

ANALISIS VISUAL DESAIN KARAKTER GOLD SHIP PADA GAME UMAMUSUME: PRETTY DERBY

Andi Dinal Hazhani Allif¹, Rosalia Otoviani Jayanti

¹Universitas Negeri Surabaya

¹email: andi.19110@mhs.unesa.ac.id

Received:
14-05-2026
Reviewed:
21-05-2026
Accepted:
28-05-2026

ABSTRAK : Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis elemen desain visual dan representasi karakter Gold Ship dalam permainan video *Umamusume: Pretty Derby*. Sebagai karakter yang diadaptasi dari kuda pacu nyata di Jepang, Gold Ship memiliki keunikan baik dari segi kepribadian maupun estetika visual. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan analisis formal untuk membedah elemen rupa seperti garis, warna, dan bentuk pada desain karakter. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain visual Gold Ship merupakan perpaduan antara fakta historis dan estetika fantasi. Penggunaan warna merah, putih, dan emas pada kostum balapnya merepresentasikan identitas joki asli sekaligus menegaskan prestasinya di lintasan balap. Selain itu, aksesoris khas seperti topi silinder dan tali *headstall* berfungsi sebagai penguat identitas visual yang membedakannya dari karakter lain. Penelitian ini menyimpulkan bahwa keberhasilan desain Gold Ship terletak pada kemampuannya menyelaraskan kontras antara visual yang elegan dengan kepribadian yang eksentrik, sehingga menciptakan ikon yang kuat dalam industri game.

Kata Kunci: Desain Karakter, Gold Ship, Umamusume: Pretty Derby, Elemen Visual.

ABSTRACT : *This study aims to analyze the visual design elements and character representation of Gold Ship in the video Game Umamusume: Pretty Derby. As a character adapted from a real-life Japanese racehorse, Gold Ship possesses unique traits in both personality and visual aesthetics. The research method employed is qualitative descriptive with a formal analysis approach to dissect visual elements such as lines, colors, and shapes in the character design. The results indicate that Gold Ship's visual design is a fusion of historical facts and fantasy aesthetics. The use of red, white, and gold in her racing costume represents the original jockey's silks while emphasizing her achievements on the racetrack. Furthermore, signature accessories such as the cylinder hat and headstall straps serve as visual identity reinforcers that distinguish her from other characters. This study concludes that the success of Gold Ship's design lies in its ability to harmonize the contrast between elegant visuals and an eccentric personality, thereby creating a powerful icon within the gaming industry*

Keywords: *Character Design, Gold Ship, Umamusume: Pretty Derby, Visual Elements.*

PENDAHULUAN

Industri game di Indonesia mengalami pertumbuhan yang signifikan, baik dari sisi jumlah pengguna maupun kontribusi ekonominya terhadap sektor kreatif digital. Berdasarkan laporan Asosiasi Game Indonesia (AGI) bersama Kementerian Komunikasi dan Digital pada tahun 2025, Indonesia menempati posisi sebagai salah satu pasar game terbesar di Asia Tenggara. Temuan tersebut diperkuat oleh data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2024 yang menunjukkan bahwa 10,64% pengguna internet di Indonesia aktif memainkan game online. Kondisi ini menunjukkan bahwa industri game memiliki potensi besar dalam mendukung perkembangan ekonomi digital nasional. Meskipun demikian, kajian akademik mengenai game, khususnya yang berfokus pada aspek visual dan desain karakter, masih tergolong terbatas. Padahal, desain karakter memiliki peran penting dalam membangun identitas visual, atmosfer naratif, serta keterlibatan emosional pemain dalam sebuah permainan. Oleh karena itu, analisis visual terhadap desain karakter game menjadi relevan untuk dikembangkan sebagai kajian ilmiah dalam bidang desain komunikasi visual.

