

---

## ANALISIS KOMPARATIF DESAIN KARAKTER PADA SERI ANIMASI PLUTO (2023) DAN KOMIK ASTRO BOY (1952)

Aisha Azalia Aldian\*, Hafiz Aziz Ahmad\*, Dianing Ratri\*

\*Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung

\*\*Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung

\*\*\*Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung

e-mail: [aisha.aldian15@gmail.com](mailto:aisha.aldian15@gmail.com)

---

### KATA KUNCI

Animasi, Komik, Astro Boy, Pluto, Desain Karakter

---

### ABSTRAK

Seri animasi Pluto (2023) adalah sebuah adaptasi dari komik ciptaan Naoki Urasawa dengan judul yang sama pada tahun 2003. Pluto menceritakan ulang satu bab dalam komik Astro Boy (1952) dari sudut pandang tokoh lain yakni Gesicht. Gaya visual, narasi, dan penyesuaian berubah menjadi lebih bernuansa kelam seperti ciri khas karya-karya Urasawa. Meskipun resepsi dari berbagai ulasan cukup positif, tetapi tampaknya seri animasi Pluto ini kurang populer padahal membawa narasi Astro Boy yang terkenal. Dari beberapa temuan, hal ini disebabkan oleh citra visual karakter yang kurang dikenal oleh khalayak umum. Maka dilakukan analisis komparatif desain karakter dari beberapa tokoh utama pada kedua seri menggunakan Teori Tiga Dimensi Karakter oleh Egri Lajos. Hasil analisis menunjukkan bahwa secara dimensi sosiologis dan psikologis karakter terdapat kesamaan fundamental dengan kompleksitas yang lebih tinggi. Sementara secara fisiologis terlihat ada beberapa upaya Urasawa untuk mempertahankan beberapa elemen visual dari yang aslinya. Namun gaya visual yang realistis membuat hilangnya *exaggeration* atau hiperbola dari desain Tezuka. Pergantian protagonis utama dari Atom yang lebih dikenal khalayak umum juga memengaruhi seberapa besar identitas Astro Boy yang terpapar pada layar. Hal ini menyebabkan timbulnya kesulitan untuk mengenali karakter-karakter yang ada. Dapat disimpulkan, seri Pluto memang merupakan adaptasi tematik yang ditujukan sebagai interpretasi alternatif untuk demografi yang lebih dewasa. Sesuai dengan narasinya yang bergenre misteri, tentunya eksekusi visual akan berbeda jauh. Pada akhirnya, kedua seri ini merupakan penghormatan terhadap satu cerita yang sama.

---

**KEYWORD**

---

*Animation, Comic, Astro Boy, Pluto, Character Design*

---

**ABSTRACT**

---

*Pluto (2023) animated series is an adaptation of the comic created by Naoki Urasawa with the same title in 2003. Pluto retells a chapter in the comic Astro Boy (1952) from the perspective of another character, namely Gesicht. The visual style, narrative and atmosphere are changed into a darker nuance, as is typical of Urasawa's works. Even though the reception from various reviews is quite positive, it seems that the Pluto animated series lacks exposure even though it carries the famous Astro Boy narrative. From several findings, this is caused by the visual image of characters that are unrecognizable. So, a comparative analysis of the main characters' designs was done using the Three-Dimensional Character Theory by Egri Lajos. The result of the analysis shows that there are fundamental similarities with extended narratives sociologically and psychologically. While physiologically, there were few visible efforts to retain some visual elements of the original. However, the realistic visual style eliminates exaggeration from Tezuka's designs. The change in the main protagonist from Atom, who is better known to people, also affects how much of Astro Boy's famous identity is exposed on screen. This causes difficulty in recognizing the characters. It can be concluded; the Pluto series is indeed a thematic adaptation intended as an alternative interpretation for a more mature demographic. Therefore, the realistic visual approach, in accordance with the mystery genre narrative. Ultimately, both series are homages to the same story.*

---

---

**PENDAHULUAN**

Dalam perkembangan media yang semakin meluas di era abad ke-21, media hiburan semakin banyak wujudnya. Diiringi dengan segala perkembangan digitalisasi, produksi-produksi media seperti ilustrasi, komik, animasi, film dan game menjadi semakin cepat. Selain itu pula, distribusi karya secara global juga menjadi semakin mudah dengan adanya

segala fasilitas transportasi dan jaringan telekomunikasi yang mendukung. Hal ini dapat terlihat ketika komik Jepang Astro Boy (1952) meraih kesuksesan dengan berhasil menjual 100 juta buku salinannya secara global<sup>(1)</sup>.

Astro Boy (1952) adalah sebuah komik karya Osamu Tezuka yang merupakan *franchise* yang paling populer. Dianggap sebagai salah satu “Manga

Terbaik Sepanjang Masa” oleh berbagai animator dan sutradara ternama dalam Japan Media Arts Festival ke-10<sup>(2)</sup>, komik tersebut meraih peringkat enam. Ketenaran ini berlanjut hingga satu dekade kemudian ketika akhirnya diadaptasi menjadi seri animasi pada tahun 1963. Seri animasi ini pun meraih kesuksesan besar sebagai anime pertama yang tayang ke ranah internasional, dimulai dengan Amerika Serikat. Setelah penayangan versi Bahasa Inggris tersebut, *franchise* Astro Boy semakin meluas ke negara-negara Eropa dan akhirnya ke seluruh dunia<sup>(3)</sup>. Kesuksesan ini memunculkan berbagai *spin-off* dan adaptasi anime selanjutnya dengan judul yang sama pada tahun 1980, 2003, dan 2009<sup>(4)</sup>. Penayangan global dan berbagai adaptasi yang diproduksi setelahnya, tentunya membuat masyarakat di seluruh penjuru dunia akrab dengan figur ikonik Astro Boy. Namun, segala rangkaian adaptasi ini tidak berhenti disitu saja. Setelah sekian lama, Astro Boy kembali dihidupkan dalam seri animasi Pluto (2023)<sup>(5)</sup>.

