

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian proses alih wahana kuda pacu Jepang ke dalam karakter gim Umamusume: Pretty Derby berfokus pada tiga sampel karakter *Trainee* yang dipilih berdasarkan tingkat popularitasnya di kalangan penggemar. Berdasarkan hasil angket yang disebarakan penulis, ketiga sampel karakter yang didapat adalah Oguri Cap, Haru Urara, dan Gold Ship. Penelitian ini menggunakan teori *manga matrix* dari Hiroyoshi Tsukamoto serta teori alih wahana dari Sapardi Djoko Damono untuk menganalisis dekonstruksi desain karakter, aspek perubahan yang terjadi selama proses adaptasi media, serta konteks sosial dan budaya yang melatarbelakanginya. Melalui pendekatan tersebut, penulis menemukan bahwa proses alih wahana dalam Umamusume menghasilkan berbagai bentuk perubahan yang meliputi perubahan bentuk wahana, target audiens, latar kejadian, visual, peran, dan watak karakter. Meskipun mengalami berbagai penyesuaian, karakter-karakter dalam gim tetap mempertahankan identitas dasar serta karakteristik unik dari kuda pacu asli yang direpresentasikannya. Sementara itu, aspek perubahan yang terjadi pada karakter gim didasari dari preferensi target audiens media baru, yaitu generasi muda yang familiar dengan budaya populer Jepang.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses alih wahana penggambaran kuda pacu asli ke dalam karakter Umamusume melibatkan proses antropomorfisme, yaitu pengatribusian karakteristik manusia ke dalam karakter yang didasarkan pada kuda pacu nyata. Penggambaran karakter tidak hanya merepresentasikan karakteristik kuda pacu aslinya, tetapi juga mengalami perubahan agar sesuai dengan preferensi target audiens sehingga dapat menciptakan karakter yang dekat secara emosional kepada audiens tersebut. Kedekatan emosional antara audiens dengan karakter juga memengaruhi peningkatan perhatian, kepedulian, serta keterlibatan

penggemar terhadap kuda pacu asli yang menjadi sumber inspirasi karakter, baik di Jepang maupun di tingkat internasional.

Dalam proses penyusunan penelitian ini, penulis mengalami beberapa kendala yang memengaruhi proses pengumpulan dan interpretasi data. Salah satu kendala utama adalah banyaknya sumber referensi terkait pacuan kuda dan budaya Jepang yang berasal dari Jepang dan menggunakan Bahasa Jepang. Penulis menyadari adanya keterbatasan bahasa sehingga penulis harus mengandalkan alat bantu penerjemah seperti Google Translate dan ChatGPT untuk memahami informasi yang disajikan pada sumber tersebut. Penggunaan alat bantu penerjemah memungkinkan terjadinya kesalahan penerjemahan atau ketidakakuratan makna sehingga dapat memengaruhi akurasi data dan interpretasinya.

Kendala lain yang dihadapi penulis adalah adanya keterbatasan sumber informasi yang konkrit mengenai kuda pacu yang dijadikan objek penelitian. Tidak semua kuda memiliki dokumentasi resmi yang lengkap, seperti film dokumenter, wawancara mendalam, atau catatan dari sumber langsung mengenai perilaku kuda tersebut. Hal ini membuat penulis harus memanfaatkan sumber tambahan seperti blog pribadi, unggahan media sosial, forum penggemar, serta berbagai bentuk diskusi komunitas lainnya untuk dapat memperoleh informasi mengenai karakteristik kuda pacu tertentu. Penulis menyadari bahwa terdapat kemungkinan ketidaksesuaian informasi karena data yang diperoleh dapat berupa interpretasi subjektif dari penggemar, pelatih, maupun pihak lain yang dapat berbeda satu sama lain. Hal tersebut memungkinkan munculnya narasi atau penggambaran karakteristik kuda yang tidak sepenuhnya merepresentasikan perilaku asli kuda pacu yang dibahas.

Selain itu, penelitian ini juga memiliki keterbatasan dari waktu dan tenaga penulis sehingga penulis tidak dapat membahas seluruh aspek dalam tiap karakter secara rinci dan hanya memfokuskan penelitian pada sebagian aspek perubahan tertentu yang dianggap paling relevan dengan tujuan penelitian.

B. Saran

Dalam proses penelitian ini, penulis menyadari bahwa terdapat beberapa aspek yang dapat dikembangkan lebih lanjut melalui penelitian berikutnya. Beberapa saran yang ingin disampaikan penulis adalah:

1. Pembahasan dalam penelitian ini berfokus pada transformasi dan perubahan yang terjadi dalam proses alih wahana kuda pacu Jepang ke dalam karakter gim Umamusume: Pretty Derby, namun belum ada pembahasan mendalam mengenai faktor-faktor yang menyebabkan desain karakter dalam gim tersebut dinilai menarik atau tidak menarik oleh pemain. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat menggunakan teori lain yang dapat menjelaskan aspek tersebut atau melalui sudut pandang lain seperti persepsi dari pemain gim Umamusume: Pretty Derby.
2. Gim Umamusume merupakan gim yang terus mengalami pembaruan, baik dari penambahan karakter, cerita, maupun mekanisme permainan secara berkala. Hal tersebut menyebabkan objek kajian dalam gim untuk terus berubah seiring waktu. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan untuk memperbarui data kajian mengenai karakter, cerita, maupun fenomena sosial yang muncul dari perkembangan terbaru gim tersebut agar hasil penelitian tetap relevan dengan kondisi terkini.
3. Penulis menyadari bahwa penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah responden yang digunakan dalam pengumpulan data. Jumlah responden yang relatif sedikit memungkinkan hasil penelitian belum sepenuhnya merepresentasikan keseluruhan komunitas pemain Umamusume di Indonesia. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan jumlah responden yang lebih luas dan agar mampu menghasilkan analisis yang lebih mendalam serta dapat lebih merepresentasikan komunitas penggemar Umamusume di Indonesia secara keseluruhan.

4. Penelitian ini banyak menggunakan sumber asing yang berbahasa Jepang sebagai acuan referensi. Namun, sebagai instrumen utama dalam penelitian ini, penulis menyadari bahwa keterbatasan pemahaman Bahasa Jepang dapat mempengaruhi tingkat akurasi pemaknaan dan interpretasi terhadap data yang diperoleh. Oleh karena itu, penulis menyarankan penelitian selanjutnya untuk mempersiapkan kemampuan pemahaman bahasa asing yang lebih baik atau memanfaatkan alat bantu penerjemah yang memiliki tingkat akurasi yang tinggi. Upaya tersebut diharapkan dapat meningkatkan kualitas peneliti sebagai *human instrumen* penelitian serta meningkatkan akurasi dalam proses penafsiran data dan memperkuat kredibilitas hasil penelitian.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Almaizon dan Refisrul., 2009. *Potensi Pacu Kudo Sebagai Objek Pariwisata di Nagari VII Koto, Talago, Kecamatan Guguk, Kabupaten Lima Puluh Koto*. Padang: BPSNT Padang Press.
- Cahyadi, Dian. 2023. *Antropomorfi: Imaji Rekaan*. Makassar: Jurusan Seni Rupa dan Desain, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar.
- Cygames. 2024. *Umamusume: Pretty Derby Artworks Vol.1*. Tokyo: Ichijinsha.
- Damono, Sapardi Djoko. 2018. *Alih Wahana*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Japan Racing Association. 2020. *Horse Racing in Japan 2020*. Together for Racing International. Tokyo: Japan Racing Association.
- Genkosha Studio dan Hitsujirobo. 2022. *The Ultimate Guide to Drawing Manga Action Furies: Create Your Own Anthropomorphic Fantasy Characters: Lessons From 14 Leading Japanese Illustrators*. Rutland: Tuttle Publishing.
- National Association of Racing. 2022. *Racing by Local Governments in Japan 2022*. Tokyo: National Association of Racing.
- Salen, K. dan Zimmerman, E., 2003. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. London: MIT Press.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif: Untuk Penelitian yang Bersifat Eksploratif, Enterpretif, Interaktif, dan Konstruktif*. Bandung: Alfabeta.
- Tsukamoto, Hiroyoshi. 2006. *Manga Matrix: Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System*. New York: HarperCollins.
- Yamamoto, Issei. 1995. *競馬学への招待*. Tokyo: Chikuma Shobo.

Skripsi

- Annisa, S. N. 2025. “Studi Visual Karakter Desain Klasik ke Modern dalam Film Animasi The Little Mermaid dan Mobile Game Disney Twited Wonderland”. Skripsi S-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

- Sekartaji, N. A. 2024. Syawalia, A. N. 2024. “Analisis Persepsi dan Male Gaze Terhadap Desain Karakter Game Nikke: Goddess of Victory dengan Pendekatan Manga Matrix”. Skripsi S-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Syawalia, A. N. 2024. “Pengkajian Desain Karakter *Mobile Game* Arknights”. Skripsi S-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Artikel dan Jurnal

- Andelina, I. R. 2021. Analisis Perubahan Desain Karakter dalam Gim Final Fantasy VII Remake Berdasarkan Pendekatan Manga Matrix. dalam Jurnal *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain Vol.6 No.1, Oktober 2021*.
- , 2021. Analisis Anthropomorphism dalam Desain Karakter Arknights. dalam Jurnal *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual Vol 14 No.2, Desember 2021*.
- Anderson, Clive. 2024. Analysis of Fundamental Aspects in Game Character Design. dalam Jurnal *The International Journal of Digital Learning on Languages and Arts (IJODLLA)*, Vol.1/2, Desember 2024.
- Bastian, Henry dan Khamadi. 2018. “Dampak Digital Game Terhadap Perkembangan Sosial Budaya Masyarakat”. dalam Jurnal *Andharupa*, Vol.02/01, Februari 2016.
- Budiarti, Endah. 2020. “Lakon *Mintaraga* ke *Sang Indrakila Resi* Kajian Alih Wahana”. Dalam *Jurnal Jurnal dalam Wayang Nusantara Journal of Puppetry* Vol 4/1, Maret 2020
- Caesar, Rio. 2015. “Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games dari Masa ke Masa”. dalam Jurnal *Journal of Animation and Games Studies*, Vol.1/2, Oktober 2015.
- Costikyan, G. 2002. I Have No Words & I Must Design. *Computer Games and Digital Cultures Conference, Proceedings (196-209)*. Tampere University Press.
- Daruhadi, G. dan Sopiati, P. 2024. Pengumpulan Data Penelitian. daam Jurnal *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, Vol.3/5, Agustus 2024.

