

DESAIN *EMOTICON* DALAM KOMUNIKASI INTERAKTIF

Mahatma Putri, Alvanov Zpalanzani, Naomi Haswanto

Institut Teknologi Bandung

Abstract

Internet becomes part of worldwide daily urban activities. Communication among people is intensified through various interfaces and media because of information technology convergence and the application of visual icons which represents emotion. The icons that represent emotions, expressions and feelings are titled emoticons. Emoticons are highly used in IT based communication gadgets such as portable PCs or cellulers. This paper develops and depicts the creation process, perception and cultural aspetscs that influenced the development of emoticon through visual communication design study theoretical and historical review.

Keywords: Communication, Icon, Emoticon, Perception, Interface Design

1. PENDAHULUAN

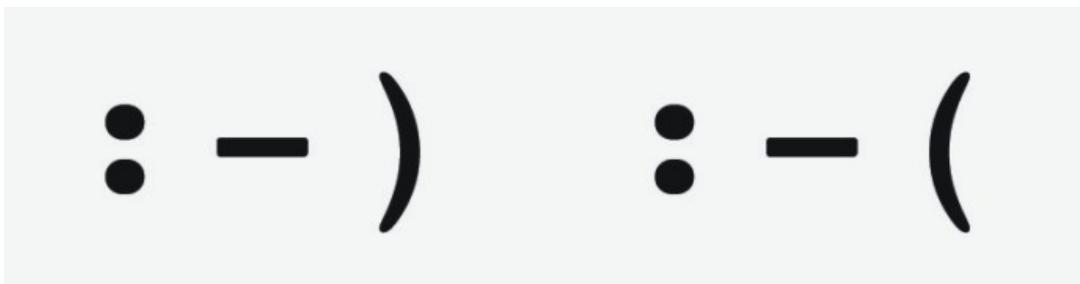
Internet merupakan salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan urban sehari-hari, terutama di kota-kota besar di Indonesia. Teknologi internet dapat dengan mudah diakses tanpa terpengaruh ruang dan waktu melalui berbagai media, baik itu perangkat komputer kerja (*workstation*), perangkat komputer individu (*Home PC*) ataupun perangkat seluler. Internet berkembang menjadi salah satu moda komunikasi dan interaksi yang paling penting dalam 10 tahun terakhir di dunia khususnya di Indonesia.

Berinteraksi dan berkomunikasi berarti menyampaikan pesan atau ide dari satu pihak ke pihak lainnya agar kedua belah pihak mengerti gagasan masing-masing. Umumnya, komunikasi dilakukan secara verbal (menggunakan kata-kata). Jika terdapat hambatan bahasa, maka komunikasi dilakukan melalui gestur dan gerak tubuh. Komunikasi dilakukan secara langsung (bertatap muka, mengeluarkan ekspresi wajah & gestur tertentu) dan secara tidak langsung atau melalui media. Bila pembagian ini dijadikan sebagai acuan, maka komunikasi dengan bantuan media yang mendukung hubungan langsung (seperti melalui perangkat telepon, *VOIP*, *video conference* dan atau *webcamera* dengan bantuan perangkat lunak antarmuka/*interface* audio dan atau visual) akan dikelompokkan dalam komunikasi tidak langsung. Interaksi & komunikasi yang

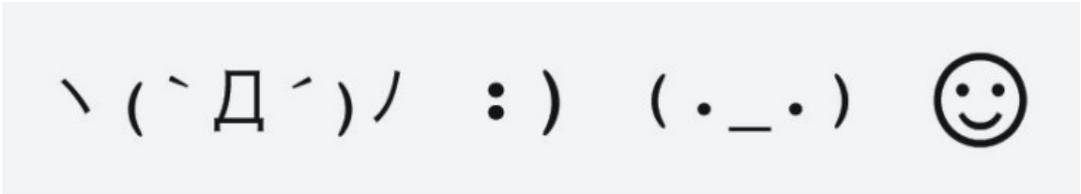
terjadi dalam dunia internet merupakan komunikasi personal yang dapat dilakukan secara tidak langsung. Walaupun komunikasi melalui internet tanpa bertatap muka secara langsung, ekspresi dan gestur tetap digunakan tetapi diwakilkan dengan simbol tertentu. Dalam perkembangan komunikasi tidak langsung, simbol ini mendapatkan terminologi dalam teknologi informasi dan komunikasi yang disebut dengan *emoticon* yang merupakan singkatan dari *Emotional Icon*.

Emoticon adalah ekspresi visual yang dibentuk dari gabungan karakter pada alfabet dan tanda baca, yang awalnya dikembangkan oleh komunitas penggemar *science-fiction* pada tahun 1940-an. Dan pada tahun 1963, *smiley face* diperkenalkan oleh seorang *freelance artist* Harvey Ball, dengan bentuk bulatan kuning dengan 2 buah titik dan kurva. *Emoticon* dipopulerkan oleh Scott Fahlman pada suatu pesan elektronik (digital) pada tanggal 19 September 1982 untuk menggambarkan penanda ekspresi sesuatu yang lucu dan yang tidak lucu. Beberapa bulan kemudian, *emoticon* tersebut tersebar luas di dunia internet.

Pada saat ini bentuk *emoticon* tersebut mengalami perkembangan bentuk karena banyak tanda yang dikembangkan dari sekedar karakter di *keyboard* komputer.



Gambar 1. Bentuk *emoticon* yang dipopulerkan Scott Fahlman



Gambar 2. Contoh *emoticon* yang terbentuk dari karakter-karakter yang diletakkan berdekatan serta perkembangan bentuknya (Sumber: http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_emoticons)

Tanda tersebut kemudian dimaknai menjadi suatu arti yang baru berdasarkan interpretasi dan persepsi yang dimunculkan melalui komposisi beberapa tanda baca, kode ASCII (*American Standard Code for Information Interchange*) maupun karakter yang dapat dimunculkan di layar komputer.