Seri animasi Pluto (2023)<sup>(6)</sup> adalah sebuah adaptasi dari komik ciptaan Naoki Urasawa dengan judul yang sama pada tahun 2003. Pluto menceritakan ulang satu bab dalam Astro Boy yang berjudul “The

Greatest Robot on Earth” dari sudut pandang tokoh lain yakni Inspektur Gesicht. Gaya visual, narasi, dan penguasaan berubah menjadi lebih bernuansa kelam dan merujuk ke tema-tema dewasa, seperti ciri khas karya-karya Urasawa. Genre cerita jadi mengarah ke misteri, detektif, dan psikologis. Dalam produksinya, animasi tersebut diproduksi oleh Genco dan Netflix, lalu disutradarai oleh Toshio Kawaguchi, dengan campur tangan Urasawa sendiri dalam penulisan dan desain karakter (Netflix Anime, 2023)<sup>(7)</sup>. Perilisan animasi ini mendapatkan resepsi yang baik, dengan skor 8,52 dari 10 di MyAnimeList, 8,2 dari 10 di IMDb, dan juga skor 100% di Rotten Tomatoes (per 2024). Meskipun resepsi dari berbagai ulasan cukup positif, tetapi tampaknya seri animasi Pluto (2023)<sup>(8)</sup> kurang populer atau dikenal.

Beberapa jurnalis dan penggemar berspekulasi bahwa ‘lenyapnya’ seri Pluto adalah kegagalan Netflix dalam memasarkannya dan juga keputusan untuk merilis seluruh episode sekaligus yang mematikan *hype* terhadap seri ini<sup>(9)</sup>. Namun faktor lain mengapa seri ini tidak berhasil dikenal adalah karena banyak dari mereka yang bahkan tidak mengenali bahwa animasi Pluto merupakan *spin-off* dari seri populer Astro Boy.

Hal ini tampak pada kanal komentar video Youtube dari unggahan Netflix Anime pada 2 Juli 2023 yang memperlihatkan *trailer* promosi Pluto. Terdapat beberapa komentar ada yang terkejut dan mempertanyakan kemiripan cerita Pluto dengan Astro Boy yang padahal memang berhubungan.

Kemudian berdasarkan temuan yang didapatkan dari survei kecil yang diikuti oleh 10 responden di lingkungan kampus ITB Ganesha pada 18-20 Maret 2024, seluruh responden yang menonton klip animasi Pluto tidak mengenali para karakter yang ada dan tidak menyangka bahwa seri tersebut berhubungan dengan Astro Boy. Secara wawasan, mayoritas dari responden mengenali Astro Boy dari citra visual karakter Atom ciptaan Tezuka yang ikonik. Dari temuan tersebut, tampaknya terdapat indikasi bahwa tampilan visual dari karakter-karakter tidak mencerminkan citra Astro Boy yang sudah dikenali oleh orang pada umumnya.

Maka untuk mendalami fenomena ini lebih lanjut, akan dilakukan analisis komparatif desain karakter antara animasi Pluto (2023), dan komik Astro Boy (1952). Model yang digunakan untuk komparasi adalah teori tiga dimensi karakter menurut Egri Lajos<sup>(10)</sup>. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui

elemen apa saja yang berubah dan dipertahankan dalam perancangan desain karakter versi Urasawa. Penelitian ini diharapkan dapat membantu para desainer untuk mempertimbangkan keputusan desain ketika mengadaptasikan suatu karakter yang ikonik.

---

## METODE

Metode yang digunakan dalam kajian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi analisis komparatif. Teknik pengumpulan data akan dilakukan melalui studi literatur dan observasi. Dalam studi ini, objek penelitian observasi akan dibatasi hanya pada beberapa tokoh utama dari komik Astro Boy (1952) dan animasi Pluto (2023), yakni Gesicht (Gerhardt), Atom, dan Pluto. Akan ada juga perbandingan dengan beberapa versi adaptasi lain jika sekiranya terdapat pengaruh kepada keputusan desain karakter terbaru dalam animasi Pluto (2023). Objek penelitian akan dianalisis menggunakan teori tiga dimensi karakter dari buku *The Art of Dramatic Writing* oleh Egri Lajos. Menurut Egri<sup>(11)</sup>, tiga dimensi karakter meliputi:

- Dimensi Fisiologi  
Dimensi fisiologis merujuk pada karakteristik fisik atau wujud dari karakter. Diantaranya adalah jenis kelamin, usia, warna mata, rambut dan kulit kemudian atribut yang dikenakan, kecacatan, serta keturunan.
- Dimensi Sosiologi  
Dimensi sosiologis adalah posisi dan situasi karakter dalam masyarakat. Hal ini meliputi kelas sosial, profesi, pendidikan, kehidupan rumah tangga, religi, ras dan nasionalitas, kemudian afiliasi politik dan juga dengan komunitas tertentu.
- Dimensi Psikologi  
Dimensi psikologis memperlihatkan aspek-aspek mendalam secara intrapersonal dari sebuah karakter. Dimensi ini melingkup standar moralitas, ambisi, temperamen, keresahan yang dimiliki, kemampuan, kelakuan dan sikap, serta kompleks yang mungkin dimiliki (obsesi, phobia, takhayul).

Sebagai pelengkap dalam tolak ukur dimensi psikologis, aspek moralitas karakter akan dilihat berdasarkan jenis moral dalam studi etika<sup>(12)</sup> yakni, moralitas agama, sekuler, universal, situasional, personal, profesional, dan sosial. Sementara aspek temperamen

disini akan mengacu pada teori empat temperamen oleh Hippocrates-Galen<sup>(13)</sup>, yaitu sanguinis, koleris, flegmatis dan melankolis.

