

ANALISIS VISUAL FIGUR BINATANG ANTROPOMORFIS DALAM KOMUNITAS FURRY DI INDONESIA

Margareth Thresea Wijaya¹, Andrian Dektisa Hagijanto², Mendy Hosana Melkisedek³

Desain Komunikasi Visual, Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra, Jalan Siwalankerto No. 121-131, Surabaya

Email: margarethresea@gmail.com

Abstrak

Desain figur binatang antropomorfis tidak jarang ditemui pada media hiburan, mulai dari ilustrasi, komik, animasi, film dan berbagai macam media visual lainnya. Visual figur binatang antropomorfis ini memiliki peranan yang besar pada dunia hiburan dan cerita fantasi sehingga desain ini populer di berbagai kalangan. Tidak heran bila ada sekelompok individu yang antusias dalam mengapresiasi figur binatang antropomorfis tersebut, mereka menyebut diri mereka sebagai komunitas *furry*. Mayoritas anggota komunitas *furry* menciptakan desain karakter binatang antropomorfis yang menjadi alternatif identitas diri mereka. Dalam penelitian ini akan dibahas bagaimana karakteristik visual figur binatang antropomorfis yang digunakan oleh komunitas *furry* di Indonesia dan mengapa hal ini menjadi alternatif identitas diri mereka.

Hasil penelitian menunjukkan karakteristik dari tiap desain figur binatang antropomorfis bergantung dengan makna yang ingin disampaikan oleh penciptanya dan apa fungsi dari karakter tersebut, kebanyakan menyesuaikan desain tersebut dengan kegemaran mereka dan mengambil karakteristik dari manusia aslinya yang ingin ditonjolkan. Penciptaan identitas alternatif ini merupakan suatu hal yang membebaskan dan anggota komunitas *furry* dapat merasa lebih bebas dalam mengeksplorasi identitas dirinya tanpa keterkaitan dengan lingkungannya.

Kata kunci: figure binatang antropomorfis, komunitas *furry*

Abstract

Title: *Visual Analysis of Anthropomorphic Animal Figures inside the Furry Community in Indonesia*

Anthropomorphic animal designs are often found in various entertainment media such as illustration, comic, animation, movies, and many other visual media. Visual of anthropomorphic animal characters has a big role in the fantasy world and is really popular among people of every group. It is not surprising to see there is a group of people that are enthusiastic and into characters with anthropomorphic animal designs, this group of people call themselves "the furry community". Majority of the furry community create and design their own anthropomorphic animal characters that is used as their alternate identity. This research will discuss how the visual characteristics of anthropomorphic animal designs that are used inside the furry community in Indonesia and why those characters are being used as their alternate identity.

Research found that each design of anthropomorphic animal figures depends on what meaning the creator wants to convey and what their function are, majority aligned the designs with their own interests and hobbies and injected their own dominant characteristics. The creation of such identity is a way of liberating the individuals of the furry community and they feel free to explore their own identity without the ties of their "old identity" weighing them down.

Keywords: *anthropomorphic animals figures, furry community*

PENDAHULUAN

Desain karakter binatang antropomorfis (binatang yang diberi karakteristik manusia) sering dijumpai di media budaya populer, mulai dari film,

komik, ilustrasi, dan berbagai media lainnya. Karakter binatang antropomorfis ini memiliki komunitas yang mengapresiasi dan melakukan berbagai kegiatan seputar desain karakter visual figur tersebut, mereka menyebut diri mereka sebagai *furry*.