Game *Umamusume: Pretty Derby* dipilih sebagai objek penelitian karena menawarkan konsep visual yang unik melalui perpaduan budaya idol Jepang dengan dunia pacuan kuda. Game ini merepresentasikan kuda pacu legendaris dalam bentuk karakter perempuan bergaya anime yang dilengkapi atribut khas seperti telinga dan ekor kuda, serta kostum yang menggabungkan unsur balap dan pertunjukan panggung. Selain menghadirkan elemen kompetisi balapan, permainan ini juga menekankan aspek

pelatihan, pengembangan karakter, dan hiburan idol. Kombinasi tersebut menjadikan *Umamusume: Pretty Derby* menarik untuk dianalisis dari perspektif desain visual karakter, terutama dalam melihat bagaimana elemen estetika dan identitas karakter dibangun untuk mendukung pengalaman pemain.

Salah satu karakter yang menonjol dalam *Umamusume: Pretty Derby* adalah Gold Ship, yang diadaptasi dari kuda pacu legendaris Jepang dengan karakter eksentrik dan sulit diprediksi, tetapi dikenal memiliki performa luar biasa di lintasan balap. Karakteristik tersebut kemudian diterjemahkan ke dalam desain karakter Gold Ship sebagai sosok perempuan bergaya anime yang bebas, usil, dan memiliki perubahan suasana hati yang tidak menentu. Representasi visual tersebut diperkuat melalui penggunaan kostum balap berwarna merah, putih, dan emas, serta berbagai atribut khas seperti *headstall* dan topi silinder yang menjadi identitas visualnya. Dalam konteks desain komunikasi visual, setiap elemen pada karakter Gold Ship tidak hanya berfungsi sebagai estetika, tetapi juga mengandung makna simbolik dan naratif yang memperkuat kepribadian karakter di dalam permainan. Melalui pendekatan semiotika Ferdinand de Saussure, karakter ini menjadi menarik untuk dianalisis karena mampu menunjukkan hubungan antara tanda visual, makna, dan representasi identitas karakter yang terinspirasi dari sejarah kuda aslinya. Oleh karena itu, penelitian mengenai analisis visual desain karakter Gold Ship diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai strategi visual dalam membangun identitas dan daya tarik karakter pada game digital. Selain memperkaya kajian akademik di bidang desain komunikasi visual, penelitian ini juga bertujuan mendorong pembaca, khususnya mahasiswa, agar tidak hanya memandangi game sebagai fenomena hiburan populer, tetapi juga sebagai objek kajian ilmiah yang dapat dianalisis secara kritis. Dengan demikian, penelitian berjudul *Analisis Visual Desain Karakter Gold Ship pada Game Umamusume: Pretty Derby* diharapkan mampu memberikan kontribusi konseptual terhadap pengembangan studi desain karakter game di Indonesia.

METODE PENELITIAN (PENGKAJIAN)

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan tersebut dipilih karena penelitian berfokus pada interpretasi makna visual dan identitas karakter, bukan pada pengukuran statistik. Penelitian bertujuan mendeskripsikan elemen visual karakter Gold Ship dalam *Umamusume: Pretty Derby* melalui **kajian desain visual** dan **semiotika Ferdinand de Saussure** untuk memahami pembentukan identitas serta daya tarik karakter.

Sumber Data

Sumber data primer diperoleh dari game *Umamusume: Pretty Derby*, situs resmi game, serta laman fandom yang memuat informasi karakter Gold Ship. Sementara itu, data sekunder berasal dari buku, jurnal ilmiah, artikel, dan referensi lain yang berkaitan dengan desain karakter, analisis visual, semiotika, serta budaya populer Jepang.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik dokumentasi dan studi literatur. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data visual berupa tangkapan layar permainan, ilustrasi resmi, materi promosi, dan profil karakter Gold Ship. Adapun studi literatur dilakukan dengan menelaah berbagai referensi teoritis mengenai desain karakter, semiotika Ferdinand de Saussure, analisis visual, serta kajian game yang relevan dengan objek penelitian.

Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi, peneliti memilih visual utama karakter Gold Ship yang relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk deskripsi visual yang dianalisis menggunakan pendekatan semiotika Ferdinand de Saussure untuk mengidentifikasi hubungan penanda dan petanda serta makna simbolik yang terkandung dalam desain karakter. Tahap akhir dilakukan dengan menarik kesimpulan mengenai identitas visual, makna, dan peran desain karakter Gold Ship dalam membangun daya tarik karakter dalam game *Umamusume: Pretty Derby*.

Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan tahapan **Tinjauan Desain** yang dikembangkan oleh Edmund Burke Feldman (dalam Haryadi & Saputro, 2018), yang meliputi empat tahapan utama:

1. **Deskripsi:** Mencatat dan menguraikan seluruh fakta visual yang terlihat pada karakter secara objektif, mulai dari bentuk fisik, garis, hingga warna tanpa memberikan penilaian subjektif.
2. **Analisis Formal:** Menjelaskan bagaimana elemen-elemen rupa tersebut diorganisasikan dalam sebuah komposisi desain karakter, termasuk hubungan antar bagian (misalnya keselarasan antara topi silinder dengan proporsi kepala).
3. **Interpretasi:** Menafsirkan makna atau pesan di balik temuan visual tersebut dengan menghubungkannya pada referensi historis kuda asli dan konsep kepribadian karakter dalam narasi *game*.
4. **Evaluasi:** Memberikan penilaian terhadap efektivitas desain karakter tersebut dalam menjalankan fungsinya sebagai identitas visual yang ikonik dan fungsional dalam industri *game*.

Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir penelitian ini disusun sebagai alur sistematis dalam menganalisis desain karakter Gold Ship pada game *Umamusume: Pretty Derby*. Proses penelitian diawali dari identifikasi urgensi penelitian, kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data, pengolahan data, hingga interpretasi visual menggunakan pendekatan semiotika Ferdinand de Saussure. Tahapan tersebut dilakukan untuk memperoleh pemahaman mengenai makna visual, identitas karakter, serta peran desain karakter Gold Ship dalam konteks game dan budaya populer. Uraian tahapan kerangka berpikir yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Urgensi

Tahap awal penelitian berfokus pada latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penelitian terkait desain karakter Gold Ship dalam *Umamusume: Pretty Derby*.

2. Dokumentasi dan Studi Literatur

Pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi visual dari game *Umamusume: Pretty Derby*, situs resmi, laman wiki, ilustrasi resmi Gold Ship, serta berbagai referensi seperti buku, jurnal, dan artikel yang berkaitan dengan desain karakter dan semiotika.

3. Reduksi Data

Data yang telah dikumpulkan kemudian dipilah untuk menentukan visual dan informasi Gold Ship yang paling relevan dengan fokus penelitian.

4. Analisis Formal

Tahap ini dilakukan dengan menguraikan unsur dan prinsip desain yang terdapat pada visual karakter Gold Ship, seperti warna, bentuk, kostum, aksesori, dan ekspresi visual.

5. Interpretasi

Visual karakter Gold Ship ditafsirkan menggunakan pendekatan semiotika Ferdinand de Saussure untuk memahami hubungan antara penanda, petanda, dan makna asosiatif yang muncul dari elemen visual karakter.

6. Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk melihat fungsi, makna, dan peran desain karakter Gold Ship dalam membangun identitas karakter pada game *Umamusume: Pretty Derby* serta keterkaitannya dengan budaya populer Jepang.

7. Simpulan

Tahap akhir penelitian berupa penyusunan simpulan berdasarkan hasil analisis untuk menjawab rumusan masalah penelitian secara menyeluruh.

KERANGKA TEORETIK

Analisis Visual pada Kajian Karakter

Analisis visual merupakan proses menguraikan objek kajian ke dalam unsur-unsur visual untuk memahami struktur, fungsi, dan makna yang terkandung di dalamnya. Dalam konteks Desain Komunikasi Visual, analisis visual tidak hanya berfokus pada tampilan fisik suatu objek, tetapi juga pada hubungan antara elemen visual dengan pesan, fungsi, dan konteks yang dibangun. Unsur-unsur seperti bentuk, warna, komposisi, ekspresi, dan citra visual menjadi bagian penting dalam proses interpretasi untuk melihat bagaimana sebuah desain mampu menyampaikan identitas maupun informasi tertentu.

Pada kajian karakter game, analisis visual digunakan untuk menelaah bagaimana desain tokoh dibangun melalui aspek-aspek seperti proporsi tubuh, kostum, aksesori, ekspresi wajah, warna, dan pose karakter. Elemen-elemen tersebut berperan dalam membentuk kepribadian, citra, serta daya tarik karakter bagi pemain. Dalam penelitian ini, pendekatan analisis visual diterapkan pada karakter Gold Ship dalam *Umamusume: Pretty Derby* untuk memahami bagaimana unsur visual digunakan dalam merepresentasikan sifat eksentrik, identitas, dan karakteristik khas tokoh tersebut dalam konteks desain karakter game.