- Epley, N., Waytz, A., Cacioppo, J. T. 2007. On Seeing Human: A Three-Factor Theory of Anthropomorphism. dalam Jurnal *Psychological Review*, Vol.114/4, Oktober 2007.
- Galbraith, P. W. 2009. Exploring Virtual Potential in Post-Millennial Japan. dalam Jurnal *Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies*, Vol.9/3, Oktober 2009.
- Koeder, M. J., Tanaka, E., Mitomo, H. 2018. 'Lootboxes' in digital games - A gamble with consumers in need of regulation? An evaluation based on learnings from Japan. *The 22nd Biennial Conference of the International Telecommunications Society: "Beyond the boundaries: Challenges for business, policy and society"*. International Telecommunications Society (ITS), Seoul.
- Laksimidewi, D. dan Soelasih, Y. 2016. Antropomorfisme Konsumen pada Alam dan Pengaruhnya pada Sikap Terhadap Program *Green Cause-Related Marketing*. dalam Jurnal *Jurnal Ilmiah Manajemen*, Vol.VI/1, Februari 2016.
- Lankoski, P. dan Björk, S. 2008. Character-Driven Game Design: Characters, Conflict, and Gameplay. *The Sixth International Conference in Game Design and Technology*. Liverpool, United Kingdom.
- Saputra, K. A., Witjaksono, B., Tunnikmah, N. 2024. Adiksi *Game Gacha* Sebagai Inspirasi Karya Seni Grafis. dalam Jurnal *Ikonic: Jurnal Seni dan Desain*, Vol.6/2, Juli 2024.
- Song, B dan Gabija, M. 2025. Anthropomorphism in Animation: Exploring Emotional Connection and Narrative Techniques. dalam Jurnal *Journal of Arts & Humanities*, Vol.14/3, Juli 2025.
- Sulung, U., Muspawi, M. 2024. Memahami Sumber Data Penelitian: Primer, Sekunder, dan Tersier. dalam Jurnal *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, Vol.5/3, September 2024.
- Suriani, N., Risnita, Jailani, M. S. 2023. Konsep Populasi dan Sampling serta Pemilihan Partisipan Ditinjau dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. dalam Jurnal *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol.1/2, Juli 2023.
- Waruwu, Marinu. 2023. Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi

- (*Mixed Method*). dalam Jurnal *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol.7/1, April 2023.
- Wood, Matthew. 2019. The Potential for Anthropomorphism in Communicating Science: Inspiration from Japan. dalam Jurnal *Cultures of Science*, Vol.2/1, Maret 2019.
- Wulandari, T., Sari, S. P., Nasution, A. R. 2023. Deskripsi Mendalam untuk Memastikan Keteralihan Temuan Penelitian Kualitatif. dalam Jurnal *Jurnal Literasiologi*, Vol.11/2, Juni 2023.
- Zannah, R. dan Pangestua, H. K. 2022. Peran Penting Kuda (*Equus ferus coballus*) di Kabupaten Kuningan, Jawa Barat. dalam Jurnal *Borneo Journal of Biology Education (BJBE)*, Vol.4/2, Desember 2022.



DAFTAR LAMAN

- Ahonoora1. (2026, Februari 10). *Gold Ship - Big Red Farm Stallion Parade 2026 (English Subtitles)* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=SSAt_D-2XtA, Diunduh 20 Juni 2026.
- Alexey, E. C. *Jakarta Segera Miliki Arena Pacuan Kuda Bertaraf Internasional*. <https://www.kompas.id/artikel/jakarta-segera-miliki-arena-pacuan-kuda-bertaraf-internasional>, Diunduh 17 Februari 2026.
- Amin, A. *Arena Lapangan Pacuan Kuda H.M Hasan Gayo. Blang Bebangka Kecamatan Pegasing Kabupaten Aceh Tengah*. <https://dispar.acehtengahkab.go.id/berita/kategori/destinasi/lapangan-pacuan-kuda-hm-hasan-gayo>, Diunduh 17 Februari 2026.
- Astle, Aaron. *Uma Musume: Pretty Derby gallops past \$2.5bn in Japan alone*. <https://www.pocketgamer.biz/uma-musume-pretty-derby-gallops-past-25bn-in-japan-alone/>, Diunduh 19 Mei 2026
- Barnes, Amber. *Understanding Horse Body Language: The Tail*, <https://opensanctuary.org/understanding-horse-body-language-the-tail/#:~:text=Horses often use their tails,the tail to remain limp>, Diunduh 21 April 2026.
- Brazie, A. *Designing The Core Gameplay Loop: A Beginner's Guide*. <https://gamedesignskills.com/game-design/core-loops-in-gameplay/>. Diunduh 10 April 2026.
- Chapple, Craig. *Record-Breaking Eight Mobile Games Surpass \$1 Billion in Global Player Spending During 2021*. <https://sensortower.com/blog/billion-dollar-mobile-games-2021>, Diunduh 19 Mei 2026.
- Delgado, Jennifer. *Gaman, The Japanese Concept of Enduring Hardship with Dignity*, <https://psychology-spot.com/gaman-japanese-meaning/>, Diunduh 21 Mei 2026.

- Filleul, Y. S. *How Japan's Iconic School Uniforms Transformed Over The Years*.
https://www.tokyoweekender.com/art_and_culture/fashion/how-japans-iconic-school-uniforms-transformed-over-the-years/, Diunduh 17 April 2026.
- Friday Digital. 【独自】 さようなら、ハルウララ... "13連敗した負け組の星、
 が天国へと旅立っていた,
<https://friday.kodansha.co.jp/article/438213?page=2>. Diunduh 10 Mei 2026.
- g1shotime. (2022, April 8). *ゴールドシップ 種付け2021.6.21(Gold Ship)* [Video].
 YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=FXvN9WMmsQ4>, Diunduh 20 Juni 2026.
- Geelen, R. *Why is Racing so Popular in Japan?*
https://www.ttrausnz.com.au/edition/2024-08-17/why-is-racing-so-popular-in-japan?utm_source=chatgpt.com. Diunduh 27 April 2026.
- hochi_umatoku. (2024, Juni 12). 【ゴールドシップの一日】今もやんちゃ？暴れてた理由は？激変した現在...スタリオンスタッフが知っている秘密【ビッグレッドファーム】 [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=KHqgxNI9ceY&t=19s>, Diunduh 20 Juni 2026.
- Horse Racing in Japan. *Racing Legend Oguri Cap dead at 25*,
https://web.archive.org/web/20100924032038/http://japanracing.jp/_news2010/100707.html. Diunduh 18 April 2026.
- Indonesia Horse Racing. [@IDhorseracing]. (2025, 12 Desember). *Ada alasan teknisnya banget kak... Perawatan rumput jauh lebih rumit: harus dipotong, disiram, dipupuk, dan diaerasi rutin.* [Tweet]. Twitter.
<https://x.com/IDhorseracing/status/1999413259875811799?s=20>, Diunduh 23 Mei 2026.
- Indonesia Kaya. *Pacuan Kuda Tradisional Gayo, Tradisi yang Tetap Lestari di Aceh*,
<https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/pacuan-kuda-tradisional-gayo/>,
 Diunduh 24 Mei 2026.

- Japan Daily. *Hachimaki - the Japanese Headband that gives you Energy*, <https://japandaily.jp/hachimaki-japanese-headband-gives-energy-4223/>.
Diunduh 24 Mei 2026.
- Jones, Ruby. *Carrots - Are they safe for my horse?*, <https://www.ranvet.com.au/carrots-are-they-safe-for-my-horse/#:~:text=As with all treats%2C it,per day is best practice,> Diunduh 22 April 2026.
- JRA. *JRAの概要*, <https://www.jra.go.jp/company/about/outline/>. Diunduh 21 Mei 2026.
- . *ゴールドシップ 3分でわかった気になる名馬*, <https://jra.jp/gallery/3minmeiba/horse6/index.html>. Diunduh 14 April 2026.
- . *ゴールドシップ 荒波に躍った黄金の船*, <https://jra-van.jp/fun/memorial/2009102739.html>. Diunduh 14 April 2026.
- . *オグリキャップ3分でわかった気になる名馬*, <https://www.jra.go.jp/gallery/3minmeiba/horse13/index.html>. Diunduh 18 April 2026.
- . *オグリキャップ名馬メモリアル*, <https://jra-van.jp/fun/memorial/1985102167.html>. Diunduh 18 April 2026.
- jraofficial. (2021, Desember 22). *[3-minute guide] Oguri Cap's legendary final race, "Oguri Call" | Official JRA website* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=sJr2lwLtKok>, Diunduh 19 April 2026.
- (2021, November 3). *【3分でわかる】ゴールドシップ・みんなに愛された"ゴルシ" | JRA公式* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=heM6PcVU3Fk>, Diunduh 15 April 2026.
- ktv_keiba. (2021, 23 Desember). *オグリキャップ【有馬記念1988】* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=KalZtjEYszQ>, Diunduh 20 Juni 2026.

- . (2021, 24 Desember). *オグリキャップ【有馬記念1990】* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=d0ZIUa6zALs>, Diunduh 20 Juni 2026.
- . (2021, 26 April). *気まぐれゴルシの真骨頂「横山典弘 お願い しました」【天皇賞(春)2015】* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=WXBefj1kxgg>, Diunduh 20 Juni 2026.
- . (2022, 22 Juni). *ゴールドシップ【宝塚記念2014】* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=WXBefj1kxgg>, Diunduh 20 Juni 2026.
- Marie, M. *Evolution of Gacha: A Historical Perspective*. <https://simply-crm.com/blog/evolution-of-gacha-a-historical-perspective/>. Diunduh 23 Mei 2026.
- masaTV. (2015, 27 Desember). *Retirement ceremony for Japan's historic racehorse "Gold Ship"* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Dvswy18ymZ4>, Diunduh 20 Juni 2026.
- Media Indonesia. *Apa Itu Gacha? Sistem Keberuntungan Di Game Populer*, <http://www.mediaindonesia.com>. Diunduh 8 Mei 2026.
- Morgan, D. *Fan Power Drives Japan's Racing Club Phenomenon*. <https://asianracingreport.com/fan-power-drives-japans-racing-club-phenomenon/>. Diunduh 27 April 2026.
- Nashville Film Institute. *Character Design - Everything You Need To Know*, <https://www.nfi.edu/character-design/>. Diunduh 21 Mei 2026.
- Netkeiba. *【中央10場+地方15場】日本国内で稼働している競馬場の一覧 / 中央競馬・地方競馬まとめ*, <https://dir.netkeiba.com/keibamatome/detail.html?no=3030>. Diunduh 24 Mei 2026.
- . *ゴールドシップ Gold Ship*, <https://db.netkeiba.com/horse/2009102739/>. Diunduh 14 April 2026.