Komunitas *furry* yang sering menyebut diri sebagai *furry fandom* memakai karakter visual figur binatang antropomorfis yang merepresentasikan individual mereka masing-masing. Karakter ini menjadi identitas diri atau yang lazim disebut dengan istilah *fursona*. Anggota komunitas *furry* juga sering membuat *full-body costume* yang disesuaikan dengan *fursona* yang telah mereka ciptakan yang disebut dengan istilah *fursuit*. Mayoritas anggota dari komunitas *furry* memiliki investasi baik secara emosional maupun material yang besar terhadap visual figur binatang antropomorfis, hal ini dapat dilihat dari proses pembuatan desain *fursona* serta *fursuit* sebagai alternatif identitas diri yang membutuhkan waktu, uang, dan juga sentimen emosional yang tinggi. Penggunaan figur binatang antropomorfis sebagai alternatif identitas diri merupakan suatu fenomena unik yang terjadi pada anggota komunitas *furry* baik di Indonesia maupun di luar negeri.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana karakteristik visual figur binatang antropomorfis dalam komunitas *furry* di Indonesia?
2. Mengapa karakter visual figur binatang antropomorfis digunakan sebagai alternatif identitas diri pada komunitas *furry* di Indonesia?

Tujuan Penelitian

1. Menganalisis karakteristik visual figur binatang antropomorfis yang digunakan oleh anak muda di Indonesia.
2. Menganalisis fenomena penggunaan karakter visual figur binatang antropomorfis sebagai alternatif identitas diri anggota komunitas *furry* di Indonesia.

KAJIAN TEORI

1. Budaya Visual

Menurut Nicholas Mirzoeff (2009). Budaya visual merupakan taktik untuk mempelajari fungsi dari suatu dunia yang diekspresikan melalui gambar, imaji, dan visualisasi. Budaya visual sendiri merupakan sebuah kajian yang luas, sebuah hasil dari gabungan interaksi antara antropologi, sejarah seni, pembelajaran media dan masih banyak lagi bidang yang memiliki fokus terhadap objek visual dan bagaimana imaji serta visual digunakan dalam masyarakat. Objek visual dalam suatu kebudayaan disampaikan dari satu individu ke individu secara cepat, hal ini membentuk yang dinamakan komunikasi visual. Komunikasi visual dari produsen ke konsumen dan reproduksi komunikasi visual ini membentuk kebudayaan yang disebut budaya visual.

2. Representasi

Representasi merupakan teori yang menyatakan bahwa bahasa digunakan untuk mewakili atau menyatakan sesuatu yang berarti kepada orang lain (Hall, 2013). Representasi tidak bisa dilepaskan dari budaya, karena representasi sendiri terbentuk dalam suatu budaya dan ditukarkan antar individu dalam suatu kebudayaan.

Ada 3 cara untuk memaknai representasi yaitu secara reflektif, intensional, dan konstruktif. Pendekatan reflektif mengartikan makna mencerminkan bahasa, pendekatan intensional mengartikan suatu makna menurut produsen bahasa, pendekatan konstruktif mengartikan makna sebagai sesuatu yang telah disepakati oleh suatu kebudayaan.

3. Circuit of Culture

Suatu kebudayaan memiliki komponen dan unsur yang saling terkait antar satu sama lain. Stuart Hall (2013) membaginya menjadi 5 faktor yaitu representasi, identitas, produksi, konsumsi, dan regulasi.

Data Penelitian

1. Data Primer

Visual figur binatang antropomorfis yang digunakan sebagai *fursona* anggota komunitas *furry* serta hasil wawancara dengan anggota komunitas *furry*.

2. Data Sekunder

Literatur psikologi dan visual.

METODOLOGI PENELITIAN

Objek penelitian merupakan visual figur binatang antropomorfis yang digunakan sebagai *fursona* oleh anggota komunitas *furry* yang berumur 18-25 tahun di Indonesia. Visual figur binatang antropomorfis milik anggota komunitas *furry* yang akan diteliti merupakan *fursona* ciptaan sendiri tiap individu. *Fursona* yang dimaksud adalah alternatif identitas diri yang digunakan oleh individu komunitas *furry* untuk berinteraksi sesama komunitas, baik secara *online* maupun *offline*.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang memiliki fokus untuk memahami fenomena sosial yang terjadi di masyarakat. Data yang dibutuhkan akan diambil melalui pengumpulan data *online* maupun *offline* yang berhubungan dengan topik, observasi, serta wawancara pada anggota komunitas *furry* untuk mengetahui perspektif partisipan yang mengalami suatu fenomena.

