

**ANALISIS PROSES ALIH WAHANA KARAKTER GIM
UMAMUSUME: PRETTY DERBY**



SKRIPSI

Oleh:

Andrea Nisrina Putri Shakila

NIM 2012698024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026**

Skripsi berjudul:

ANALISIS PROSES ALIH WAHANA KARAKTER GIM UMAMUSUME: PRETTY DERBY diajukan oleh Andrea Nisrina Putri Shakila NIM 2012698024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 5 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



Hesti Rahayu, S.Sn., M.A.

NUPTK 9062752653230073

Pembimbing II/Anggota



Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.

NUPTK 4445760661130153

Cognate/Anggota



Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.

NUPTK 6744759660130222

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NUPTK 0351748649130073

Koordinator Program Studi Desain
Komunikasi Visual



Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NUPTK 9547768669230302

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, ridho, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Analisis Proses Alih Wahana Karakter Gim Umamusume: Pretty Derby”. Penulisan ini disusun sebagai syarat kelulusan Program Sarjana (S1) Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Perkembangan teknologi yang pesat turut mendorong sektor industri gim digital dalam merilis berbagai judul baru khususnya pada platform seluler (*mobile game*). Tidak jarang ditemui berbagai judul *mobile game* yang mengadaptasi berbagai tema, konsep, maupun bidang yang berasal dari dunia nyata. Salah satu gim yang menarik perhatian penulis adalah Umamusume: Pretty Derby yang mengangkat bidang olahraga pacuan kuda Jepang melalui pendekatan antropomorfisme. Penulis menemukan hal menarik pada penggambaran karakter gim tersebut di mana identitas, latar belakang, serta karakteristik karakter mencerminkan kuda pacu yang menjadi sumber inspirasinya. Proses peralihan penggambaran kuda pacu Jepang dalam berbagai media dokumentasi ke dalam bentuk karakter dalam media gim digital menjadi hal yang menarik untuk diteliti.

Tentunya penelitian ini masih memiliki keterbatasan dan jauh dari sempurna sehingga tidak terlepas dari kesalahan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk perbaikan di masa mendatang. Penulis juga berharap skripsi ini dapat memberikan kontribusi terhadap studi desain karakter serta manfaat sebagai penambah wawasan bagi pembaca serta sumber referensi untuk penelitian selanjutnya.

Yogyakarta, Juni 2026

Andrea Nisrina Putri Shakila

NIM 2012698024

UCAPAN TERIMA KASIH

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak, baik dalam bentuk doa, kritik, saran, penyemangat untuk penulis, maupun bentuk lain yang berkontribusi terhadap kelancaran proses penulisan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikannya dengan baik. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada berbagai pihak berikut:

1. Keluarga penulis, khususnya mama, Laela Eka Sapti atas doanya yang tidak pernah putus, dukungan moral dan emosional, kesabaran, kepercayaan, dan perhatiannya yang diberikan untuk penulis dan papa, A. Andrian atas doa, dukungan, kepercayaannya dan juga perhatiannya yang selalu diberikan untuk penulis. Untuk Akung, Bunda Dian, dan adik-adik saya, Evan, Delan, Eagan atas doa, dukungan, dan perhatiannya. Kehadiran dan segala bentuk dukungan dari keluarga penulis membuat proses pengerjaan Tugas Akhir ini terasa lebih lancar dan ringan.
2. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Muhammad Sholahuddin. S.Sn., M. T. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Hesti Rahayu, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing I serta dosen wali atas bimbingan, dukungan, dan masukan yang diberikan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.

7. Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing II atas bimbingan, masukan, dan dukungan yang diberikan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
8. Seluruh dosen di program studi Desain Komunikasi Visual yang berperan dalam memberikan ilmu dan wawasan selama masa perkuliahan hingga penulis menyelesaikan penulisan Tugas Akhir.
9. Raina, Laras, Aulia, Amartya, Aliyah, atas kehadirannya sebagai teman seperjuangan penulis dan atas segala bentuk bantuan dan dukungannya. Kehadiran teman-teman penulis membuat proses pengerjaan Tugas Akhir ini menjadi lebih menyenangkan dan ringan.
10. Rina, sahabat penulis sejak SMP, atas dukungan dan kehadirannya meskipun terpisah oleh jarak yang selalu menemani penulis lewat *voice call* selama proses penyusunan Tugas Akhir ini dan untuk Grace atas bantuannya dalam menyediakan data yang penulis butuhkan untuk menyusun Tugas Akhir ini.
11. Teman-teman penulis lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu atas segala bentuk dukungan, doa, dan kehadirannya, baik secara langsung maupun tidak langsung.
12. Komunitas Umamusume Indonesia atas bantuannya dalam mengisi angket yang disebarakan penulis.
13. Kucing-kucing saya di rumah, Abang, Miu, dan Feli, serta boneka Mudkip dan Shinx yang kehadirannya menjadi dukungan emosional bagi penulis.

