dan biru masih dominan. Pola jaring tampak lebih teratur pada permukaan kostum, dan proporsi tubuh lebih mendekati tubuh manusia dibanding versi 1967 (Gambar 2). Perbedaan terlihat pada bentuk tubuh, pencahayaan, dan penggambaran permukaan kostum. Meski tampilannya berubah, karakter mempertahankan kombinasi merah dan biru, kostum tertutup, dan pola jaring.



Gambar 2. Karakter Spider-Man dalam Spider-Man: The New Animated Series (2003).
Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=jZFa5njPbw8

Spider-Man: Across the Spider-Verse (2023)

Spider-Man: Across the Spider-Verse (2023) menampilkan Miles Morales sebagai Spider-Man dan mengembangkan gaya visual film sebelumnya. Film sebelumnya, *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018), memadukan animasi komputer dengan goresan tangan dan elemen grafis dari komik (Summers, 2019). Pendekatan visualnya paling kompleks di antara ketiga objek (Troy & Adlan, 2025). Kostum didominasi warna hitam dengan aksen merah di dada, tangan, dan beberapa bagian lain (Gambar 3). Simbol laba-laba di dada lebih besar dan lebih ekspresif. Pola jaring masih ada, tetapi tidak lagi dominan. Bentuk mata dan proporsi tubuh juga berbeda dari dua versi sebelumnya. Film ini memakai garis, tekstur, pencahayaan, dan warna dengan lebih bebas, sehingga tampilan Spider-Man

ditentukan oleh perlakuan visual film secara keseluruhan, bukan hanya oleh desain kostum.



Gambar 3. Karakter Spider-Man dalam Spider-Man: Across the Spider-Verse (2023).
Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=WJOWMOk5r4E

Konsistensi Elemen Visual

Empat elemen muncul pada ketiga adaptasi: warna merah, simbol laba-laba, motif jaring, dan struktur dasar kostum. Keempatnya menghubungkan satu adaptasi dengan adaptasi lain.

Warna

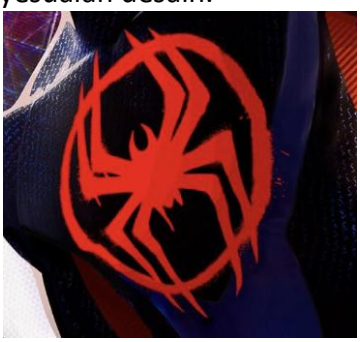
Pada versi 1967 dan 2003, merah dan biru menjadi warna utama kostum. Pada versi 2023, warna dominan berganti menjadi hitam dengan aksen merah, sehingga komposisinya berubah (Gambar 1 sampai 3). Merah tetap hadir dan menjadi penghubung antara desain Miles Morales dan Spider-Man sebelumnya. Dalam penelitian ini, konsistensi warna berarti sebuah warna atau aksen tetap berkaitan dengan identitas karakter, bukan berarti kombinasi warnanya selalu sama. Pemahaman ini sejalan dengan temuan bahwa makna warna terbentuk dari asosiasi dan konteks penggunaannya (Swasty et al., 2024). Warna pada karakter animasi juga dikaitkan dengan emosi dan pesan visual (Andrade & Varzim, 2024).

Simbol dan motif jaring

Simbol laba-laba hadir pada ketiga adaptasi (Gambar 4 sampai 6). Pada 1967 bentuknya sederhana. Pada 2003 simbol tetap berada di bagian utama kostum dengan detail yang lebih berkembang. Pada 2023 bentuknya lebih ekspresif, mengikuti desain karakter Miles Morales. Motif jaring juga bertahan di ketiga versi, tetapi penerapan dan tingkat detailnya berubah. Perubahan serupa terlihat pada film Spider-Man *live action*, ketika simbol laba-laba dan pola jaring pada kostum berbeda dari satu film ke film lain (Ambarani & Murwonugroho, 2024). Simbol, warna, dan motif membantu membentuk identitas visual karakter karena menciptakan representasi yang khas dan mudah dibedakan (Mudana et al., 2024). Simbol juga dapat dibaca sebagai tanda visual yang mewakili karakter (Rahmadani & Tandyonomanu, 2020). Karena itu, simbol laba-laba dan motif jaring dapat dipandang sebagai elemen yang menjaga hubungan visual antarversi, sedangkan perubahan bentuk dan detailnya merupakan penyesuaian desain.