Objek Material

Objek penelitian merupakan visual figur binatang antropomorfis yang digunakan sebagai fursona oleh anggota komunitas *furry* yang berumur 18-25 tahun di Indonesia. Objek yang akan diteliti berupa 5 (lima) fursona yang secara penampilan terinspirasi dari binatang nyata, memiliki karakter/ sifat yang dianggap positif (contoh: suka bertualang, ramah, supel, dsb.), fursona merupakan karakter protagonis yang merupakan representasi manusia asli anggota komunitas *furry* yang menciptakan fursona tersebut.

Alur Analisis

Analisis dimulai dari pengumpulan data, dimana peneliti mencari data yang sudah ada dan relevan dengan penelitian, untuk dijadikan dasar penentuan tema serta rumusan masalah yang akan dicari jawabannya. Selanjutnya dilakukan reduksi data, dikarenakan data yang akan diterima peneliti selama proses penelitian akan semakin banyak dan kompleks, karena itu dibutuhkan pengerucutan agar peneliti dapat memiliki fokus yang tertuju pada tujuan penelitian awal. Data kemudian disajikan dalam deskripsi naratif secara teks, verbal maupun visual. Penyajian data akan membantu peneliti untuk melihat kembali data yang telah dikumpulkan selama ini. Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan pendekatan yang telah dipilih, peneliti kemudian akan menarik konklusi/kesimpulan dari penelitian. Hasil penelitian kemudian di publikasikan.

Metode Analisis

Melakukan analisis dengan acuan teori sebagai berikut:

1. Kajian budaya visual sebagaimana materi yang dikonsumsi dan diproduksi oleh anggota komunitas *furry* merupakan materi visual.
2. Teori representasi digunakan sebagai pemahaman dalam memaknai bahasa yang dipertukarkan dalam komunitas *furry*, dalam hal ini bahasa adalah visual figur binatang antropomorfis yang digunakan sebagai fursona.
3. *Circuit of culture* merupakan teori yang menjadi acuan dalam mendalami dan mempelajari pilar-pilar dalam suatu kebudayaan, salah satu pilar adalah representasi. *Circuit of Culture* akan digunakan untuk mengkategorikan unsur-unsur kebudayaan dalam komunitas *furry*.

Kemudian akan digunakan teknik analisis semiologi Barthes untuk memahami makna dibalik visual figur binatang antropomorfis yang digunakan sebagai alternatif identitas diri anggota komunitas *furry*, baik secara tersurat maupun tersirat.

KARAKTERISTIK VISUAL FIGUR BINATANG ANTROPOMORFIS

Objek pengamatan 1: Arvenzo

Arvenzo memiliki 2 fursona yang ia gunakan, fursona pertama merupakan sosok serigala abu-abu dan yang kedua adalah sosok macan tutul salju yang dinamakan Tyron.



Sumber: Facebook Arvenzo (2019)

Gambar 1.1 Fursona pertama Arvenzo



Sumber: Facebook Arvenzo (2020)

Gambar 1.2 Fursona kedua Arvenzo yang bernama Tyron



Sumber: Facebook Arvenzo (2019)

Gambar 1.3 Fursuit Arvenzo

Makna Konotatif

Fursona pertama Arvenzo digambarkan sebagai serigala abu-abu dengan warna dominan abu dan elemen biru dan putih di tubuhnya. Mata dari fursona ini memiliki iris berwarna biru bentuk matanya cukup sipit dan merupakan mata naik. Proporsi tubuh fursona ini merupakan tubuh rata-rata laki-laki dewasa yang bisa dikatakan cukup kurus.

Fursona kedua Arvenzo merupakan karakter binatang antropomorfis yang menggabungkan elemen manusia dengan macan tutul salju. Fursona ini berwarna dominan karamel dan putih dan memiliki corak motif macan tutul di seluruh tubuhnya. Fursona ini memiliki rambut pendek berwarna hitam. Mata dari fursona ini memiliki iris berwarna hijau terang dan bentuk matanya besar serta belo. Proporsi tubuh fursona ini merupakan tubuh rata-rata laki-laki dewasa.