Yogyakarta, Mei 2026

Andrea Nisrina Putri Shakila
NIM 2012698024

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andrea Nisrina Putri Shakila
NIM : 2012698024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jenis : Tugas Akhir Pengkajian

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir pengkajian yang disusun untuk melengkapi syarat kelulusan Program Sarjana (S1) Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dengan judul **ANALISIS PROSES ALIH WAHANA KARAKTER GIM UMAMUSUME: PRETTY DERBY** merupakan hasil karya sendiri. Karya tersebut belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di perguruan tinggi mana pun dan belum pernah dipublikasikan, kecuali sumber informasi yang menjadi acuan penulisan dan dicantumkan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah. Saya bertanggung jawab penuh atas keaslian karya saya dan bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan yang saya tulis di lembar ini. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dalam keadaan sadar dan kondisi sehat serta tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, Juni 2026



Andrea Nisrina Putri Shakila
NIM 2012698024

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andrea Nisrina Putri Shakila
NIM : 2012698024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jenis : Tugas Akhir Pengkajian

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, karya Tugas Akhir Pengkajian yang berjudul **ANALISIS PROSES ALIH WAHANA KARAKTER GIM UMAMUSUME: PRETTY DERBY**. Penulis memberikan UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan tugas akhir di internet untuk kepentingan akademis tanpa meminta izin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, Juni 2026



Andrea Nisrina Putri Shakila
NIM 2012698024

ABSTRAK

Penelitian ini membahas mengenai proses alih wahana kuda pacu Jepang ke dalam karakter gim Umamusume: Pretty Derby. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif studi kasus untuk menjabarkan keunikan dari objek yang dikaji. Kajian teori Manga Matrix yang terdiri dari *Form Matrix*, *Costume Matrix*, serta *Personality Matrix* oleh Hiroyoshi Tsukamoto akan digunakan sebagai alat analisis untuk mengupas desain karakter serta mengidentifikasi perubahan yang terjadi di dalamnya. Teori Alih Wahana oleh Sapardi Djoko Damono juga akan digunakan sebagai alat bantu untuk menganalisis konteks sosial dan budaya yang melatarbelakangi perubahan tersebut. Sampel penelitian difokuskan pada tiga karakter *Trainee* yang paling disukai pemain dan dipilih berdasarkan data hasil angket yang disebarakan kepada sebagian orang dalam komunitas gim Umamusume: Pretty Derby di Indonesia, yaitu Oguri Cap, Haru Urara, dan Gold Ship. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat berbagai aspek perubahan yang terjadi dalam proses alih wahana kuda pacu Jepang ke dalam karakter gim Umamusume: Pretty Derby, seperti perubahan bentuk wahana, latar kejadian, visual, peran, dan watak karakter. Perubahan tersebut dipengaruhi oleh latar belakang dilakukannya proses alih wahana serta karakteristik target audiens baru, sehingga berbagai aspek yang mengalami perubahan dapat dipahami sebagai bentuk penyesuaian terhadap budaya pop modern serta konteks sosial yang melingkupi audiens tersebut. Meskipun mengalami perubahan, karakter dalam gim masih tetap mempertahankan identitas serta karakteristik yang didasari dari kuda pacu aslinya. Penelitian ini juga menemukan bahwa antropomorfisme digunakan sebagai metode pendekatan untuk mengalihkan kuda pacu Jepang ke dalam bentuk karakter gim. Pengatribusian karakteristik manusia terhadap kuda pacu tidak hanya terlihat dari visual karakter, tetapi juga dari watak dan keinginan karakter yang merepresentasikan emosi serta harapan penggemar dan pihak lain yang terlibat dengan kuda pacu asli yang mendasarinya. Pendekatan antropomorfisme tersebut mampu menciptakan hubungan emosional yang kuat dan familiar antara audiens dengan karakter serta kuda pacu yang direpresentasikan.

Kata Kunci: Umamusume: Pretty Derby, Desain Karakter, Antropomorfisme, Manga Matrix, Alih Wahana.

ABSTRACT

This study discusses the adaptation process of Japanese racehorses into the characters of the game Umamusume: Pretty Derby. This study employs a descriptive qualitative case study method to elaborate on the uniqueness of the object being examined. The Manga Matrix theory, consisting of the Form Matrix, Costume Matrix, and Personality Matrix proposed by Hiroyoshi Tsukamoto, is used as an analytical tool to examine character design and identify the transformations occurring within it. In addition, the adaptation theory (alih wahana) proposed by Sapardi Djoko Damono is utilized to analyze the social and cultural contexts underlying these transformations. The research sample focuses on the three most favored Trainee characters selected based on questionnaire data distributed to members of the Indonesian Umamusume: Pretty Derby community, namely Oguri Cap, Haru Urara, and Gold Ship. The results of the study indicate that various forms of transformation occur in the adaptation process of Japanese racehorses into the characters of Umamusume: Pretty Derby, including changes in media form, setting, visual appearance, character roles, and personality traits. These transformations are influenced by the background of the adaptation process as well as the characteristics of the new target audience, causing the transformed aspects to function as adjustments to modern popular culture and the social context surrounding the audience. Despite these transformations, the characters in the game still retain the identities and characteristics derived from their original racehorse counterparts. This study also finds that anthropomorphism is used as the primary approach in adapting Japanese racehorses into game characters. The attribution of human characteristics to racehorses is reflected not only in the visual design of the characters, but also in their personalities and desires, which represent the emotions and expectations of fans and other individuals associated with the original racehorses. This anthropomorphic approach successfully creates a strong and familiar emotional connection between the audience, the characters, and the racehorses they represent.