Tinjauan Desain dalam Analisis Karakter

Tinjauan desain merupakan proses mengamati, menguraikan, dan menafsirkan karya visual secara sistematis untuk memahami hubungan antara bentuk, fungsi, dan makna. Dalam bidang Desain Komunikasi Visual, tinjauan desain digunakan untuk mengidentifikasi bagaimana elemen visual seperti bentuk, warna, komposisi, proporsi, dan ritme disusun sehingga mampu menyampaikan pesan tertentu. Proses ini tidak hanya berfokus pada aspek estetis, tetapi juga pada konteks komunikasi, budaya, dan respons audiens terhadap karya visual tersebut.

Pada penelitian ini, tinjauan desain digunakan untuk menganalisis karakter Gold Ship dalam *Umamusume: Pretty Derby* melalui pendekatan semiotika visual Ferdinand de Saussure. Analisis dilakukan terhadap elemen-elemen visual seperti kostum, warna, ekspresi, gestur, dan atribut karakter guna memahami bagaimana identitas dan sifat karakter direpresentasikan secara visual. Tahapan analisis mengacu pada konsep tinjauan desain menurut Haryadi dan Eko Saputro (2018), yang meliputi deskriptif, analisis formal, interpretasi, dan evaluasi.

1. Deskriptif

Tahap deskriptif dilakukan dengan mengamati dan menguraikan elemen visual karakter Gold Ship secara objektif tanpa memberikan penilaian.

2. Analisis Formal

Tahap ini berfokus pada pengkajian unsur dan prinsip desain, seperti komposisi, keseimbangan, warna, proporsi, irama visual, dan titik perhatian dalam desain karakter.

3. Interpretasi

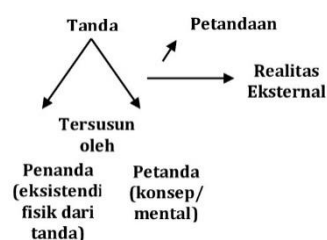
Tahap interpretasi dilakukan dengan menafsirkan makna visual menggunakan pendekatan semiotika Ferdinand de Saussure untuk memahami hubungan antara penanda dan petanda pada elemen desain karakter.

4. Evaluasi

Tahap evaluasi bertujuan melihat fungsi, peran, dan makna desain karakter Gold Ship dalam konteks game, budaya populer Jepang, serta komunikasi visual kepada pemain.

Kajian Semiotika Ferdinand de Saussure untuk Analisis Karakter

Semiotika merupakan kajian mengenai tanda dan proses pembentukan makna dalam suatu sistem komunikasi. Dalam konteks Desain Komunikasi Visual, tanda tidak hanya berupa bahasa verbal, tetapi juga mencakup elemen visual seperti warna, bentuk, kostum, gestur, ekspresi, dan simbol yang digunakan untuk menyampaikan pesan tertentu. Ferdinand de Saussure menjelaskan bahwa tanda terbentuk melalui hubungan antara penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Penanda merujuk pada bentuk fisik yang dapat ditangkap indera, sedangkan petanda merupakan konsep atau makna yang muncul dari bentuk tersebut.



Gambar 1. Peta Tanda *Ferdinand de Saussure* (Charles Kay Ogden dan Ivor Armstrong Richards 1923)

Selain menghasilkan makna literal, hubungan antara penanda dan petanda juga dapat memunculkan makna asosiatif yang berkaitan dengan konteks budaya, emosi, dan nilai sosial. Oleh karena itu, satu elemen visual dapat memiliki lebih dari satu lapisan makna, mulai dari makna langsung hingga interpretasi simbolik yang lebih kompleks. Pendekatan semiotika Saussure memungkinkan elemen visual dipahami sebagai sistem tanda yang membentuk identitas dan pesan tertentu dalam sebuah karya visual.