Makna Denotatif

Fursona pertama Arvenzo yang berwarna abu dengan elemen biru serta putih membuat fursona ini condong ke arah *cool tone* sehingga fursona terlihat lebih dingin dan misterius. Bentuk dan warna matanya memberi kesan 'tajam' pada fursona

Fursona keduanya memiliki warna dominan karamel yang membuatnya condong ke arah *warm tone* sehingga fursona terlihat lebih hangat dan ramah. Bentuk mata yang besar memberi kesan yang ramah dan *easy-going*.

Objek pengamatan 2: Mocca

Mocca memiliki fursona yang terinspirasi dari binatang anjing jenis *shiba inu*.



Sumber: Facebook Mocca (2020)

Gambar 2.1 Fursona Mocca



Sumber: Facebook Mocca (2020)

Gambar 2.2 Fursuit Mocca

Makna Konotatif

Fursona Mocca digambarkan sebagai anjing jenis *shiba inu* dengan warna coklat. Mata dari fursona ini memiliki iris berwarna biru dengan bentuk mata besar dan belo. Mocca memiliki rambut dengan poni cukup panjang hingga meraih hidung, berwarna lebih muda dari bulu aslinya serta ujung dari rambut disemir berwarna biru. Proporsi tubuh fursona ini merupakan tubuh rata-rata laki-laki dewasa.

Makna Denotatif

Fursona Mocca dengan warna coklat ini membuat Mocca condong ke arah *warm tone* sehingga fursona terlihat lebih hangat dan ramah. Binatang anjing yang dipakai sebagai inspirasi memberikan kesan yang imut dan suka bermain. Bentuk dan warna rambutnya memberikan kesan 'modern' dan gaul. Bentuk dan warna matanya memberi kesan yang ramah dan *easy-going* pada Mocca.

Objek pengamatan 3: Auror

Auror memiliki 3 fursona yaitu Auror Volfortio gabungan antara serigala maned dengan serigala abu-abu, Aochi Yoruneko sosok kucing vampir, serta Stephy Scarfoot sang serigala abu-abu.



Sumber: Instagram @aochiyoruneko (2020)
Gambar 3.1 Fursona pertama Auror



Sumber: Instagram @aochiyoruneko (2020)
Gambar 3.2 Fursona kedua Auror, Aochi



Sumber: Instagram @aochiyoruneko (2020)
Gambar 3.3 Fursona ketiga Auror, Stephy



Sumber: Instagram @aochiyoruneko (2019)
Gambar 3.4 Fursuit Auror

Makna Konotatif

Fursona pertama Auror digambarkan sebagai gabungan serigala maned serta serigala abu-abu dengan warna dominan abu-abu. Mata dari fursona ini memiliki iris berwarna kuning dengan bentuk mata sipit dan naik. Auror memiliki rambut panjang hingga meraih dada, berwarna biru muda dan terlihat acak-acakan. Proporsi tubuh fursona Auror lebih besar dari tubuh rata-rata laki-laki Indonesia dengan tinggi 190 cm.

Fursona kedua Auror digambarkan sebagai gabungan binatang kucing dan makhluk supranatural vampir dengan warna dominan abu-abu. Mata dari fursona ini memiliki iris berwarna biru dengan bentuk mata belo dan merupakan mata turun. Aochi memiliki rambut cukup pendek dan berwarna hitam, model rambutnya pun sederhana. Proporsi tubuh fursona Aochi sama dengan tubuh rata-rata perempuan Indonesia dengan tinggi 160 cm.

Fursona ketiga Auror digambarkan sebagai binatang antropomorfis serigala abu-abu dengan warna dominan biru tua. Mata dari fursona ini memiliki iris berwarna kuning dan sclera berwarna hitam dengan bentuk mata sipit dan naik, dibagian bawah mata terdapat tanda berwarna hitam yang berbentuk seperti maskara yang mengalir. Stephy memiliki rambut cukup pendek dan berwarna hitam, model rambutnya dipotong rapi. Proporsi tubuh fursona Stephy terlihat lebih kekar dari tubuh wanita Indonesia pada umumnya, pakaian yang dia pakai juga menyerupai pakaian pemburu dalam cerita fantasi.

