



Analisis semiotika visual adaptasi karakter antropomorfis dalam *Game Umamusume: Pretty Derby*

Ridho Akbar Kurnia Hadi*, Yuniarti Rahayu

LSPR Institute of Communication and Business

(Jl. K.H. Mas Mansyur No. Kav. 35, Karet Tengsin, Tanah Abang, Jakarta Pusat, DKI Jakarta 10220, Indonesia)

*Penulis Korespondensi: 22130030016@lspri.edu

Received:

21/04/2026

Final Revision:

28/04/2026

Accepted:

12/05/2026



This work is
licensed under a
[CC-BY-NC](#)

Abstrak.

Fenomena antropomorfisme dalam game memperlihatkan meningkatnya penggunaan entitas non-manusia sebagai dasar pembentukan karakter. Namun, kajian yang menghubungkan referensi historis objek nyata dengan konstruksi representasi visual dan naratif dalam desain karakter masih terbatas. Penelitian ini menganalisis proses adaptasi antropomorfis dalam *Umamusume: Pretty Derby* dalam merekonstruksi identitas kuda pacu nyata ke dalam bentuk karakter budaya populer. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis konten dan semiotika Roland Barthes melalui pembacaan denotasi, konotasi, dan mitos. Objek penelitian difokuskan pada karakter Tokai Teio, Gold Ship, dan Haru Urara dengan membandingkan data historis kuda pacu asli dan representasinya dalam game serta anime. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adaptasi antropomorfis bekerja sebagai proses translasi semiotik yang mengubah karakteristik biologis, performatif, dan historis kuda pacu menjadi atribut visual, kostum, gestur, serta kepribadian karakter. Pada tingkat denotatif, elemen visual menghadirkan ciri dasar kuda dan identitas karakter; pada tingkat konotatif, narasi dan desain memperkuat asosiasi dengan sifat, prestasi, dan memori historis kuda pacu; sedangkan pada tingkat mitos, karakter dikonstruksi sebagai figur populer yang menggabungkan nostalgia olahraga, hiburan, dan identitas moe dalam budaya digital Jepang. Temuan ini menegaskan bahwa desain karakter dalam *Umamusume: Pretty Derby* berfungsi sebagai sistem representasi yang merekonstruksi identitas historis ke dalam format media populer digital.

Kata kunci: Antropomorfisme, Desain Karakter, *Game Umamusume: Pretty Derby*, Semiotika, Kuda Pacu Jepang

Abstract.

The phenomenon of anthropomorphism in games reflects the increasing use of non-human entities as the basis for character construction. However, studies that connect historical references of real-world objects with the construction of visual and narrative representation in character design remain limited. This study analyzes the process of anthropomorphic adaptation in *Umamusume: Pretty Derby* in reconstructing the identities of real racehorses into popular cultural characters. This research employs a qualitative method using content analysis and Roland Barthes' semiotic approach through the levels of denotation, connotation, and myth. The research objects focus on Tokai Teio, Gold Ship, and Haru Urara by comparing the historical data of the original racehorses with their representations in the game and anime. The findings show that anthropomorphic adaptation operates as a semiotic translation process that transforms the biological, performative, and historical characteristics of racehorses into visual attributes, costumes, gestures, and character personalities. At the denotative level, visual elements present the basic features of horses and character identities; at the connotative level, narrative and design reinforce associations with the traits, achievements, and historical memories of the racehorses; while at the level of myth, the characters are constructed as popular figures that combine sports nostalgia, entertainment, and moe identity within Japanese digital culture. These findings affirm that character design in *Umamusume: Pretty Derby* functions as a representational system that reconstructs historical identity into the format of popular digital media.

Keywords: Anthropomorphism, Character Design, *Game Umamusume: Pretty Derby*, Semiotic, Japanese Racehorses

Pendahuluan

Game digital merupakan medium interaktif yang mampu menyampaikan pengalaman, nilai, dan pesan melalui integrasi sistem permainan, visual, dan narasi, yang secara simultan membentuk pengalaman imersif serta keterlibatan pengguna dalam proses pemaknaan (Ishak dkk., 2023; Jackson dkk., 2022). Dalam konteks ini, desain karakter menjadi elemen kunci karena berfungsi sebagai penghubung antara sistem permainan dan pengalaman pemain, sekaligus sebagai representasi identitas dan pembawa makna naratif (Isbister & Hodent, 2022). Keterlibatan emosional pemain tidak hanya dibentuk oleh mekanika permainan, tetapi juga oleh daya tarik visual serta kepribadian karakter yang dikonstruksi melalui desain (Birk & Mandryk, 2018).

Desain karakter merupakan disiplin yang menggabungkan aspek estetika, psikologi, dan komunikasi visual untuk membangun identitas serta kepribadian tokoh dalam suatu media. Proses penciptaannya tidak hanya berfokus pada bentuk visual, tetapi juga pada struktur konseptual yang mendasari keberadaan karakter dalam narasi (Crossley, 2018). Dalam praktiknya, desain karakter tidak bersifat netral, tetapi merupakan konstruksi visual yang membentuk persepsi dan interpretasi audiens terhadap suatu entitas. Elemen seperti proporsi tubuh, ekspresi, warna, dan atribut visual berfungsi sebagai sistem tanda yang mengomunikasikan identitas dan makna bahkan sebelum narasi dijelaskan secara eksplisit (Chen & Zhunag, 2023; Zhang dkk., 2026). Dengan demikian, desain karakter dapat dipahami sebagai sistem semiotik yang menghubungkan bentuk visual dengan konstruksi makna (Chrstitiana Damayanti, 2024). Namun, bagaimana sistem tanda ini bekerja dalam konteks adaptasi dari entitas nyata belum banyak dikaji.

Salah satu pendekatan dalam desain karakter adalah antropomorfisme, yaitu proses atribusi karakteristik manusia pada entitas non-manusia yang berperan dalam membangun keterikatan emosional dan pemaknaan karakter oleh audiens (Song & Gabija, 2025; Unsriana & Euginia, 2024). Dalam konteks ini, antropomorfisme tidak hanya bersifat konseptual, tetapi juga diwujudkan melalui keputusan visual spesifik, seperti bentuk tubuh, ekspresi, kostum, dan atribut simbolik. Pendekatan ini berkembang luas dalam budaya populer Jepang melalui praktik *moefication*, yaitu proses menghumanisasi entitas non-manusia menjadi karakter dengan daya tarik emosional tertentu (Galbraith, 2014), serta berkaitan dengan dinamika keterlibatan emosional penggemar dalam konsumsi media Jepang kontemporer (Lamerichs, 2025).

Fenomena tersebut terlihat dalam *Umamusume: Pretty Derby*, sebuah proyek multimedia garapan Cygames yang mengadaptasi kuda pacu legendaris Jepang ke dalam bentuk karakter antropomorfis bergaya anime. Berbeda dari game lain yang berfokus pada dunia fiksi, *Umamusume* mengintegrasikan referensi historis kuda pacu nyata ke dalam desain visual dan karakterisasi tokohnya. Adaptasi ini tidak hanya mentransformasikan bentuk biologis menjadi representasi manusia, tetapi juga menerjemahkan karakteristik perilaku dan citra publik kuda ke dalam atribut kepribadian visual. Hal ini menunjukkan adanya proses translasi semiotik dari identitas kuda pacu ke dalam konstruksi karakter fiksi.

Penelitian sebelumnya oleh Chu (2023) menunjukkan bahwa *Umamusume* beroperasi dalam kerangka industri budaya yang membangun ekonomi afektif melalui keterikatan emosional audiens terhadap karakter. Sementara itu, Ilyas (2025) menunjukkan bahwa desain karakter dalam game dapat dianalisis sebagai sistem tanda yang mengandung makna denotatif, konotatif, dan mitos melalui pendekatan semiotika Roland Barthes. Namun, kajian Chu (2023) lebih berfokus pada aspek industri dan afeksi, serta belum mengkaji secara spesifik relasi antara referensi historis kuda pacu dengan representasi visual dan naratif karakter.

Meskipun kajian mengenai antropomorfisme dan desain karakter telah berkembang, sebagian besar penelitian masih berfokus pada aspek visual atau fungsi estetika tanpa secara mendalam mengkaji bagaimana identitas referensi nyata dikonstruksi ulang melalui sistem tanda. Dalam konteks ini, adaptasi kuda pacu dalam *Umamusume: Pretty Derby* belum banyak dianalisis sebagai proses translasi semiotik dari entitas historis ke dalam representasi visual dan naratif.