Karena kecanggihan teknologi dan gaya hidup masyarakat yang menginginkan segalanya serba praktis dan instan (termasuk dalam hal berkomunikasi), media elektronik semakin berkembang, pengguna internet yang meningkat, sehingga *emoticon* sekarang banyak digunakan untuk berkomunikasi di berbagai komunitas *online*. Komunitas yang cukup populer di kalangan masyarakat pengguna internet di Indonesia adalah *kaskus*, *facebook*, *twitter*, bermacam-macam game *online*, *messenger*, dan sebagainya.

Daya tarik dari *emoticon* tersebut adalah bagaimana *emoticon* dapat dipresepsi sebagai ekspresi padahal sebenarnya bentuk itu hanya beberapa buah karakter (kadang hanya berupa titik dan garis) yang dijejerkan bersebelahan. Karena kemudahan untuk mempergunakan dan mempunyai persamaan persepsi, *emoticon* bisa diterima di seluruh dunia dengan makna yang sama atau setara secara konvensi di antara para pengguna internet. Persepsi dapat timbul karena seseorang memasukkan unsur emosi dan perasaannya untuk mengolah sebuah tanda visual. Selain itu juga karena sudah sifat dasar manusia untuk selalu menghubungkan-hubungkan sesuatu sehingga membentuk pola, serta rasa keingintahuan manusia tentang tanda visual. Sedangkan

ekspresi merupakan cara seseorang untuk merespons dan berinteraksi dengan sesamanya sebagai makhluk sosial di dunia nyata. Dalam dunia maya, ekspresi pun masih digunakan walaupun secara tidak langsung. Ekspresi diwakili oleh karakter dan tanda baca yang diletakkan secara berdekatan. Hal tersebut sangat unik, mengingat tanda baca tersebut jika dipisah tidak lagi membentuk arti yang sama. Di sini terlihat hubungan yang erat antara tampilan visual dan persepsi seseorang.

Berdasarkan deskripsi tersebut, *emoticon* sangat potensial untuk ditelaah dari proses desain, pembentukan persepsi, pemaknaan visual serta perkembangannya dalam kerangka memperkaya keilmuan desain komunikasi visual khususnya yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi dan multimedia.

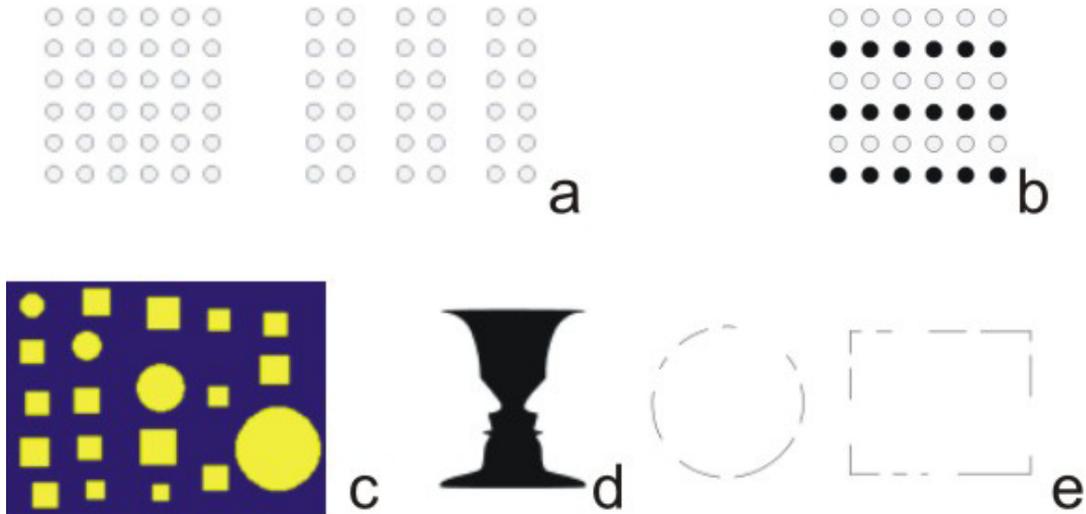
2. METODOLOGI PENELITIAN & LANDASAN TEORITIS

2.1 Metodologi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif melalui pengumpulan data berupa studi literatur untuk mendapatkan teori yang berkaitan dengan topik *emoticon* dan kajian mengenai *emoticon* dari praktisi desain dan akademisi, observasi pada komunitas dan *forum online*, kuesioner dan wawancara. Analisis dilakukan dengan pendekatan analisis konten melalui kajian teoritis serta kajian historis atau kronologis sejarah perkembangannya.

2.2 Komunikasi dalam *Emoticon*

Komunikasi berasal dari kata Latih



Gambar 3. Aplikasi prinsip Gestalt; a. Kedekatan, b. Kesamaan dan sudut pandang mental, c. Kesenambungan pola, d. *Figure & ground*, dan e. *Closure*.

Sumber: <http://upload.wikimedia.org/>

communicare atau *communis* yang berarti sama atau menjadikan milik bersama. Komunikasi merupakan proses penyampaian informasi yang mencakup pesan, ide, dan gagasan, dari satu pihak kepada pihak lain agar terjadi saling mempengaruhi (interaksi) di antara keduanya yang untuk mempelajari/mengajarkan sesuatu, mempengaruhi perilaku seseorang, mengungkapkan perasaan, menyelesaikan masalah/konflik, menstimulasi minat pada diri sendiri maupun orang lain, dan lain-lain. Pada proses komunikasi terdapat beberapa komponen yaitu pengirim pesan (*sender*) dan isi pesan, simbol/isyarat, media, mengartikan kode (pesan), penerima pesan, *feedback*, dan gangguan.

Berkomunikasi dengan menggunakan *emoticon* berarti berinteraksi untuk menyampaikan informasi, ide, maupun gagasan kepada pihak lain secara non verbal (melalui ekspresi wajah, kontak mata, sentuhan, sentuhan, postur, gestur, suara, maupun isyarat), tidak langsung (karena tanpa tatap muka dan menggunakan media/alat/mekanisme yang melipatgandakan

jumlah penerima pesan), multi sasaran (massa, kelompok, maupun personal), dan memungkinkan adanya timbal balik.