Makna Denotatif

Fursona pertama Auror dengan warna abu-abu ini membuat Auror condong ke arah *cool tone* sehingga fursona terlihat lebih dingin dan misterius. Binatang

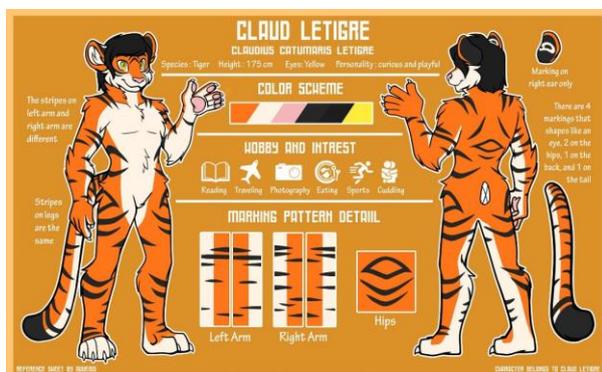
serigala yang dipakai sebagai inspirasi memberikan kesan yang “garang”. Bentuk dan warna rambutnya memberikan kesan dingin dan liar. Bentuk dan warna matanya memberi kesan yang ‘tajam’ pada fursona.

Fursona kedua Auror dengan warna abu-abu muda ini membuat Aochi tampak “neutral” sehingga fursona terlihat lebih kalem dan sederhana. Binatang kucing yang dipakai sebagai inspirasi memberikan kesan yang malas dan elegan. Bentuk dan warna rambutnya memberikan kesan *simple* dan sederhana. Bentuk dan warna matanya memberi kesan yang malas pada pasif pada fursona.

Fursona ketiga Auror dengan warna biru gelap ini membuat Stephy condong ke arah *cool tone* sehingga fursona terlihat lebih dingin dan misterius. Binatang serigala yang dipakai sebagai inspirasi memberikan kesan yang garang dan misterius. Bentuk dan warna rambutnya memberikan kesan *simple* namun modis. Bentuk dan warna matanya memberi kesan yang tajam pada garang pada fursona. Elemen di bawah matanya memberikan kesan yang sedih namun mencekam.

Objek pengamatan 4: Claud

Claud memiliki fursona yang terinspirasi dari binatang campuran antara Harimau Sumatera dan Harimau Cina Selatan.



Sumber: Facebook Claud (2020)

Gambar 4.1 Fursona Claud



Sumber: Facebook Claud (2020)

Gambar 4.2 Fursuit Claud

Makna Konotatif

Fursona Claud digambarkan sebagai binatang campuran antara Harimau Sumatera dan Harimau Cina Selatan dengan warna jingga dengan loreng hitam di seluruh tubuhnya. Mata dari fursona ini memiliki iris berwarna kuning dengan bentuk mata belo dan naik. Claud memiliki rambut cukup pendek dan berwarna hitam, model rambutnya dipotong rapi. Proporsi tubuh fursona ini merupakan tubuh rata-rata laki-laki dewasa.

Makna Denotatif

Fursona Claud dengan warna jingga dengan loreng hitam ini membuat Claud condong ke arah *warm tone* sehingga fursona terlihat lebih ramah dan hangat. Binatang harimau yang dipakai sebagai inspirasi memberikan kesan yang liar namun suka bermain. Bentuk dan warna rambutnya memberikan kesan sederhana namun modis. Bentuk dan warna matanya memberi kesan yang suka bermain dan penuh rasa penasaran.

Objek pengamatan 5: Hopesa

Hopesa memiliki 2 fursona yaitu Freydag, sosok binatang antropomorfis campuran dari rusa roe dan anjing liar afrika, dan Maraksi sang harimau smilodon.