---

## STUDI LITERATUR

### 1. Definisi Komik dan Animasi

Komik adalah sebuah media yang berupa kumpulan cerita bergambar dan dirancang sedemikian rupa yang terdiri dari beberapa panel, dilengkapi dengan balon-balon kata penjelas dan ilustrasi gambar, sehingga isi cerita dapat mudah dipahami oleh pembaca, dengan tujuan hiburan maupun edukasi.<sup>(14)</sup>

Sementara animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang *continue* atau terus-menerus yang memiliki hubungan satu dengan lainnya. Animasi yang awalnya hanya berupa rangkaian dari potongan-potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup.<sup>(15)</sup>

### 2. Adaptasi

Adaptasi diartikan sebagai proses pemindahan cerita ke dalam media baru, yang terdapat pengartian atau tafsiran dengan cara yang berbeda dari suatu objek yang asli.<sup>(16)</sup>

Secara cara operasi atau penafsirannya, dalam teori adaptasi komik ke film, adaptasi dapat diklasifikasikan

menjadi adaptasi struktural atau adaptasi tematik. Adaptasi struktural adalah bentuk adaptasi yang bertujuan untuk mengadaptasi narasi komik dengan struktural, sehingga tercipta korespondensi yang nyaris persis antara komik dan film tersebut. Sedangkan adaptasi tematik belum tentu memiliki hubungan dengan struktur narasi dengan komik yang diadaptasi, melainkan lebih kepada elemen tematik dalam bentuk mempertahankan konflik-konflik penting dan karakter yang ada.<sup>(17)</sup>

### 3. Desain Karakter

Dalam seni visual, desain karakter adalah kreasi utuh estetika karakter, kepribadian, perilaku, dan penampilan visual secara keseluruhan. Perancang karakter menciptakan karakter sebagai wahana bercerita. Artinya setiap aspek visual karakter dipilih karena alasan tertentu.<sup>(18)</sup> Aspek visual yang harus dipertimbangkan antara lain adalah siluet, palet warna, dan *exaggeration*.

Siluet dari sebuah karakter adalah ketika semua warna dan detail dihilangkan dari sebuah karakter untuk mengetahui jika bentuk karakter tersebut masih dapat dikenali. Kemudian palet warna dalam desain karakter juga pada umumnya selektif, dalam artian menerapkan hierarki warna sederhana agar tidak terlalu banyak

warna yang saling berlawanan. Sedangkan *exaggeration* adalah melebih-lebihkan atau hiperbola suatu elemen visual karakter, entah bagian tubuh atau gestur agar terlihat jelas sifat dan wataknya.

---

## HASIL

### 1. Analisis Hubungan Adaptasi

Segmen “The Greatest Robot on Earth” pada komik Astro Boy (1952) karya Tezuka dahulu, merupakan satu bab dengan total 178 halaman, yakni pada Volume 3 Bab 7. Bab ini menceritakan tentang Pluto, robot yang dirancang untuk menjadi robot terkuat di dunia. Dikendalikan oleh diktator Sultan Ababa, Pluto dikirim untuk melawan dan menghancurkan mereka yang dikenal sebagai tujuh robot terkuat di dunia, yakni Montblanc, North No.2, Brando, Gerhardt, Hercules, Epsilon dan Astro Boy atau Atom.

Pada dasarnya, Cerita ini adalah tentang kekonyolan gagasan bahwa robot “terhebat” adalah petarung terbaik. Sementara Profesor Ochanomizu berulang kali mencoba menjelaskan hal ini kepada Ababa dan Atom bahwa kehebatan datang dalam berbagai bentuk, mereka berdua terjebak bahwa kecakapan bela diri adalah kunci menuju kehebatan.

Namun pada akhirnya, cerita ini adalah sebuah perumpamaan untuk tidak membiarkan keserakahan menguasai diri, karena itulah cara menjalin persahabatan bahkan dengan mereka yang dianggap musuh. Kisah ini masih dikenang sebagai berdampak hingga hari ini.

Sementara komik Pluto (2003) karya Urasawa, mengadaptasi narasi dari satu bab tersebut menjadi delapan volume yang terdiri atas 65 bab. Cerita Pluto mengikuti detektif robot bernama Gesicht saat ia mencoba mengungkap misteri di balik serangkaian kematian robot dan manusia dengan *modus operandi* yang unik, yakni setiap jasad selalu dibuat “bertanduk”. Kasus ini menjadi lebih membingungkan ketika bukti-bukti mengarah pada pembunuhan yang dilakukan oleh robot, sesuatu yang jarang sekali terjadi karena adanya hukum robotika yang melarang robot untuk membunuh manusia.

Lama-lama terungkap, bahwa ternyata pembunuhan berantai ini dilakukan oleh sebuah robot bernama Pluto yang dikendalikan oleh Prof. Abullah dari Persia. Target pembunuhannya ialah tujuh robot terancang di dunia yang terlibat dalam Ekspedisi Bora dalam Perang Asia Tengah ke-39, yaitu penyerangan terhadap Persia. Gigih untuk membalas

dendam atas kehancuran tanah airnya, Dr. Abullah juga mengincar pencipta-pencipta tujuh robot ini.

Dalam penceritaannya Urasawa mencoba memperluas latar tempat dan narasi dengan berbagai alur cerita tambahan, sejarah dan penjelasan terhadap beberapa kejadian yang ada dalam komik orisinal. Di mulai dari adanya penjelasan iklim politik antarnegara, kondisi hukum yang berlaku dalam dunia tersebut, hingga cerita latar belakang berbagai karakter. Segala alur cerita ini dikemas dalam genre misteri yang kelam, dilengkapi dengan pertanyaan retorik: Apa yang membuat robot sempurna? Apakah ia robot yang dapat melayani manusia sepenuhnya, atau robot yang nyaris seperti manusia yang berperasaan, bahkan mampu membunuh?

Maka tidak heran jika komik Pluto masuk ke dalam demografi Seinen (dewasa) dibandingkan dengan komik orisinal Tezuka yang dalam lingkup Shōnen (anak remaja). Namun meski nuansa cukup berbeda, kedua komik ini tetap memuat beberapa konflik penting yang sama, dan tokoh-tokoh yang sama. Pesan moral yang terkandung juga tetap sama, yakni mengatasi prasangka, kebencian dan perbedaan untuk menciptakan kedamaian. Oleh karena itu,

komik Pluto (2003) dapat diklasifikasikan sebagai adaptasi tematik dari Astro Boy (1952).