Gambar 4. Simbol laba-laba pada Spider-Man (1967)	Gambar 5. Simbol laba-laba pada Spider-Man (2003)	Gambar 6. Simbol laba-laba pada Spider-Man (2023)
Sumber: marvel.com	Sumber: youtube.com	Sumber: imdb.com

Transformasi Elemen Visual

Perubahan terlihat pada bentuk karakter, proporsi, pola jaring, simbol, dan detail kostum, serta pada komposisi warna yang bergeser dari merah dan biru menjadi hitam dengan aksen merah pada versi 2023. Tabel 1 merangkum perubahan tersebut. Ketiga adaptasi memiliki karakteristik estetika yang berbeda sesuai teknologi dan masa produksinya (Efendi & Supiarza, 2025).

Tabel 1. Transformasi elemen visual Spider-Man pada tiga adaptasi

Elemen	1967	2003	2023	Transformasi
Warna	Merah dan biru	Merah dan biru	Hitam dan merah	Komposisi berubah
Bentuk	Sederhana	Lebih proporsional	Lebih ekspresif	Bentuk berkembang
Pola	Jaring sederhana	Lebih teratur	Lebih bebas	Detail berubah
Simbol	Sederhana	Lebih detail	Lebih ekspresif	Bentuk berubah
Kostum	Detail sederhana	Lebih detail	Lebih kompleks dan ekspresif	Detail berkembang

Bentuk dan proporsi

Bentuk karakter berubah mengikuti tingkat penyederhanaan dan cara penyajiannya. Pada 1967 bentuknya sederhana sesuai batas produksi animasi saat itu. Pada 2003, animasi 3D membuat tubuh tampak bervolume dan lebih dekat ke proporsi manusia. Pada 2023, pendekatannya lebih bebas dan ilustratif karena menggabungkan beberapa teknik animasi. Efendi dan Supiarza (2025) menyebut versi 1967 lebih sederhana, versi 2003 mulai memadukan estetika komik dengan animasi tiga dimensi, dan versi 2023 lebih inovatif dan ilustratif. Perubahan bentuk pada karakter animasi dapat dipahami sebagai modifikasi visual yang memperkuat karakter sambil menjaga keterkenalannya (Ekawardhani Yully et al., 2020).

Pada versi 2023, bahasa visual komik ikut dipakai. *Motion lines* memperkuat arah dan intensitas gerak dan menjadi bagian dari identitas visual film ini. Artinya, perubahan penyajian karakter terjadi juga pada cara karakter digerakkan dan ditempatkan dalam ruang, bukan hanya pada bentuk tubuhnya (Troy & Adlan, 2025).

Pola dan detail kostum

Pola jaring dan detail kostum berubah pada setiap adaptasi (Gambar 7 sampai 9). Pada 1967 keduanya sederhana. Pada 2003 pola jaring lebih teratur dan permukaan kostum memiliki detail yang lebih jelas. Pada 2023 pengolahan kostum lebih bebas dan ekspresif lewat garis, tekstur, dan detail visual yang lebih kompleks. Pola dan detail kostum tidak hanya dipertahankan, tetapi dikembangkan sesuai pendekatan visual tiap adaptasi. Bentuk dan detail visual memang berperan membentuk karakteristik tokoh (Diarrahman et al., 2024), dan kostum menyampaikan karakter sekaligus kesan tertentu kepada penonton (Thulasidas et al., 2024).