Sumber: Facebook Hopesa (2020)
Gambar 5.1 Fursona pertama Hopesa



Sumber: Facebook Hopesa (2020)
Gambar 5.2 Fursona kedua Hopesa, Maraksi



Sumber: Facebook Hopesa (2020)
Gambar 5.3 Fursuit Hopesa

Makna Konotatif

Fursona pertama Hopesa digambarkan sebagai gabungan dari rusa roe Eropa serta anjing liar Afrika dengan warna dasar coklat dengan beberapa bagian berwarna putih dan totol di tubuhnya. Mata dari fursona ini memiliki iris berwarna biru dengan bentuk mata belo dan cukup sayu. Proporsi tubuh fursona Freydag terlihat mirip dengan rata-rata tubuh laki-laki Indonesia.

Fursona kedua Hopesa digambarkan sebagai campuran binatang harimau dan smilodon berwarna dasar hijau neon dengan beberapa bagian berwarna putih dan loreng biru neon di tubuhnya. Mata dari fursona ini memiliki berwarna yang berbeda antara mata kiri dan kanan, warna hijau dan biru dengan bentuk mata cukup kecil dan simetris. Proporsi tubuh fursona Maraksi terlihat mirip dengan rata-rata tubuh laki-laki Indonesia.

Makna Denotatif

Fursona pertama Hopesa dengan warna coklat berpadu dengan putih ini membuat Freydag terlihat kalem dan lembut. Binatang rusa dan anjing yang dipakai sebagai inspirasi memberikan kesan yang tenang namun suka bermain. Bentuk dan warna matanya memberi kesan yang kalem dan penuh rasa penasaran pada fursona.

Fursona kedua Hopesa dengan warna hijau dan biru neon ini membuat Maraksi terlihat unik dan berbeda. Binatang harimau dan smilodon yang dipakai sebagai inspirasi memberikan kesan yang liar namun misterius. Bentuk dan warna matanya memberi kesan yang tenang dan misterius.

ALASAN PENGGUNAAN FIGUR BINATANG ANTROPOMORFIS SEBAGAI ALTERNATIF IDENTITAS DIRI

Asal muasal ketertarikan pada binatang antropomorfis

Ketertarikan anggota komunitas furry kepada binatang antropomorfis telah dimulai sejak masa kecil. Ketertarikan ini umumnya diperoleh dari karakter fabel, animasi, video game, ataupun film-film yang menampilkan karakter binatang antropomorfis. Penggabungan karakteristik manusia dan binatang merupakan sesuatu yang menarik dan memacu kreatifitas dan imajinasi juga menjadi kualitas unik binatang antropomorfis, tidak seperti desain karakter dan bentuk tubuh manusia yang kurang bisa dieksplorasi. Pada saat dewasa, cinta dan ketertarikan mereka tidak memudar dan menemukan komunitas dengan individu lain yang memiliki kesukaan yang sama.

Hal ini menjadi bukti bahwa budaya visual memiliki peran yang sangat besar dalam mempengaruhi perilaku seseorang. Desain binatang antropomorfis tersebar secara visual dan konsepnya pun dipahami dan dikembangkan menjadi suatu kebudayaan baru dalam komunitas *furry* (seperti menciptakan fursona dan fursuit), menciptakan suatu kebudayaan yang memiliki fokus di ranah visual.

Perjalanan eksplorasi fursona

Fursona merupakan suatu aspek yang penting dalam berekspresi di dalam komunitas *furry*, karena itu mayoritas melakukan eksplorasi terlebih dahulu sebelum menentukan fursona yang sesuai dan nyaman untuk digunakan. Fursona merupakan identitas penting yang menjadi pengenalan antar anggota komunitas *furry*, oleh karena itu perlu pertimbangan matang-matang fursona apa yang perlu ditampilkan. Ada anggota yang dapat menemukan fursona yang sesuai dengan keinginannya pada pembuatan pertama namun tidak sedikit individu yang perlu melakukan eksplorasi dan mencoba berbagai fursona sebelum menemukan fursona yang sesuai dengan keinginan.