Dalam penelitian ini, semiotika Ferdinand de Saussure digunakan untuk menganalisis elemen visual karakter Gold Ship dalam *Umamusume: Pretty Derby*. Analisis dilakukan dengan mengidentifikasi penanda visual seperti bentuk karakter, kostum, warna, atribut kuda, dan ekspresi, kemudian menghubungkannya dengan petanda yang membangun citra karakter. Melalui pendekatan tersebut, penelitian ini bertujuan mengungkap bagaimana desain visual Gold Ship merepresentasikan sifat eksentrik, kompetitif, dan jenaka, sekaligus menunjukkan keterkaitan karakter dengan budaya populer Jepang dan identitas visual dalam game.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil Karakter

Gold Ship merupakan salah satu karakter dalam *Umamusume: Pretty Derby* yang dikenal memiliki kepribadian eksentrik, spontan, dan sulit diprediksi. Karakter ini digambarkan sebagai Umamusume yang gemar bercanda, berperilaku usil terhadap karakter lain maupun *Trainer*, serta sering menghadirkan situasi komedi dalam alur permainan. Di balik sifatnya yang kekanak-kanakan, Gold Ship juga diperlihatkan memiliki intuisi yang tajam dan kemampuan balap yang serius ketika berada di lintasan. Dalam cerita *Umamusume: Pretty Derby*, Gold Ship berlatih di Tracen Academy bersama Umamusume lainnya dan kerap bertindak di luar dugaan, sehingga menjadikannya pusat perhatian sekaligus karakter yang memiliki daya tarik kuat di kalangan penggemar.

Karakter Gold Ship terinspirasi dari kuda pacu legendaris Jepang bernama Gold Ship yang dikenal memiliki performa tinggi, tetapi bertemperamen tidak stabil dan sulit ditebak saat balapan. Karakteristik tersebut diterjemahkan ke dalam desain dan perilaku Gold Ship melalui sifat nyeleneh, aksi spontan, serta performa balap yang terkadang dramatis. Dalam gameplay, Gold Ship digambarkan sebagai pelari jarak menengah hingga jauh dengan tipe *Chaser/Endure*, yaitu strategi balapan yang berfokus pada akselerasi di akhir perlombaan. Mekanik permainan tersebut membuat Gold Ship dikenal sebagai karakter yang kuat namun membutuhkan strategi pelatihan yang tepat, sehingga semakin memperkuat posisinya sebagai salah satu ikon populer dalam franchise *Umamusume: Pretty Derby*.

Tahapan Deskriptif

Pada ilustrasi resmi yang dijadikan objek penelitian, Gold Ship digambarkan sebagai karakter perempuan bergaya anime dengan postur tubuh proporsional dan pose yang menunjukkan rasa percaya diri. Karakter ini memiliki rambut panjang berwarna abu-abu keperakan dengan potongan poni asimetris yang memberikan kesan dinamis dan sedikit tidak teratur. Identitasnya sebagai Umamusume ditunjukkan melalui keberadaan telinga dan ekor kuda yang memiliki warna serupa dengan rambutnya. Ekspresi wajah Gold Ship menampilkan kesan ceria, jahil, dan penuh energi melalui tatapan mata lebar serta senyum yang ekspresif.

Desain kostum Gold Ship didominasi warna merah, putih, emas, dan cokelat yang menciptakan tampilan mencolok sekaligus mewah. Bagian atas kostum berupa dress tanpa lengan berwarna merah dengan detail garis emas, kancing dekoratif, kerah putih, dan pita merah besar di bagian leher. Selain itu, terdapat aksesoris menyerupai perlengkapan kuda berupa tali halter dan ornamen logam yang memperkuat identitas visual karakter. Bagian bawah terdiri atas legging putih bermotif serta sepatu boots tinggi beraksen emas. Komposisi visual menempatkan wajah sebagai pusat perhatian, sementara rambut, telinga kuda, dan alur kostum membentuk kesan gerak yang dinamis. Detail tekstur pada kain, aksesoris, dan ekor kuda turut memperkuat dimensi visual karakter. Secara keseluruhan, tampilan Gold Ship memperlihatkan perpaduan unsur gadis kuda, kostum balap, dan elemen idol Jepang yang membentuk identitas visual unik dan ekspresif.