Sedangkan animasi Pluto (2023) datang sebagai adaptasi struktural dari versi komiknya. Animasi Pluto berjumlah sebanyak delapan episode yang diadaptasi dari delapan volume pada komiknya. Hal ini membuat Pluto (2023) hampir persis dengan komiknya, hanya dengan sedikit perbedaan di beberapa dialog dan detail kecil lainnya. Maka secara hubungannya, animasi Pluto (2023) adalah adaptasi struktural terhadap komik Pluto (2003) dan juga sebuah adaptasi tematik terhadap komik Astro Boy (1952).

## 2. Analisis Komparatif Karakter

### 2.1. Analisis Karakter Gesicht/ Gerhardt



Gambar 1. Penampilan karakter Gerhardt dalam komik Astro Boy (kiri) dan Gesicht dalam animasi Pluto (kanan)

Pada versi komik Astro Boy (1952), tokoh Gerhardt berperan kecil sebagai karakter pendukung. Ia hanya muncul secara singkat untuk memberikan informasi kepada Atom. Selama tujuh halaman,

tidak terlalu banyak yang diketahui mengenai Gerhardt. Sedangkan pada animasi Pluto (2023), perannya berubah drastis menjadi tokoh protagonis utama yang bernama Gesicht. Oleh karena itu, tokoh ini krusial untuk dijadikan objek analisis.

#### 2.1.1. Dimensi Fisiologis Gesicht/ Gerhardt

Tabel 1. Tabel Komparasi Dimensi Fisiologis tokoh Gerhardt dan Gesicht

Analisis Dimensi Fisiologis Gesicht/Gerhardt		
Indikator Fisiologis	Gerhardt Astro Boy (1952)	Gesicht Pluto (2023)
Ras	Robot	Robot
Usia	Tidak diketahui	Tidak diketahui (terlihat paruh baya secara fisik)
Gender	Laki-laki	Laki-laki
Ciri Fisik	Tidak berambut, mata dalam bentuk lensa, dan bentuk hidung elang	Rambut pirang, mata biru, bentuk hidung elang dan tampak seperti pria dewasa biasa
	Terbuat dari logam spesial bernama <i>Zirconium</i> yang dapat menahan suhu tinggi dan serangan elektromagnetik	Terbuat dari logam spesial bernama <i>Zeronium</i> yang dapat menangkis tembakan atau gelombang energi yang tinggi dan dilapisi oleh kulit manusia artifisial
	Memiliki 10 lubang meriam pada tubuh bagian torsonya	Memiliki tangan kanan yang dapat berubah menjadi senjata api dan tangan kiri dengan senapan gas tidur ( <i>anesthetic</i> )
	Tinggi badan yang cukup tinggi dibandingkan manusia biasa	Tinggi badan rata-rata seperti pria dewasa biasa
Atribut	Biasa mengenakan jas berwarna tua, syal dan topi fedora	Biasa mengenakan jas berwarna jingga, dan dasi biru berbelang-belang

### 2.1.2. Dimensi Sosiologis Gesicht/ Gerhardt

**Tabel 2.** Tabel Komparasi Dimensi Sosiologis tokoh Gerhardt dan Gesicht

Analisis Dimensi Sosiologis Gesicht/Gerhardt		
Indikator Sosiologis	Gerhardt Astro Boy (1952)	Gesicht Pluto (2023)
Profesi	Inspektur	Anggota militer dalam Perang Asia Tengah ke-39 (dulu) Inspektur
Nasionalitas	Jerman	Jerman
Afiliasi	Tidak diketahui	Ekspedisi Bora (dulu) Europol
Kehidupan Rumah Tangga	Tidak diketahui	Sudah menikah dengan sesama robot bernama Helena, dan pernah mengadopsi anak
Catatan Kriminal	Tidak diketahui	Pernah membunuh manusia, tetapi peristiwa disembunyikan oleh Europol untuk menghindari kontroversi besar di publik

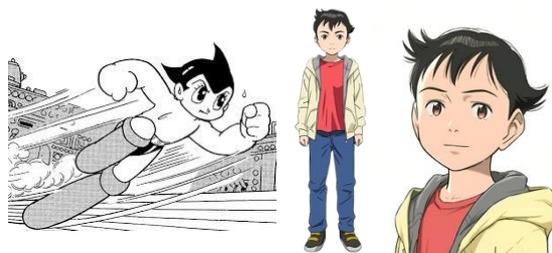
### 2.1.3. Dimensi Psikologis Gesicht/ Gerhardt

**Tabel 3.** Tabel Komparasi Dimensi Psikologis tokoh Gerhardt/Gesicht

Analisis Dimensi Psikologis Gesicht/Gerhardt		
Indikator Psikologis	Gerhardt Astro Boy (1952)	Gesicht Pluto (2023)
Moralitas	Moralitas profesional	Moralitas sekuler, profesional, situasional dan personal
Sifat dan Kelakuan	Cerdik, flamboyan, percaya diri dan ramah	Rasional, patuh aturan, dan berdedikasi dalam tugasnya tetapi semakin penuh kasih, berempati, dan emosional
Temperamen	Sanguinis, flegmatis	Flegmatis, melankolis

Ambisi	Mengalahkan dan menangkap robot kriminal, Pluto	Memecahkan kasus pembunuhan berantai terhadap mantan anggota ekspedisi Bora, sekaligus mewujudkan keluarga yang harmonis dan sederhana
Ketakutan	Tidak diketahui	Takut mencelakai manusia ataupun robot atas amarahnya karena tindakan kriminal yang pernah dilakukannya
Keahlian/ Kemampuan	Memiliki kecerdasan tinggi untuk menyusun strategi, dan melakukan persuasi. Terlihat saat melawan Pluto dengan taktik-taktik cerdasnya melalui serangan bawah tanah. Kemampuannya dalam persuasi juga terlihat ketika ia meminta Atom bersaksi terhadap Pluto.	Memiliki A.I. ( <i>Artificial Intelligence</i> ) yang canggih, dapat melihat detail TKP dengan jeli, dapat mengantisipasi bahaya, menguasai ilmu forensik dan cukup ahli dalam menginterogasi kriminal atau tahanan. Dalam progresi cerita, Gesicht dapat mensimulasikan perasaan manusia hingga mendalam.