Berangkat dari celah tersebut, penelitian ini memfokuskan kajian pada proses adaptasi antropomorfis dalam *Umamusume: Pretty Derby* dalam mengonstruksi representasi visual dan naratif yang merefleksikan identitas kuda pacu aslinya. Analisis difokuskan pada tiga karakter, yaitu Tokai Teio, Gold Ship, dan Haru Urara, dengan menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes untuk mengidentifikasi bagaimana sistem tanda mentransformasikan identitas dari entitas nyata ke dalam bentuk karakter fiksi. Dengan demikian, penelitian ini memosisikan desain karakter sebagai proses translasi semiotik yang mengonstruksi identitas melalui relasi antara atribut visual, narasi, dan referensi historis. Temuan penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi konseptual dalam memahami desain karakter sebagai sistem representasi yang tidak hanya bersifat estetis, tetapi juga informasional dan simbolik, sekaligus menjadi rujukan praktis dalam perancangan karakter berbasis entitas nyata agar tetap mempertahankan keterhubungan makna antara sumber historis dan representasi visual dalam produk budaya populer.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis konten dan semiotika Roland Barthes. Pendekatan ini dipilih untuk mengkaji makna simbolik dalam desain karakter antropomorfis pada *Umamusume: Pretty Derby*, khususnya dalam mengidentifikasi hubungan antara tanda visual, narasi, dan konstruksi identitas yang diadaptasi dari kuda pacu nyata. Metode kualitatif dalam kajian semiotika memungkinkan interpretasi makna tanda secara mendalam melalui analisis visual dan naratif (Ramadany dkk., 2024; Resfika dkk., 2025).

Pendekatan semiotika Roland Barthes digunakan karena mampu mengungkap makna berlapis melalui tiga tingkat signifikasi, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos, serta telah banyak diterapkan dalam analisis media visual seperti film, ilustrasi, dan desain karakter (Barus dkk., 2025; Kuspiyah dkk., 2022; Risi & Zulkifli, 2022). Dengan demikian, pendekatan ini relevan untuk menganalisis proses konstruksi makna dalam desain karakter yang mengadaptasi entitas nyata ke dalam bentuk fiksi.

Objek penelitian ini adalah tiga karakter dalam *Umamusume: Pretty Derby*, yaitu Tokai Teio, Gold Ship, dan Haru Urara, yang diadaptasi dari kuda pacu historis Jepang. Unit analisis berupa atribut visual dan naratif karakter, meliputi warna, kostum, bentuk tubuh, gestur, ekspresi, serta elemen simbolik lainnya yang merepresentasikan identitas karakter. Selain itu, aspek naratif seperti kepribadian, peran, dan representasi cerita juga dianalisis sebagai bagian dari sistem tanda.

Pemilihan ketiga karakter didasarkan pada perbedaan performa dan citra publik yang kontras, yaitu kuda juara, kuda dengan perilaku eksentrik, dan kuda tanpa kemenangan. Variasi ini memungkinkan analisis komparatif terhadap bagaimana identitas yang berbeda direpresentasikan melalui pendekatan antropomorfisme dalam desain karakter.

Data penelitian diperoleh melalui studi dokumentasi yang mencakup dua sumber utama, yaitu data referensi kuda pacu asli dan data representasi dalam media. Data referensi meliputi arsip sejarah, artikel, dan dokumentasi resmi terkait karakteristik, prestasi, serta citra publik kuda. Sementara itu, data representasi mencakup visual karakter dalam *game* dan anime, serta elemen naratif yang menyertainya.

Data dibatasi pada representasi visual dan naratif dalam media resmi, yaitu lembar desain karakter resmi dari *Cygames*, dan cuplikan adegan dalam *game* dan anime *Umamusume: Pretty Derby*. Data visual mencakup atribut seperti warna, kostum, bentuk tubuh, dan gestur, sedangkan data naratif difokuskan pada karakterisasi dan alur cerita utama yang berkaitan dengan identitas masing-masing karakter.

Analisis dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis. Pertama, identifikasi atribut visual dan naratif karakter yang meliputi warna, kostum, gestur, serta elemen karakterisasi sebagai unit analisis. Kedua, klasifikasi atribut tersebut ke dalam unit tanda untuk menentukan hubungan antara penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Ketiga, pemetaan makna dilakukan menggunakan tabel analisis semiotika Roland Barthes yang mencakup tiga tingkat signifikasi, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos.

Keempat, dilakukan analisis komparatif antara hasil interpretasi tanda dengan data historis kuda pacu asli untuk mengidentifikasi proses transformasi dan reinterpretasi identitas. Tahap akhir adalah sintesis makna untuk mengungkap bagaimana desain karakter berfungsi sebagai mekanisme translasi semiotik dalam merepresentasikan identitas dari referensi nyata ke dalam bentuk fiksi.

Hasil dan Pembahasan

Pacuan kuda di Jepang berakar dari penggunaan kuda dalam konteks seremonial dan militer, sebelum berkembang menjadi sistem balap modern bergaya Barat pada era Meiji, khususnya di Yokohama sebagai titik awal modernisasi olahraga ini (Takahashi, 2019). Sejak pembentukan Japan Racing Association (JRA) pada tahun 1954, industri ini berkembang pesat melalui sistem balap terpusat, pembibitan terintegrasi, serta keterkaitannya dengan industri hiburan dan taruhan resmi. Dalam perkembangannya, pacuan kuda tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas ekonomi, tetapi juga sebagai bagian dari struktur sosial dan budaya yang dibentuk oleh kebijakan negara dan praktik institusional (Takahashi, 2021). Selain itu, struktur industrinya yang terorganisasi dengan dominasi operator besar makin menegaskan posisinya sebagai sistem ekonomi sekaligus budaya populer di Jepang (Nagata & Matsuo, 2024).

Perkembangan tersebut kemudian meluas ke ranah budaya populer melalui media digital, salah satunya *Umamusume: Pretty Derby*, yang mengadaptasi kuda pacu nyata menjadi karakter antropomorfis. Adaptasi ini merepresentasikan proses translasi semiotik dari identitas historis ke dalam bentuk visual dan naratif, sekaligus memperluas apresiasi publik terhadap budaya pacuan kuda Jepang (Chu, 2023). Dalam konteks ini, *game* berfungsi sebagai simulasi manajemen, ketika pemain melatih karakter melalui pengelolaan atribut performa seperti *speed*, *stamina*, *power*, *guts*, dan *wit*. Penelitian ini berfokus pada tiga karakter, yaitu Tokai Teio, Gold Ship, dan Haru Urara, sebagai representasi kuda pacu nyata yang diadaptasi ke dalam bentuk karakter antropomorfis.

Kuda Pacu Asli

Kuda Tokai Teio



Gambar 1. Kuda Tokai Teio dan Jokinya

Sumber: (Dari Tokai Teio Photo Gallery, oleh カケルショウゲン, 2016, netkeiba, <https://en.netkeiba.com/db/horse>)

Gambar 1 menunjukkan Tokai Teio bersama jokinya dalam salah satu kompetisi. Tokai Teio merupakan kuda pacu jantan asal Jepang yang lahir pada 20 April 1988. Sepanjang karier balapnya di bawah

naungan Japan Racing Association (JRA), ia mencatatkan 12 kali *start* dengan 9 kemenangan tanpa pernah menempati posisi kedua maupun ketiga, serta total pendapatan sebesar 625.633.500 yen. Ia meraih empat kemenangan Grade 1 (G1), yaitu Satsuki Sho (1991), Tokyo Yushun (1991), Japan Cup (1992), dan Arima Kinen (1993), serta memperoleh penghargaan Horse of the Year (1991) dan diinduksikan ke dalam *Hall of Fame* pada 1995.

Selain capaian kompetitif, identitas Tokai Teio juga dibentuk oleh narasi kemenangannya pada Arima Kinen 1993 setelah absen hampir satu tahun akibat cedera. Peristiwa ini menjadi salah satu momen ikonik dalam sejarah pacuan kuda Jepang dan mengonstruksi citra simbolik sebagai “Kuda Ajaib” (*The Miracle Horse*), yang merepresentasikan kebangkitan dan determinasi dalam menghadapi keterbatasan (Hanifam, 2025).

Kuda Gold Ship



Gambar 2. Kuda Gold Ship dan Jokinya

Sumber: (Dari Gold Ship Photo Gallery, oleh norauma, 2016, netkeiba, <https://en.netkeiba.com/db/horse>)

Gambar 2 menunjukkan Gold Ship di lintasan balap, yang menampilkan karakteristik fisik khas dengan bulu abu-abu. Gold Ship merupakan kuda pacu jantan asal Jepang yang lahir pada 6 Maret 2009 dengan warna bulu abu-abu (*ash grey*). Sepanjang karier balapnya di bawah naungan Japan Racing Association (JRA), ia mencatatkan 27 kali start dengan 13 kemenangan, 3 kali posisi kedua, dan 2 kali posisi ketiga, serta total pendapatan lebih dari 1,39 miliar yen.