Alasan pemilihan jenis binatang yang menjadi inspirasi penciptaan figur

Pemilihan binatang sebagai inspirasi merupakan aspek yang penting dalam pemilihan fursona dan biasanya dipikirkan matang-matang. Tujuan dari pembuatan fursona akan mempengaruhi binatang yang terpilih. Mayoritas dari anggota komunitas *furry* yang diwawancara menggunakan fursona sebagai representasi dari diri mereka. Anggota komunitas *furry* menggunakan binatang yang telah mereka asosiasikan dengan diri mereka, baik secara sifat, penampilan, maupun kebiasaan. Tidak jarang juga yang merasa memiliki ikatan khusus dengan binatang tersebut, tertarik pada binatang tersebut tanpa alasan yang konkrit sejak masa kecil. Binatang-binatang ini memiliki pengaruh yang besar dalam hidup mereka, sehingga terpilih sebagai representasi dari diri mereka dalam wujud karakter binatang antropomorfis. Pemilihan binatang sebagai representasi diri ini dapat dianalisis menggunakan pendekatan representasi intensional dan konstruksionis. Makna dari tiap binatang yang menjadi inspirasi merupakan gabungan antara makna yang dimaksud oleh sang pembuat fursona serta dengan mengumpulkan data dan makna yang telah beredar di masyarakat dan komunitas *furry*.

Arti dan fungsi fursona bagi tiap individu

Arti dan fungsi fursona berbeda-beda bagi tiap individu dalam komunitas *furry*, tiap fursona memiliki fungsi masing-masing dan arti yang signifikan bagi tiap individu. Satu persamaan yang dimiliki oleh 5 objek yang diwawancarai adalah mereka memiliki paling sedikit 1 fursona yang menjadi representasi diri mereka di komunitas *furry*. Fursona representasi diri

tersebut menjadi cerminan dari diri mereka dan mereka dikenal oleh sesama anggota komunitas *furry* melalui fursona tersebut. Fursona ini menjadi identitas alternatif yang mereka ciptakan sesuai dengan keinginan dan aspirasi mereka, bagaimana mereka bisa terlepas dari aspek lingkungan kehidupan nyata dan menciptakan sebuah identitas baru yang dapat mereka tentukan sendiri.

Perasaan anggota komunitas *furry* saat menggunakan fursuit

Fursuit dibuat berdasarkan desain fursona masing-masing individu, karakteristik yang telah diberikan oleh anggota komunitas *furry* pada fursona ciptaannya adalah karakteristik yang akan mereka adopsi dan mereka lakukan saat memakai fursuit tersebut. Memakai fursuit memberikan rasa yang membebaskan dan menyenangkan bagi tiap individu karena lingkungannya akan memandang fursuit tersebut, bukan orang yang berada di dalamnya. Mereka juga akan melakukan hal-hal yang biasanya tidak akan mereka perbuat, karena dengan memakai fursuit tidak ada tuntutan sosial yang biasanya mengikat mereka. Secara visual dan karakter mereka bukan lagi dirinya sebagai manusia namun sebagai fursona mereka.

PENUTUP

Kesimpulan

Karakteristik desain visual figur binatang antropomorfis dalam komunitas *furry* di Indonesia beragam tergantung pada desain tiap individu. Setiap desain memiliki arti tersendiri yang kemudian dikomunikasikan melalui berbagai aspek yang dimiliki oleh binatang antropomorfis tersebut. Penggunaan warna dan bentuk anatomi tubuh merupakan cara yang paling umum untuk menyampaikan karakter yang diinginkan oleh pembuatnya. Binatang antropomorfis merupakan karakter fantasi yang mengambil inspirasi dari binatang asli, karena itu dalam pembuatan desain karakter antropomorfis anggota komunitas *furry* dapat mengeksplorasi bentuk dan warna yang sebelumnya tidak dapat ditemukan pada binatang asli di dunia nyata. Kebanyakan dari anggota komunitas *furry* memiliki lebih dari 1 fursona dan tiap fursona memiliki fungsi yang berbeda atau merupakan versi lampau dari fursona yang mereka gunakan sekarang. Mayoritas dari anggota komunitas *furry* akan mencoba menyampaikan karakter dari fursona ciptaan mereka melalui desain visual kemudian menambahkan sifat dan latar belakang yang sesuai dan mendukung karakter yang telah mereka ciptakan.