Gambar 2. Karakter Goldship dalam kostum balap
(Sumber : *Umamusume.fandom.com*)

Gold Ship mengenakan kostum balap bergaya hybrid yang didominasi warna merah cerah dengan aksen emas sebagai elemen utama visualnya. Kostum tersebut berupa dress tanpa lengan dengan detail garis vertikal emas, enam ornamen kancing pada bagian abdomen, serta pita merah besar di area dada. Karakter ini juga menggunakan aksesoris menyerupai halter berwarna cokelat yang melingkar dari bagian dada hingga punggung, memperkuat identitasnya sebagai karakter yang terinspirasi dari kuda pacu. Pada bagian bawah, Gold Ship mengenakan legging putih bermotif jahitan abu-abu yang dipadukan dengan sepatu boots tinggi beraksen buckle emas. Identitas visualnya semakin diperkuat melalui aksesoris kepala berupa topi silinder cokelat yang dilengkapi tali *headstall* dan emblem emas berukuran besar sebagai ciri khas utama karakter.

Analisis Makna Literal

Pada tataran pertama, hubungan penanda dan petanda menghasilkan makna literal yang eksplisit dan disepakati secara sosial dari elemen visual kostum Gold Ship.

VISUAL	PENANDA	PETANDA
	Dress merah sleeveless garis emas vertikal, 6 kancing abdomen, pita merah besar	Sintesis hybrid yang memadukan antara elemen pacuan kuda, equestrian formal, dan fesyen idol
	Halter strap coklat melingkar dada-punggung, saddlebag pinggul	Aksesori pelindung kuda balap
	Aksesoris kepala: topi coklat (Headstall) + tali coklat + emblem emas besar	Horse headstall/bridle (kepala pelana kuda)
	Legging putih jahitan abu-abu, boots tinggi buckle emas	Pakaian bawah equestrian fungsional
	Rambut abu panjang, telinga/ekor kuda	Identitas gadis kuda <i>Umamusume</i>

Tabel 1. Analisis tataran pertama kostum Gold Ship

Analisis Tataran Kedua (Makna Tambahan)

Pada tataran kedua, petanda dapat berkembang menjadi makna tambahan yang muncul dari asosiasi budaya penonton terhadap elemen visual kostum Gold Ship.

Penanda	Petanda
Aksesoris kepala seperti headstall/bridle kuda	Mengasosiasikan bahwa Gold Ship “masih kuda balap” yang harus dikendalikan, menegaskan hubungan langsung dengan dunia pacuan.

Merah cerah pada dress dan pita, dipadukan emas	Melambangkan semangat liar, keberanian, ambisi juara, serta prestasi tinggi yang merujuk pada enam kemenangan G1 kuda Gold Ship asli
Siluet formal dengan legging putih dan boots tinggi	Menghadirkan kesan elegan, disiplin, dan profesional khas atlet equestrian (dressage/show jumping), sehingga Gold Ship terbaca sebagai atlet serius, bukan sekadar idol.
Pita besar dan bentuk dress yang dinamis	Memberi kesan playful, jahil, dan teatrikal, selaras dengan citra Gold Ship sebagai troublemaker yang suka bertingkah di lintasan maupun di cerita.
Halter strap dan saddlebag di pinggul	Mengisyaratkan beban dan tanggung jawab sebagai kuda juara, sekaligus menegaskan fungsi "perlengkapan balap" yang melekat pada tubuh karakter.

Tabel 2. Analisis tataran kedua kostum Gold Ship

Berdasarkan hasil analisis, elemen visual pada kostum Gold Ship tidak hanya berfungsi sebagai atribut estetis, tetapi juga membentuk representasi identitas karakter secara menyeluruh. Penggunaan warna merah dan emas menghadirkan asosiasi terhadap energi, keberanian, ambisi, dan prestasi, yang berkaitan dengan citra Gold Ship sebagai kuda pacu legendaris berprestasi tinggi. Sementara itu, siluet kostum bergaya equestrian, legging putih, dan boots tinggi menampilkan kesan atletis, disiplin, dan profesional layaknya seorang pembalap. Di sisi lain, detail seperti pita besar dan bentuk dress yang dinamis menambahkan nuansa ceria, spontan, dan jahil yang menjadi ciri khas karakter Gold Ship dalam narasi permainan.