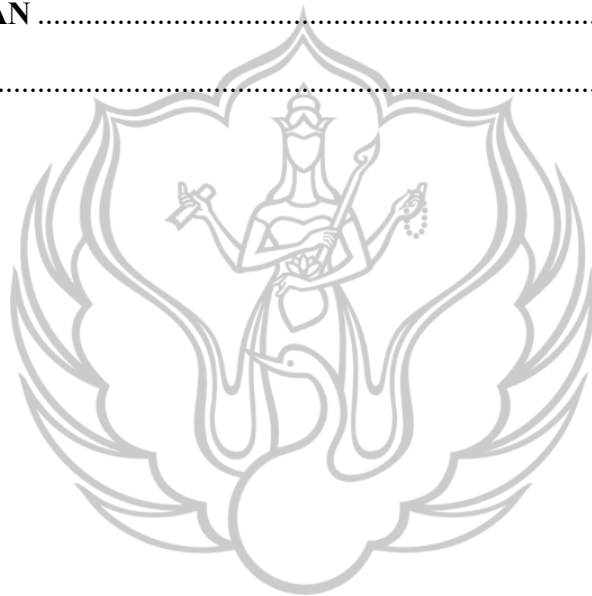
Keywords: Umamusume: Pretty Derby, Character Design, Anthropomorphism, Manga Matrix, Adaptation Theory.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vi
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH ..	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN	8
A. Landasan Teori.....	8
1. Umamusume: Pretty Derby.....	8
2. <i>Video Game</i>	25
3. Pacuan Kuda.....	35
4. Desain Karakter.....	42
5. Antropomorfisme.....	43

6.	<i>Manga Matrix</i>	52
7.	Alih Wahana.....	55
B.	Kajian Pustaka.....	56
C.	Kerangka Pemikiran.....	60
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		61
A.	Metode Penelitian.....	61
B.	Populasi dan Sampel	62
C.	Metode Pengumpulan Data.....	64
D.	Instrumen Penelitian.....	66
E.	Teknik Analisis Data	67
F.	Definisi Operasional.....	68
G.	Prosedur Penelitian.....	70
BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN		72
A.	Antropomorfi Kuda Pacu dalam Gim Umamusume: Pretty Derby	72
1.	Desain Visual	72
2.	Kepribadian.....	80
3.	Konteks Naratif.....	81
B.	Analisis Karakter.....	84
1.	Oguri Cap.....	84
2.	Haru Urara.....	106
3.	Gold Ship	127
C.	Analisis Alih Wahana pada Karakter	152
1.	Bentuk Wahana	153
2.	Target Audiens.....	155

3. Latar Kejadian.....	156
4. Visual Karakter.....	156
5. Peran Karakter.....	157
6. Watak Karakter.....	158
BAB V PENUTUP	165
A. Kesimpulan	165
B. Saran.....	167
DAFTAR PUSTAKA	169
DAFTAR LAMAN	173
LAMPIRAN	186



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Ilustrasi promosional gim Umamusume: Pretty Derby di Google Play Store	8
Gambar 2. 2 Laman pemilihan skenario karir dalam mode permainan “ <i>career mode</i> ”	11
Gambar 2. 3 Laman pemilihan karakter <i>Trainee</i> (kiri), “ <i>Legacy Umamusume</i> ” (tengah), dan kartu <i>support</i> (kanan)	13
Gambar 2. 4 Laman utama sesi permainan pada “ <i>career mode</i> ”	14
Gambar 2. 5 Mekanisme novel visual pada “ <i>career mode</i> ”	14
Gambar 2. 6 Variasi jenis latihan yang dapat pemain pilih dalam satu giliran	15
Gambar 2. 7 Mekanisme <i>mood</i> dalam sesi permainan “ <i>career mode</i> ”	16
Gambar 2. 8 Contoh kondisi status positif dan negatif yang dapat diperoleh selama sesi permainan “ <i>career mode</i> ”	17
Gambar 2. 9 Laman pembelian <i>skill</i> baru untuk <i>Trainee</i>	18
Gambar 2. 10 Laman pemilihan lomba (kiri), informasi prediksi performa <i>Trainee</i> (tengah), dan laman awal sebelum perlombaan dimulai (kanan)	18
Gambar 2. 11 Sinematik sesi perlombaan	19
Gambar 2. 12 Animasi dan laman hasil lomba (menang)	20
Gambar 2. 13 Sinematik pertunjukan musik “ <i>winning live</i> ”	21
Gambar 2. 14 Laman akhir dari sesi permainan “ <i>career mode</i> ” (kiri) dan laman penilaian akhir karakter <i>Trainee</i> (kanan)	22
Gambar 2. 15 Laman pilihan jenis <i>gacha</i> yang dapat ditarik pada menu “ <i>scout</i> ”. Jenis <i>gacha</i> karakter <i>Trainee</i> (kiri) dan <i>gacha</i> kartu support (kanan)	25
Gambar 2. 16 Pengaplikasian antropomorfisme dalam berbagai bidang, seperti penggambaran dewa-dewi mesir kuno (kiri), karakter dalam film animasi Zootopia (tengah), dan maskot brand kudapan Cheetos (kanan)	44