## 2.2. Analisis Dimensi Karakter Atom



**Gambar 2.** Penampilan karakter Atom dalam komik Astro Boy (kiri) dan Atom dalam animasi Pluto (kanan)

Karakter Atom dalam komik Astro Boy (1952), merupakan protagonis utama yang membawa keseluruhan narasi komik. Beperan sebagai pahlawan, Atom menemui dan bertarung dengan berbagai musuh yang

mengancam kedamaian dunia. Sementara pada animasi Pluto (2023), Atom dijadikan tokoh sekunder yang sering membantu Gesicht dalam investigasi, dan baru mengambil alih peran utama pada dua episode terakhir. Atom sebagai karakter, merupakan penanda identitas seri Astro Boy bagi banyak orang. Maka, karakter ini dipilih untuk menjadi objek penelitian.

### 2.2.1. Dimensi Fisiologis Atom

**Tabel 4.** Tabel Komparasi Dimensi Fisiologis tokoh Atom

Analisis Dimensi Fisiologis Atom		
Indikator Fisiologis	Atom Astro Boy (1952)	Atom Pluto (2023)
Ras	Robot	Robot
Usia	9 tahun (secara fisik untuk menyerupai anak dari Dr. Tenma)	Tidak diketahui (terlihat seperti anak-anak secara fisik)
Gender	Laki-laki	Laki-laki
Ciri Fisik	Rambut hitam, runcing pada bagian depan dan belakang dengan garis rambut puncak janda. Sepasang mata hitam yang besar dengan bulu mata yang lentik	Rambut hitam berponi, dengan sedikit runcing pada bagian depan dan belakang. Sepasang mata cokelat yang cukup besar
	Badan bersegmen, terlihat seperti boneka dengan tinggi badan normal anak	Terlihat seperti anak laki-laki biasa, dengan kulit manusia artifisial dan tinggi badan normal untuk anak
	Memiliki bagian roket jet pada bagian lengan dan betis yang digunakan untuk meluncurkan misil sekaligus membantunya untuk terbang	Memiliki roket jet pada bagian kaki yang digunakan untuk meluncur dan terbang ketika melawan musuh

	Dilengkapi dengan pendengaran tajam yang dapat memperkuat suara sebesar 1000 kali dan juga sepasang mata yang dapat bersinar di kegelapan untuk adaptasi	Dilengkapi dengan penglihatan tajam dan kekuatan badan super, Atom dapat melawan musuh-musuhnya dengan mudah
Atribut	Biasa mengenakan celana pendek hitam dan sabuk beserta dengan sepatu <i>boots</i> tinggi	Biasa mengenakan jaket berwarna kuning, kaos lengan panjang berwarna merah, celana panjang biru dan sepatu juga tas ransel merah

### 2.2.2. Dimensi Sosiologis Atom

**Tabel 5.** Tabel Komparasi Dimensi Sosiologis tokoh Atom

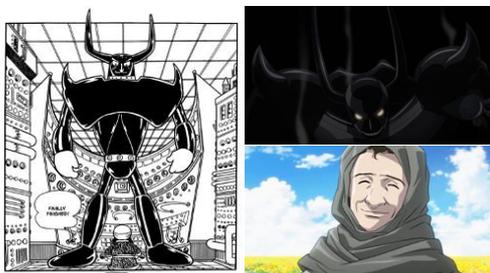
Analisis Dimensi Sosiologis Atom		
Indikator Sosiologis	Atom Astro Boy (1952)	Atom Pluto (2023)
Profesi	Pemain Sirkus (dulu)	Pemain Sirkus (dulu)
	Pelajar, Pahlawan, Asisten Kementerian Sains Jepang	Duta Perdamaian dalam Perang Asia Tengah ke-39 (dulu) Pelajar
Nasionalitas	Jepang	Jepang
Afiliasi	Kementerian Sains Jepang	Tidak diketahui
Kehidupan Rumah Tangga	Tinggal bersama Dr. Tenma sebagai anak penggantinya (sebelumnya)	Tinggal bersama Dr. Tenma sebagai anak penggantinya (sebelumnya)
	Di bawah pengasuhan Dr. Ochanomizu dalam laboratorium Kementerian Sains Jepang, tinggal bersama dengan "adik" robotnya, Uran	Diasuh dan tinggal bersama Dr. Ochanomizu dalam rumahnya, dengan "adik" robotnya, Uran

### 2.2.3. Dimensi Psikologis Atom

**Tabel 6.** Tabel Komparasi Dimensi Psikologis tokoh Atom

Analisis Dimensi Psikologis Atom		
Indikator Fisiologis	Atom Astro Boy (1952)	Atom Pluto (2023)
Moralitas	Moralitas universal, sosial	Moralitas universal, sosial, situasional
Sifat dan Kelakuan	Ramah, ceria, penyayang, diplomatis, protektif, optimis	Ramah, ceria, penuh rasa ingin tahu, disiplin, cinta damai dan diplomatis
Temperamen	Sanguinis	Sanguinis, flegmatis
Ambisi	Mempertahankan keamanan umat manusia dan yang ia sayangi	Mempertahankan kedamaian dan keselamatan orang-orang di sekitarnya
Ketakutan	Gagal menyelamatkan orang di sekitarnya	Gagal menyelamatkan orang di sekitarnya
Keahlian/ Kemampuan	Memiliki kecerdasan tinggi, fasih dalam 100 bahasa, dan memiliki emosi atau "hati" manusia	Memiliki A.I. ( <i>Artificial Intelligence</i> ) yang sangat canggih sehingga dapat membuat deduksi tertentu, dan cukup menguasai ilmu forensik. Selain itu Atom dapat melakukan mimikri sempurna terhadap kelakuan manusia, membuatnya cukup cerdas secara emosional