Aksesori seperti *headstall*, *halter strap*, dan *saddlebag* memperkuat keterkaitan visual karakter dengan identitas kuda pacu yang menjadi sumber inspirasinya. Kehadiran elemen-elemen tersebut menunjukkan bahwa desain karakter Gold Ship dibangun melalui perpaduan simbol atlet balap dan estetika idol Jepang. Pada level makna asosiatif, desain kostum ini merepresentasikan dualitas karakter Gold Ship sebagai sosok kompetitif di lintasan balap, namun tetap eksentrik dan sulit diprediksi dalam perilakunya. Dengan demikian, desain visual Gold Ship tidak hanya berfungsi sebagai identitas karakter dalam game, tetapi juga menjadi media representasi sejarah dan citra kuda Gold Ship dalam budaya populer Jepang.

Analisis Historis

Pada konteks historisnya, karakter Gold Ship dalam *Umamusume: Pretty Derby* diadaptasi dari kuda pacu asli Jepang bernama Gold Ship, seekor *thoroughbred* kelahiran 31 Maret 2009 yang dikenal sebagai salah satu kuda balap jarak menengah hingga jauh paling berprestasi di generasinya. Selama karier balapnya, Gold Ship mencatatkan berbagai kemenangan bergengsi, termasuk enam gelar G1 seperti *Satsuki Shō*, *Kikuka Shō*, *Arima Kinen*, *Takarazuka Kinen*, dan *Tenno Sho (Spring)*. Prestasi tersebut menjadikan Gold Ship memiliki citra sebagai kuda juara dengan kemampuan kompetitif yang tinggi. Namun, di balik pencapaiannya, Gold Ship juga dikenal memiliki temperamen yang tidak stabil dan sulit diprediksi, seperti perilaku gelisah di gerbang start maupun performa balapan yang berubah-ubah. Karakteristik tersebut kemudian diterjemahkan ke dalam versi *Umamusume* sebagai sosok gadis yang eksentrik, jahil, spontan, tetapi tetap memiliki kemampuan balap yang unggul.



Gambar 3. Foto kuda Gold Ship nyata di lintasan *Arima Kinen/Takarazuka*

(Sumber : *asianracingreport.com*)

Desain visual Gold Ship dalam *Umamusume: Pretty Derby* merepresentasikan sejarah dan karakter asli kuda tersebut melalui perpaduan elemen balap dan estetika idol Jepang. Penggunaan warna merah dan emas pada kostum mengacu pada identitas visual penunggang kuda aslinya sekaligus merepresentasikan kemenangan dan prestasi. Sementara itu, elemen seperti *headstall*, *halter strap*, dan aksesoris menyerupai perlengkapan pacuan memperkuat hubungan karakter dengan dunia balap kuda. Melalui pendekatan ini, Gold Ship tidak hanya tampil sebagai karakter fiktif, tetapi juga sebagai bentuk personifikasi dari sosok kuda legendaris yang memiliki citra eksentrik dan karismatik. Dengan demikian, desain karakter Gold Ship memperlihatkan bagaimana unsur sejarah, budaya populer, dan strategi visual dipadukan untuk membangun identitas karakter yang kuat dalam game.

Hasil Analisis

Berdasarkan hasil analisis pada tataran literal dan asosiatif, desain karakter Gold Ship menunjukkan pembentukan makna visual yang bersifat bertahap dan berlapis. Pada tingkat literal, elemen visual seperti *headstall*, dress merah beraksen emas, *halter strap*, serta legging dan boots bergaya equestrian merepresentasikan identitas karakter sebagai Umamusume dengan konsep kostum balap hybrid. Sementara itu, pada tataran asosiatif, elemen-elemen tersebut menghasilkan makna yang lebih kompleks. Warna merah dan emas diasosiasikan dengan semangat kompetitif, ambisi, dan prestasi, sedangkan siluet kostum yang formal mencerminkan disiplin dan citra atletik. Di sisi lain, detail pita besar dan aksesoris khas kuda memperkuat kesan eksentrik, jahil, dan spontan yang menjadi identitas utama Gold Ship.