Gambar 2. 17 Contoh penggunaan karakter antropomorfisme di Jepang berupa maskot “ <i>Yuru Kyara</i> ”	47
Gambar 2. 18 Karakter <i>kemonomimi</i> kucing, Ichigo Momomiya dari <i>franchise</i> Tokyo mew Mew (kiri) dan karakter <i>kemono</i> serigala, Legoshi dari <i>franchise</i> Beastars (kanan).....	48
Gambar 2. 19 Anime dengan karakter antropomorfi, seperti karakter kapal perang pada <i>Kantai Collection</i> (kiri), karakter sel darah pada <i>Cells at Work!</i> (tengah), dan karakter hewan pada <i>Kemono Friends</i> (kanan).....	49
Gambar 2. 20 Jenis tingkatan pengatribusian antropomorfik dalam merancang desain karakter.....	50
Gambar 2. 21 <i>Form matrix</i> dan parameterinya.....	53
Gambar 2. 22 <i>Costume matrix</i>	54
Gambar 2. 23 <i>Personality matrix</i>	55
Gambar 2. 24 Model Kerangka Pemikiran	60
Gambar 3. 1 Roster karakter <i>Trainee</i> (tanpa karakter alternatif) pada Gim Umamusume: Pretty Derby server global versi 1.9.13	62
Gambar 3. 2 Ilustrasi karakter Oguri Cap	63
Gambar 3. 3 Ilustrasi karakter Haru Urara.....	64
Gambar 3. 4 Ilustrasi karakter Gold Ship.....	64
Gambar 3. 5 Model Kerangka Prosedur Penelitian.....	71
Gambar 4. 1 Variasi tinggi badan karakter <i>Trainee</i>	72
Gambar 4. 2 Ilustrasi pakaian seragam musim dingin Tracen Academy	74
Gambar 4. 3 Ilustrasi pakaian seragam musim panas Tracen Academy	74
Gambar 4. 4 Ilustrasi pakaian olahraga musim dingin Tracen Academy.....	75
Gambar 4. 5 Ilustrasi pakaian olahraga musim panas Tracen Academy.....	76
Gambar 4. 6 Ilustrasi pakaian renang Tracen Academy.....	76

Gambar 4. 7 Ilustrasi pakaian lomba tingkat rendah.....	77
Gambar 4. 8 Ilustrasi pakaian <i>Starting Future</i>	77
Gambar 4. 9 Pemasangan <i>cleats</i> pada sepatu <i>umamusume</i> yang tergambar dalam anime <i>Umamusume: Pretty Derby</i>	79
(sumber: https://www.csfd.cz/en/film/968444-uma-musume-pretty-derby/968452-first-big-win/gallery/?page=3 , Diunduh 20 Mei 2026).....	79
Gambar 4. 10 Bentuk gagang telepon untuk <i>umamusume</i>	82
Gambar 4. 11 <i>Tracen Academy</i>	83
Gambar 4. 12 Kuda <i>Oguri Cap</i> pada ajang <i>Japan Cup 1989</i>	84
Gambar 4. 13 Kuda <i>Oguri Cap</i> pada ajang <i>Arima Kinen 1990</i>	84
Gambar 4. 14 Kuda <i>Oguri Cap</i> pada ajang <i>Takarazuka Kinen 1990</i>	85
Gambar 4. 15 Kuda <i>Oguri Cap</i> pada masa pensiunnya di <i>Yushun Stallion Station</i>	85
Gambar 4. 16 Kuda <i>Oguri Cap</i> dan joki	85
Gambar 4. 17 <i>Turn around</i> karakter <i>Oguri Cap</i>	85
Gambar 4. 18 Baju seragam joki (<i>racingsilk</i>) <i>Oguri Cap</i>	96
Gambar 4. 19 Model seragam perempuan Jepang model <i>serafuku</i>	99
Gambar 4. 20 Model pemakaian seragam bergaya <i>sukeban</i>	99
Gambar 4. 21 Perbandingan model lengana bahu seragam militer dengan lengana bahu pada kostum karakter <i>Oguri Cap</i>	100
Gambar 4. 22 Bagan perbandingan kostum karakter <i>Oguri Cap</i> dengan aksesoris dan badan kuda pacu aslinya.....	101
Gambar 4. 23 Penggambaran jiwa kompetitif <i>Oguri Cap</i> di anime <i>Umamusume: Cinderella Gray</i> (kiri) dan penggambaran karakteristik polosnya di dalam gim yang menahan lapar setelah berhasil memenangkan lomba (kanan).....	105
Gambar 4. 24 Kuda <i>Haru Urara</i> pada perlombaan tanggal 22 Maret 2004 di Lapangan Pacu <i>Kochi</i> pada puncak “ <i>Haru Urara Boom</i> ”	106