2.3 Prinsip *Gestalt* dalam *Emoticon*

Gestalt adalah sebuah teori yang dibangun oleh tiga orang, Kurt Koffka, Max Wertheimer, and Wolfgang Köhler yang menjelaskan proses persepsi melalui pengorganisasian komponen-komponen sensasi yang memiliki hubungan, pola, ataupun kemiripan menjadi kesatuan. Mereka menyimpulkan bahwa seseorang cenderung mempersepsikan apa yang terlihat dari lingkungannya sebagai kesatuan yang utuh. Teori *gestalt* cenderung berupaya mengurangi pembagian sensasi menjadi bagian-bagian kecil. Istilah *gestalt* mengacu pada sebuah objek/figur yang utuh dan berbeda dari penjumlahan bagian-bagiannya.

Interaksi antara individu dan lingkungan disebut sebagai *perceptual field*. Setiap *perceptual field* memiliki organisasi, yang cenderung dipersepsikan oleh manusia sebagai *figure and ground*. Oleh karena

itu kemampuan persepsi ini merupakan fungsi bawaan manusia, bukan skill yang dipelajari. Pengorganisasian ini mempengaruhi makna yang dibentuk. Prinsip pengorganisasian bentuk dalam *gestalt*, adalah: kedekatan (*proximity*), kesamaan (*similarity*), sudut pandang mental (*objective set*), kesinambungan pola (*continuity*), penutupan (*closure*), dan objek dan latar (*figure & ground*).

Berkomunikasi dengan menggunakan *emoticon* membutuhkan pemaknaan yang berkaitan erat dengan persepsi. Proses tersebut akan dijelaskan melalui teori *gestalt* yang mengorganisasikan komponen berdasarkan kedekatan dan kemiripan, menjadi satu kesatuan.

2.4 Persepsi Visual

Teori awal tentang persepsi adalah teori *emission* dari studi Yunani Kuno yang mengatakan bahwa pengelihatn terjadi ketika cahaya memancar dari mata dan dihadapng oleh objek visual. Lalu teori tersebut digantikan oleh teori *intromission* oleh Aristoteles yang menyebutkan bahwa pengelihatn terjadi karena sesuatu masuk ke dalam mata sebagai perwujudan objek tersebut, tanpa peranan cahaya. Kemudian Ibn al-Haytham (Alhazen) menengahi kedua teori tersebut dan menjelaskan bahwa pengelihatn adalah hasil dari pantulan cahaya yang memantul dari objek yang ada. Ibn al-Haytham juga salah satu penggagas mengenai persepsi visual yang berpendapat bahwa pengelihatn lebih utama terjadi di dalam otak dibandingkan pada mata.

Persepsi visual berasal dari indera pengelihatn, yang muncul dan berkembang pertama kali pada bayi, dan mempengaruhinya dalam memahami dunianya. Persepsi merupakan sebuah proses saat seseorang memberi makna, menyimpulkan, dan menginterpretasikan kesan sensorik mereka untuk mengartikan sesuatu. Faktor yang mempengaruhinya adalah: perhatian (kecenderungan

untuk memperhatikan hal yang menonjol dan memperhatikan hal yang ingin diperhatikan), fungsional (kecenderungan persepsi yang dibentuk melalui kebutuhan, pengalaman, lingkungan, dan karakteristik personal), struktural (kecenderungan untuk memperhatikan struktur serta elemen pembentuk struktur dari sebuah hal, peristiwa, ataupun objek), dan generalisasi berbasis pengalaman, karakteristik, dan keyakinan.

Berkomunikasi dengan menggunakan *emoticon* berarti memaknai suatu bentuk berdasarkan persepsi yang dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu perhatian, fungsional, dan struktural. Salah satu faktor penting yang juga mendasari munculnya pemaknaan adalah pengalaman pada masa lalu.

3. Perkembangan *Emoticon* di Dunia

Emoticon berasal dari gabungan dua kata yaitu "*emotion*" yang berarti emosi, dan "*icon*", yang berarti ikon. *Emoticon* yang merupakan singkatan dari *emotional icon* adalah hal yang menggambarkan ekspresi wajah yang diwakilkan dengan karakter (tanda baca, huruf, angka, dan lain-lain) yang dibuat sesuai dengan *mood* seseorang. *Emoticon* sering digunakan untuk merespon suatu berita dan dapat mengubah interpretasi dari sebuah teks melalui perbedaan emosi yang mendasari berita atau pesan tersebut. *Emoticon* yang tepat dapat membantu mengekspresikan perasaan pada tulisan ataupun komentar khususnya di internet. Dalam konteks komunikasi melalui internet, *emoticon* juga berfungsi untuk mempermudah menangkap emosi penulis serta untuk mencegah kesalah pahaman yang sering terjadi saat penulis ingin membuat *joke*, yang sering disalah artikan sebagai penghinaan oleh pengguna internet lain.

Emoticon tertua yang tercatat adalah pada tahun 1862, yang baru ditemukan pada tahun 2004 oleh tim arsip perusahaan digital Proquest Stumbled Across. Mereka

the front of the platform and spoke as follows :

THE PRESIDENT'S SPEECH.

FELLOW-CITIZENS: I believe there is no precedent for my appearing before you on this occasion, [applause] but it is also true that there is no precedent for your being here yourselves, (applause and laughter ;) and I offer, in justification of myself and of you, that, upon examination, I have found nothing in the Constitution against. [Renewed applause.] I, however, have an impression that there are younger gentlemen

Gambar 4. Transkrip pidato Abraham Lincoln yang tercatat *emoticon* tertua di dunia.
Sumber: <http://tidakmenarik.files.wordpress.com/2009/05/lincoln-emoticon-1862.jpg>

menemukan transkrip pidato Presiden Amerika terdahulu, Abraham Lincoln. Di dalam transkrip tersebut, di sebelah kata "laughter", terdapat susunan karakter tanda titik koma yang diletakkan bersebelahan dengan tanda kurung sehingga menyerupai ekspresi senang. Sampai sekarang hal tersebut masih dipertanyakan apakah hal tersebut memang dimaksudkan untuk menggambarkan suatu ekspresi (dalam hal ini adalah ekspresi *laughter*), atau merupakan kesalahan dalam pengetikan.