- . *ハルウララ Haru Urara*, <https://db.netkeiba.com/horse/1996106177/>.
Diunduh 16 April 2026.
- . *オグリキャップ Oguri Cap*, <https://db.netkeiba.com/horse/1985102167/>.
Diunduh 18 April 2026.
- . *Oguri Cap: The Legendary Idol of Japanese Horse Racing*,
<https://en.netkeiba.com/library/detail.html?no=237>. Diunduh 1 Mei 2026.
- PHKI. *Sejarah Perkembangan Teknologi Game di Dunia*,
<https://phki.uma.ac.id/2022/01/27/sejarah-perkembangan-teknologi-game-di-dunia/>. Diunduh 27 Oktober 2025.
- Pordasi. *Tentang Pordasi*, <https://pordasi.id/about/>. Diunduh 21 Mei 2026
- Rakuten Keiba. *113戦0勝、それでもスター。ハルウララの真実*,
https://keiba.rakuten.co.jp/umaplus/keiba_info/2025/08/haruurara/. Diunduh 3 Mei 2036
- Rees, H. S. *Sukeban - The Forgotten Story of Japan's Girl Gangs*, <https://www.perspex.com/articles/fashion-history/2019/2/16/sukeban-the-forgotten-story-of-japans-girl-gangs>. Diunduh 29 April.
- SARGA.CO. *Menelusuri Jejak Lintasan: Ragam Track Pacuan Kuda Paling Ikonik di Indonesia*,
<https://news.sarga.co/id/news/menelusuri-jejak-lintasan-ragam-track-pacuan-kuda-paling-ikonik-di-indonesia-mvk.html?screen=1>, Diunduh 14 Februari 2026.
- . *Tentang Kami*, <https://sarga.co/id/tentang-kami>, Diunduh 21 Mei 2026.
- Sejarah dan Sosial. *Tradisi Pacuan Kuda: Sejarah dan Kegunaannya*,
<https://kumparan.com/sejarah-dan-sosial/tradisi-pacuan-kuda-sejarah-dan-kegunaannya-24cYUAHrLwN>. Diunduh 21 Mei 2026.
- Stone Farm. *The Influence of SUNDAY SILENCE Continues...*,
<https://stonefarm.com/the-influence-of-sunday-silence-continues/#:~:text=Sold%20to%20Japan%20for%20stud,the%20history%20of%20Japanese%20breeding>. Diunduh 15 April 2026.

- Sugiyama, Takahiro. “クセ強”だった名馬たちの「気性」にまつわる逸話 臆病で大逃げ、伝説のやらかしも, <https://dot.asahi.com/articles/-/15018?page=2>. Diunduh 11 Mei 2026.
- Tanhati, S., Thamrin, M. Y. *Balap Kuda, Olahraga Paling Berbahaya dan Populer di Romawi Kuno*. <https://nationalgeographic.grid.id/read/133164397/balap-kuda-olahraga-paling-berbahaya-dan-populer-di-romawi-kuno?page=2>. Diunduh 21 Mei 2026.
- The Japan School. *Ultimate Guide to Horse Racing in Japan*. <https://thejapanschool.com/horse-racing-in-japan/>. Diunduh 21 Juni 2026.
- The Sankei Shimbun. ブルマはなぜ消えたのか！？ 専門家に聞いてみた, <https://www.sankei.com/article/20170128-MRM265UMJ5KR5NEBEMWTMNL7UM/>. Diunduh 18 Mei 2026.
- TOMBOW CO. LTD. 日本の制服・ユニフォーム（体操服）, https://www.tombow.gr.jp/uniform_museum/nihon/sports.html, Diunduh 17 April 2026.
- Toshihisa, Kitatsuji. 「セーラー服」はじめて物語～女子学生の青春を刻んだ制服の誕生と苦難の歴史, <https://hicbc.com/magazine/article/?id=news-ronsetsu-post-2654>, Diunduh 29 April 2026.
- tokyosportsmovie. (2023, Oktober 5). *Haru Urara, Now 27, Enjoys Peaceful Days with Her Owner*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=mIQ4GhKvqMw>, Diunduh 20 Juni 2026.
- Travel Japan. *Yuru Kyara: The Adorable and Absurd Ambassadors of Japanese Regional Tourism*, <https://www.japan.travel/en/ca/inspiration/introduction-to-yuru-kyara/>, Diunduh 14 Mei 2026.
- TV Tokyo. ゴールドシップ まるで怪獣！？ 出遅れ、爆走、ロングスパート... 破天荒な走りが心を掴む【思い出に残る有馬記念】, Diunduh 12 Mei 2026.

tvtokyosports. (2023, 24 September). *#GoldShip and stable hand Imanami have a touching reunion! Exclusive on terrestrial TV!* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=zd1fmL8bFGQ>, Diunduh 20 Juni 2026.

----- (2023, 30 September). *[Just Naughty] Imanami: "Gold Ship is sucking all my energy" | Horse Racing Girls' Gathering* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=XGk86brAbl0>, Diunduh 20 Juni 2026.

UMACHAN. (2022, November 21). *Oguri Cap オグリキャップ伝説～生い立ちから引退まで～* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=cdExPXTUeAI>, Diunduh 19 April 2026.

URA Umamusume Racing Archives | URA ウマ娘 レースアーカイブ. (2025, Oktober 9). *Gold Ship | Hidaka Horse Kids Explorers | Big Red Farm 2023* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=NVDwdvkJD88>, Diunduh 11 Mei 2026.

World Horse Racing. (2023, 29 Juli). *The World's Most Famous Groom! Sodashi and Gold Ship groom Takatoshi Imanami 今浪隆利 ゴールドシップ ソダシ* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-ztZjeiWeS4>, Diunduh 11 Mei 2026.

Yano Research Institute Ltd. *Consumer Survey on Otaku in Japan: Key Research Findings 2024*, https://www.yanoresearch.com/en/press-release/show/press_id/3668, Diunduh 21 Mei 2026.

yurukuuma. (2018, 28 Agustus). *Gold Ship and Mr. Imanami's Reunion 1 [I witnessed an impressive reunion]* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=r8T5ev2jQ2U>, Diunduh 20 Juni 2026.

Film Dokumenter

Duzyj, Mickey. (Direktor). (2016). *The Shining Star of Losers Everywhere* [Film]. The All-Nighter Room. Vimeo, <https://vimeo.com/176459945>, Diunduh 10 Mei 2026.

Sumber Gambar

Alamy. *A Japanese Sailor of the 1930s–1940s in White Summer Uniform*.

<https://www.alamy.com/stock-photo-a-japanese-sailor-of-the-1930s-1940s-in-white-summer-uniform-59656314.html>. Diunduh 4 Juni 2026.

----- *Jockey Norihiro Yokoyama on Gold Ship Celebrates After Winning the Race*.

<https://www.alamy.com/jockey-norihiro-yokoyama-on-gold-ship-celebrates-after-winning-the-image151365601.html>. Diunduh 21 Mei 2026.

----- *Stripes Shoulder Arm WW2*. <https://www.alamy.com/stock-photo/stripes-shoulder-arm-ww2.html?sortBy=relevant>. Diunduh 4 Juni 2026.

Bankgarmozero. *Post di X*.

<https://x.com/Bankgarmozero/status/1951949609229484062>. Diunduh 29 Agustus 2025.

Beastars Wiki. *Legoshi*. <https://beastars.fandom.com/wiki/Legoshi>. Diunduh 12 Mei 2026.

Cheetos. *Crunchy Products*. <https://www.cheetos.com/product-category/crunchy>. Diunduh 12 Mei 2026.

Cremacat.

Facebook

Post.

<https://web.facebook.com/cremacat/posts/2809171612806555/>. Diunduh 5 Juni 2026.

Crunchyroll News. *Gold Ship Umamusume Manga* (judul artikel sesuai halaman).

<https://www.crunchyroll.com/pt-br/news/latest/2023/10/22/gold-ship-umamusume-manga>. Diunduh 19 Juni 2026.

CSFD. *Uma Musume: Pretty Derby – First Big Win! (Gallery)*.

<https://www.csfd.cz/en/film/968444-uma-musume-pretty-derby/968452-first-big-win/gallery/?page=3>. Diunduh 20 Mei 2026.

- Cygames, Inc. *Umamusume: Pretty Derby*. Google Play Store.
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cygames.umamusume>.
 Diunduh 29 Agustus 2025.
- Editorial Board, The Sankei Shimbun. *EDITORIAL | For Public Safety, Urgent Measures are Needed to Halt Rise in Teenage Crime*. JAPAN Forward.
<https://japan-forward.com/editorial-for-public-safety-urgent-measures-are-needed-to-halt-rise-in-teenage-crime/>. Diunduh 12 Mei 2026.
- Egypt United Tours. *Ancient Egypt Religion: Gods*.
<https://egyptunitedtours.com/ancient-egypt-religion-gods/>. Diunduh 12 Mei 2026.
- gallop_keiba. *Post di X*. https://x.com/gallop_keiba/status/1387948440705896451.
 Diunduh 12 Mei 2026.
- GameTora. *Umamusume Characters*. <https://gametora.com/umamusume/characters>.
 Diunduh 7 November 2025.
- Grewal Equestrian. *Western Chocolate Browband Headstall with Bling*.
<https://www.grewalequestrian.com/products/western-chocolate-browband-headstall-with-bling>. Diunduh 21 Mei 2026.
- hellokawan. *TikTok Video*.
<https://www.tiktok.com/@hellokawan/video/7524451239988366598>.
 Diunduh 19 Juni 2026.
- HobbyLink Japan. *1/7 Scale Sora Kasugano Bloomers Ver. (Yosuga no Sora)*.
<https://www.hlj.com/1-7-scale-sora-kasugano-bloomers-ver-yosuga-no-sora-fruamu-fnx1192>. Diunduh 21 Mei 2026.
- IDhorseracing. *Post di X*. <https://x.com/IDhorseracing/status/1950535410704322752>.
 Diunduh 29 Agustus 2025.
- , *Post di X*. <https://x.com/IDhorseracing/status/1951233568799416727>.
 Diunduh 29 Agustus 2025.
- , *Post di X*. <https://x.com/IDhorseracing/status/1991367397274710182>.
 Diunduh 5 Juni 2026.

IGDB. *Kantai Collection*. <https://www.igdb.com/games/kantai-collection>. Diunduh 12 Mei 2026.

IMDb. *Kemono Friends* (2019). <https://www.imdb.com/title/tt8673610/>. Diunduh 12 Mei 2026.

JRA. *オグリキャップ3分でわかった気になる名馬*.
<https://www.jra.go.jp/gallery/3minmeiba/horse13/index.html>. Diunduh 20 Mei 2026.