Gambar 4. 25 Kuda Haru Urara pada masa pensiunnya di Matha Farm	106
Gambar 4. 26 Kuda Haru Urara dan joki Yutaka Take	107
Gambar 4. 27 <i>Turn around</i> karakter Haru Urara.....	107
Gambar 4. 28 Seragam olahraga sekolah Jepang dengan model <i>bloomers</i>	119
Gambar 4. 29 Penggunaan seragam olahraga model <i>bloomers</i> pada karakter budaya pop Jepang.....	120
Gambar 4. 30 Ikat kepala <i>hachimaki</i>	121
Gambar 4. 31 Bagan perbandingan kostum karakter Haru Urara dengan aksesoris yang dikenakan kuda pacu aslinya.....	121
Gambar 4. 32 Perbandingan animasi kalah karakter <i>Trainee</i> pada umumnya (kiri) dan animasi kalah karakter Haru Urara (kanan)	126
Gambar 4. 33 Kuda Gold Ship pada ajang Arima Kinen 2012.....	127
Gambar 4. 34 Kuda Gold Ship pada ajang Takarazuka Kinen 2013.....	128
Gambar 4. 35 Kuda Gold Ship pada masa pensiunnya di Big Red Farm	128
Gambar 4. 36 Kuda Gold Ship dan joki Norihiro Yokoyama	128
Gambar 4. 37 <i>Turn around</i> karakter Gold Ship	128
Gambar 4. 38 Perbandingan pnggambaran karakter Gold Ship dalam anime (kiri) dan gim (kanan)	137
Gambar 4. 39 Baju seragam joki (<i>racing silk</i>) Gold Ship.....	139
Gambar 4. 40 Headstall kuda	144
Gambar 4. 41 <i>Halter</i> kuda.....	144
Gambar 4. 42 <i>Saddlebag</i> kuda	144
Gambar 4. 43 Ilustrasi seragam perwira angkatan laut Jepang di Periode Meiji (kiri) dan seragam pelaut di Periode Showa (kanan)	145

Gambar 4. 44 Bagan perbandingan kostum karakter Gold Ship dengan aksesoris dan badan kuda pacu aslinya.....	146
Gambar 4. 45 Kompilasi ekspresi konyol kuda Gold Ship.....	149
Gambar 4. 46 Animasi menang perlombaan G1 karakter Gold Ship.....	151
Gambar 4. 47 Artikel berita Malaysia mengenai keramaian lapangan pacuan kuda Selangor Turf karena gim Umamusume (kiri) dan suasana ajang <i>cosplay</i> di Royal Bangkok Sports Club, Thailand	161
Gambar 4. 48 Tribut fan art untuk Haru Urara karya @Ryuriiia (kiri) dan tribut Haru Urara dalam situs wplace.live karya kolaborasi dari berbagai pengguna (kanan)....	162
Gambar 4. 49 Karakter antropomorfik kuda-kuda pacu Indonesia karya @KagawaRaifu yang terinspirasi dari Umamusume: Pretty Derby	163
Gambar 4. 50 Pengumuman kontes menggambar <i>fan art</i> kuda King Argentine yang diisenggarakan oleh SARGA.CO pada Agustus 2025 (kiri) dan karya-karya <i>fan art</i> King Argentine yang diunggah ilustrator Indonesia (kanan).....	163
Gambar 4. 51 Kolaborasi SARGA.CO dengan sepuluh ilustrator Indonesia dalam membuat <i>merchandise</i> kuda King Argentine	164