Anggota komunitas *furry* menjadikan karakter binatang antropomorfis sebagai alternatif identitas diri mereka karena beberapa alasan. Mayoritas dari anggota komunitas *furry* sangat menggemari visual figur binatang antropomorfis

semenjak mereka pertama kali melihat desain tersebut. Kebanyakan juga memiliki binatang favorit atau binatang yang diasosiasikan pada diri sejak kecil, ketertarikan pada binatang dan desain antropomorfis mendorong mereka untuk melakukan eksplorasi identitas dan menciptakan suatu figur untuk menjadi representasi diri mereka saat berinteraksi. Melalui fursona dan fursuit mereka juga dapat “membebaskan diri” dari tuntutan sosial yang biasanya mengikat manusia dan dapat menyatu dan menjiwai karakter yang telah mereka ciptakan.

Saran

1. Penelitian selanjutnya mengenai desain karakter binatang antropomorfis dapat lebih melibatkan komunitas *furry* sebagai narasumber, dikarenakan anggota komunitas *furry* yang telah lama menjadi penggemar dari desain karakter binatang antropomorfis tentu memiliki cara pandang yang menarik untuk diteliti. Disayangkan sampai selama ini masih sedikit penelitian yang melibatkan dengan komunitas *furry* khususnya di Indonesia.
2. Penelitian ini dapat diteruskan dengan meneliti aspek yang berbeda pada komunitas *furry*, seperti pada figur binatang antropomorfis yang memiliki karakteristik berbeda dengan manusia aslinya namun tetap memiliki fungsi sebagai fursona.
3. Penelitian mendatang yang memiliki tema yang sama dapat meneliti persamaan dan perbedaan antara desain karakter binatang antropomorfis yang digunakan sebagai fursona di Indonesia dan dinegara lainnya.
4. Peneliti selanjutnya juga dapat meneliti aspek cerita dan latar belakang fantasi yang diberikan pada fursona anggota komunitas *furry*.

DAFTAR REFERENSI

Camaraski, H. (n.d.). Facebook Hopesa Camaraski.

Retrieved from

<https://www.facebook.com/HopesaCamaraski>

Colorado Springs Independent. (2018). Local furries

explain the oft-misunderstood community of their

clawed, pawed and feathered friends. Dari

[https://www.csindy.com/coloradosprings/local-](https://www.csindy.com/coloradosprings/local-furries-explain-the-oft-misunderstood-community-of-their-clawed-pawed-and-feathered-friends/Content?oid=15221664)

[furries-explain-the-oft-misunderstood-community-of-](https://www.csindy.com/coloradosprings/local-furries-explain-the-oft-misunderstood-community-of-their-clawed-pawed-and-feathered-friends/Content?oid=15221664)

[their-clawed-pawed-and-feathered-](https://www.csindy.com/coloradosprings/local-furries-explain-the-oft-misunderstood-community-of-their-clawed-pawed-and-feathered-friends/Content?oid=15221664)

[friends/Content?oid=15221664](https://www.csindy.com/coloradosprings/local-furries-explain-the-oft-misunderstood-community-of-their-clawed-pawed-and-feathered-friends/Content?oid=15221664)

Hall, S. (2013). *Representation: cultural*

representations and signifying practices. London:

Sage.

LeTigre, C. (n.d.). Claudius Facebook. Retrieved from

<https://www.facebook.com/clauid.tiger>

Mirzoeff, N. (2009). *An introduction to visual culture*.

New York: Routledge.

Mocca. (n.d.). Facebook Mocca. Retrieved from

<https://www.facebook.com/Moccabuns>

Razven, A. (n.d.). Arvenzo Razven Facebook.

Retrieved from

<https://www.facebook.com/ArvenzoRazven>

Yoruneko, A. (n.d.). Instagram Aochi Yoruneko.

Retrieved June 11, 2020, from

<https://www.instagram.com/aochiyoruneko/?hl=en>