KagawaRaifu. *Post di X*. <https://x.com/KagawaRaifu/status/1972260430610571699>.
Diunduh 4 Juni 2026.

katsu_keef. *TikTok Video*.
https://www.tiktok.com/@katsu_keef/video/7547726850609450270. Diunduh 19 Juni 2026.

Know Your Meme. *Buruma*. <https://knowyourmeme.com/sensitive/memes/buruma>.
Diunduh 21 Mei 2026.

NamuWiki. *골드쉽 (Gold Ship)*.
<https://en.namu.wiki/w/%EA%B3%A8%EB%93%9C%20%EC%89%BD>.
Diunduh 21 Mei 2026.

Netkeiba. *News Detail (id=1957)*.
https://en.netkeiba.com/news/news_detail.html?id=1957. Diunduh 16 Desember 2025.

----- *Oguri Cap*. <https://en.netkeiba.com/library/detail.html?no=237>. Diunduh 12 Mei 2026.

----- *Oguri Cap*. <https://en.netkeiba.com/library/detail.html?no=237>. Diunduh 18 Juni 2026.

Nihongo Daisuki. *Yuru Kyara - Character Mascots*.
<https://www.nihongodaisuki.com/yuru-kyara---character-mascots.html>.
Diunduh 12 Mei 2026.

- NRS World. *JT International Soft LTH T1 Saddle Bag*.
<https://nrsworld.com/products/jt-international-soft-lth-t1-saddlebag>. Diunduh
 21 Mei 2026.
- pat_patrick_. *Post di X*. https://x.com/pat_patrick_/status/1965374461676589498.
 Diunduh 20 Mei 2026.
- Pinterest. *Pin* *682928730981496089*.
<https://sk.pinterest.com/pin/682928730981496089/>. Diunduh 4 Juni 2026.
- Real Keiba Musou. *Oguri Cap*. <https://realkeibamusou.com/oguricap/>. Diunduh 20
 Mei 2026.
- Rotten Tomatoes. *Zootopia*. <https://www.rottentomatoes.com/m/zootopia>. Diunduh 12
 Mei 2026.
- ryukku_k. *Post di X*. https://x.com/ryukku_k/status/1959326516246151641. Diunduh
 29 Agustus 2025.
- Ryuriia. *Post di X*. <https://x.com/Ryuriia/status/1965443547110539386>. Diunduh 5
 Juni 2026.
- The Guardian. *Life of a Loser: Defeated Champions*.
<https://www.theguardian.com/sport/blog/2019/apr/03/life-of-a-loser-defeated-champions>. Diunduh 16 Desember 2025.
- Tokyo Mew Mew Power Wiki. *Ichigo Momomiya*.
https://tokyomewmewpower.fandom.com/wiki/Ichigo_Momomiya. Diunduh
 12 Mei 2026.
- Tokyo Sports. *[Artikel pada Tokyo Sports Note]*.
<https://note.tokyosports.co.jp/n/n27afefb4b27e>. Diunduh 16 Desember 2025.
- TOMBOW CO. LTD. *ポケット博物館 第6回*
https://www.tombow.gr.jp/uniform_museum/pocket/06.html. Diunduh 21 Mei
 2026.
- Uma Dacchi Densetsu. *The Basics: Tresen Gakuen*.
<https://umadacchidensetsu.com/the-basics-tresen-gakuen/>. Diunduh 20 Mei
 2026.

- umamusumebase. *Post* *di* *X*.
<https://x.com/umamusumebase/status/1987123454982955238>. Diunduh 5 Juni 2026.
- Umamusume Wiki. *Gold Ship*. https://umamusume.fandom.com/wiki/Gold_Ship.
 Diunduh 16 Desember 2025.
- , *Gold Ship/Real Life*.
https://umamusume.fandom.com/wiki/Gold_Ship/Real_Life. Diunduh 21 Mei 2026.
- , *Haru Urara*. https://umamusume.fandom.com/wiki/Haru_Urara.
 Diunduh 16 Desember 2025.
- , *Oguri Cap*. https://umamusume.fandom.com/wiki/Oguri_Cap.
 Diunduh 16 Desember 2025.
- , *Oguri Cap/Real Life*.
https://umamusume.fandom.com/wiki/Oguri_Cap/Real_Life. Diunduh 12 Mei 2026.
- Valley Vet Supply. *Horse Halter*.
https://www.valleyvet.com/ct_detail.html?pgguid=66a85817-efbb-4a11-868d-0b9203d797ed. Diunduh 21 Mei 2026.
- Wikipedia. *Gold Ship*. https://en.wikipedia.org/wiki/Gold_Ship. Diunduh 19 Juni 2026.
- , *Hachimaki*. <https://en.wikipedia.org/wiki/Hachimaki>. Diunduh 21 Mei 2026.
- , *Kemono Friends*. https://en.wikipedia.org/wiki/Kemono_Friends.
 Diunduh 12 Mei 2026.
- , *School Uniforms in Japan*.
https://en.wikipedia.org/wiki/School_uniforms_in_Japan. Diunduh 21 Mei 2026.
- Wolfborgg. *Post* *di* *X*. <https://x.com/Wolfborgg/status/1774944893892280331>.
 Diunduh 20 Mei 2026.


Yokogao Magazine. *Sukeban: Japanese Girl Gangs*.
<https://www.yokogaomag.com/editorial/sukeban-japanese-girl-gangs>.
Diunduh 21 Mei 2026.

Young Rider. *Finding the Right Halter Fit for Your Horse*.
<https://www.youngrider.com/finding-the-right-halter-fit-for-your-horse/>.
Diunduh 21 Mei 2026.



LAMPIRAN

1. Lembar Konsultasi










KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
 FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
 Jalan Parangtritis Km 6,5 Kotak Pos 1210 Yogyakarta 55001
 Laman: www.fsr.isi.ac.id

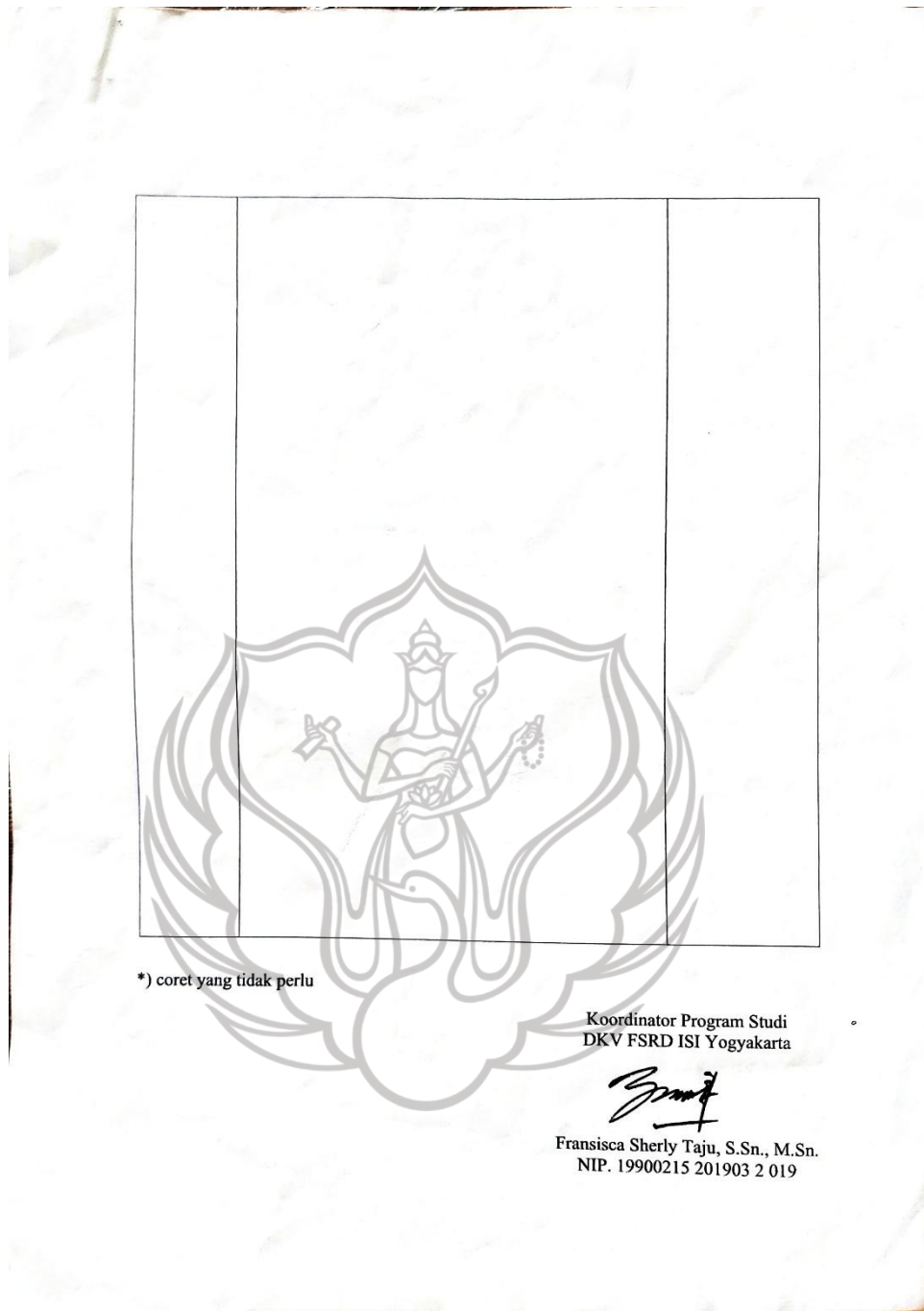
TA.02

**LEMBAR KONSULTASI
 BIMBINGAN TUGAS AKHIR
 UNTUK KARYA TULIS DAN KARYA SENI /DESAIN**

Nama : Andeca Nisrina Putri Shakila.....
 NIM : 2012698024.....
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual.....
 Pembimbing I / II *) : Hesti Rahayu S., S.p., M.A.....
 Semester : Gasal/Genap *) Tahun Akademik : 2025 - 2026.....
 Judul Tugas Akhir : Analisis Strategi Kreatif yang Digunakan Game.....
 Ummamume : Leethy Derby Dalam Mempopulerkan.....
 Olahraga Balap Kuda.....