### 2.3. Analisis Dimensi Karakter Pluto



**Gambar 3.** Penampilan tokoh Pluto dalam komik Astro Boy (kiri) dan penampilan Pluto beserta dengan bentuk humanoidnya, Sahad, dalam animasi Pluto (kanan)

Pluto dalam komik Astro Boy (1952) merupakan salah satu tokoh

antagonis utama yang diciptakan untuk menjadi robot yang menghancurkan tujuh robot terkuat lainnya. Namanya Pluto diambil dari dewa kematian dari Romawi Kuno yang identik dengan iblis. Awalnya ia hanya melakukan apa yang disuruh oleh Sultan Ababa, tetapi akhirnya ia menyadari bahwa kekuatan bertarung bukanlah segalanya berkat Atom. Sama dengan versinya di Pluto (2023), karakter Pluto yang awalnya dianggap sebagai tokoh antagonis utama akhirnya berteman dengan Atom. Perbedaan yang cukup signifikan pada versi ini ialah adanya Pluto dalam bentuk robot petarung dan juga versi humanoidnya yang bernama Sahad. Sebelum terjadinya Perang Asia Tengah ke-39, Sahad merupakan robot agrikultur yang ditujukan untuk “menghijaukan” seluruh Persia di bawah naungan Professor Abdullah. Maka dengan adanya perbedaan ini, tokoh Pluto dijadikan salah satu objek analisis juga.

#### 2.3.1. Dimensi Fisiologis Pluto

**Tabel 7.** Tabel Komparasi Dimensi Fisiologis tokoh Pluto

Dimensi Fisiologis Pluto		
Indikator Fisiologis	Pluto Astro Boy (1952)	Pluto/Sahad Pluto (2023)
Ras	Robot	Robot
Usia	Tidak diketahui	Tidak diketahui (terlihat paruh baya secara fisik dalam bentuk humanoidnya)

Gender	Laki-laki	Laki-laki
Ciri Fisik	Memiliki sepasang tanduk panjang pada kepalanya yang dapat menyetrum musuh	Memiliki sepasang tanduk yang dapat memanjang pada kepalanya yang dapat menyetrum musuh. Sedangkan memiliki rambut hitam ikal dan hidung besar dalam bentuk Sahad
	Badannya terbuat dari logam hitam bersegmen dengan bahu yang lebar dan bertanduk kecil	Badannya terbuat dari logam hitam bersegmen dengan bahu yang lebar dan bertanduk kecil Namun tampak seperti pria manusia biasa dalam bentuk Sahad
	Tinggi dan ukuran badan yang masif, jauh dari manusia biasa	Tinggi badan yang masif ketika dalam bentuk Pluto, tetapi normal seperti manusia biasa dalam bentuk Sahad
Atribut	Mengenakan ikat pinggang dan semacam sarung tangan	Dalam bentuk Sahad, biasa mengenakan kemeja putih, celana coklat dan sarung kepala

### 2.3.2. Dimensi Sosiologis Pluto

**Tabel 8.** Tabel Komparasi Dimensi Sosiologis tokoh Pluto

Analisis Dimensi Sosiologis Pluto		
Indikator Sosiologis	Gerhardt Astro Boy (1952)	Gesicht Pluto (2023)
Profesi	Robot kriminal	Robot Agrikultur, Mahasiswa (dulu) Robot kriminal
Nasionalitas	Persia	Persia
Afiliasi	Sultan	Professor Abullah
Kehidupan Rumah Tangga	Tinggal bersama Sultan Ababa di sebuah fasilitas laboratorium di Persia	Tinggal diadopsi oleh Professor Abullah di sebuah fasilitas laboratorium di Persia
Catatan Kriminal	Pembunuhan massal, terorisme, pemusnahan massal	Pembunuhan massal, pembunuhan berantai, terorisme, penguntitan

### 2.3.3. Dimensi Psikologis Pluto

**Tabel 9.** Tabel Komparasi Dimensi Psikologis tokoh Pluto

Analisis Dimensi Psikologis Pluto		
Indikator Psikologis	Pluto Astro Boy (1952)	Pluto/Sahad Pluto (2023)
Moralitas	Moralitas situasional, personal	Moralitas situasional, personal
Sifat dan Kelakuan	Patuh, impersonal dan angkuh, tetapi semakin berpendirian dan empatik	Agresif, temperamental, dan penuh dendam. Namun tenang, penyayang dan ramah dalam bentuk Sahad
Temperamen	Flegmatis, koleris	Koleris, melankolis
Ambisi	Mengalahkan tujuh robot terkuat di dunia tapi akhirnya bertekad untuk menyelamatkan umat manusia dari kebanjiran yang disebabkan oleh Bora	Memusnahkan tujuh robot dan penciptanya yang terlibat dalam Ekspedisi Bora. Namun dalam bentuk Sahad, ia bertekad untuk menghijaukan gurun Persia dan menyelamatkan dunia dari kehancuran oleh Bora
Ketakutan	Ketakutan akan kehilangan kepercayaan dari Sultan Ababa	Ketakutan akan kehilangan kepercayaan dari Professor Abullah. Namun akhirnya takut akan kehilangan hak akan pilihannya sendiri
Keahlian/ Kemampuan	Mampu membuat badai dan petir dalam serangannya	Mampu membuat badai dan petir dalam serangannya

## PEMBAHASAN

Animasi Pluto (2023) hampir persis dengan komiknya, hanya dengan sedikit perbedaan di beberapa dialog dan detail kecil lainnya. Maka berdasarkan jenis penafsirannya, animasi Pluto (2023)

merupakan adaptasi struktural terhadap komik Pluto (2003) ciptaan Naoki Urasawa. Namun jika dibandingkan dengan Astro Boy (1952), seri Pluto memang cukup berbeda secara struktur dan nuansa cerita, terutama dengan pergantian tokoh utama dari Atom ke Gesicht yang menghadirkan nuansa kelim. Namun, secara garis besar konflik, peristiwa dan karakter-karakter yang terlibat tetap sama. Oleh karena itu, secara hubungannya Pluto (2023) merupakan adaptasi tematik terhadap Astro Boy (1952).