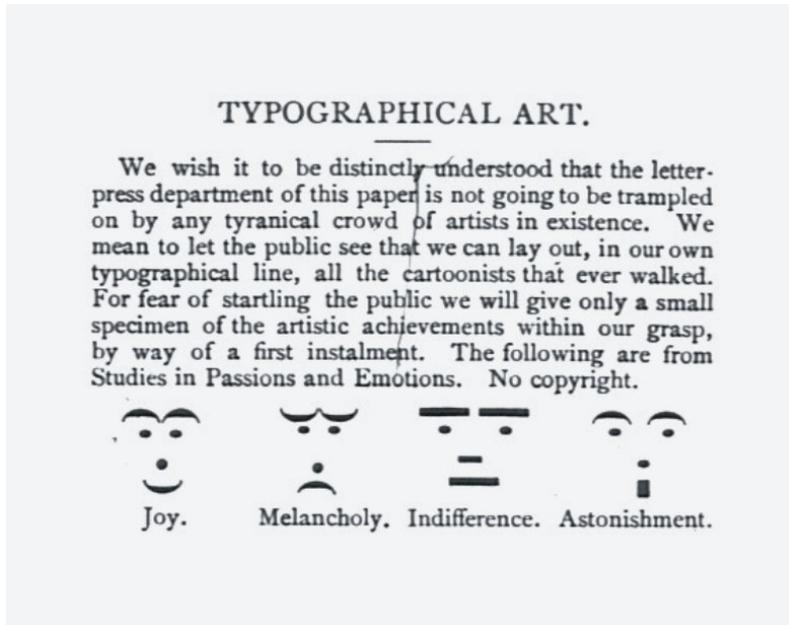
Emoticon pertama yang diterbitkan dalam media cetak adalah artikel yang membahas tentang "Typographical Art" di majalah *America Puck* (majalah tersebut sekarang sudah tidak ada) pada tanggal 30 Maret 1881. Artikel tersebut menggambarkan 4 (empat) ekspresi wajah sederhana yaitu ekspresi kegembiraan, ekspresi melankolis, ekspresi tidak bersimpati, dan ekspresi kaget/terkejut.

Sedangkan *emoticon* pertama di internet ada pada 19 September 1982 pada pukul 11:44. Saat itu, Scott Fahlman yang merupakan Profesor Ilmu Komputer di Universitas

Carneige Mellon, membuat pesan pada *bulletin boards* CMU CM yang menyertakan rangkaian karakter yang menunjukkan sebuah ekspresi. *Emoticon* pertama di dunia internet ini berupa rangkaian karakter ASCII (*American Standard Code for Information Interchange*). Karakter tersebut jika dilihat dengan memiringkan kepala ke kiri, terlihat seperti wajah yang sedang tersenyum. Data bersejarah tersebut kemudian ditemukan pada tanggal 10 September 2002 oleh Jeff Baird pada *backup tapes* yang pernah digunakan pada kurun waktu 1981-1983.

Beberapa bulan kemudian, *emoticon* tersebut dan variasinya telah menyebar melalui ARPANET (purwarupa internet) dan USENET yang dikembangkan oleh Scott dan kawan-kawan. Menurut Scott Fahlman, penggunaan *emoticon* sudah menyebar luas pada tahun 1980-an dan menjadi budaya sosial di dunia maya yang masih digunakan sampai saat ini dengan variasi ekspresi yang lebih luas dan wujud yang berbeda.

Bentuk *emoticon* sekarang banyak diganti dengan grafis/gambar kecil dan bentuk



Gambar 5. Emoticon pertama pada media cetak.

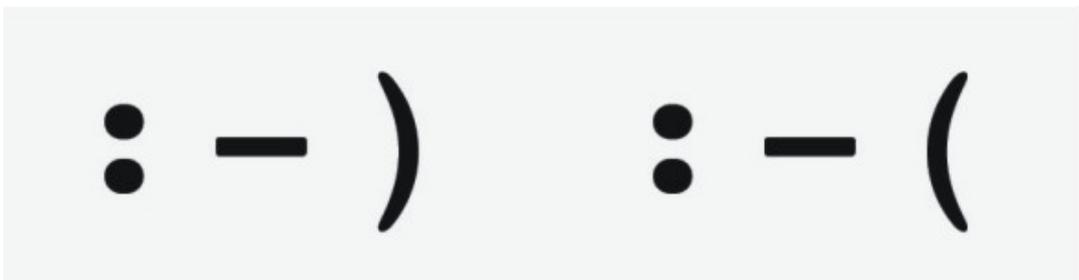
Sumber: <http://tidakmenarik.files.wordpress.com/2009/05/01-emoticon-puck-1881.jpg>

kuning bulat yang lebih sederhana, yang dikenal dengan sebutan *smiley*. Terdapat juga alternatif untuk menampilkan *smiley*, yaitu dengan menggunakan rangkaian karakter tertentu. Rangkaian karakter tersebut termasuk dalam ASCII. Untuk mencegah perubahan karakter teks ke bentuk grafis yang lebih simpel, penulisan karakter yang membentuk *emoticon*, dibalik secara horizontal.

Bulatan kecil kuning yang juga menggambarkan ekspresi (*smiley*) yang merupakan perkembangan dari *emoticon*

ini muncul pada tahun 1963 pada dunia nyata, diciptakan oleh Harvey Ball yang merupakan seorang seniman komersil di Worcester, Massachusetts. Ia mendesain bentuk tersebut untuk perusahaan asuransi State Mutual Life, yang pada saat itu ingin membuat kampanye internal dalam rangka meningkatkan moral dan kinerja kerja pegawainya. Harvey Ball tidak mematenkan bentuk tersebut, sehingga bentuk tersebut menjadi milik publik.

Pada tahun 1971, Franklin Loufani, seorang jurnalis Prancis, mematenkan logo *smiley*



Gambar 6. Bentuk *emoticon* yang dipopulerkan Scott Fahlman.



Gambar 7. Yellow Smiley oleh Harvey Ball.