Ia meraih enam kemenangan Grade 1, yaitu Satsuki Sho dan Kikuka Sho (2012), Arima Kinen (2012), Takarazuka Kinen (2013 dan 2014), serta Tenno Sho (Spring) (2015), serta memperoleh penghargaan JRA Award for Best Three-Year-Old Colt (2012). Selain capaian kompetitif, Gold Ship juga dikenal karena perilakunya yang tidak terduga di lintasan, termasuk insiden keterlambatan start pada Takarazuka Kinen 2015 yang berdampak signifikan terhadap hasil balapan dan nilai taruhan (Carpenter, 2025).

Kuda Haru Urara



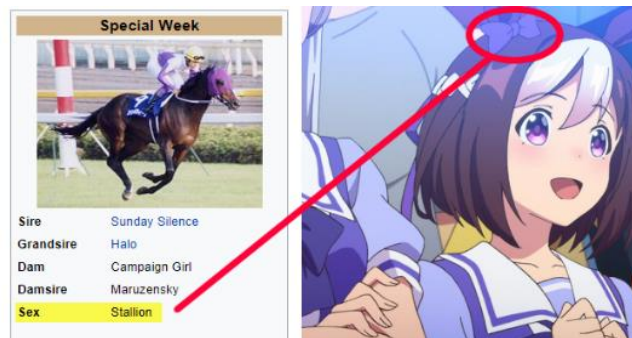
Gambar 3. Kuda Haru Urara dan Jokinya

Sumber: (Dari Haru Urara Photo Gallery, oleh らで, 2025, netkeiba, <https://en.netkeiba.com/db/horse>)

Gambar 3 menunjukkan Haru Urara berlari dengan atribut berwarna pink yang ikonik. Haru Urara merupakan kuda pacu betina asal Jepang yang lahir pada 27 Februari 1996 dengan warna bulu *bay*. Sepanjang karier balapnya, ia mengikuti 113 perlombaan tanpa satu pun kemenangan, dengan 5 kali posisi kedua dan 7 kali posisi ketiga, serta total pendapatan sebesar 1.129.000 yen. Rekor ini menjadikannya salah satu kuda pacu dengan jumlah *start* terbanyak tanpa kemenangan dalam sejarah pacuan kuda Jepang.

Meskipun tidak memiliki capaian kompetitif, Haru Urara memperoleh perhatian luas dari publik dan media. Narasi kekalahan berulang yang dialaminya justru mengonstruksi citra simbolik sebagai representasi ketekunan dan semangat pantang menyerah. Popularitas tersebut tercermin dalam penggunaan tiket taruhan atas namanya sebagai simbol keberuntungan, serta julukan “The Shining Star of Losers Everywhere” (“Bintang Bersinar bagi para Pecundang”) (Zhu, 2025).

Analisis Atribut



Gambar 4. Gambar komparasi atribut telinga karakter Umamusume

Sumber: (Dari Unggahan Trivia oleh @uma_musu_en, 2020, X, https://x.com/uma_musu_en)



Gambar 5. Gambar Komparasi Atribut Telinga Karakter Umamusume

Sumber: (Dari Unggahan Trivia, oleh @uma_musu_en, 2020, X, https://x.com/uma_musu_en)

Gambar 4 dan 5 menunjukkan bahwa dalam *Umamusume: Pretty Derby*, pita atau ornamen pada telinga karakter berfungsi sebagai penanda jenis kelamin kuda yang menjadi referensinya. Posisi ornamen tersebut memiliki makna spesifik, yaitu pada telinga kanan untuk *stallion* (kuda jantan) dan pada telinga kiri untuk *mare* (kuda betina). Elemen ini menjadi strategi visual untuk merepresentasikan data biologis kuda asli dalam bentuk antropomorfis.



Gambar 6. Gambar Sepatu Karakter Umamusume

Sumber: (Dari Anime *Umamusume: Pretty Derby*, Season 1, Episode 3, Oleh PA Works, 2018)

Gambar 6 menunjukkan bahwa dalam *Umamusume: Pretty Derby*, sepatu balap yang dikenakan karakter dirancang menyerupai tapal kuda. Elemen ini merupakan bentuk adaptasi langsung atribut biologis kuda ke dalam desain karakter antropomorfis sehingga mempertahankan keterkaitan visual antara identitas hewan dan representasi humanoidnya.

Analisis Karakter

Tokai Teio



Gambar 7. Gambar Kuda Tokai Teio, Jokinya, dan Karakter Tokai Teio

Sumber: (Dari Tokai Teio Photo Gallery, oleh カケルショウゲン, 2016, netkeiba, <https://en.netkeiba.com/db/horse>; Dari Game *Umamusume: Pretty Derby*, oleh Cygames, 2021)

Gambar 7 menunjukkan komparasi antara kuda Tokai Teio di dunia nyata dan representasinya dalam *Umamusume: Pretty Derby*. Dalam game tersebut, Tokai Teio direpresentasikan sebagai karakter perempuan antropomorfis dengan ambisi tinggi dalam balapan. Ia memiliki rambut panjang berwarna cokelat keemasan yang diikat dengan pita merah muda, serta ciri khas sehelai rambut putih pada bagian poni.

Secara visual, karakter ini digambarkan bertubuh relatif kecil dengan tinggi sekitar 150 cm, serta memiliki kepribadian ceria, enerjik, dan kompetitif. Narasi karakter juga menekankan ketekunan melalui pengalaman cedera berulang, yang tetap dihadapi dengan semangat pantang menyerah. Dalam konteks naratif, Tokai Teio diposisikan sebagai karakter dengan potensi balap yang menonjol sekaligus figur sentral dalam alur cerita game dan anime.

1. Analisis Denotatif

Berikut Tabel 1 yang menjelaskan analisis Denotatif Tokai Teio

Tabel 1. Tabel Analisis Denotatif Karakter Tokai Teio

Aspek	Gambar	Deskripsi Analisis Denotatif
Bentuk Fisik Karakter Tokai Teio		Tokai Teio, karakter perempuan bertubuh relatif kecil dan ramping, dengan tinggi sekitar 150 cm, proporsi tubuh menyerupai remaja perempuan atletis.
Ekspresi Wajah Tokai Teio		Wajah ceria dengan senyum lebar dan mata terbuka lebar, menampilkan ekspresi penuh energi.
Rambut Tokai Teio		Rambut panjang berwarna coklat keemasan (amber), diikat ke belakang. Memiliki satu helai rambut putih mencolok di bagian poni depan.
Telinga dan Ekor Tokai Teio		Memiliki telinga dan ekor kuda berwarna coklat, sama dengan warna rambutnya. Telinga kanannya dihiasi pita berwarna biru.
Kostum Tokai Teio		Kostum balap berwarna dasar putih dengan pola zig-zag (chevron) biru pada bagian dada.
Aksesori Kostum Tokai Teio		Aksesori seperti dasi/Cravat berwarna merah muda pada bagian dada.
Detail Aksesori Tokai Teio		Empat kancing emas tersusun vertikal di bagian depan kostum
Detail Atribut Kostum Tokai Teio		Menggunakan jubah pendek dengan detail epolet di bahu.
Gestur Tangan Tokai Teio		Menunjukkan Gestur 3 jari

Alas Kaki Tokai Teio		Sepatu bot tinggi berwarna putih dengan sedikit aksen biru di bagian samping dan pita di depan.
Gestur Tubuh Tokai Teio		Pose tubuh dinamis dan condong ke depan, bergerak berjalan ringan dan lincah sebelum balapan.

Sumber: Hasil Dokumentasi Pribadi

Sumber gambar: (Dari Game *Umamusume: Pretty Derby*, oleh Cygames, 2021; Anime *Umamusume: Pretty Derby, Season 2*, Oleh Studio KAI, 2021)

2. Analisis Konotatif
Berikut Tabel 2 yang menjelaskan analisis konotatif Tokai Teio

Tabel 2. Tabel Analisis Konotatif Karakter Tokai Teio

Aspek	Gambar	Deskripsi Analisis Konotatif
Bentuk Fisik Karakter Tokai Teio		Bentuk fisik karakter Tokai Teio yang tidak terlalu tinggi dan tidak terlalu pendek merepresentasikan bentuk fisik kudanya di dunia nyata yang juga memiliki postur rata-rata sebagai kuda balap. Dalam desain karakter, proporsi tubuh yang “ideal, tetapi tidak ekstrem” sering digunakan untuk membangun karakter yang mudah diterima audiens, karena keseimbangan proporsi visual berperan penting dalam meningkatkan daya tarik serta kedekatan emosional antara karakter dan penonton (Azhari & Afif, 2025). Secara konotatif, pilihan desain ini menandakan bahwa Tokai Teio bukan sosok dengan keunggulan fisik luar biasa, melainkan figur yang menonjol melalui usaha dan ketekunan. Dalam konteks antropomorfisme, tubuh manusiawi dengan atribut kuda memungkinkan penonton membaca karakter ini sebagai subjek manusia, sekaligus tetap mempertahankan identitas hewan aslinya.
Ekspresi Wajah Tokai Teio		Ekspresi wajah Tokai Teio yang ceria dan penuh senyum melambangkan optimisme serta semangat positif. Dalam desain karakter, ekspresi berfungsi sebagai sarana komunikasi emosi yang cepat dan intuitif (Anwar dkk., 2025; El-Raheb dkk., 2025; Putri & Prasetya, 2025). Senyum lebar dan mata terbuka lebar menandakan energi, harapan, dan kepercayaan diri, yang selaras dengan citra kuda aslinya yang dikenal memiliki karakter aktif dan atraktif.