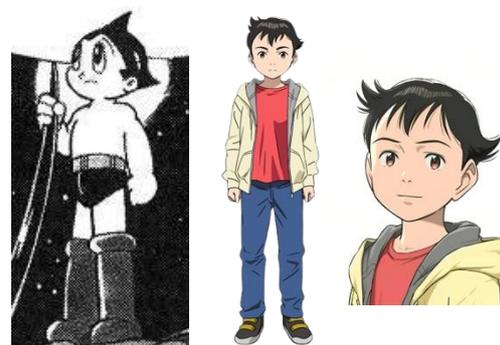
Perubahan yang cukup drastis dalam eksekusinya dapat dilihat langsung pada gaya visual dan karakter. Hal ini tampak cukup besar pada tokoh Gesicht. Dipengaruhi oleh perubahan peran menjadi protagonis utama, dimensi sosiologis dari Gerhardt ke Gesicht dibuat lebih luas, mulai dari kehidupan rumah tangganya, afiliasi politik, dan catatan kriminal. Dimensi psikologis juga berubah cukup banyak dari moralitas, temperamen, sifat dan kelakuan, ambisi dan ketakutannya.



**Gambar 4.** Komparasi Progresi Desain tokoh (berurutan dari kiri) mulai dari Gerhardt (1952), Zeron (1980) dan Gesicht (2023)

Sementara secara fisiologis juga berubah cukup besar dari rupa Gerhardt yang terlihat robotik hingga tampilan Gesicht yang lebih humanoid, mendekati penampilan pria manusia paruh baya. Terlihat juga dari pilihan warna pada desain Gesicht terpengaruhi oleh desain karakter

Kemudian pada karakter Atom, secara dimensi sosiologis maupun psikologisnya tidak begitu berubah. Perubahan kecil hanya pada temperamen, moralitas dan kemampuannya. Namun di sisi lain, secara fisiologis terdapat perubahan yang cukup besar.

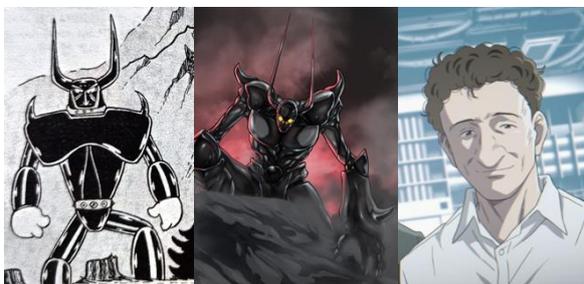


**Gambar 5.** Komparasi Desain Karakter Atom pada komik Astro Boy (kiri) dan animasi Pluto (kanan)

Selain penampakan Atom yang lebih realistis dan humanoid juga, atribut

yang dikenakan mengalami perubahan yang besar dari tampilan ikoniknya yang hanya mengenakan celana pendek, sabuk dan *boots* tinggi, menjadi baju biasa dengan jaket kuning, kaos merah dan sepatu biasa. Pada gaya rambut terdapat upaya untuk mempertahankan bentuk runcing pada bagian depan dan belakang. Namun dengan gaya visual realistis, ciri fisik ini kurang kelihatan pada desain seri Pluto (2023).

Sedangkan pada karakter Pluto, dibandingkan dengan dua karakter lain, tidak mengalami perubahan drastis secara fisiologis, melainkan augmentasi terhadap versi yang ada karena naratif yang diceritakan.



**Gambar 6.** Komparasi desain karakter Pluto pada Astro Boy (kiri), Pluto dalam seri Pluto (tengah) beserta dengan versi humanoidnya, Sahad (kanan)

Dalam konteks cerita seri Pluto (2023), kesadaran robot-robot ini dapat di transfer ke bentuk atau badan artifisial yang berbeda-beda melalui sebuah *chip*. Hal ini ditunjukkan pada karakter Pluto yang memiliki badan bertarungnya dan badan humanoidnya. Adanya dua versi badan ini juga mendukung dimensi

psikologis Pluto atau Sahad. Secara psikologis, watak Pluto cenderung temperamental dan agresif, menggambarkan kondisi mental yang tidak stabil dan dikontrol oleh kebencian Abdullah. Sementara tampilan Sahad yang baik hati mencerminkan watak aslinya sebagai robot agrikultur.

Jadi dalam penafsiran karakter, Urasawa telah mengambil beberapa hal-hal fundamental dari versi Tezuka dan menambahkan berbagai detail terhadap karakter-karakter yang ada.

Namun, penelitian ini baru sebatas analisis pada aspek desain karakter tokoh utama, belum pada karakter-karakter lain beserta dengan faktor-faktor lain dalam produksi maupun pemasaran. Untuk peneliti lain ke depannya, variabel-variabel tersebut dapat menjadi pertimbangan dalam penelitian kasus serupa.

---

## SIMPULAN

Seri Astro Boy (1952) karya Osamu Tezuka adalah sebuah cerita sains fiksi yang sederhana dan terus terang. Dengan karakter Atom atau Astro Boy yang memimpin alur berjalan cerita, pembaca diajak untuk melihat dunia melalui persepsi robot anak yang optimis. Ditujukan juga kepada anak muda remaja

dalam demografi Shōnen, para karakter muncul dengan tampilan yang menarik dan ikonik. Tentunya hal ini berbeda dengan versi Pluto (2023) karya Naoki Urasawa yang mengubah tokoh utamanya menjadi Detektif Gesicht.