Gambar 7. Pola dan detail kostum Spider-Man (1967)
Sumber: marvel.fandom.com



Gambar 8. Pola dan detail kostum Spider-Man (2003)
Sumber: youtube.com



Gambar 9. Pola dan detail kostum Spider-Man (2023)
Sumber: youtube.com

Evolusi Identitas Visual Spider-Man dalam Adaptasi Media

Perbandingan ketiga adaptasi menunjukkan satu pola: teknik produksi mengubah wujud karakter, tetapi sekumpulan kecil elemen tetap dipertahankan. Elemen yang bertahan adalah warna merah, simbol laba-laba, motif jaring, dan struktur dasar kostum. Elemen yang berubah adalah bentuk, proporsi, pola, dan detail. Pembagian ini sejalan dengan penelitian Nalendra et al. (2025), yang memakai pola kostum, warna, simbol laba-laba, dan detail visual untuk melihat kesamaan dan perubahan desain Spider-Man.

Identitas desain karakter dapat dibedakan melalui bentuk fisik, kostum, dan warna (Khalis et al., 2023). Pada Spider-Man, kostum dan warna merah tampak menjaga hubungan antarversi, sedangkan bentuk fisik adalah elemen yang paling bebas berubah. Dengan kata lain, bagian yang dijaga lebih banyak berada pada penanda yang melekat di kostum daripada pada tubuh karakter.

Versi 2023 menambahkan satu hal lain: identitas karakter melekat juga pada perlakuan visual film. Penggunaan *motion lines* dan *speed lines* dari bahasa visual komik menampilkan gerakan, intensitas, dan suasana (Troy & Adlan, 2025), sehingga gaya film berbeda dari adaptasi sebelumnya, tetapi karakter tetap memakai elemen yang berkaitan dengan identitas Spider-Man.

KESIMPULAN

Penelitian ini membandingkan identitas visual Spider-Man pada tiga adaptasi animasi, yaitu *Spider-Man* (1967), *Spider-Man: The New Animated Series* (2003), dan *Spider-Man: Across the Spider-Verse* (2023). Warna merah, simbol laba-laba, motif jaring, dan struktur dasar kostum muncul pada ketiganya sehingga menjadi elemen yang konsisten. Bentuk karakter, proporsi, pola jaring, detail kostum, dan komposisi warna dominan berubah mengikuti teknik dan gaya produksi, dengan perubahan terbesar pada versi 2023.

Dari sudut pandang Desain Komunikasi Visual, hasil ini menunjukkan bahwa karakter tidak harus mempertahankan satu bentuk visual agar tetap dikenali. Identitasnya dijaga oleh sedikit elemen yang tetap, sementara elemen lain dibiarkan menyesuaikan media. Penelitian ini terbatas pada tiga adaptasi animasi dan pada pengamatan peneliti tanpa penilai independen. Penelitian lanjutan dapat menambah adaptasi komik dan film *live action*, melibatkan penilai tambahan, atau menguji tingkat pengenalan karakter pada penonton.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah Sani, M. N., Mat Sin, N. S., & Umar, R. S. (2025). Framework of animation costume

design in film Upin and Ipin Keris Siamang Tunggal. *International Journal of Creative Future and Heritage (TENIAT), 13*(1), 39–54. https://doi.org/10.47252/teniat.v13i1.1317

Ambarani, F. S., & Murwonugroho, W. (2024). Perbedaan karakter Spiderman dalam 3 film Spiderman. *ARS: Jurnal Seni Rupa dan Desain, 27*(1), 21–30. https://doi.org/10.24821/ars.v27i1.5629

Andrade, I. M., & Varzim, M. (2024). A study of color association in Pixar's animations: An analysis of color based characters. *South Florida Journal of Development, 5*(9). https://doi.org/10.46932/sfjdv5n9-013

Anggara, I. G. A. S., & Yusa, I. M. M. (2024). Penerapan 12 prinsip animasi pada film animasi 2D berjudul Pedanda Baka. *Jurnal Nawala Visual, 6*(1). https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v6i1.607

Arpan, D. (2023). Representation of superheroes in the character of Alana in the film Sri Asih. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual, 16*(1), 90–101. https://doi.org/10.31937/ultimart.v16i1.3182

Diarrahman, F. A., Widyasari, & Romadhona, M. (2024). Desain karakter motion graphic biografi W.R. Soepratman untuk anak muda. *Divagatra, 4*(1). https://doi.org/10.34010/divagatra.v4i1.12659