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing
16/10-25	Pembahasan Bab I, lanjut Bab 2	
4/11-25	Pembahasan Bab II, & lanjutkan.	
18/11-25	Pembahasan Bab keseluruhan (I,II) dan pembahas quesioner	
9/12/25	Pembahasan revisi Bab II, lanjut Bab III	
9/3/26	Pembahasan Bab III, lanjutkan mengkapirkan Bab IV	
17/4/26	Pembahasan Bab IV	
13/8/26	Pembahasan Bab IV dan finalisasi	

Lampiran 1. Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing I halaman pertama



Lampiran 2. Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing I halaman kedua



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
 FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
 Jalan Parangtritis Km 6,5 Kotak Pos 1210 Yogyakarta 55001
 Laman: www.fsr.isi.ac.id

TA.02

**LEMBAR KONSULTASI
 BIMBINGAN TUGAS AKHIR
 UNTUK KARYA TULIS DAN KARYA SENI /DESAIN**

Nama : Andrea Nisrina Putri Shalika.....
 NIM : 2012198924.....
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual.....
 Pembimbing I/II *) : Andika Indrayana S.Sn., M.Ds.....
 Semester : Gasal/Gesep *) Tahun Akademik : 2025 - 2026.....
 Judul Tugas Akhir : Analisis Strategi Kreatif yang digunakan Game.....
 Uraian subteori : Pretty Ducky dalam Mempopulerkan.....
 Olahraga Balap Kuda.....

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing
10/21/2025	Pembahasan lebih dititik beratkan di karakter & dapat menggunakan teori Manga Matrix	A:
10/30/2025	Buat "pilot project" berupa angket untuk memperoleh data awal, apa yang membuat user tertarik untuk memainkan objek penelitian.	A:
11/11/2025	Mulai mengelompokkan karakter x lebih difokuskan lagi pembahasannya	A:
16/11/2025	Revisi Judul, Cari referensi sebanyak-banyaknya, Tambahkan variabel antropomorfik	A:
9/3/2026	Lanjutkan Bab 4, Pastikan pembahasan sesuai dengan tujuan penelitian dan rumusan masalah	A:

Lampiran 3. Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing II halaman pertama

17/4/2026	Melanjutkan bab 4 + 5	f-
-----------	-----------------------	----

*) coret yang tidak perlu

Koordinator Program Studi
DKV FSRD ISI Yogyakarta

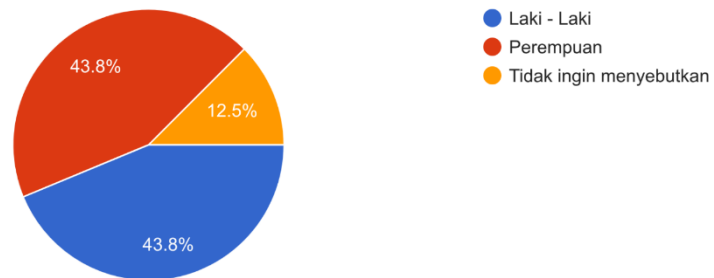


Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19900215 201903 2 019

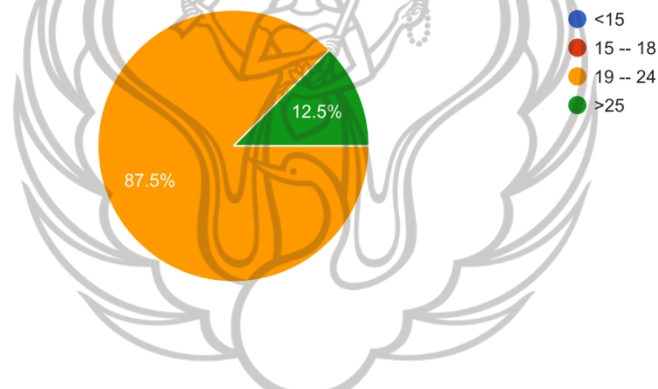
Lampiran 4. Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing II halaman kedua

2. Data Responden “Angket Awal Data Ketertarikan Pemain dengan Game Umamusume: Pretty Derby dan Olahraga Pacu Kuda”

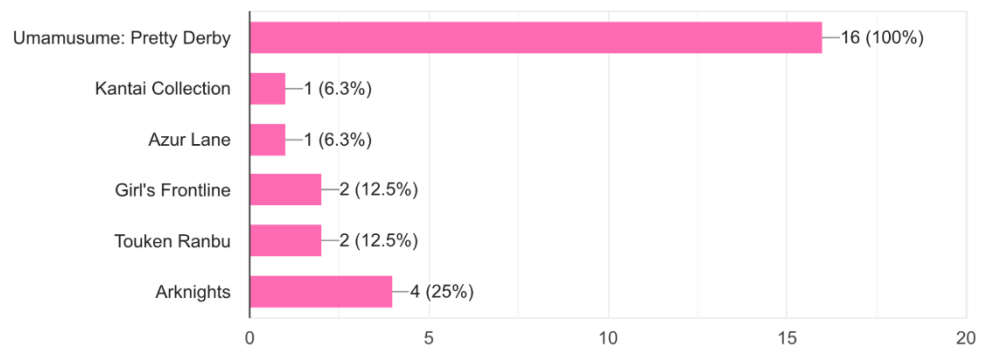
Jenis kelamin
16 responses



Usia
16 responses

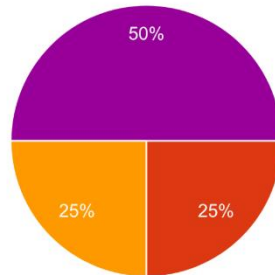


Di antara game berikut, gama mana saja yang pernah dimainkan?
16 responses



Darimana anda tahu IP Umamusume: Pretty Derby?

16 responses



- Dari rilisnya game server Jepang
- Dari rilisnya game server Global
- Dari anime / movienya
- Dari MV / musiknya
- Dari media promosi lain di media sosial (channel youtube, kolaborasi dengan brand, dsb)

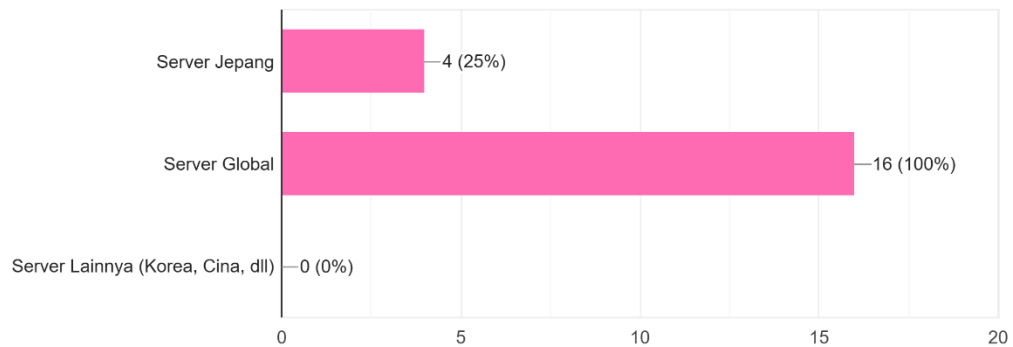
Berapa lama anda telah bermain game Umamusume: Pretty Derby?

16 responses

4 bulan
3 bulan
3 months
Sekitar 3 bulan
3 bulan ?
5 bulan
4.5 tahun
Sekian bulan (lupa)
4 bulan (sejak juli)
3 BULAN

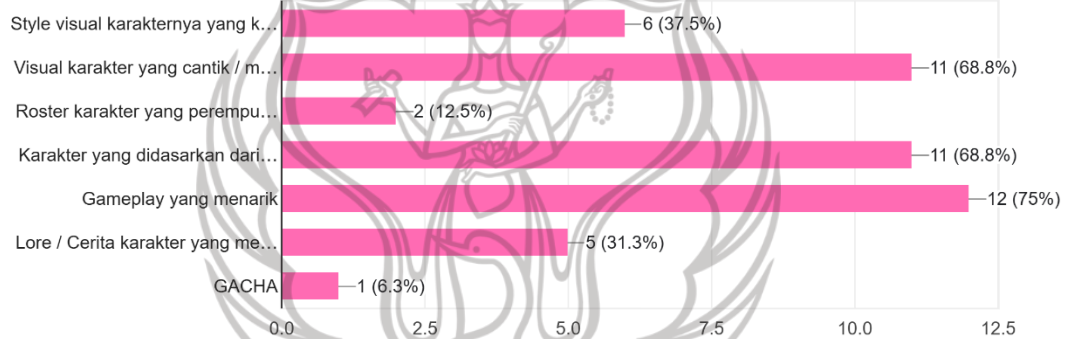
Di server mana anda memainkan game tersebut?

16 responses



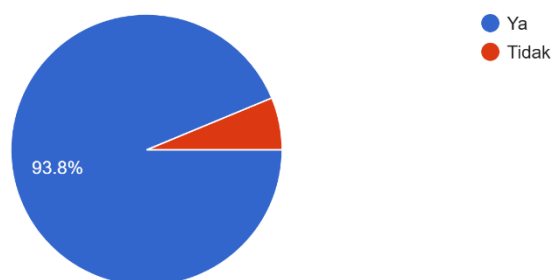
Apa yang membuat anda tertarik bermain Umamusume: Pretty Derby?

16 responses



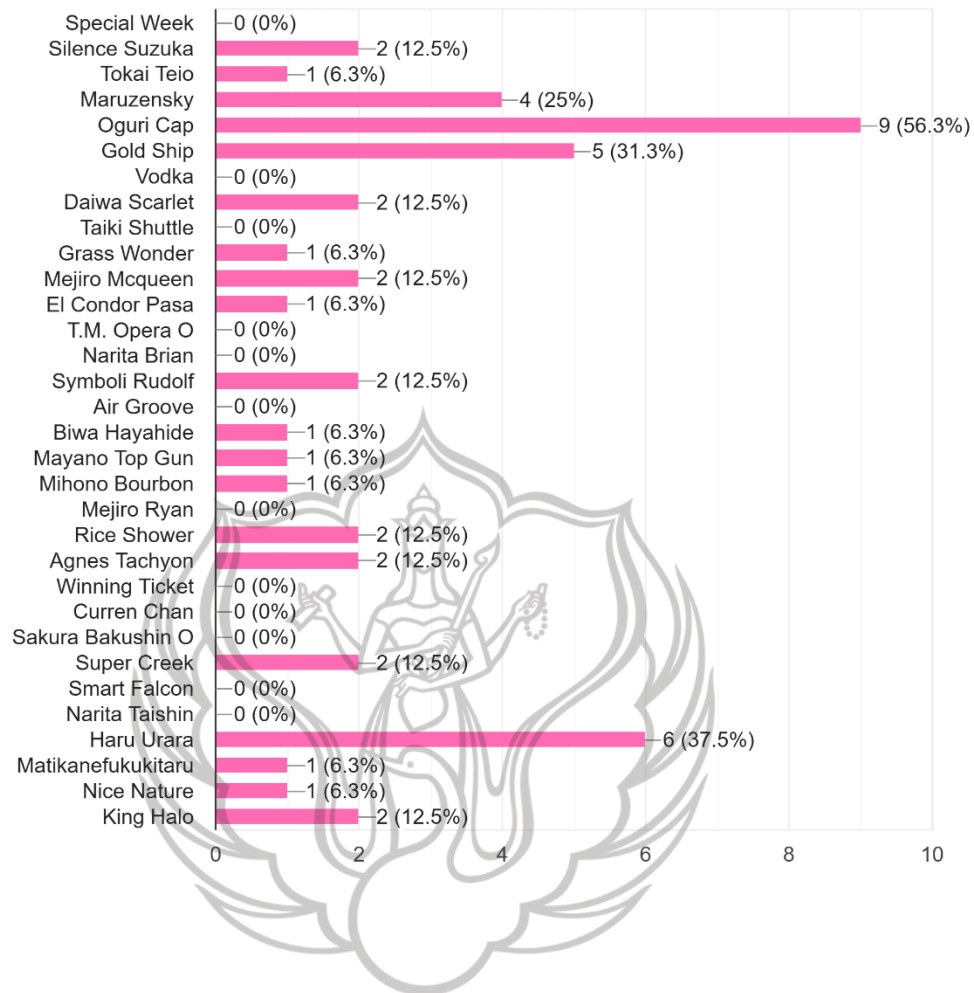
Apakah anda mengetahui bahwa karakter pada game Umamusume: Pretty Derby didasarkan dari kuda pacu Jepang asli?