Rambut Tokai Teio		Rambut panjang berwarna coklat keemasan (amber) merupakan representasi langsung dari bulu kuda Tokai Teio di dunia nyata, sementara satu helai rambut putih mencolok di bagian poni merepresentasikan garis putih pada kepala kuda aslinya. Dalam desain karakter, penggunaan ciri visual yang khas berfungsi sebagai identitas visual untuk memperkuat identitas karakter (Julianto dkk., 2024; KaraaliOğlu & Sayin, 2022). Secara konotatif, rambut menjadi medium antropomorfis untuk mempertahankan ciri biologis kuda dalam bentuk estetika manusia.
Telinga dan Ekor Tokai Teio		Telinga dan ekor kuda berwarna coklat merupakan adaptasi antropomorfis langsung dari kuda aslinya. Keberadaan elemen ini menjaga kontinuitas identitas hewan dalam tubuh humanoid. Aksesori pita berwarna biru pada telinga kanan melambangkan jenis kelamin kuda aslinya sebagai jantan (<i>stallion</i>), yang dalam desain karakter berfungsi sebagai penanda informasi biologis yang disamarkan secara simbolik agar tetap sesuai dengan representasi karakter perempuan.
Kostum Tokai Teio		Pola zig-zag biru pada bagian dada kostum merupakan representasi dari pola <i>blue chevron</i> pada seragam joki kuda Tokai Teio di dunia nyata. Dalam desain karakter, kostum berfungsi sebagai identitas visual (Salsabila dkk., 2024; Wu & Wu, 2024). Konotatifnya adalah legitimasi historis dan kedekatan karakter dengan figur nyata yang menjadi asal-usulnya.
Aksesori Kostum Tokai Teio		Aksesori seperti dasi atau <i>cravat</i> berwarna merah muda merupakan adaptasi dari aksen warna merah muda pada lengan seragam joki aslinya. Dalam Desain karakter, pemindahan detail kecil ini menunjukkan proses seleksi visual, ketika elemen realistis disederhanakan, tetapi tetap mempertahankan makna dari referensinya.
Detail Aksesori Tokai Teio		Empat kancing di bagian depan kostum balap melambangkan empat kemenangan G1 yang diraih kuda Tokai Teio selama kariernya. Secara konotatif, kancing ini tidak hanya elemen dekoratif, tetapi simbol pencapaian. Dalam desain karakter, aksesori semacam ini berfungsi sebagai bentuk penyampaian pesan yang tertanam langsung pada tubuh karakter (Zaini dkk., 2025).

Gestur Tangan Tokai Teio		Gestur 3 jari yang ditunjukkan oleh Tokai Teio merupakan cita-citanya dalam memenangi <i>Triple Crown</i> (Gelar Kemenangan di tiga balapan berbeda dalam satu musim). Dalam Anime <i>Uma Musume Pretty Derby Season 2</i>, Tokai Teio dinarasikan mengidolakan Symboli Rudolf, gadis kuda peraih Triple Crown, dan bercita-cita mengikuti jejaknya dengan memenangi tiga balapan bergengsi: Satsuki Sho, Tokyo Yushun (Japan Derby), dan Kikuka Sho. Dalam desain karakter, gestur tubuh menjadi bagian dari bahasa visual yang merepresentasikan tujuan dan kepribadian karakter (Meng & Park, 2023). Melalui antropomorfisme, ambisi kuda balap diterjemahkan ke dalam gestur manusia yang sarat makna simbolik.
Detail Atribut Kostum Tokai Teio		Penggunaan jubah dan epolet di bahu merupakan referensi kepada ayah kuda Tokai Tio di dunia nyata yang bernama Symboli Rudolf (yang dijuluki <i>Emperor</i> atau Kaisar). Pada <i>game</i> dan anime <i>Umamusume</i> Tokai Teio dan Symboli Rudolf digambarkan memiliki hubungan seperti junior dan senior. Dalam desain karakter, elemen ini berfungsi sebagai simbol status dan warisan (Sriyadi dkk., 2024; Zou dkk., 2024). Secara konotatif, atribut tersebut menandakan beban ekspektasi, garis keturunan, serta hubungan antara senior dan junior yang dinarasikan dalam <i>game</i> dan anime.
Alas Kaki Tokai Teio		Sepatu bot tinggi berwarna putih pada karakter Tokai Teio merupakan adaptasi dari pola berwarna putih pada kuda aslinya di dunia nyata. Dalam pendekatan antropomorfisme, kaki kuda diterjemahkan menjadi sepatu manusia sehingga identitas hewan tetap hadir tanpa menghilangkan bentuk humanoid yang fungsional secara visual.
Gestur Tubuh Tokai Teio		Dalam anime <i>Umamusume</i> season 2, ada satu adegan yang mengadaptasi gaya berjalan unik kuda aslinya yang dikenal sebagai "Teio Step", sebuah gerakan lincah yang sering ditunjukkan kuda tersebut di arena sebelum balapan dimulai. Dalam desain karakter, gerakan adalah petunjuk paling ampuh dalam kepribadian karakter (Baltas dkk., 2025). Secara konotatif, gerakan ini melambangkan kepercayaan diri.

Sumber: Hasil Dokumentasi Pribadi

Sumber gambar: (Dari Tokai Teio Photo Gallery, oleh カケルショウグン, 2016, netkeiba, <https://en.netkeiba.com/db/horse>; Dari Game *Umamusume: Pretty Derby*, oleh Cygames, 2021; Anime *Umamusume: Pretty Derby, Season 2*, Oleh Studio KAI, 2021)

3. Mitos
Berikut Tabel 3 yang menjelaskan analisis Mitos Tokai Teio

Tabel 3. Tabel Analisis Mitos Karakter Tokai Teio	
Aspek	Deskripsi Analisis Mitos
Julukan “Kuda Ajaib” (<i>The Miracle Horse</i>)	Dalam sejarah dan anime, Tokai Teio tercatat mengalami tiga kali cedera serius pada kaki. Angka tiga memiliki signifikansi simbolik yang kuat dalam struktur narasi pahlawan, yang umumnya merepresentasikan tahapan ujian, kegagalan, dan pencapaian akhir. Julukan “Kuda Ajaib” (<i>The Miracle Horse</i>) melekat padanya setelah kemenangan emosional pada ajang Arima Kinen 1993, ketika ia berhasil kembali berkompetisi dan meraih kemenangan setelah absen selama 364 hari, hampir satu tahun penuh akibat cedera patah tulang untuk ketiga kalinya (Hanifam, 2025).

Sumber: Hasil Dokumentasi Pribadi

Representasi Tokai Teio menunjukkan bahwa antropomorfisme berfungsi sebagai konstruksi mitos tentang keberhasilan yang dinaturalisasi melalui tanda visual dan naratif. Dalam kerangka Barthes, identitas historis direduksi menjadi narasi optimisme dan determinasi, sehingga kompleksitas realitas kompetitif disederhanakan. Temuan ini memperluas argumen Chu (2023) tentang ekonomi afeksi, dengan menunjukkan bahwa desain karakter tidak hanya memobilisasi afeksi, tetapi juga mengonstruksi ideologi meritokrasi sebagai nilai yang tampak alamiah dalam budaya populer.

Gold Ship



Gambar 8. Gambar Kuda Gold Ship, Jokinya, dan Karakter Gold Ship

Sumber: (Dari Gold Ship Photo Gallery, oleh norauma, 2016, netkeiba, <https://en.netkeiba.com/db/horse>; Dari Game *Umamusume: Pretty Derby*, oleh Cygames, 2021)

Gambar 8 menunjukkan komparasi antara kuda Gold Ship di dunia nyata dan representasinya dalam *Umamusume: Pretty Derby*. Dalam game tersebut, Gold Ship direpresentasikan sebagai karakter perempuan antropomorfis dengan rambut panjang berwarna abu-abu perak dan mata berwarna *rosewood*. Ia digambarkan memiliki postur relatif tinggi (sekitar 170 cm) dibandingkan karakter lain, serta mengenakan kostum balap berwarna merah.

