



UNIVERSITAS INDONESIA

***KAOMOJI* PADA PESAN VERBAL DALAM KOMUNIKASI
MEDIA-KOMPUTER**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana

**GINA AGH Nia VIRGINIANTY
0806394482**

**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA
PROGRAM STUDI JEPANG
DEPOK
JULI 2012**

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan sebenarnya menyatakan bahwa skripsi ini saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Indonesia.

Jika di kemudian hari ternyata saya melakukan tindakan plagiairisme, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Universitas Indonesia kepada saya.

Jakarta, 10 Juli 2012



Gina Aghnia Virginianty

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.**

Nama : Gina Aghnia Virginianty

NPM : 0806394482

Tanda Tangan : 

Tanggal : 10 Juli 2012

HALAMAN PENGESAHAN

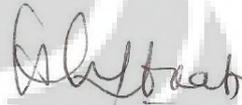
Skripsi yang diajukan oleh :

Nama : Gina Aghnia Virginianty
NPM : 0806394482
Program Studi : Jepang
Judul Skripsi : *Kaomoji* pada Pesan Verbal dalam Komunikasi Media-Komputer

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Humaniora pada Program Studi Jepang, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Lea Santiar, M.Ed

()

Ketua Sidang: Yenny Simulya, M.A

()

Penguji : Filia, M.Si

()

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 10 Juli 2012

Oleh

Dekan
Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya
Universitas Indonesia




Dr. Bambang Wibawarta
NIP. 19651023 1990031 002

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Humaniora Program Studi Jepang di Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Lea Santiar, M.Ed selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikirannya untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini. Tanpa dukungan, motivasi dan ide dari sensei, skripsi ini mungkin tidak akan terealisasikan. Terima kasih atas ilmu yang telah sensei berikan;
2. Ibu Yenny Simulya, M.A selaku ketua sidang dan ibu Filia, M.Si selaku pembaca yang telah meluangkan waktu untuk membaca dan menguji, serta memberikan banyak masukan dan saran yang bermanfaat bagi skripsi ini;
3. Bapak Jonnie R. Hutabarat, M.A. selaku Koordinator Program Studi Jepang Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia; dan seluruh ibu dan bapak dosen Program Studi Jepang yang telah memberikan ilmu selama saya belajar dalam program studi ini.
4. Keluargaku tercinta, Mama, Papa dan Icha yang telah banyak mendoakan, memberikan dukungan semangat, menghibur, dan selalu mendengarkan keluh-kesah saya (No matter how much we're apart, we'll always be a family); dan juga keluarga besar yang selalu mendukung dan memberi motivasi kepada cucu ter-sulung-nya ini;
5. Anugrah Megahmiko, yang paling mengetahui keadaan saya dari awal hingga akhir penulisan skripsi ini, dan selalu memberikan motivasi untuk tidak menyerah dan terus berjuang bersama. The sea is endless, let's keep on sailing~

6. Sahabat-sahabat Nihongakka 2008 yang telah mewarnai hari-hari saya sejak pertama kali belajar bersama hingga skripsi ini selesai dikerjakan. Waktu yang kita lalui bersama-sama selalu menyenangkan dan tak akan terlupakan. Perkumpulan kosan Punix, Nares, Arinie, Puji, Gita, Mars, Aldrie dan Karin, yang selalu berbagi kesenangan dan kesedihan bersama-sama, khususnya dalam melepaskan stress dan memupuk ilmu di program studi jepang tercinta ini; Teman-teman kelas Paralel, Radit, Achi, Ria, Inez, Chacha, Angel, Rere, Putri, Tania, Desi, Arin, Lauren, Yudha, Frita, Sarah, Shella, Vanny, Dai, Wina, Grace, Kinan, Titiek, Lia, Kunto, Satria, Rico, yang selalu meramaikan siang hari saya selama empat tahun ini; dua ibu ketua yang saya wakili, Winda dan Asri yang telah menjadi partner kerja terbaik; nuuna Odi yang selalu saya bully dengan penuh cinta; geng downloader dan fangirling, Ode, Icha, Yanti, Ami, Fatia, Ros, Hannah, Siska, Utte, Ai, Mariy, Marsha, dan Philia, kerjasama kita dalam perandoman memang 'Kanpeki' sekali~; Payung-ers 2008, Ichi, Cede, Ovy, Intan, Tano, Hadi, Riku, Sari, Marsha, Dina, Ocha, Axa, Aya dan Pipin yang selalu berbagi 'cerita' di payung Kansas tercinta; Teman seperjuangan Linguistik, Nadia yang sudah melewati hari-hari penggalan dan kesibukan dalam mengerjakan skripsi bersama, dan Ryan yang telah berbagi macam ilmu.
7. Senpai dan Kouhai Nihongakka; Pute dan Bestie yang walaupun sibuk bekerja, selalu menyempatkan diri untuk bertemu kouhai-nya ini; Aki, El, Pi, Aji dan Akhyar yang selalu memberikan dukungan; Andi yang meluangkan waktu dan pikiran untuk berdiskusi mengenai linguistik; adek-adek Ipeh, Fie, Silvy, Venni, Oppie, Tia, Anchi, Ichong, Deva, Nami, Kika, Riani dan kouhai-kouhai tercinta lainnya atas dukungan dan semangat yang telah diberikan.
8. My TCK's brothers and sisters, Fika, Inou, Hermann, Icha K., for understanding me the way that other people doesn't. Having you guys as a family is a bless.