16 responses



Dari 32 jumlah karakter trainee yang tersedia pada Umamusume: Pretty Derby server global versi 1.9.13 (tidak termasuk karakter alter), karakter mana yang paling disukai?

16 responses



Oguri : dapat highlight sebagai MC di satu season

Golsi : Meme, karakteristik konyol

Haru : Lore dia di rl yg diadaptasikan ke in game characters

Oguri Cap: Fatty, Speed, Gourmand

Haru Urara: Just a little bean, just a little guy, look at her vibin

Maruzensky: Red Shift/LP1211-M

Daiwa Scarlet: karena design character yang menarik dan cantik

<p>Rice Shower: karena story nya yang menyentuh hati</p> <p>Haru Urara: karena story yang menarik dan personality nya yang lucu dan masih tetep happy walaupun kalah</p>
<p>Oguri Cap karena wataknya yang tahan banting setelah menonton cinderella girls (terlihat normal tp aslinya unhinged?)</p> <p>Agnes Tachyon kebalikan oguri terlihat gila tapi aslinya cukup relatable (terutama di movie, "kegilaannya" untuk menutupi rasa frustasinya)</p> <p>gold shower karena lucu aja, tidak bisa ditebak 🤔</p>
<p>Maruzensky : karena personalitynya menarik</p> <p>Oguri cap : karena dia SSR pertama yg saya punya & anime CinGrey</p> <p>Gold ship : karena sebelum kenal uma musume sudah suka dengan kelakuan kuda aslinya</p>
<p>Oguri Cap is my G makan banyak menang banyak</p> <p>Symboli rudolf because she's very cool</p> <p>Mihono Bourbon karena mirip gundam</p>
<p>karena desain dan karakter yang menarik</p>
<p>McQueen: Karena saya pribadi suka karaktee yang seperti ojou, desuwa</p> <p>Rice Shower: karena saya mengetahui cerita asli kudanya, saya berempati dan desain karakternya saya suka</p> <p>Super Creek: karena meme "goo goo baby" lalu saya tertarik untuk train creek, eh jadi suka</p>
<p>Haru Urara : karena sifatnya yang pantang menyerah dan selalu tersenyum bahkan setelah berulang kali kalah</p> <p>Super Creek : Sifat keibuannya</p> <p>Oguri Cap : Suka makan</p>

Silence suzuka: karena banyak alasan, secara desain karakter sangat amat bagus, secara seiyuu(voice actor) nya juga sangat bagus, marika konou, secara lore juga orang orang ada menyambungkan kisah silence suzuka dengan ayrton senna, jumlah titel mereka masih kurang banyak padahal mereka terbaik dari terbaik, warna membalap mereka juga sangat mirip, hari kematian senna juga dekat/sama dengan hari kelahiran silence suzuka, sikap karakter silence suzuka di game dan anime juga menarik, diam tapi semakin membuka diri seiring semakin dekat

Haru urara: karena banyak alasan juga, haru menjadi simbol harapan dan optimisme, kalah bukan berarti semua gagal dan hancur, lore kuda nya tentu juga sangat menarik, kuda asli nya juga dalam kurun waktu sebulan pertama saya main masih hidup jadi ada koneksi lebih dengan kuda asli nya, karena uma ini juga tipikal "kalah" jadi gameplay nya unik dibanding yg lain

King halo: saya sangat suka desain karakternya, tapi awalnya saya kurang suka demeanor nya, tipikal di gameplay terasa karakter dangkal dan songong saja awalnya, tapi setelah perhatikan cerita nya lebih jauh dan ada bagian dia mau menunjukkan ibu nya kalau ibu nya salah, bahwa dia tidak dibalik bayang bayang ibu nya, saya tersentuh dan semua hal dari karakter ini jadi saya suka, ketawa sengak tipikal "ojou sama" Nya awalnya saya tidak suka jadi suka

Silent shizuka: karena tersentuh dengan cerita kuda aslinya yang mati di lintasan pacuan

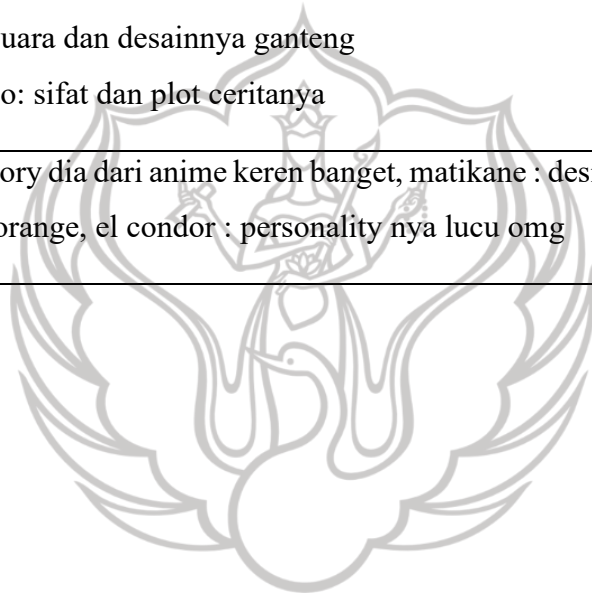
Grass wonder: suka karena desain karakter nya yang cantik

Haru urara: karena personality nya yang optimis

Tokai Teio : Awalnya suka aja karena desain, abis nonton Anime S2 nya, tambah suka

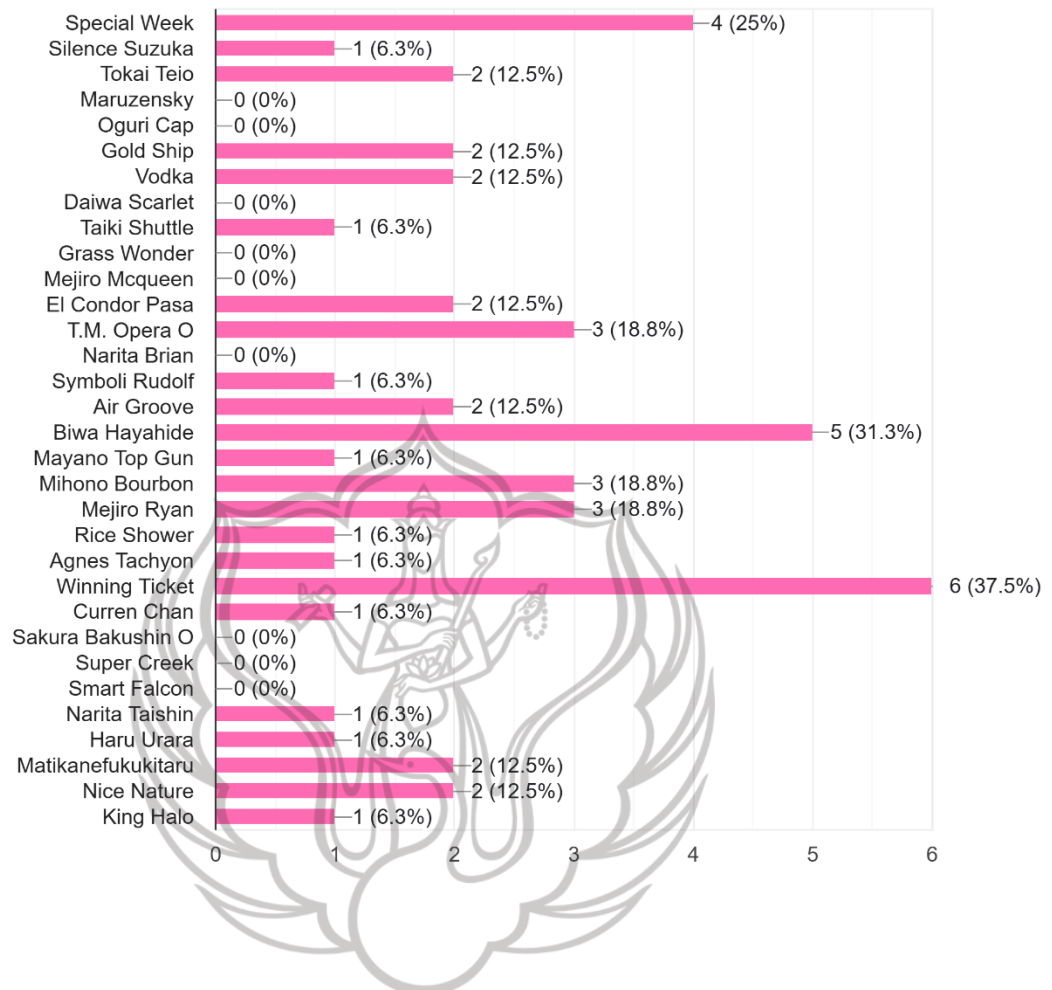
Agnes Tachyon : Abis nonton movienya, keren aja liatnya bjr, I always love a mad scientist

Mejiro Mecqueen : Abis liat streamer ngelatih nih kuda keliatannya op
Gold ship: karena tingkah lakunya yang random Oguri cap: karena sikapnya yang polos hanya memikirkan makanan Daiwa Scarlet: karena sifatnya yang selalu ambisius
Nice Nature: paling relatable, characternya lucu, story menusuk hati, suka desainnya Biwa Hayahide: Suka desainnya, personality lucu dan menarik Maruzensky: suka personality dan gimiknya, desain bagus, mommy 😊/j
Maruzensky: perawakan dan desain yg sangat 70an Rudolf: suara dan desainnya ganteng King Halo: sifat dan plot ceritanya
Oguri : story dia dari anime keren banget, matikane : design lucu! and orange! me love orange, el condor : personality nya lucu omg



Dari 32 jumlah karakter trainee yang tersedia pada Umamusume: Pretty Derby server global versi 1.9.13 (tidak termasuk karakter alter), karakter mana yang kurang disukai?