Dalam konteks historis, desain karakter Gold Ship merepresentasikan sosok kuda pacu Jepang asli bernama Gold Ship yang dikenal sebagai juara berbagai kompetisi G1 sekaligus memiliki temperamen yang tidak stabil dan sulit diprediksi. Karakter tersebut kemudian diterjemahkan ke dalam bentuk karakter idol bergaya anime tanpa menghilangkan identitas historisnya sebagai kuda balap legendaris. Perpaduan unsur balap kuda, estetika equestrian formal, dan elemen idol Jepang menjadikan desain Gold Ship mampu menghadirkan karakter yang autentik sekaligus menarik secara visual dalam konteks game. Dengan demikian, desain kostum Gold Ship memperlihatkan dualitas identitas sebagai atlet balap yang kompetitif sekaligus karakter hiburan yang flamboyan dan eksentrik.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa desain karakter Gold Ship dalam game *Umamusume: Pretty Derby* merupakan hasil perpaduan yang sukses antara fakta historis kuda pacu nyata dengan elemen fantasi visual. Analisis menunjukkan bahwa penggunaan

skema warna merah dan putih pada kostum balapnya secara akurat merepresentasikan warna *silks* (seragam joki) asli, sementara aksesoris emas simbolis ditambahkan untuk menekankan statusnya sebagai pemenang berbagai kejuaraan G1. Secara visual, karakter ini berhasil membangun identitas yang kuat melalui kontras antara penampilannya yang elegan (rambut perak dan postur tinggi) dengan kepribadiannya yang eksentrik, yang semuanya divisualisasikan dengan baik melalui animasi *gameplay* dan detail aksesoris karakter.

Saran

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan untuk memperluas cakupan analisis ke karakter *Umamusume* lainnya dari generasi yang sama (seperti Tokai Teio atau Mejiro McQueen) guna melihat pola adaptasi desain yang berbeda atau membandingkan evolusi model 3D dari versi basis ke karya seni kartu pendukung.

2. Bagi Desainer Karakter

Pendekatan *hybrid* yang menggabungkan referensi dunia nyata dengan elemen simbolis sangat disarankan untuk menciptakan karakter yang memiliki kedalaman narasi dan daya tarik visual yang fungsional dari berbagai sudut pandang animasi.

3. Bagi Pengembang (Cygames):

Diharapkan adanya dokumentasi lebih lanjut mengenai alasan di balik keputusan desain (seperti perubahan detail kostum) melalui *artbook* agar pemain dapat lebih mengapresiasi nilai historis yang diadaptasi ke dalam mekanik permainan.

REFERENSI

Asosiasi Game Indonesia. (2025, Mei 16). *Laporan pertemuan industri game dengan Kementerian Komunikasi dan Digital (Kemkomdigi)*.

Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia. (2024). *Hasil riset penetapan pengguna internet di Indonesia*.

Barthes, R. (1977). *Elements of semiology* (S. Heath, Trans.). Hill and Wang.

Cobley, P., & Jansz, L. (2004). *Introducing semiotics*. Icon Books.

Fauzi, A. N., & Imam, A. A. (2022). Analisis visual karakter Arjuna dalam game Fate/Grand Order. *Jurnal DKV*, 10(2).

Fikri, M. M. (2025). *Analisis visual desain karakter Surtr pada game Arknights* [Skripsi tidak diterbitkan]. Universitas Negeri Surabaya.

Haryadi, & Saputro, E. (2018). *Tinjauan desain: Deskriptif, analisis formal, interpretasi, dan evaluasi*.

Iqbal, M. (2023). Analisis karakter game Honkai Impact 3rd Darkbolt Jonin: Yae Kasumi. *Jurnal Barik*, 5(1).

Peirce, C. S. (1931). *Collected papers of Charles Sanders Peirce*. Harvard University Press.

Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.

Tsukamoto, H. (Tahun tidak disebutkan). *Manga matrix: Create 1000s of characters using the unique manga matrix system*.

Sumber Digital/Web:

Gametora. (n.d.). *Gold Ship (SSR) support card data*. Diakses dari gametora.com.

Umamusume Wiki. (n.d.). *Gold Ship: Racing costume gallery*. Diakses dari umamusume.fandom.com.

Umanity. (n.d.). *Gold Ship horse racing data and jockey silks*. Diakses dari umanity.jp.