Sumber: <http://www.worcestermass.org/media/events/yellow-smile.gif>

yang diberi nama *Smiley World* dan menjual lisensinya ke seluruh Eropa. Logo tersebut digunakan oleh lebih dari 100 negara dan lebih dari 25 jenis produk barang dan jasa. Harvey Ball sendiri pada akhirnya mendirikan perusahaan *World Smile* dan mematenkan hasil karyanya pada tahun 1999. Keuntungan dari penjualan lisensi tersebut disumbangkan untuk membiayai yayasan amal *World Smile Foundation*.

Komunitas sosial dan lingkungan pergaulan merupakan salah satu faktor yang memengaruhi gaya hidup urban saat ini. Pemanfaatan aplikasi *emoticon* berkembang ke media dan perangkat seluler seperti sms (*short message service*) serta BBM (*BlackBerry messenger*) yang memungkinkan adanya penggunaan *emoticon*. Karena itu, visual *emoticon* semakin bervariasi, dari yang awalnya hanya berupa susunan karakter berubah menjadi komposisi elemen *grafis* yang beraneka ragam. Perubahan yang paling sederhana adalah menjadi bentuk *smiley* (bulatan kuning berekspresi). Bentuk *smiley* ini banyak digunakan di situs web, e-mail, dan fasilitas *messenger*.

Untuk memudahkan penggunaan *smiley*

ini, penyedia layanan forum *online*, email ataupun portal menyediakan seri kode yang dapat dipilih untuk memunculkan/memakai secara otomatis *smiley* tertentu dengan mengetikkan kode karakter yang telah diprogram. Beberapa contohnya dapat dilihat pada gambar 9.

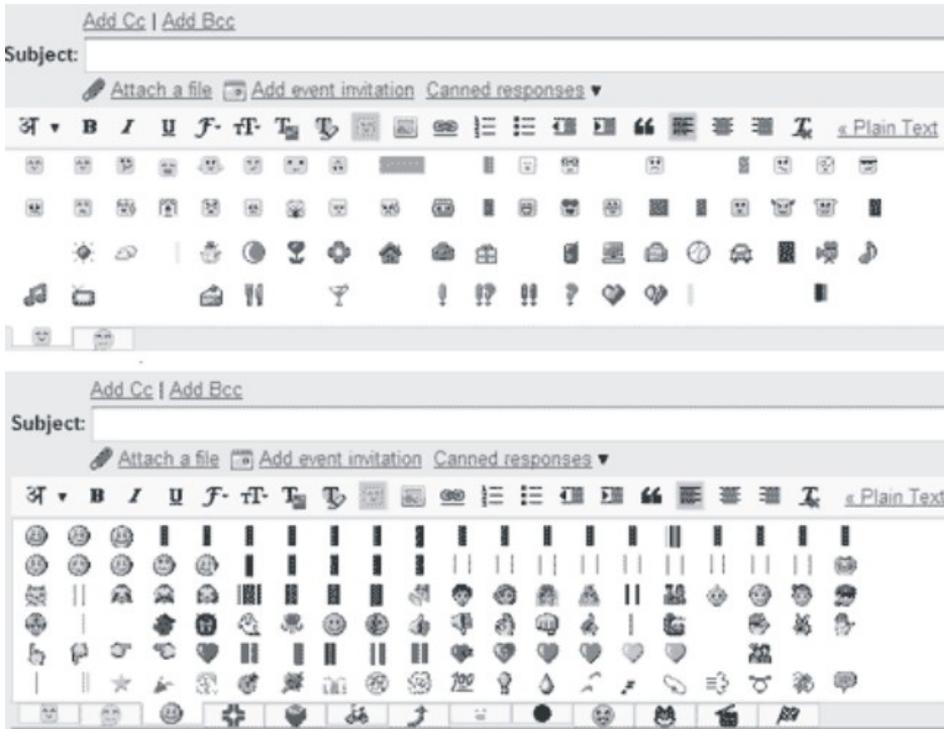
Dengan aplikasi *smiley* ini, pesan yang disampaikan juga mulai berkembang, dari yang awalnya hanya berupa bentuk ekspresi sampai dengan yang benar-benar hanya menjadi ikon dan tidak membentuk ekspresi (ikon monyet, serangga, alien, seperti contoh pada lampiran).

Bentuk *smiley* pun selanjutnya berkembang lagi menjadi bentuk animasi, yang pertama kali diperkenalkan di Jepang dengan sebutan *Kaoani*. *Kaoani* berasal dari kata *kao* yang berarti wajah, dan *ani* yang berasal dari kata animasi. Sebutan lain dari *kaoni* adalah *puffs*, *anime blobs*, *anikaos*, dan *anime emoticon (animated emoticon)*. *Anime emoticon* ini melakukan gestur tertentu untuk menunjukkan suatu ekspresi. Tadinya hanya berbentuk kepala tetapi kemudian berkembang dan memiliki bagian tubuh lain (lengan sampai dengan kaki). Bentuk *anime emoticon* ini dapat berupa hewan, makanan, karakter kartun, bentuk berwarna-warni dan sebagainya dengan format gambar (file dengan ekstensi gif). Karena bergerak, *emoticon* ini secara tidak langsung membuat dunia forum internet menjadi lebih hidup.

Perkembangan *emoticon* yang dianimasikan serta icon yang dapat diinput tanpa harus memasukkan kode ASCII tertentu tentunya memudahkan proses penggunaan *emoticon* serta mengembangkan wawasan dari pengguna internet.

3.1 Emoticon Gaya Barat dan Timur

Perkembangan *emoticon* memiliki gaya tertentu yang berbasis pada budaya yang melatarinya. Dalam hal ini gaya visual *emoticon* dikategorikan menjadi 2 (dua),



Gambar 8. Penggunaan smiley pada salah satu penyedia fasilitas email.
 Sumber: <http://www.gmail.com>

yaitu gaya barat dan timur.

a. Gaya Visual Berdasarkan Budaya Barat

Pada gaya visual ini, biasanya *emoticon* dibaca dari kiri ke kanan, seperti pada cara baca pada umumnya menurut budaya Barat. Bagian kiri dari *emoticon* adalah mata, diikuti dengan hidung dan mulut. Untuk mengenalinya dengan lebih mudah, dapat dengan cara memiringkan kepala ke kiri dan membacanya dari atas ke bawah. Bentuk dasar *emoticon* yang muncul adalah berdasarkan keterangan di atas yang kemudian muncul banyak transformasi bentuk, salah satunya menggunakan atau tidak menggunakan hidung, dan menggunakan karakter lain (variasi) untuk menghasilkan perasaan yang sedikit berbeda.