16 responses



Nice Nature : disantet mulu uma gw sama beberapa karakter kurang eksposur & highlight aja, jadi ga maksimal lorenya

Biwa Hayahide: Keeps going from 10th to first ruining my carrier run. She's not even late or end, she's pace, PACE

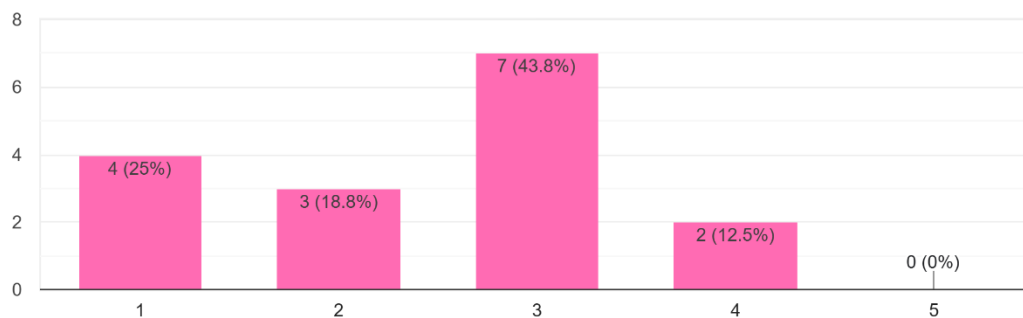
Mihono Bourbon: Terrorist front runner, main reason eishin flash still B (definitely not skill issue)

Nice Nature: Hesitant Late Surgers, Mystifying Murmur, All-Seeing Eyes, (How many debuffs do you need, Evil Nature)
Vodka, Mihono Bourbon: tidak terlalu suka dengan design nya dan personality mereka Air Groove: tidak suka design nya
Symboli Rudolf, El Condor Pasa- kurang suka desainnya TM Opera O - kurang suka tipe karakter ini
Special week : karena tidak suka personality dia di anime season 1 terlalu terpaksa sama suzuka & kurang ditonjolkan prestasinya padahal dia scr teknis mcnya Winning ticket : karena sifatnya cengeng Haru urara : karena kurang suka dengan suaranya
sebenarnya semua kuda tidak ada yang tidak disukai semua kuda bagus kalo emang terpaksa milih 3 kuda itu desainnya kurang
karena desainnya kurang menarik/ kurang suka karakternya
Special week : basic Teio : kurang suka denger suaranya Bourbon : konyol sih, tapi setiap train bourbon ada aja kejadian yang bikin jelek. Padahal aku train golshi—yang digadang nyusahin pas train, itu gak SE-nyebelin bourbon (Kalo boleh nambahin lagi ada winning ticket-gasuka suaranya, narita taishin-basic)
Biwa Hayahide : Gak suka aja, apalagi yang pas race lawan oguri cap/rice shower (?) Special Week : Hobi nangis Rice Shower : Susah banget build char di game nya, stuck terus di tenno sho

<p>Agnes tachyon karena secara desain menurut saya kurang, sikap karakter nya pun bukan yang saya suka</p> <p>Special week: sebenarnya ini karakter yg bagus tapi saya merasa ada limit yg ditaruh karena special week bisa dibilang muka pertama uma musume, karakter nya jadi terasa aman tapi tidak dalam</p> <p>Mejiro ryan: secara desain untuk saya pribadi jelek, mungkin masalah selera saja</p>
<p>T.M opera O: kurang suka karakteristik nya</p> <p>Winning ticket: desainnya kurang menarik</p> <p>Curren Chan: gak dapat dapat pas gacha dia</p>
<p>Gold Ship : Susah dilatih</p> <p>Biwa Hiyahide : Mukanya sok kepinteran bet, kesel liatnya</p> <p>King Halo : Ga tau sih, kalo yg ini asal milih aja hehehe,</p>
<p>Tokai Teio: karena cerewet</p> <p>Mejikom Ryan dan Winning Ticket: karena kurang suka desain karakternya</p>
<p>Kurang lebih karena bukan tipe-ku. Tapi side note: ku belum pernah memainkan/membaca cerita mereka jadi hanya asumsi berdasarkan visual dan interaksi dengan orang lain (ex: dialog lobby, mention dalam story trainee lain, ect)</p>
<p>Golshi: sifatnya susah dilatih</p> <p>Taiki Shuttle: terlalu one note American</p> <p>Maya: tidak suka gimmick karakter "mencoba dewasa"</p>
<p>they looked,,,,boring,,,,kea npc,,,maap</p>

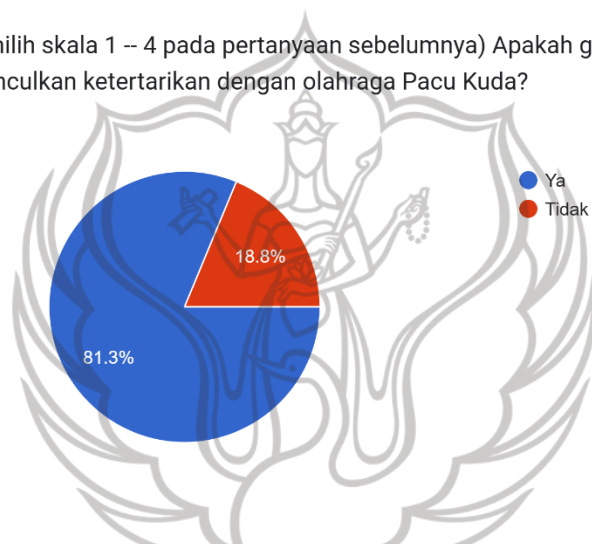
Seberapa familiar anda dengan olahraga Pacu Kuda?

16 responses



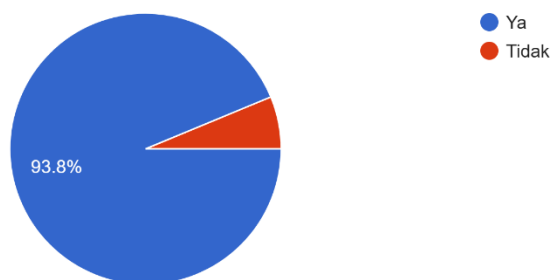
(apabila memilih skala 1 -- 4 pada pertanyaan sebelumnya) Apakah game Umamusume: Pretty Derby memunculkan ketertarikan dengan olahraga Pacu Kuda?

16 responses



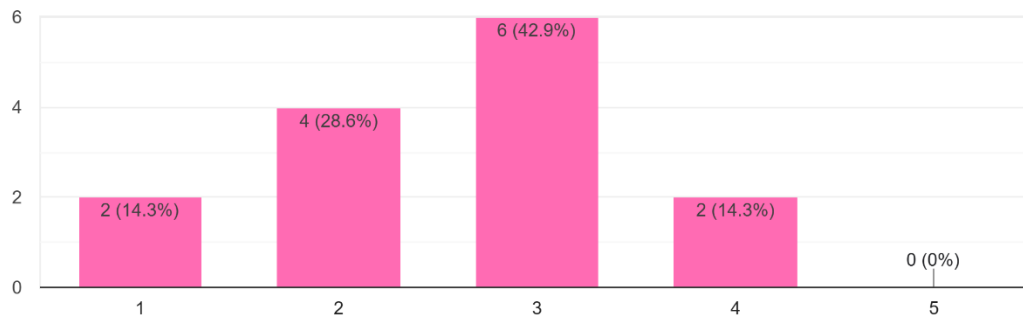
Apakah ketertarikan anda dengan karakter dalam game Umamusume: Pretty Derby (seperti yang telah dipilih pada bagian sebelumnya) memunculkan ketertarikan dengan kuda pacu aslinya?

16 responses



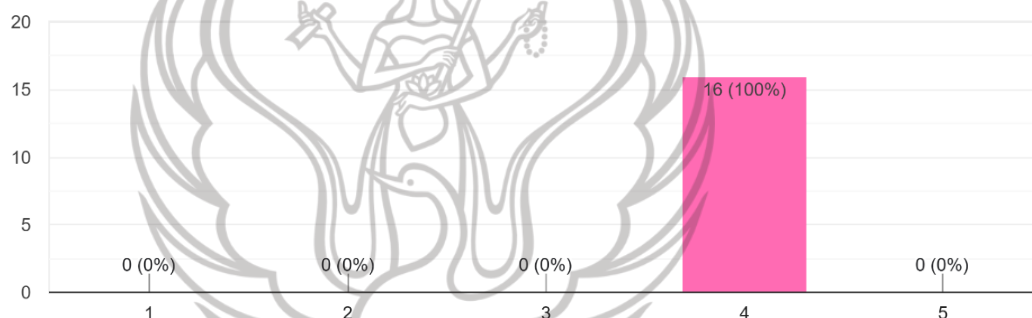
(apabila memilih ya pada pertanyaan sebelumnya) Seberapa aktif anda mencari informasi mengenai kuda pacu aslinya?

14 responses



Apakah menurut anda karakter dalam game Umamusume: Pretty Derby merepresentasikan sosok Kuda Pacu aslinya dengan baik?

16 responses



(apabila memilih skala 3 ke bawah pada pertanyaan sebelumnya)

Alasan apa yang mempengaruhi pilihan anda?

2 responses

-
penggambaran karakternya sih

Lampiran 5. Data hasil “Angket Awal Data Ketertarikan Pemain dengan Game Umamusume: Pretty Derby dan Olahraga Pacuan Kuda”

3. Poster pameran Tugas Akhir



Lampiran 6. Poster pameran Tugas Akhir

4. Katalog Pameran Tugas Akhir



Lampiran 7. Katalog pameran Tugas Akhir

5. Display pameran dan freebies

ANALISIS PROSES ALIH WAHANA KARAKTER GIM

UMAMUSUME PRETTY DERBY

Umamusume: Pretty Derby adalah proyek multimedia produksi Cygames. Mobile game Umamusume: Pretty Derby sendiri pertama dirilis pada 24 Februari 2021 di Jepang. Selanjutnya, pada 26 Juni 2025 Cygames merilis server gim baru berbasis gacha dengan lokalitas Bahasa Inggris. Sejak diluncurkannya server tersebut, gim Umamusume mengalami peningkatan popularitas gim dengan signifikan secara internasional.

UMAMUSUME (ウマ娘)
Memiliki translasi literal "sadel kuda". Oleh karena itu semua karakter utama yang terdapat pada gim berjenis kelamin perempuan.