Efendi, R. P., & Supiarza, H. (2025). Kajian morfologi estetika animasi pada serial dan film animasi adaptasi Spider-Man. *Cinematology: Journal Anthology of Film and Television Studies, 5*(3), 175–192. https://doi.org/10.17509/ftv-upi.v5i3.89529

Ekawardhani Yully, A., Santosa, I., Ahmad, H. A., & Irfansyah, I. (2020). Modification of visual characters in Indonesia animation film. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education, 20*(2), 167–175. https://doi.org/10.15294/harmonia.v20i2.22556

Handaru, W. C. (2025). Manga Matrix: Sebuah pendekatan dalam perancangan visualisasi karakter pada project Integrated International Exhibition Indonesia-Japan sebagai perwujudan standar identitas maskot. *Narada: Jurnal Desain & Seni, 12*(1). https://doi.org/10.2241/narada.2025.v12.i1.005

Karaşahinoğlu, Ş., & Dönmez, A. (2024). Visual identity design in animation productions: Example of the Batman series (1992-1995). *Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 14*(2), 479–492. https://doi.org/10.7456/tojdac.1419402

Khalis, F. M., Ibrahim, S., Subri, S., Adnan, N. A., & Ismail, A. K. (2023). Japanese and Western influences on the local animation character design identity in Malaysia. *Journal of Visual Art and Design, 15*(2), 153–164. https://doi.org/10.5614/j.vad.2023.15.2.5

Mudana, I. G., Julianto, I. N. L., Yasa, G. P. P. A., Sustiawati, N. L., Ardini, N. W., Sumerjana, K., & Andreani, N. P. E. (2024). Identitas visual karakter animasi sebagai representasi multikultural Labuan Bajo. *Visualita, 12*(2). https://doi.org/10.34010/visualita.v12i2.11406

Nalendra, M. A. S., Gucci, D. O. D. R., & Madani, A. (2025). Analisis kemiripan unsur desain pada karakter Spider-Man dengan karya digital Artificial Intelligence. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya, 10*(2), 426–443. https://doi.org/10.36982/jsdb.v10i2.5560

Rahmadani, F. R., & Tandyonomanu, D. (2020). Analisis semiotika Roland Barthes pada representasi hero perempuan dalam game Mobile Legends: Bang Bang. *Commercium, 3*(2). https://doi.org/10.26740/tc.v3i2.38907

Saptodewo, F., Qeis, M. I., Sidhartani, S., & Anto, P. (2024). Visual iconicity of the main

characters in the Watchmen movie. *ULTIMART: Jurnal Komunikasi Visual, 17*(2). https://doi.org/10.31937/ultimart.v17i2.3946

Summers, S. (2019). Adapting a retro comic aesthetic with Spider-Man: Into the Spider-Verse. *Adaptation, 12*(2), 190–194. https://doi.org/10.1093/adaptation/apz014

Swasty, W., Anindita Utami, L., Ronggowarsito, B. I., & Yudiarti, D. (2024). Identifying the meaning of colors as design information for design tools: A systematic literature review. *Journal of Visual Art and Design, 16*(2), 205. https://doi.org/10.5614/j.vad.2024.16.2.5

Tenardi, S. (2025). Fenomena perubahan bentuk karakter desain Dewi Sri Asih generasi I (2016), generasi II (2018) dan generasi III (2020) sebagai representasi superhero wanita di Indonesia. *de-lite, 5*(2). https://doi.org/10.37312/de-lite.v5i2.10364

Thulasidas, A., Dhanunjay, G. S., & Ramappa, S. (2024). Costume as a character: Communicating through costume in Iyobinte Pusthakam. *ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts, 5*(1). https://doi.org/10.29121/shodhkosh.v5.i1.2024.713

Troy, & Adlan, M. (2025). Visual narrative through motion lines and speed lines: A case study of contemporary 3D animation. *Journal of Visual Art and Design Studies: Les-Guet's, 1*(2), 37–48. https://doi.org/10.25078/lg.v1i2.5491