Contoh: makna sedih diwakili oleh *emoticon* :(, dan :((dapat diartikan sangat sedih.

Sebaliknya, :) dapat diartikan senang, dan :D serta :P juga :-> merupakan variasi dari perasaan senang yang menggambarkan tertawa atau senang dalam konteks bercanda yang dipersepsikan dengan orang yang menjulurkan lidahnya ke samping. Begitu pula, emoticon :3 dapat diartikan senyum yang sangat lucu. Kombinasi yang juga sering digunakan adalah <3 yang bisa diartikan cinta, dan </3 yang bisa diartikan putus cinta/patah hati. Pada perkembangannya, saat kita mengetik karakter <3 akan otomatis berubah menjadi ♥.

Karakter “=” sering digunakan untuk menggantikan karakter “:”. Contohnya adalah pada ekspresi senang :) bisa digantikan dengan =). Karakter yang bisa saling menggantikan juga adalah “O”, “o”, dan “0”, yang dapat memberikan efek yang berbeda-beda dan akan terlihat lebih bagus

😊	:)	happy	📞	:-c	call me - New!
😞	:{	sad	☎️	:)]	on the phone - New!
😉	:)	winking	🗨️	~X(at wits' end - New!
😄	:D	big grin	🌊	:-h	wave - New!
😘	::)	batting eyelashes	🕒	:-t	time out - New!
😁	>D<	big hug	🌫️	8->	daydreaming - New!
😕	:-/	confused	😴	l-)	sleepy
😍	:x	love struck	🙄	8-	rolling eyes
😬	:>	blushing	😓	L-)	loser
😜	:P	tongue	😷	:-&	sick
😗	:-*	kiss	🗨️	:-\$	don't tell anyone
💔	=((broken heart	🗨️	[-(not talking
😲	:-O	surprise	🤡	:-O)	clown
😡	X(angry	🤪	8-)	silly
😏	:>	smug	🎉	<-P	party
😎	B-)	cool	😴	(yawn
😟	:-S	worried	😴	=P~	drooling
😱	#-S	whew!	🤔	:-?	thinking
😈	>.)	devil	🗨️	#-o	d'oh
😭	:((crying	👏	=D>	applause
😂	:))	laughing	🦷	:-SS	nailbiting
😐	:	straight face	👁️	@-)	hypnotized
😏	/.)	raised eyebrow	🗨️	:-^o	liar
🤪	=))	rolling on the floor	🕒	:-w	waiting
😇	O-.)	angel	😓	:-<	sigh
🤓	:-B	nerd	😜	>P	phbbbt
👋	=.	talk to the hand	🐮	<-)	cowboy

Gambar 9. Kode karakter untuk membentuk *emoticon* dalam *Yahoo Messenger*.

Sumber: http://www.labnol.org/assets/images/FullListofYahooSmileysorEmoticonsforYaho_A28/yahoemoticons.gif

pada saat menggunakan *font* tertentu.

Di Skandinavia, *emoticon* (=) lebih umum daripada penggunaan *emoticon* :) dan kadang penggunaan ")" dan "(" diubah menjadi "]" dan "[". Karakter spesial juga biasanya digunakan, seperti karakter dengan tanda *umlaut* (Ö) yang dapat diartikan sebagai :O dengan posisi yang tegak (Lihat lampiran, Tabel 1).

b. Gaya Visual berdasarkan budaya Asia (khususnya Jepang)

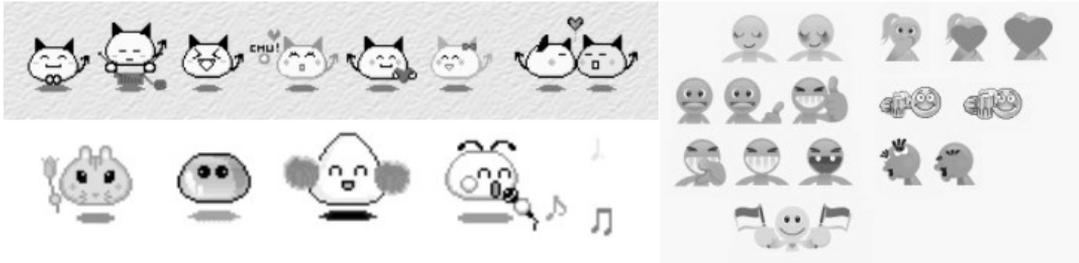
Pengguna *emoticon* dari Asia Timur khususnya Jepang mempopulerkan gaya

yang dapat dibaca dan dimengerti tanpa memiringkan kepala ke samping. Gaya ini digunakan di Jepang sekitar tahun 1986-an. Format *emoticon* tersebut adalah seperti (*_*). Karakter bintang merupakan mata sedangkan karakter *underscore* merupakan mulut dan tanda kurungnya merupakan *frame/outline* wajah. Bahkan pada perkembangan kekinian, penggunaan tanda kurung tidak selalu muncul jika emosi yang dimunculkan tidak kompleks atau sekedar memunculkan ekspresi wajah. Berbagai emosi diekspresikan dengan mengubah karakter yang merepresentasikan bentuk mata. Jika karakter bintang pada (*_*) diubah menjadi (-_-), (T_T) atau (^_^), maka ekspresi yang terbentuk akan menjadi berbeda. *Emoticon* yang dikembangkan dalam gaya ini, tidak hanya memiliki ekspresi, tetapi juga memiliki gestur tertentu.