Secara naratif, seri Urasawa memperluas cerita dengan pendalaman pembangunan dunia yang lebih kelam. Hal-hal seperti iklim politik antarnegara, kondisi hukum yang berlaku dalam dunia tersebut, kesenjangan sosial, hingga cerita latar belakang berbagai karakter. Dari temuan yang ada pada dimensi sosiologis dan psikologis karakter, terdapat kesamaan fundamental dengan kompleksitas yang lebih tinggi. Perubahan terbesar atau terbanyak ada pada aspek temperamen, moralitas, ambisi, ketakutan dan keadaan rumah tangga para karakter.

Meskipun gaya visual seri Pluto cenderung realistis, secara fisiologis terlihat ada beberapa upaya Urasawa untuk mempertahankan beberapa elemen visual dari yang aslinya, berpaduan dengan beberapa desain dari versi adaptasi Astro Boy lain. Di saat yang bersamaan, hal ini membuat beberapa unsur *exaggeration* atau hiperbola dari desain Tezuka menghilang. Sehingga banyak dari khalayak umum yang tidak dapat

mengenali citra visual karakter. Kemudian pergantian peran protagonis utama dari Atom yang lebih dikenal ke Gesicht juga memengaruhi seberapa besar identitas Astro Boy yang terpapar pada layar. Ditambah lagi karakter Atom kini tidak lagi menggunakan alias terkenalnya, Astro Boy, menandakan upaya untuk memisahkan seri Pluto dengan orisinalnya.

Tentunya hal ini ditandakan dengan nuansa cukup jauh berbeda. Namun, kedua seri ini tetap memuat beberapa konflik penting yang sama dan tokoh-tokoh yang sama. Pesan moral yang terkandung juga tetap sama, yakni mengatasi prasangka, kebencian dan perbedaan untuk menciptakan kedamaian. Hanya saja, dalam penyampaiannya berbeda. Dapat disimpulkan, seri animasi Pluto (2023) memang merupakan adaptasi tematik yang ditujukan sebagai interpretasi alternatif dari Astro Boy (1952) untuk demografi yang lebih dewasa. Sesuai dengan narasinya yang bergenre misteri, tentunya eksekusi visual akan berbeda jauh. Pada akhirnya, kedua seri ini merupakan penghormatan terhadap satu cerita yang sama.

---

## DAFTAR PUSTAKA

1. Fujishima S. 戦後マンガ民俗史. Tokyo: Kawai Publishing; 1990. p. 328.-360.
2. Japan's Top 100 Media Arts [internet]. Tokyo: Japan Media Arts Plaza; 2007 Mar 20 [updated: 2012 Apr 10]. Available from: <https://web.archive.org/web/20070320171620/http://plaza.bunka.go.jp/hundred/choice.html>
3. Lambert D. Press release for astro boy (1963) – ultra collector's edition set dvds!. [place unknown]: TVShowsonDVD; 2006 Jul 1 [updated: 2023 Jul 16]. Available from: <https://web.archive.org/web/20090425023608/http://www.tvshowsondvd.com/news/Astroboy/4850>
4. Netflix Anime. Behind the creation of pluto | makingflix | netflix anime. Japan: Youtube; 2023 Nov 30. Available from: <https://www.youtube.com/watch?v=ig9-EHmuf8M>
5. Pluto [internet]. [place unknown]: MyAnimeList; 2023 [updated: 2024]. Available from: <https://myanimelist.net/anime/35737/Pluto>
6. Pluto: tv miniseries [internet]. [place unknown]: IMDb; 2023 [updated: 2024]. Available from: <https://www.imdb.com/title/tt26737616/>
7. Pluto [internet]. [place unknown]: Rotten Tomatoes; 2023 [updated: 2024]. Available from: <https://www.rottentomatoes.com/tv/pluto>
8. Crunchyroll anime awards: how it works [internet]. [place unknown]: Crunchyroll; cited: 2024. Available from: <https://www.crunchyroll.com/animeawards/howitworks/>
9. Appelgate J. Pluto never stood a chance at the anime awards. [place unknown]: Comic Book Resources (CBR); 2024 Feb 12. Available from: <https://www.cbr.com/pluto-astro-boy-netflix-crunchyroll-anime-awards-nominations-2024/>
10. Netflix Anime. Pluto | official trailer | netflix anime. Japan: Youtube; 2023 Oct 3. Available from: <https://www.youtube.com/watch?v=-NZJkzcvAtU>
11. Lajos E. The art of dramatic writing. Rockville: Wildside Press; 2007. Nixon J. Character building with lajos egri. [place unknown]: TheSupercargo; 2023 May 1. Available from: <https://thesupercargo.com/character-building-with-lajos-egri/>
12. Pasla B. Moral adalah: pengertian, ciri dan jenisnya [internet]. Jambi: BAMS BNP Jambi; 2023 Feb 17. Available from: <https://bnp.jambiprov.go.id/moral-adalah-pengertian-ciri-dan-jenisnya/>
13. Ohwovoriole T, Romanoff S. Temperaments: which of the 4 types are you? [internet]. New York: Dotdash Meredith Press; 2023 Dec 7. Available from: <https://www.verywellmind.com/types-of-temperaments-7152818>
14. Kustandi C, Darmawan D. Pengembangan media pembelajaran:

konsep dan aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat. Jakarta: Prenada Media; 2020. p. 142.

15. Adhinda M. Pembuatan film animasi 2d berbasis 3d menggunakan teknik cell shading berjudul "the postman story" [thesis]. Surabaya: Stikom; 2011. p. 6.
16. Hutcheon L, Flynn S. A theory of adaptation. London: Routledge; 2013.
17. Jones MT. Found in translation: structural and cognitive aspect of the adaptation comic art to film [dissertation]. Philadelphia: Temple University Press; 2008. Available from:  
<http://mattsmediaresearch.com/pdfs/FinalDesertation.pdf>.
18. Deguzman, K. What is character design: tips on creating iconic characters [internet]. [place unknown]: StudioBinder; 2021 Sept 19. Available from:  
<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/>