Apa itu Umamusume?

Karakter antropomorfik gabungan manusia dan kuda yang merepresentasikan kuda pacu asli Jepang, baik dari karakteristik, ras, jenis karier, maupun gaya berlari. Dalam penelitian ini, tiga karakter dipilih sebagai fokus analisis, yaitu Ouguri Cap, Gold Ship, dan Haru Urara.



Rumusan Masalah

Bagaimana proses alih wahana kuda pacu Jepang ke dalam karakter gim dilakukan?

Metode Penelitian

Menggunakan penelitian kualitatif deskriptif studi kasus untuk mengeksplorasi objek penelitian secara mendalam serta menjelaskan kelebihan objek tersebut.

Landasan Teori

Menya Maru oleh Hirovoshi Tsukamoto untuk membedah desain karakter Umamusume dan mengidentifikasi transformasi yang terjadi dari kuda pacu ke dalam karakter gim.

Ash Wahana oleh Sapardi Diko Damono sebagai pisau analisis untuk menjelaskan latar belakang dari transformasi yang terjadi serta konteks sosial dan budaya yang mengikutinya.

Hasil Penelitian

Desain karakter Umamusume merupakan konsep antropomorfisme moe yang dirancang untuk menarik perhatian ekster audiens. Analisis menggunakan teori moe mengidentifikasi bahwa visual, pose, dan watak karakter merepresentasikan karakteristik fisik, identitas, status, serta berbagai elemen yang berkaitan dengan kuda pacu aslinya, termasuk persapi dan emosi dari energi yang di salikannya.

Perbedaan paling menonjol ditemukan pada karakter Haru Urara, yang lebih merepresentasikan perilaku programer dan masyarakat dibandingkan karakteristik kuda aslinya.

Sementara itu, alih wahana ke media gim dilakukan untuk mempopulerkan kembali olahraga pacuan kuda kepada generasi baru melalui media pop modern dengan target audiens laki-laki remaja hingga dewasa yang familiar dengan anime otaku, sehingga berbagai perubahan pada media, latar visual, peran, dan karakter disesuaikan dengan konteks budaya dan sosial audiens tersebut.

Kesimpulan

Proses alih wahana kuda pacu ke dalam karakter gim Umamusume: Pretty Derby merupakan penelitian antropomorfisme yang disesuaikan dengan preferensi target audiens. Perkedatan tersebut menciptakan hubungan emosional antara karakter dengan audiens dan turut mempengaruhi budaya perhatian, kepedulian, serta keterlibatan penggemar terhadap kuda pacu yang menjadi sumber inspirasi karakter. Oleh karena itu, alih wahana pacuan kuda ke dalam gim Umamusume: Pretty Derby dinilai berhasil memulihkan popularitas pacuan kuda, baik di Jepang maupun secara internasional.

Lampiran 8. Display A3 pameran Tugas Akhir

Ouguri Cap

Skema warna kostum karakter merepresentasikan bulu joki serta aksesoris yang dikenakan kuda seperti tali kendali dan kain pelananya. Meskipun kuda terkadang terlihat mengenakan kain pelana dengan warna berbeda, namun, warna utama yang direpresentasikan adalah warna kain pelana yang kuda kenakan pada perlombaan penting atau yang paling signifikan selama masa larcinya. Stoking hitam yang dikenakan karakter juga merepresentasikan warna kaki kuda yang lebih gelap dari warna badannya. Selain itu, elemen bintang segi empat pada kostumnya, selain mencerminkan motif belah ketupat pada baju joki juga merepresentasikan status karakter sebagai "sintang Kota Kanamatsu", seseorang yang dibanggakan dan diunggulkan kota aslinya.

Dari segi wataknya, Ouguri Cap mencerminkan watak kuda aslinya yang digambarkan tenang, suka makan, dan kooperatif, namun juga tangguh dan kompetitif di perlombaan. Selain itu, terdapat juga penggambaran perasaan joki serta penggemar kuda asli ke dalam watak karakter yang digambarkan melalui *desire* atau keinginan karakter yang selalu berbertin kasih dan ingin terus membanggakan orang yang selalu mendukungnya.



Haru Urara

Bentuk tubuh karakter Haru Urara mencerminkan ukuran tubuh kuda aslinya yang relatif lebih kecil dari kuda pacu pada umumnya. Berbeda dari karakter lain, warna rambut Haru Urara didasari dari warna aksesoris yang dimiliki oleh kuda aslinya, begitu juga dengan skema warna kostumnya. Ikat kepala dengan penutup telinga serta motif kaca kaki karakter juga mencerminkan aksesoris penutup kepala dan kaki yang dikenakan oleh kuda aslinya. Model kostum Haru Urara sendiri menyirip model baju olahraga perempuan Jepang yang umumnya dikenakan oleh karakter gim ketika mengikuti perlombaan tingkat rendah. Hal tersebut merepresentasikan karier kuda aslinya yang tidak pernah mengikuti lomba tingkat tinggi atau graded race.

Berbeda dengan sifat kuda aslinya yang pemalu, sensitif, dan terkadang agresif, watak Haru Urara dalam gim digambarkan periang, optimis, dan pantang menyerah. Hal ini merepresentasikan perilaku masyarakat Jepang pada periode tersebut yang menjadikannya simbol harapan dan kegigihan karena ia tidak pernah berhenti berlari meskipun selalu dihadapi kekalahan.



Gold Ship

Karakter Gold Ship memiliki tinggi badan yang relatif lebih tinggi dari karakter lain. Hal ini mencerminkan ukuran tubuh kuda aslinya yang relatif lebih besar dibandingkan kuda pacu lain pada generasinya. Skema warna kostum karakter mencerminkan warna bulu joki serta kain pelana yang dikenakan kuda. Pita merah pada sepatunya mencerminkan pita merah yang dikenakan pada ekor kuda yang menunjukkan bahwa kuda tersebut agresif dan suka menantang. Selain itu, kostum Gold Ship juga memiliki berbagai elemen yang disesuaikan dengan kapal atau pelaut sebagai bentuk representasi dari namanya yang berarti "kapal emas". Gold Ship juga mengenakan berbagai aksesoris berbentuk belt serta tas pelana yang menyerupai aksesoris yang umum dikenakan kuda.

Watak karakter Gold Ship mencerminkan watak kuda aslinya yang tidak bisa diprediksi, konyol, dan terlihat tidak pernah serius dalam berlari, meskipun memiliki kemampuan dan daya tahan yang dinilai sangat kuat. Kuda asli Gold Ship juga dikenal agresif dan temperamental, namun keagresifan tersebut lebih diperhalus di dalam gim sehingga karakteristik tersebut lebih digambarkan dengan sifat usil dan sering mengajari teman temannya.



Lampiran 9. Display A4 dan A6 pameran Tugas Akhir



Lampiran 10. Freebies pameran Tugas Akhir

6. Dokumentasi sidang Tugas Akhir pengkajian



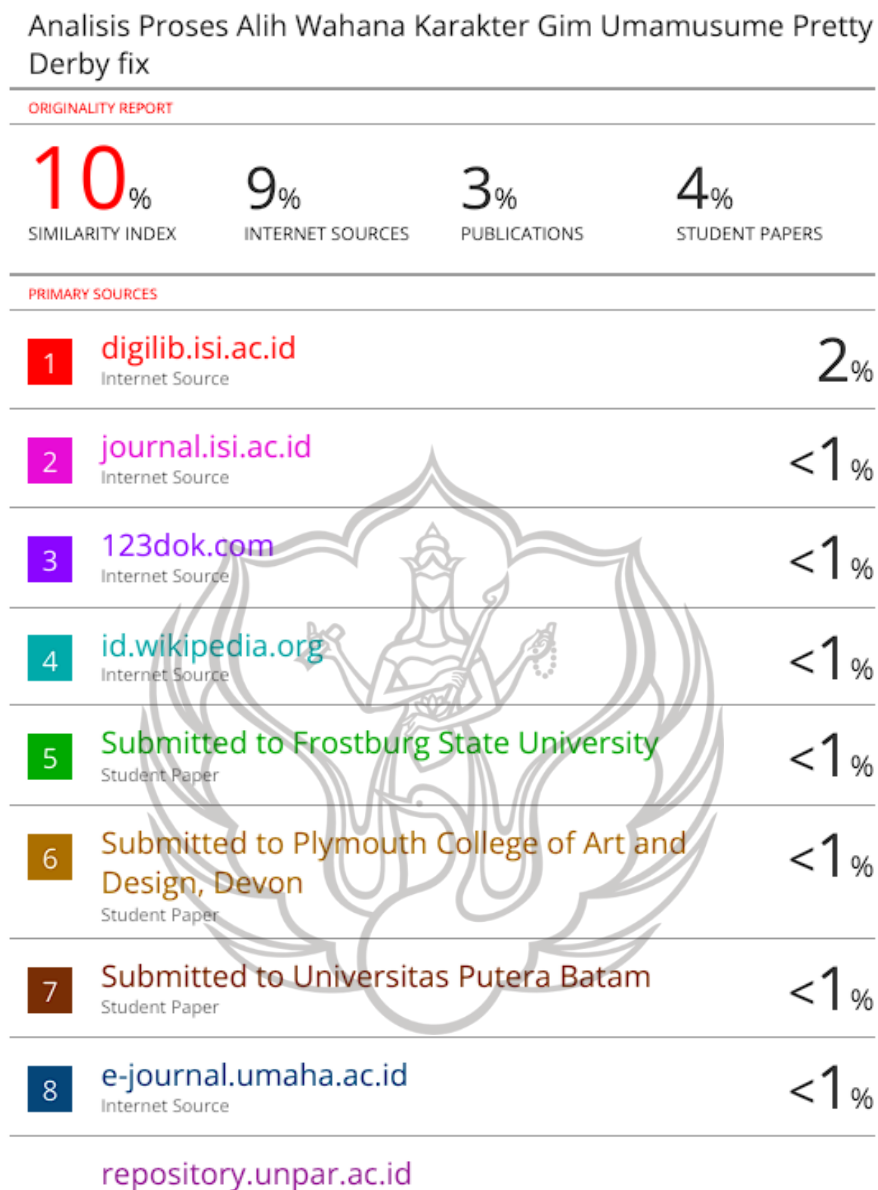
Lampiran 11. Dokumentasi sidang Tugas Akhir pengkajian

7. Dokumentasi *display* pameran Tugas Akhir pengkajian



Lampiran 12. Dokumentasi *display* pameran Tugas Akhir pengkajian

8. Hasil uji turnitin laporan Tugas Akhir pengkajian



Lampiran 13. Hasil Turnitin Tugas Akhir Pengkajian