Secara karakterisasi, Gold Ship ditampilkan dengan kepribadian liar dan tidak terduga, serta kecenderungan menyukai petualangan dan tantangan. Karakter ini juga sering direpresentasikan dengan sikap percaya diri dan nuansa komedik, yang memperkuat identitasnya sebagai figur eksentrik dalam narasi.

1. Analisis Denotatif

Berikut Tabel 4 yang menjelaskan Analisis Denotatif Gold Ship

Tabel 4. Tabel Analisis Denotatif Karakter Gold Ship

Aspek	Gambar	Deskripsi Analisis Denotatif
Bentuk Fisik Karakter Gold Ship		Bertubuh tinggi dan besar, dengan tinggi sekitar 170 cm.
Ekspresi Wajah Gold Ship		Sudut bibir yang terangkat sebelah dengan binar mata yang licik.
Rambut Gold Ship		Rambut panjang berwarna abu-abu perak.
Telinga dan Ekor Gold Ship		Memiliki telinga dan ekor kuda berwarna abu-abu, sama dengan warna rambutnya. Telinga kanannya dihiasi pita berwarna ungu.
Aksesori Kepala Gold Ship		Mengenakan penutup kepala berwarna coklat dengan tali yang melingkar di bawah dagu.
Kostum Gold Ship		Kostum balap berupa gaun merah tanpa lengan.
Aksesori Kostum Gold Ship		Terdapat pita berwarna merah pada bagian atas dada.

Arm Band		Menggunakan <i>arm band</i> atau pengikat lengan berwarna merah dengan aksen bergaris putih.
Detail kostum Gold Ship		Terdapat enam kancing emas pada bagian perut kostum balap.
Ornamen Tambahan		Ornamen jangkar emas yang dikenakan pada bagian paha kanan.
Postur Tubuh		Postur tegap dengan tangan kiri disandarkan ke pinggul dan jempol tangan kanan menunjuk ke arah dirinya sendiri.

Sumber: Hasil Dokumentasi Pribadi
Sumber gambar: (Dari Game *Umamusume: Pretty Derby*, oleh Cygames, 2021)

2. Analisis Konotatif
Berikut Tabel 5 yang menjelaskan Analisis Konotatif Gold Ship

Tabel 5. Tabel Analisis konotatif Karakter Gold Ship

Aspek	Gambar	Deskripsi Analisis Konotatif
Bentuk Fisik Karakter Gold Ship		Postur tubuh Gold Ship yang tinggi dan besar merepresentasikan tubuh kuda asli Gold Ship yang dikenal kokoh dan kuat. Dalam desain karakter, pemilihan proporsi tubuh besar berfungsi sebagai bahasa bentuk yang menunjukkan kekuatan dan dominasi (R. P., 2026). Dalam antropomorfisme, proporsi tubuh manusia yang “diperbesar” ini menjadi jembatan visual untuk mempertahankan kesan fisik hewan asalnya tanpa kehilangan keterbacaan karakter manusia.
Ekspresi Wajah Gold Ship		Ekspresi liciknya melambangkan sifatnya yang jail. Ini menunjukkan bahwa dia suka berbuat kejahilan. Di serial anime <i>Umamusume</i> , Gold Ship sering sekali menjaili karakter lain. Dalam teori desain karakter, ekspresi yang dilebih-lebihkan digunakan untuk menegaskan fungsi kepribadian secara instan kepada audiens (Aaqilah & Setyowulan, 2025). Ekspresi ini memperkuat narasi bahwa Gold Ship adalah sosok yang senang berbuat kejahilan dan tidak dapat diprediksi, sejalan dengan penggambaran antropomorfis yang tidak hanya meniru bentuk fisik hewan, tetapi juga perilaku khasnya.

Rambut Gold Ship		Rambut panjang berwarna abu-abu perak menjadi representasi langsung dari warna bulu kuda asli Gold Ship di dunia nyata. Secara konotatif, warna ini berfungsi sebagai identifikasi visual yang menjaga kesinambungan identitas antara kuda dan karakter. Dalam desain karakter antropomorfis, rambut sering digunakan sebagai media utama untuk mentransformasikan tekstur bulu hewan ke dalam bahasa visual manusia.
Telinga dan Ekor Gold Ship		Telinga dan ekor kuda berwarna abu-abu perak merupakan adaptasi antropomorfis langsung dari kuda aslinya. Elemen ini berfungsi sebagai penanda spesies yang memastikan bahwa karakter tidak sepenuhnya "manusia". Aksesoris pita ungu pada telinga kanan menjadi referensi jenis kelamin asli kudanya, yaitu jantan (<i>stallion</i>), yang dalam desain karakter bertindak sebagai sistem simbol internal yang memperkaya dunia fiksi tanpa perlu penjelasan verbal.
aksesori Kepala Gold Ship		Penutup kepala dengan tali menyerupai perlengkapan kuda merupakan adaptasi langsung dari ornamen kuda di dunia nyata. Dalam desain karakter, perbedaan visual antarkarakter menjadi faktor penting dalam keterbacaan dan pengenalan karakter (Anderson, 2024). Hal ini diterapkan pada aksesoris topi di desain karakter Gold Ship. Tali yang melingkar di bawah dagu melambangkan upaya simbolik untuk "mengendalikan" atau menstabilkan sifat liar dan tidak terduga.
Kostum Gold Ship		Gaun merah dengan aksen putih merepresentasikan seragam joki kuda Gold Ship. Secara konotatif, warna merah dalam teori warna melambangkan energi, agresivitas, dan intensitas tinggi (Meliksetyan, 2025). Dalam konteks antropomorfisme, kostum ini menjadi medium utama yang mentransfer identitas atletik kuda pacu ke dalam tubuh manusia, sekaligus memperkuat kesan performatif dan kompetitif.
aksesori Kostum Gold Ship		Pita merah pada bagian atas dada karakter mereferensikan simbol pita merah yang diikatkan pada ekor kuda sebagai penanda bahwa kuda tersebut memiliki kecenderungan menendang (Matt, 2015). Di dunia nyata, Gold Ship dikenal karena sifatnya yang liar, dominan, dan sulit dikendalikan, serta kerap menendang siapa pun yang berada di belakangnya. Secara konotatif, elemen ini berfungsi sebagai petunjuk visual terhadap sifat agresif dan berbahaya Gold Ship. Dalam desain karakter, simbol semacam ini memperkaya karakter dengan lapisan makna tambahan yang hanya dapat "dibaca" oleh audiens yang memiliki konteks budaya tertentu.
Arm Band		<i>Arm band</i> atau pengikat lengan berwarna merah dengan aksen bergaris putih pada karakter Gold Ship merupakan representasi dari pola aksen berwarna merah pada lengan seragam Joki Kuda Gold Ship di dunia nyata. Dalam desain karakter, detail kecil semacam ini berfungsi sebagai detail autentik, menjaga keterhubungan visual dengan sumber representasi tanpa mengganggu desain utama.

Detail kostum Gold Ship		Pada bagian perut kostum balap, terdapat enam kancing emas yang melambangkan enam kemenangan Grade 1 (G1) yang diraih oleh kuda Gold Ship selama kariernya di dunia nyata. Dalam desain karakter, setiap detail kecil adalah tanda yang membawa makna implisit dalam sistem semiotik (Mahalingam & Daniel, 2024).
Ornamen Tambahan		Ornamen jangkar emas pada paha kanan karakter Gold Ship merupakan permainan kata visual dari namanya, "ship" (Kapal). Dalam desain karakter, bentuk visual seperti ini berfungsi untuk memperkuat identitas karakter sekaligus menambahkan unsur humor simbolik yang sejalan dengan sifat absurd Gold Ship.
Postur Tubuh		Postur tegap melambangkan kekuatan fisik dan kesiapan karakter Gold Ship untuk bertanding. Dalam antropomorfisme, postur ini menjadi kompromi antara bahasa tubuh manusia atletis dan kesan kekuatan hewan sehingga karakter tetap terbaca sebagai "pelari" tanpa kehilangan identitas kuda pacunya.

Sumber: Hasil Dokumentasi Pribadi

Sumber gambar: (Dari Gold Ship Photo Gallery, oleh norauma, 2016, netkeiba, <https://en.netkeiba.com/db/horse>; Dari Game Umamusume: Pretty Derby, oleh Cygames, 2021)

3. Mitos
Berikut Tabel 6 yang menjelaskan Analisis Mitos Gold Ship

Tabel 6. Tabel Analisis Mitos Karakter Gold Ship

Aspek	Deskripsi Analisis Mitos
Insiden 12 Miliar Yen	Insiden di <i>Takarazuka Kinen</i> 2015, ketika Gold Ship tertinggal jauh saat <i>start</i> sehingga mengakibatkan kerugian taruhan hingga sekitar 12,1 miliar yen, telah menjadi mitos budaya, bukan hanya sebagai peristiwa historis, melainkan sebagai narasi yang menggambarkan ide bahwa Gold Ship adalah figur “yang penuh kejutan”. Peristiwa ini sering disebut “12 Billion Yen Incident” dan dilegitimasi dalam fandom dan anime sebagai bagian dari karakter Gold Ship yang selalu spektakuler dan tidak bisa diprediksi (Carpenter, 2025).