Ekspresi khas yang dipengaruhi kebiasaan dan kebudayaan Asia juga terdapat dalam *style* ini. Contohnya adalah ekspresi malu di Jepang sangat khas digambarkan dengan pipi merah merona yang bergaris. Sehingga bentuk *emoticonnya* menjadi (^///^). Hal ini juga banyak dipengaruhi oleh detail dan cara penggambaran ekspresi pada kartun Jepang. Selain itu, *emoticon* dengan karakter mulut imut dan kecil juga dapat digunakan sehingga menghasilkan bentuk yang lebih lucu seperti (^.^), dan kadang sama sekali tidak menggunakan mulut (^.^). Tanda kurungnya juga dapat diubah menjadi "{" atau "[" maupun dihilangkan.

Satu karakter yang juga sering digunakan adalah karakter koma atas dan titik koma untuk menggambarkan ekspresi cemas (-_-' (-_-;), seperti visualisasi bulir keringat (*sweatdrop*), yaitu berkeringat karena tegang, yang banyak ditemukan pada kartun Jepang/*anime* dan komik Jepang/*manga*.

Pada gaya budaya Asia, juga terdapat gaya yang disebut dengan *2Channel Style*, yang banyak digunakan oleh orang Jepang. Gaya ini menggunakan *double byte character*



Gambar 10. Contoh kaoani/anime emoticon.

Sumber: kiri: <http://puciattola.altervista.org/kaoani.htm>, kanan: <http://www.kaskus.us>

codes, sehingga memiliki varian karakter yang lebih banyak dan bervariasi. Karakter tersebut diambil dari bentuk alfabet yang lebih beragam (seperti karakter huruf Jepang, Korea, dan Cina), diluar huruf A-Z (Lihat lampiran, tabel 2, 3, dan 4).

3.2 Tinjauan Emoticon dalam Komunikasi

Emoticon merupakan salah satu bagian dari proses komunikasi yang berarti penyampaian informasi yang mencakup pesan, ide, dan gagasan, dari satu pihak ke pihak lain agar terjadi saling mempengaruhi (interaksi) di antara keduanya. Berdasarkan Teori Komunikasi, tujuan utama *emoticon* adalah mengungkapkan perasaan kepada pihak lain. Jenis komunikasinya sendiri adalah termasuk komunikasi non verbal karena tidak menggunakan kata-kata, tetapi menggunakan ekspresi dan gestur. *Emoticon* termasuk sebagai komunikasi tidak langsung karena menggunakan alat, media, mekanisme dalam proses penyampaiannya, dalam hal ini medianya adalah internet. *Emoticon* termasuk dalam komunikasi multi sasaran yang dilakukan secara personal, karena pada akhirnya *emoticon* tersebut dilihat dan dipresepsi oleh banyak orang tetapi berdasarkan arah pesannya, *emoticon* memiliki bentuk komunikasi timbal balik karena memungkinkan penerima pesannya untuk memberikan umpan balik kepada pengirim pesan.

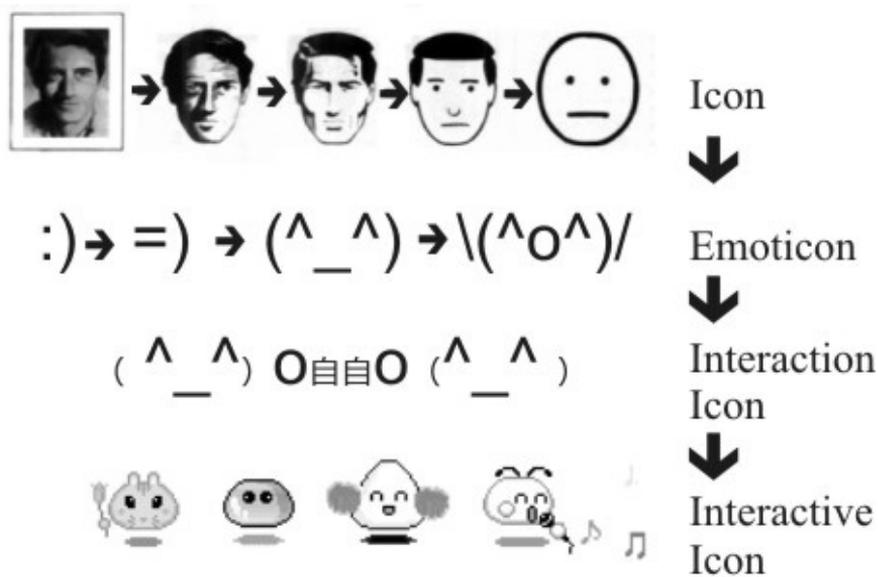
Beberapa hambatan yang mungkin muncul dalam komunikasi yang memanfaatkan

emoticon, yaitu penyampaian pesan *emoticon* dapat terhambat karena proses komunikasi yang kurang baik, antara lain karena adanya simbol/kode yang tidak dimengerti oleh pihak penerima pesan karena perbedaan budaya, perbedaan wawasan, perbedaan paradigma, atau bahkan kesenjangan teknologi antara pengirim pesan dengan penerima pesan.

Cara komunikasi yang dilakukan tiap daerah dan negara berbeda-beda tergantung dari keadaan alam dan budaya masing-masing. Hal tersebut juga berlaku pada komunikasi tidak langsung menggunakan *emoticon*. Cara penggambaran *emoticon* dengan gaya visual budaya barat lebih langsung dan lugas, dengan menggunakan ekspresi wajah yang langsung menggambarkan perasaan, sedangkan cara penggambaran *emoticon* dengan gaya visual budaya asia khususnya Jepang lebih luas dari sekedar ekspresi visual tetapi juga ekspresi gerak tubuh atau gestur dengan banyak mengambil detail elemen dari kartun Jepang.

3.3 Tinjauan Emoticon dalam Gestalt dan Persepsi Visual

Emoticon yang terdiri dari komposisi karakter dipersepsi dan dimaknai sebagai satu bentuk persepsi dan hal tersebut dimaknai hampir sama di dunia dan dapat dijelaskan melalui teori Gestalt. Secara sadar dan tidak sadar manusia cenderung mengorganisasikan komponen yang memiliki hubungan, pola, dan kemiripan,



Gambar 11. Tahapan pembentukan persepsi berdasarkan prinsip gestalt dari foto bergerak ke icon lalu emoticon dah berakhir ke interaktif icon

menjadi satu kesatuan. Interaksi antara individu dan lingkungan disebut dengan *perceptual field*.