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Sampel Karakter yang akan Dikaji.....	63
Tabel 4.1 Daftar Pakaian yang Dikenakan Karakter <i>Trainee</i>	73
Tabel 4. 2 Informasi Umum Kuda Pacu dan Karakter Umamusume Oguri Cap	84
Tabel 4. 3 <i>Form Matrix</i> Kuda Pacu dan Karakter Umamusume Oguri Cap.....	92
Tabel 4. 4 <i>Costume Matrix</i> Kuda Pacu dan Karakter Umamusume Oguri Cap.....	94
Tabel 4. 5 <i>Personality Matrix</i> Kuda Pacu dan Karakter Umamusume Oguri Cap ...	101
Tabel 4. 6 Informasi Umum Kuda Pacu dan Karakter Umamusume Haru Urara.....	106
Tabel 4. 7 <i>Form Matrix</i> Kuda Pacu dan Karakter Umamusume Haru Urara	113
Tabel 4. 8 <i>Costume Matrix</i> Kuda Pacu dan Karakter Umamusume Haru Urara	115
Tabel 4. 9 <i>Personality Matrix</i> Kuda Pacu dan Karakter Umamusume Haru Urara ..	122
Tabel 4. 10 Informasi Umum Kuda Pacu dan Karakter Umamusume Gold Ship	127
Tabel 4. 11 <i>Form Matrix</i> Kuda Pacu dan Karakter Umamusume Gold Ship	135
Tabel 4. 12 <i>Costume Matrix</i> Kuda Pacu dan Karakter Umamusume Gold Ship	137
Tabel 4. 13 <i>Personality Matrix</i> Kuda Pacu dan Karakter Umamusume Gold Ship..	146

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing I halaman pertama	186
Lampiran 2. Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing I halaman kedua.....	187
Lampiran 3. Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing II halaman pertama	188
Lampiran 4. Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing II halaman kedua	189
Lampiran 5. Data hasil “Angket Awal Data Ketertarikan Pemain dengan Game Umamusume: Pretty Derby dan Olahraga Pacuan Kuda”	201
Lampiran 6. Poster pameran Tugas Akhir.....	202
Lampiran 7. Katalog pameran Tugas Akhir	202
Lampiran 8. <i>Display</i> A3 pameran Tugas Akhir.....	203
Lampiran 9. <i>Display</i> A4 dan A6 pameran Tugas Akhir	203
Lampiran 10. <i>Freebies</i> pameran Tugas Akhir.....	203
Lampiran 11. Dokumentasi sidang Tugas Akhir pengkajian	204
Lampiran 12. Dokumentasi <i>display</i> pameran Tugas Akhir pengkajian	204
Lampiran 13. Hasil Turnitin Tugas Akhir Pengkajian	205

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang pesat dalam beberapa dekade terakhir turut membawa perubahan besar bagi manusia dalam memenuhi kebutuhan sekundernya, seperti dalam sektor hiburan. Inovasi dari teknologi komunikasi mendorong munculnya media baru yang dapat digunakan sebagai wahana hiburan digital. Salah satu bentuk media hiburan digital yang umum dijumpai dalam masyarakat adalah gim berbasis perangkat seluler (*mobile game*). Di antara berbagai jenis gim seluler yang tersedia, gim *gacha* merupakan jenis gim dengan tingkat popularitas yang semakin meningkat dalam beberapa tahun terakhir. Gim *gacha* adalah gim yang mengimplementasikan sistem monetisasi yang diadaptasi dari mesin *gachapon*, yaitu mesin penjual otomatis kapsul berisi mainan yang dikeluarkan secara acak. Dalam konteks gim, *gacha* menawarkan pemain kesempatan untuk mendapatkan item virtual, karakter, atau sumber daya langka melalui undian acak (Media Indonesia, 2025). Salah satu konten yang dapat dibeli melewati transaksi dalam gim (*in-game purchase*) adalah uang atau alat tukar dalam gim (*in-game currency*) yang dapat digunakan untuk menarik *gacha*. Hal ini mendorong konsumen untuk melakukan *top up* atau isi ulang *in-game currency* untuk mempermudah serta meningkatkan peluang mereka mendapatkan barang dengan kelangkaan tinggi. Elemen kejutan serta harapan yang timbul dari rasa penasaran akan barang apa yang mungkin didapat tersebut yang menjadi daya jual gim *gacha*.

Gim *gacha* mengalami peningkatan popularitas yang signifikan pada pertengahan tahun 2010. Hal ini dapat dilihat dari munculnya banyak gim *gacha* populer dengan berbagai mekanis *gameplay*, cerita, dan *worldbuilding* yang menarik. Judul populer seperti Fate/Grand Order, Granblue Fantasy, dan Fire Emblem Heroes menjadi pelopor gim *gacha* yang menawarkan dunia

imersif di mana sistem *gacha* menjadi inti dari *gameplay* gim tersebut (Marie, 2024). Popularitas gim *gacha* mengalami peningkatan pesat pada tahun 2020. Hal ini dipengaruhi oleh pandemi Covid 19 yang menyebabkan mayoritas masyarakat menghabiskan sebagian besar waktunya dalam isolasi. Gim dengan judul Genshin Impact merupakan salah satu gim *gacha* yang dirilis pada masa tersebut dan memiliki tingkat popularitas yang semakin meningkat sejak tanggal awal rilisnya. Peningkatan popularitas gim *gacha* juga mendorong lokalisasi dari berbagai gim *gacha* populer yang telah rilis sebelumnya. Beberapa di antaranya adalah gim *gacha* produksi perusahaan Jepang seperti Ensemble Stars!!, Project Sekai, Twisted Wonderland, dan lain sebagainya. Lokalisasi gim dilakukan dengan membuka akses *server* baru berbasis global dan menyediakan translasi resmi Bahasa Inggris dalam gim untuk menarik konsumen internasional.