Sumber: Hasil Dokumentasi Pribadi

Karakter Gold Ship menunjukkan bahwa deviasi dapat direkonstruksi sebagai nilai simbolik dalam desain karakter. Dalam perspektif Barthes, eksentrisitasnya dimitoskan sebagai keunikan yang menghibur, menggeser makna ketidakpastian menjadi daya tarik. Berbeda dari konsep “kemurnian” dalam analisis Chu (2023), Gold Ship justru menghadirkan ketidakstabilan sebagai bagian dari sistem afektif, yang tetap dapat dikomodifikasi. Hal ini menegaskan bahwa desain karakter tidak hanya mengafirmasi idealitas, tetapi juga mengapropriasi deviasi sebagai strategi representasi.

Haru Urara



Gambar 9. Gambar Kuda Haru Urara, Jokinya, dan Karakter Haru Urara

Sumber: (Dari Haru Urara Photo Gallery, oleh らで, 2025, netkeiba, <https://en.netkeiba.com/db/horse>; Game *Umamusume: Pretty Derby*, oleh Cygames, 2021)

Gambar 9 menunjukkan komparasi antara kuda Haru Urara di dunia nyata dan representasinya dalam *Umamusume: Pretty Derby*. Dalam game tersebut, Haru Urara direpresentasikan sebagai karakter perempuan antropomorfis dengan rambut berwarna merah muda dan mata cerah bermotif kelopak bunga sakura. Ia digambarkan memiliki postur lebih kecil dibandingkan karakter lain (sekitar 140 cm).

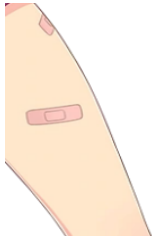
Secara karakterisasi, Haru Urara ditampilkan sebagai sosok ceria, positif, dan gigih, dengan semangat yang tetap terjaga meskipun terus mengalami kekalahan, yang mencerminkan prinsip pantang menyerah. Kostum balapnya menyerupai seragam olahraga sekolah dengan dominasi warna putih dan magenta, dilengkapi ikat kepala, pelindung telinga, serta detail plester pada kakinya.

1. Analisis Denotatif

Berikut Tabel 7 yang menjelaskan Analisis Denotatif Haru Urara

Tabel 7. Tabel Analisis Denotatif Karakter Haru Urara

Aspek	Gambar	Deskripsi Analisis Denotatif
Bentuk Fisik Karakter Haru Urara		Haru Urara Digambarkan memiliki tinggi sekitar 140 cm, ia memiliki Tubuh kecil dan ramping
Ekspresi Wajah Haru Urara		Digambarkan dengan ekspresi ceria, tersenyum, dan penuh semangat, dengan mata kanannya tertutup dan mata kirinya terbuka.
Rambut Haru Urara		Rambut berwarna <i>rose-pink</i> (merah muda), panjang sedang.

Mata Haru Urara		Mata berwarna cerah dengan motif pola menyerupai kelopak bunga sakura pada irisnya.
Telinga dan Ekor Haru Urara		Memiliki telinga dan ekor kuda berwarna merah muda, sama seperti warna rambutnya. Telinga kirinya dihiasi pita berwarna putih dengan aksen bergaris merah.
Aksesori Kepala Haru Urara		Menggunakan bandana merah dan penutup telinga berwarna magenta gelap.
Kostum Haru Urara		Kostum balap menyerupai seragam olahraga sekolah (<i>bloomers</i> dan jaket <i>tracksuit</i>). Didominasi warna putih dan magenta (merah muda keunguan).
Kaus Kaki Haru Urara		Menggunakan kaus kaki setinggi lutut dengan pola garis-garis pink dan putih.
Plester (<i>Band-aid</i>)		Digambarkan mengenakan plester pada bagian kaki.
Postur Tubuh		Postur tubuh ringan dan lincah, sering digambarkan dalam pose energik.

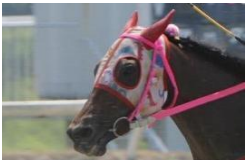
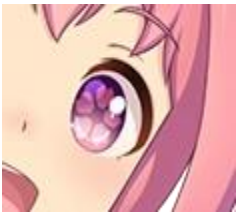
Sumber: Hasil Dokumentasi Pribadi

Sumber gambar: (Dari Game *Umamusume: Pretty Derby*, oleh Cygames, 2021)

2. Analisis Konotatif

Berikut Tabel 8 yang menjelaskan Analisis Konotatif Haru Urara

Tabel 8. Tabel Analisis konotatif Karakter Haru Urara

Aspek	Gambar	Deskripsi Analisis Konotatif
Bentuk Fisik Karakter Haru Urara		Tubuh kecil dan ramping Haru Urara merepresentasikan kondisi fisik kuda aslinya yang juga mungil. Dalam desain karakter, proporsi tubuh kecil sering digunakan untuk membangun kesan imut, tidak mengancam, dan mudah memunculkan empati audiens (Chen & Zhunag, 2022).
Ekspresi Wajah Haru Urara		Ekspresi tersenyum dengan gestur ceria melambangkan optimisme yang konsisten, terlepas dari hasil yang ia capai. Ekspresi positif berfungsi sebagai penanda kepribadian yang ramah, baik, dan dapat dipercaya (Dong dkk., 2023).
Rambut Haru Urara		Warna rambut rose-pink merupakan adaptasi visual dari aksesoris dan perlengkapan kuda aslinya yang dominan berwarna pink. Secara konotatif, warna ini melambangkan kelembutan dan kepolosan. Dalam konteks antropomorfisme, warna tersebut berfungsi sebagai jembatan visual yang menghubungkan identitas kuda ke karakter manusia tanpa kehilangan ciri khas aslinya.
Mata Haru Urara		Mata berwarna cerah dengan motif pola menyerupai kelopak bunga sakura pada irisnya, merupakan referensi dari arti nama Haru Urara sendiri, yaitu “musim semi yang indah”. Di negara Jepang sendiri, bunga sakura akan mekar di musim semi. Elemen visual (termasuk bagian tubuh seperti mata) membawa makna konotatif yang berkaitan dengan representasi kepribadian dan identitas (Suhaimi & Fauzi, 2021). Motif ini memperdalam makna naratif karakter sebagai simbol harapan.
Telinga dan Ekor Haru Urara		Telinga dan ekor kuda berwarna merah muda, sama seperti warna rambutnya, merujuk pada aksesoris di kuda aslinya yang dominan berwarna merah muda. Aksesoris pita berwarna putih pada telinga kirinya menjadi referensi jenis kelamin asli kudanya yaitu betina (<i>mare</i>).
aksesori Kepala Haru Urara		Bandana dan pelindung telinga berwarna merah muda pada karakter Haru Urara merupakan adaptasi langsung dari perlengkapan kuda aslinya di dunia nyata, yang juga dominan berwarna merah muda. Warna merah pada bandana juga mengisyaratkan semangat dan daya juang.
Kostum Haru Urara		Kostum yang menyerupai seragam olahraga sekolah melambangkan kesederhanaan, kepolosan, dan tahap “belajar”. Pilihan kostum ini membangun citra karakter yang bumi dan mudah diidentifikasi audiens, sekaligus memperkuat posisi Haru Urara sebagai karakter yang berjuang bukan untuk prestise, melainkan untuk proses dan pengalaman.

Kaus Kaki Haru Urara		Kaus kaki setinggi lutut dengan pola garis-garis pink dan putih, merupakan representasi dari aksesoris yang memiliki bentuk pola yang sama pada kuda Haru Urara di dunia nyata. Pola garis dan warna cerah melambangkan kesan polos dan kekanak-kanakan. Secara antropomorfis, elemen ini mengadaptasi perlengkapan kaki kuda ke dalam atribut fesyen manusia, mempertahankan hubungan simbolik antara karakter dan asal-usul hewannya.
Plester (Band-aid)		Plester pada karakter Haru Urara menyimbolkan luka, kegagalan, dan proses jatuh-bangun. Namun, ia juga merepresentasikan ketahanan dan tetap berusaha. Dalam konteks naratif, plester menjadi simbol visual dari prinsip “tidak menyerah” yang melekat kuat pada karakter Haru Urara. Hal ini juga menjadi representasi dari karier kuda aslinya yang ada di dunia nyata, kalah 113 kali, dan kemenangan 0.
Postur Tubuh		Pose tubuh yang aktif dan dinamis melambangkan semangat yang tidak pernah padam. Dalam desain karakter, gestur ini memperkuat pesan bahwa identitas Haru Urara tidak dibangun dari kemenangan, melainkan dari keberanian untuk terus bergerak dan mencoba kembali.