Setiap *perceptual field* memiliki organisasi, yang cenderung dipersepsikan sebagai *figure and ground*. Dalam mempersepsi *emoticon*, secara tidak sadar karakter berperan sebagai *figure* dan bidang negatif atau latarnya berperan sebagai *ground*. Persepsi visual bukan semata-mata menggambarkan apa yang dilihat manusia melalui retinanya, tetapi menjelaskan persepsi dari apa yang benar-benar dilihat oleh manusia. Dengan kata lain adalah memberi arti pada objek yang dilihat oleh manusia. Persepsi visual ini berasal dari indera pengelihatan yang mengirimkan sensornya ke otak untuk diproses dan diterjemahkan. Persepsi merupakan proses saat seseorang memberi makna, menyimpulkan, dan menginterpretasikan kersan sensorik mereka untuk mengartikan sesuatu.

Unsur yang saling berdekatan dalam bidang pengamatan akan dipandang sebagai

suatu bentuk tertentu. Hal ini terlihat pada susunan komposisi karakter yang membentuk *emoticon*. Selain itu, arah baca yang umum berlaku di dunia adalah dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. Oleh karena itu bentuk-bentuk seperti :) atau =) masih dapat dipersepsikan seperti wajah yang tersenyum seperti halnya (^_^) atau (@__@) berdasarkan kedekatan dan korelasi berdasarkan konsep *figure-ground* yang pada tahap pembentukan persepsi akhir/lanjutnya dibangun oleh konsep *closure*. Walaupun dalam beberapa kondisi tertentu, konsep arah baca dari kanan ke kiri tidak menjadi sesuatu yang menyulitkan pembentukan persepsi visualisasi wajah yang diinginkan. Berdasarkan organisasi mental set dan kesinambungan pola yang terbentuk dalam benak setiap orang mengenai senyum memiliki keseragaman visualisasi yang disederhanakan menjadi visualisasi mata dan visualisasi lengkung yang membentuk senyuman.

4. Kesimpulan

Emoticon dapat dipersepsi oleh seseorang dengan beberapa alasan. Pertama proses

komunikasi harus berjalan dengan lancar tanpa hambatan. Yang kedua, karena secara tidak sadar manusia melakukan pengelompokan/pengorganisasian yang dalam istilah psikologi dikenal dengan sebutan Gestalt dan manusia cenderung untuk mengamati suatu hal secara menyeluruh, bukan hanya melihatnya secara perbagian. Selain itu karena manusia suka mengasosiasikan dan menghubungkan hal yang saling berdekatan. Alasan yang ketiga adalah, karena manusia memiliki pengalaman/memori, yang muncul di otak pada saat mempersepsi *emoticon*. Hal lain yang juga mempengaruhi adalah daerah/negara asal seseorang. Persepsi dan proses komunikasi yang berbeda menyebabkan adanya variasi gaya visual pada *emoticon* karena cara berkomunikasi suatu daerah berbeda dengan daerah lain, tergantung pada keadaan alam dan budaya yang ada.

Emoticon sendiri berkembang dari bentuk yang hanya berupa susunan karakter menjadi bentuk yang lebih sederhana *smiley* atau lebih kompleks seperti *anime emoticon* atau *kaoani* karena alasan kemudahan pada saat mempersepsi. Hal ini dipengaruhi oleh perkembangan jaman yang menginginkan segalanya menjadi lebih praktis atau lebih komunikatif dengan nuansa emosi yang lebih kuat.

Hasil tinjauan *emoticon* dari perkembangan gaya visual yang dipengaruhi budaya menunjukkan bahwa paradigma berbasis budaya barat cenderung berkonsentrasi pada ekspresi wajah untuk mengungkapkan sesuatu dan menunjukkan perasaan mereka. Karena itu orang berbasis paradigma gaya visual budaya barat lebih bermain pada jarak visual (*close up, medium, long shot, dll*) dan menekankan pada ekspresi wajah. Sedangkan orang berbasis budaya timur selain menggunakan ekspresi wajah, juga menggunakan gestur juga untuk mengungkapkan sesuatu dan menunjukkan perasaan mereka. Ekspresi

wajah masih dapat berbohong, namun gestur adalah ambang bawah sadar yang tidak dapat dimanipulasi. Tetapi pada perkembangannya, gaya visual berbasis budaya barat dan gaya visual berbasis budaya timur tersebut bercampur menjadi satu dengan ekspresi yang lebih kompleks. Salah satu implementasi dari percampuran tersebut adalah munculnya *assicons* dan *boobiecons*, bentuk *emoticon* yang tidak lagi membatasi pada area ekspresi wajah saja (lihat lampiran, tabel 5 Contoh Emoticon lain (*Assicons* dan *boobiecons*) dan Pembentukan Persepsinya).

Merujuk pada budaya visual berbasis aplikasi online yang semakin merajalela, perkembangan *emoticon* tentu akan semakin bervariasi dan *emoticon* pun akan semakin sering digunakan untuk berekspresi serta menunjukkan emosi maupun sebagai penggambaran dari ikon tertentu, selama kebutuhan untuk berkomunikasi yang memasukkan unsur emosi masih dianggap belum terwadahi secara optimal.

5. Daftar Pustaka

- Gordon, Ian E. 2004. *Theories of Visual Perception*. Psychology Press.
- King, D. Brett, Michael Wertheimer. 2007. *Max Wertheimer & Gestalt Theory*. Transaction Publishers.
- Mulyana, Deddy. 2006. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung, PT. Remaja Rosdakarya.
- Sanderson, David W. 1997. *Smileys*. O'Reilly media.
- Suharman. 2005. *Psikologi Kognitif*. Surabaya, PT. Srikandi
- <http://piology.org/smiley.txt>. diunduh pada 12 November 2010
- <http://club.pep.ne.ip/-hiroette/en/facemarks/body.html>. diunduh pada 12 November 2010