Salah satu gim *gacha* yang dilokalisasi dalam beberapa waktu terakhir dengan popularitas yang terus meningkat adalah Umamusume: Pretty Derby. Umamusume adalah gim keluaran Cygames, perusahaan Jepang yang mengeluarkan berbagai judul gim *gacha* populer lainnya seperti Granblue Fantasy, Shadowverse, Dragalia Lost, Princess Connect, dan lain sebagainya. Umamusume pertama rilis pada 24 Februari 2021 dan hanya memiliki satu *server* yang berbasis di Jepang. Pada tanggal 26 Juni 2025 silam, Umamusume membuka *server* globalnya yang dapat diunduh dari aplikasi Google Play Store, App Store, dan Steam secara gratis. Dari tanggal rilisnya *server* global hingga saat penulisan ini dilakukan, gim Umamusume telah diunduh sebanyak lebih dari satu juta unduhan di Google Play, mendapat ulasan sangat positif dari sekitar 30.000 ulasan di Steam, dan memenangkan penghargaan Game of The Year 2025 dalam kategori Best Mobile Game. Umamusume sendiri merupakan gim simulasi olahraga imersif di mana pemain berperan sebagai pelatih (*Trainer*) yang bertugas untuk melatih karakter *Trainee* dalam gim untuk memenangkan lomba lari dan meraih mimpi mereka.

Karakter dalam gim Umamusume berupa karakter antropomorfik campuran manusia dengan atribut dan karakteristik hewan kuda. Semua karakter yang dapat dimainkan memiliki atribut hewan seperti telinga dan ekor kuda serta kemampuan berlari dan tenaga yang sama seperti kuda asli. Kuda yang menjadi inspirasi utama Umamusume adalah kuda-kuda pacu Jepang, baik yang sudah pensiun maupun yang masih aktif berlari hingga saat ini. Kuda pacu tersebut dikemas dalam bentuk karakter antropomorfik dengan nama yang sama dengan kuda aslinya. Desain visual, watak, dan gaya berlari tiap karakter dirancang untuk mencerminkan penampilan dan watak kuda pacu asli yang menjadi dasar inspirasinya. Meskipun kuda pacu asli yang menjadi sumber inspirasi tersebut sebagian besar berkelamin jantan, semua karakter *Trainee* pada gim Umamusume adalah perempuan.

Transformasi kuda pacu Jepang ke dalam bentuk karakter antropomorfik perempuan merupakan salah satu aspek yang berkontribusi terhadap daya tarik gim. Meskipun banyak gim *gacha* yang mengadaptasi karakternya dari objek atau tokoh nyata ke dalam karakter feminin, karakter dalam Umamusume merupakan cerminan dari kuda pacu Jepang asli yang beberapa di antaranya masih aktif berpacu sampai saat penulisan ini dilakukan. Kerja sama yang terjalin antara Cygames dan JRA, organisasi yang mengelola pacuan kuda Jepang, serta para pemilik kuda pacu juga mengharuskan Cygames untuk mendapat lisensi resmi dari para pemilik kuda pacu sebelum mereka dapat menambahkan kuda tersebut ke dalam gim. Kolaborasi resmi dengan pihak JRA yang bergerak di bawah pemerintah Jepang juga mendorong Cygames untuk lebih ketat dalam meregulasi konten penggemar (*fan content*) yang diperbolehkan untuk dipublikasi penggemar demi menghormati JRA dan para pemilik kuda. Hal ini jarang dijumpai pada komunitas gim lain yang serupa dimana penggemar mendapat kebebasan penuh atas konten yang bisa mereka produksi dan publikasi.

Keterlibatan Cygames dalam mempromosikan serta mempopulerkan olahraga pacuan kuda Jepang lewat gim Umamusume juga mendorong naiknya popularitas pacuan kuda di seluruh dunia sejak *server* global gim tersebut rilis. Kepopuleran gim Umamusume memberikan dampak dan kontribusi besar dalam mengenalkan dan mempopulerkan olahraga pacuan kuda kepada masyarakat di seluruh dunia terutama pada kalangan muda. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas pemain di berbagai *platform* media sosial yang mengungkapkan ketertarikan terhadap kuda pacu asli yang menjadi dasar karakter favorit mereka dalam gim Umamusume. Selain itu, pengguna yang sudah lama familiar dengan olahraga pacuan kuda, termasuk pemilik asli kuda pacu yang menjadi inspirasi karakter Umamusume turut membagikan fakta mengenai kuda pacu yang mereka dukung atau pelihara.