Sumber: Hasil Dokumentasi Pribadi

Sumber gambar: (Dari Haru Urara Photo Gallery, oleh りで, 2025, netkeiba, <https://en.netkeiba.com/db/horse>; Game Umamusume: Pretty Derby, oleh Cygames, 2021)

3. Mitos
Berikut Tabel 9 yang menjelaskan Analisis Mitos Haru Urara

Tabel 9. Analisis Mitos Karakter Haru Urara

Aspek	Deskripsi Analisis Mitos
Bintang Bersinar bagi para Pecundang / <i>The Shining Star of Losers Everywhere</i> (Makegumi no Hoshi)	Popularitas Haru Urara memuncak di awal 2000-an saat resesi ekonomi Jepang, ketika banyak orang merasa gagal dalam karier atau studi dan melihat diri mereka padanya. Ia dijuluki “Bintang Bersinar bagi para Pecundang” karena melambangkan ketabahan dan ketekunan, terus berlari dalam 113 perlombaan tanpa satu pun kemenangan (Zhu, 2025).
“Ataranai” (Tidak Menang / Tidak Kena)	Istilah “Ataranai” (tidak kena/menang) awalnya bermakna negatif, tetapi berubah secara mitologis melalui Haru Urara. Karena ia hampir mustahil menang, tiketnya justru dijadikan jimat penolak sial, dipakai pelajar saat ujian atau disimpan di mobil agar terhindar dari kecelakaan. Logikanya terbalik, karena “tidak pernah menang”, tiketnya dimaknai sebagai “tidak gagal”, sehingga kegagalan berulang dianggap sebagai bentuk stabilitas nasib (Zhu, 2025).

Sumber: Hasil Dokumentasi Pribadi

Karakter Haru Urara merepresentasikan transformasi kegagalan menjadi mitos ketekunan dan harapan. Dalam kerangka Barthes, kekalahan berulang direkonstruksi sebagai nilai moral positif sehingga kegagalan kehilangan makna negatifnya. Sejalan dengan Chu (2023), afeksi dibangun tidak hanya melalui kesuksesan, tetapi juga melalui romantisasi perjuangan. Hal ini menunjukkan bahwa antropomorfisme memungkinkan pergeseran makna, ketika proses dan ketahanan menjadi nilai utama yang menantang logika kompetisi dalam budaya populer.

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa adaptasi antropomorfis dalam *Umamusume: Pretty Derby* tidak bekerja sebagai proses representasi literal, tetapi sebagai mekanisme translasi visual dan naratif yang terstruktur. Adaptasi tersebut berlangsung melalui tiga tahap utama, yaitu seleksi atribut dominan, simplifikasi karakteristik, dan simbolisasi visual. Elemen-elemen dari kuda pacu asli seperti performa balap, reputasi, serta ciri perilaku disaring dan dipilih berdasarkan nilai representatifnya, kemudian disederhanakan ke dalam bentuk visual yang komunikatif, dan akhirnya dikodekan menjadi simbol yang dapat dikenali dalam desain karakter, seperti skema warna, bentuk kostum, siluet tubuh, aksesoris, serta ekspresi visual yang mudah dikenali oleh audiens.

Dalam kerangka semiotika Roland Barthes, proses ini membentuk sistem tanda berlapis yang terdiri dari denotatif, konotatif, dan mitos. Pada level denotatif, atribut visual seperti kostum, warna, dan aksesoris merepresentasikan referensi langsung terhadap identitas kuda pacu. Pada level konotatif, elemen tersebut mengonstruksi makna kepribadian, seperti kecepatan, ketahanan, atau sifat dari kuda aslinya. Sementara pada level mitos, karakter tidak lagi sekadar representasi individu, tetapi menjadi simbol nilai tertentu, seperti ketekunan (Haru Urara), keajaiban (Tokai Teio), atau ketidakterdugaan (Gold Ship). Hal ini menunjukkan bahwa desain karakter dalam *Umamusume* berfungsi sebagai sistem semiotik yang mengonstruksi ulang identitas historis ke dalam bentuk budaya populer.

Lebih lanjut, penelitian ini menemukan bahwa struktur antropomorfisme dalam *Umamusume: Pretty Derby* bekerja melalui tiga pola utama, yaitu translasi fisik, translasi sifat, dan translasi sejarah. Translasi fisik mengubah bentuk biologis kuda menjadi tubuh manusia dengan elemen penanda seperti telinga dan ekor. Translasi sifat mengubah karakteristik perilaku kuda menjadi kepribadian visual dan ekspresi karakter. Sementara translasi sejarah mengadaptasi perjalanan karier dan narasi kuda pacu ke dalam alur cerita yang membangun keterlibatan emosional pemain. Ketiga proses ini bekerja secara simultan dalam membentuk identitas karakter yang bersifat hibrid antara realitas historis dan konstruksi fiksi.

Dengan demikian, struktur karakter antropomorfis dalam *Umamusume: Pretty Derby* dapat dipahami sebagai sistem representasi yang mengintegrasikan data historis, strategi desain visual, dan konstruksi semiotik. Karakter tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi sebagai medium translasi makna yang menghubungkan dunia pacuan kuda dengan budaya populer kontemporer. Temuan ini menegaskan bahwa desain karakter antropomorfis dalam *game* dapat berfungsi sebagai mekanisme reinterpretasi budaya, di mana identitas nyata direkonstruksi menjadi bentuk visual-naratif yang komunikatif, dan simbolik.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan. Penelitian ini terbatas pada tiga karakter dan analisis media resmi tanpa melibatkan resepsi audiens. Penelitian selanjutnya disarankan memperluas objek kajian serta mengintegrasikan studi audiens untuk memahami konstruksi dan penerimaan makna.

Referensi

Aaqilah, F. S., & Setyowulan, A. (2025). *Strategi visual desain karakter dalam media pembelajaran interaktif anak usia dini (4–6 tahun)*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.16794987>

- Anderson, C. (2024). Analysis of fundamental aspects in game character design. *International Journal of Digital Learning on Languages and Arts (IJODLLA)*, 1(2), 83–93. <https://doi.org/10.23887/ijodlla.v1i2.89349>
- Anwar, R., Hassan, M. A. E. R., & El Naggar, R. A. A. H. (2025). Form expression in character design. *International Design Journal*, 15(5), 56–78. <https://doi.org/10.21608/idi.2025.390037.1346>
- Azhari, I., & Afif, R. T. (2025). Pengaruh desain postur tubuh dan atribut sebagai media ungkap penggambaran sifat karakter pada desain karakter *Nine* (2009). *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 10(2), 278–289. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v10i2.5423>
- Baltas, D., Kolokotroni, A., Malisova, K., Stergiou, M., Nikopoulos, G., Kalampratsidou, V., Carle, M., El-Raheb, K., Zannos, I., Kougioumtzian, L., Theodoropoulos, A., Kyriakoulakos, P., Stavrakis, M., & Vosinakis, S. (2025). IMAGINE personalities: Augmenting digital character workflows using motion capture, wearable sensors, and live coding. *Sensors*, 25(22), 6976. <https://doi.org/10.3390/s25226976>
- Barus, E., Aisyah, A., Siregar, E. F., & Risnawaty, R. (2025). An analysis of Roland Barthes' semiotic theory: Focusing on denotation, connotation, and myth. *International Journal of Educational Research Excellence (IJERE)*, 4(2), 355–363. <https://doi.org/10.55299/ijere.v4i2.1438>
- Birk, M. V., & Mandryk, R. L. (2018). Combating attrition in digital self-improvement programs using avatar customization. *Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–15. <https://doi.org/10.1145/3173574.3174234>
- Carpenter, L. (2025). *The anime horse girl who's terrorizing gacha players in Umamusume is based on a real, chaotic racing horse who once instantly obliterated 12 billion yen in betting losses*. PC Gamer. <https://www.pcgamer.com/games/sim/the-anime-horse-girl-whos-terrorizing-gacha-players-in-umamusume-is-based-on-a-real-chaotic-racing-horse-who-once-instantly-obliterated-12-billion-yen-in-betting-losses/>
- Chen, C.-Y., & Zhunag, X.-Q. (2022). How characters' appearance affects their cute image. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4313833>
- Chen, C.-Y., & Zhunag, X.-Q. (2023). The image ratios for designing cute nonhuman anthropomorphic characters. *Entertainment Computing*, 47, 100586. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2023.100586>
- Chrsitiana Damayanti, G. (2024). The influence of culture in character design in open world games in terms of Roland Barthes' visual semiotic theory. *TAMA: Journal of Visual Arts*, 1(2). <https://doi.org/10.61405/tama.v1i2.818>
- Chu, L. (2023). Industries of purity: Horses, idols, and affective economy in *Uma Musume Pretty Derby*. *Configurations*, 31(2), 133–158. <https://doi.org/10.1353/con.2023.a899691>
- Crossley, K. (2018). *Character design from the ground up*. Routledge.
- Dong, T., Sun, J., & He, W. (2023). Positive and spontaneous facial expressions convey kindness and competence personality traits: Visual reasoning in personality attribution to faces. *Personality and Individual Differences*, 200, 111903. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2022.111903>
- El-Raheb, K., Kougioumtzian, L., Kalampratsidou, V., Theodoropoulos, A., Kyriakoulakos, P., & Vosinakis, S. (2025). Sensing the inside out: An embodied perspective on digital animation through motion capture and wearables. *Sensors*, 25(7), 2314. <https://doi.org/10.3390/s25072314>
- Galbraith, P. W. (2014). *The moé manifesto: An insider's look at the worlds of manga, anime, and gaming*. Tuttle Publishing.
- Hanifam. (2025). *Kisah inspiratif Tokai Teio: Kuda ajaib yang berhasil menang balapan dengan cedera kaki*. Titip Jepang. <https://titipjepang.com/animanga/kisah-tokai-teio-uma-musume/>
- Ilyas, M. I. (2025). Analisis semiotik Roland Barthes pada desain Artoria Pendragon dalam game *Fate/Grand Order*. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(3). <https://doi.org/10.26740/jdkv.v7i3.70232>
- Isbister, K., & Hodent, C. (2022). *Game usability: Advice from the experts for advancing UX strategy and practice in videogames* (2nd ed.). CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9781003109389>

- Ishak, S. A., Hasran, U. A., & Din, R. (2023). Media education through digital games: A review on design and factors influencing learning performance. *Education Sciences*, 13(2), 102. <https://doi.org/10.3390/educsci13020102>
- Jackson, L. C., O'Mara, J., Moss, J., & Jackson, A. C. (2022). Analysing digital educational games with the Games as Action, Games as Text framework. *Computers & Education*, 183, 104500. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104500>
- Julianto, I. N. L., Mudana, I. G., Putra Adnyana Yasa, G. P., Sustiwati, N. L., Ardini, N. W., Sumerjana, K., & Andreani, N. P. E. (2024). Identitas visual karakter animasi sebagai representasi multikultural Labuan Bajo. *Visualita: Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 12(2), 153–175. <https://doi.org/10.34010/visualita.v12i2.11406>
- Karaalioglu, S., & Sayin, Z. (2022). Investigation of character designs in context of visual impact item. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 12(3), 856–869. <https://doi.org/10.7456/11203100/020>
- Kuspiyah, H. R., Rohmah, A., Septiyana, S., & Huda, U. N. (2022). Women in gender in the animated film *Meraih Mimpi*: Semiotic analysis of Roland Barthes. <https://doi.org/10.30599/channing.v7i2.1802>
- Lamerichs, N. (2025). *Productive fandom: Intermediality and affective reception in fan cultures* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.5117/9789089649386>
- Mahalingam, M., & Daniel, L. P. (2024). Unlocking meaning: Visual semiotic analysis in animation. *ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts*, 5(6). <https://doi.org/10.29121/shodhkosh.v5.i6.2024.5561>
- Matt. (2015). *Know your horse tail ribbons*. *Equine Facility Design*. <https://equinefacilitydesign.com/equine-care/horse-tail-ribbons.htm>
- Meliksetyan, G. (2025). The psychological meaning of color in design: A semantic review. *Main Issues of Pedagogy and Psychology*, 12(1), 6–28. <https://doi.org/10.24234/miopap.v12i1.64>
- Meng, H., & Park, H. (2023). Empathy study in animation—The proposed empathetic gesture guidance. *International Journal of Contents*, 19(1), 58–66. <https://doi.org/10.5392/IJoC.2023.19.1.058>
- Nagata, M., & Matsuo, T. (2024). Differences in competitors' market influence due to market structure: Evidence from Japanese gambling market. *Heliyon*, 10(9), e30274. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e30274>
- Putri, W. F., & Prasetya, H. Y. (2025). Analisis emosi dasar pada film animasi 3D *Ficusia* dengan metode semiotika Charles Sanders Peirce. *Journal of Digital Education, Communication, and Arts (DECA)*, 7(1), 39–56. <https://doi.org/10.30871/deca.v7i1.8419>
- R. P., S. K. (2026). Character design and animation in RPG-based games: A comprehensive review of traditional and AI-driven pipelines. *Computer Science and Mathematics*. <https://doi.org/10.20944/preprints202604.0296.v1>
- Ramadany, R., Hasyim, M., & Sukma, S. (2024). Roland Barthes' semiotics analysis of characters from Liyue in the game *Genshin Impact*. *Journal of Maobi*, 2(1), 51. <https://doi.org/10.20961/maobi.v2i1.85101>
- Resfika, D. A., Sulisty, T., & Cholifah, M. (2025). Roland Barthes's theory of semiotics analysis in the Korean drama *Lovely Runner*. *KLAUSA (Kajian Linguistik, Pembelajaran Bahasa, dan Sastra)*, 9(2), 1–14. <https://doi.org/10.33479/klausu.v9i2.1260>
- Risi, A., & Zulkifli, Z. (2022). Kajian semiotika ilustrasi digital karya Agung Budi Santoso (pendekatan semiotika Roland Barthes). *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(2), 47–55. <https://doi.org/10.32664/mavis.v4i02.739>
- Salsabila, A., Firmansyah, A. N., Avianto, D. P., & M, N. M. R. (2024). Pakaian yang berwatak mengenali identitas karakter melalui aspek visual dalam permainan *No Straight Roads*. *ArtComm*, 7(2), 132–148. <https://doi.org/10.37278/artcomm.v7i2.757>
- Song, B., & Gabija, M. (2025). Anthropomorphism in animation: Exploring emotional connection and narrative techniques. *Journal of Arts and Humanities*, 14(3). <http://dx.doi.org/10.18533/journal.v14i3.2572>

- Sriyadi, S., Pramutomo, R. M., Sari, Y. W., & Elvina, L. (2024). Costume design and social status visualization in Javanese dance at Pura Mangkunegaran. *Paradigma: Jurnal Kajian Budaya*, 14(3), 375–396. <https://doi.org/10.17510/paradigma.v14i3.1426>
- Suhaimi, S. N., & Fauzi, T. A. (2021). Visual semiotics: Identity reflection in personal symbol creation. *Kupas Seni*, 9, 93–103. <https://doi.org/10.37134/kupasseni.vol9.1.9.2021>
- Takahashi, K. (2019). *The Emperor's Cup of modern horse racing in Japan: Focusing on from the Meiji period to the period of government-subsidized horse racing*. Kyoto University Graduate School of Human and Environmental Studies, Social Systems Research Press. <https://doi.org/10.14989/241032>
- Takahashi, K. (2021). *Horse racing under the Empire of Japan: The case of Chokichi Maeda*. Kyoto University Graduate School of Human and Environmental Studies, Social Systems Research Press. <https://doi.org/10.14989/262892>
- Unsriana, L., & Euginia, F. (2024). Anthropomorphism of the character Kitsune in *Mukashi Banashi*. *IZUMI*, 13(1), 23–38. <https://doi.org/10.14710/izumi.13.1.23-38>
- Wu, Y., & Wu, C. (2024). Drama costumes and character shaping: Visual narrative from desk design to stage costume. *Arts Studies and Criticism*, 5(3). <https://doi.org/10.32629/asc.v5i3.2434>
- Zaini, A., Fowler, A., Amor, R., & Wünsche, B. C. (2025). Character-driven storytelling design for digital games: A scoping review. *Games and Culture*. <https://doi.org/10.1177/15554120251380423>
- Zhang, L., Huang, Y., Fang, L., Guan, T., Jong, M. S.-Y., & Shang, J. (2026). Game design for emotional dynamics: The role of visual color and gameplay activities in shaping emotional transitions in digital game-based language learning. *International Journal of Human–Computer Interaction*, 1–31. <https://doi.org/10.1080/10447318.2026.2630086>
- Zhu, X. "Steve." (2025). In honor of Haru Urara—'The shining star of losers everywhere.' *The Print CIS Student-Run Magazine*. <https://theprintcis.com/?p=5087>
- Zou, Y., Zhao, C., Childs, P., & Luh, D.-B. (2024). Cross-cultural design in costume: Case study on totemic symbols of China and Thailand. *Humanities and Social Sciences Communications*, 11(1), 1263. <https://doi.org/10.1057/s41599-024-03707-w>