Popularitas gim Umamusume juga memberikan dampak langsung terhadap olahraga pacuan kuda serta kuda pacu asli yang direpresentasikan sebagai karakter dalam gim tersebut. Fenomena ini dapat dilihat dari meningkatnya minat masyarakat internasional terhadap olahraga pacuan kuda yang memengaruhi peningkatan jumlah penonton pacuan kuda di berbagai wilayah. Hal ini juga terjadi di Indonesia seperti pada ajang pacuan kuda Indonesia Derby 2025 yang digelar SARGA.CO di Lapangan Pacu Kuda Sultan Agung, Bantul, DIY pada bulan Juli silam. Selain dari peningkatan jumlah penonton di lapangan pacu, jumlah penonton siaran langsung dari *platform* Youtube juga mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan beberapa tahun sebelumnya. Kolom komentar pada siaran langsung juga dipenuhi oleh tulisan “*Umazing*” yang merupakan bentuk permainan kata dari kata Bahasa Inggris “*Amazing*” yang berarti luar biasa dan digunakan sebagai referensi dari gim Umamusume.

Penulis menentukan objek gim Umamusume: Pretty Derby didasari dari rasa ketertarikan penulis setelah melihat kepopuleran gim tersebut di Indonesia serta fenomena yang muncul mengikuti hal tersebut. Pengaruh gim

Umamusume: Pretty Derby dalam meningkatkan kepopuleran olahraga pacuan kuda Indonesia, terutama pada kalangan muda, memunculkan rasa keingintahuan penulis mengenai keunikan gim tersebut. Penulis tertarik untuk melakukan studi kasus pada karakter gim Umamusume dan membandingkannya dengan kuda pacu aslinya. Penelitian ini ditujukan untuk menganalisis transformasi yang terjadi dari kuda pacu Jepang asli ke dalam bentuk karakter perempuan melewati pendekatan antropomorfik serta konteks sosial dan budaya yang meliputi proses transformasi tersebut. Teori *manga matrix* oleh Hiroyoshi Tsukamoto akan digunakan sebagai alat bantu untuk mengidentifikasi serta mengupas transformasi yang terjadi pada perancangan desain karakter Umamusume. Sementara itu, teori alih wahana oleh Sapardi Djoko Damono juga akan digunakan untuk menganalisis perubahan penggambaran karakteristik kuda pacu Jepang dalam berbagai media dokumentasi ke dalam penggambaran representasinya sebagai karakter dalam gim Umamusume, serta faktor sosial dan budaya yang mengiringi transformasi tersebut.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana proses alih wahana kuda pacu Jepang asli ke dalam karakter gim Umamusume: Pretty Derby?

C. Pembatasan Masalah

Umamusume: Pretty Derby merupakan gim berbasis daring yang selalu diperbarui setiap bulan dengan berbagai konten baru. Oleh karena itu, dibutuhkan pembatasan dalam penelitian untuk menjaga agar penelitian tetap fokus serta dapat berlangsung dengan efektif dan efisien sesuai dengan kurun waktu yang tersedia. Penelitian akan dibatasi pada semua elemen *gameplay* dan karakter *Trainee* yang tersedia pada versi gim Umamusume *server* global yang paling diperbarui hingga saat penulisan ini dilakukan, yaitu versi 1.9.13 yang dirilis pada tanggal 19 Agustus 2025. Melihat dari banyaknya karakter yang

terdapat pada versi tersebut, maka penelitian ini juga akan dibatasi pada tiga karakter *Trainee* yang dipilih berdasarkan tingkat popularitasnya di kalangan pemain untuk dianalisis lebih dalam. Pemilihan karakter sebagai sampel penelitian diperoleh melalui hasil angket yang disebarakan kepada beberapa pemain gim Umamusume di Indonesia.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses alih wahana kuda pacu Jepang asli ke dalam karakter gim Umamusume: Pretty Derby.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah bahan referensi kajian akademik terkait penggunaan teori alih wahana dan *manga matrix* untuk mengkaji suatu media serta sumber rujukan untuk penelitian selanjutnya yang mengangkat topik serupa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Instansi

Menjadi bahan referensi untuk instansi dalam negeri dalam melakukan proses alih wahana dan dalam menggunakan gim sebagai media promosi serta menambah wawasan mengenai penggunaan pendekatan antropomorfik dalam perancangan desain karakter.

b. Bagi Industri Kreatif

Menjadi referensi dalam perancangan desain karakter yang merupakan hasil alih wahana dari objek asli atau media lain serta penggunaan pendekatan antropomorfik untuk menciptakan karakter yang dekat dan menarik bagi audiens.

c. Bagi Komunitas

Menambah wawasan serta pemahaman mengenai proses alih wahana yang terjadi dari objek nyata seperti kuda pacu ke dalam karakter dalam gim Umamusume: Pretty Derby dan bagaimana situasi sosial dan budaya dapat memengaruhi perubahan yang terjadi di dalamnya.