9. Staff Perpustakaan Pusat Universitas Indonesia, Perpustakaan Atma Jaya, dan Perpustakaan Japan Foundation, yang telah berbaik hati membantu saya dalam pencarian bahan dan referensi untuk penulisan skripsi ini.
10. AKB48, khususnya Miyazawa Sae dan Maeda Ami, yang merupakan salah satu pemicu utama saya untuk menulis skripsi ini. Musik, *Variety Show*, dan konser mereka telah memberikan saya kekuatan dalam menulis skripsi ini; Arashi, NEWS, SNSD, Infinite, Nishino Kana, Flumpool, Super Junior, IU, APink dan berbagai artis lainnya yang telah memberikan sentuhan kepada penulisan skripsi ini melalui musik mereka.
11. Seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung penulis yang tidak disebutkan satu persatu.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Depok, 10 Juli 2012

Penulis

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gina Aghnia Virginianty
NPM : 0806394482
Program Studi: Jepang
Fakultas : Ilmu Pengetahuan Budaya
Jenis karya : Skripsi

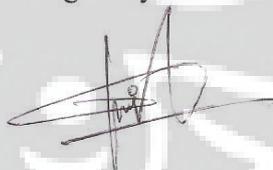
demikian demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**KAOMOJI PADA PESAN VERBAL DALAM KOMUNIKASI MEDIA-
KOMPUTER**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok
Pada tanggal : 10 Juli 2012
Yang menyatakan



(Gina Aghnia Virginianty)

ABSTRAK

Nama : Gina Aghnia Virginianty
Program Studi : Jepang
Judul : *Kaomoji* pada Pesan Verbal dalam Komunikasi Media-Komputer

Skripsi ini membahas tujuan penggunaan dan fungsi *kaomoji* terhadap pesan verbal yang terjadi dalam komunikasi melalui media-komputer. Dengan mengambil studi kasus Web-blog personal grup idola AKB48, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan memahami tujuan yang mendasari penggunaan *kaomoji* dalam Web-blog dan juga mengetahui fungsi apa yang cenderung digunakan oleh penulis web-bog dalam menggunakan *kaomoji*. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan desain eksposisi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *kaomoji* digunakan dengan tujuan untuk menekankan pesan, mengekspresikan emosi, memberikan *image kawaii*, memberikan nuansa humor, dan menarik perhatian pembaca. Sementara fungsi *kaomoji* yang banyak digunakan adalah sebagai pelengkap.

Kata kunci: *Kaomoji*, *emoticon*, pesan nonverbal, pesan verbal, komunikasi media-komputer.

ABSTRACT

Name : Gina Aghnia Virginianty
Study Program: Japanese
Title : *Kaomoji* towards Verbal Messages in Computer-Mediated Communication

The focus of this study is the motives and functions of *kaomoji* towards verbal messages in computer-mediated communication. Regarding to the case study about the idol group AKB48 members' Web-Blog, the purpose of this research is to know and understand the motives that underlie the use of *kaomoji* in web-blog, and also to know what function of *kaomoji* the blog-users tends to use. This research's result shows that *kaomoji* is use with motives to accent messages, express emotion, give *kawaii* image, give humor nuance, and attract readers. While the *kaomoji* functions that is widely use is as a complement.

Key words: *Kaomoji*, *emoticon*, nonverbal messages, verbal messages, computer-mediated communication.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penulisan.....	5
1.4 Kerangka Teori.....	5
1.5 Metodologi Penelitian	5
1.6 Sumber dan Pembatasan Data	6
1.7 Sistematika Penulisan	6
2. LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Komunikasi	8
2.2 Pesan	9
2.2.1 Komunikasi Verbal	11
2.2.2 Komunikasi Nonverbal	12
2.2.3 Korelasi Komunikasi Verbal dan Komunikasi Nonverbal.....	13
2.3 <i>Emoticon</i> dalam Komunikasi Media-Komputer	18
2.4 <i>Kaomoji</i>	18
3. ANALISIS TUJUAN PENGGUNAAN DAN FUNGSI <i>KAOMOJI</i>.....	28
3.1 Menekankan Pesan.....	31
3.2 Mengekspresikan Emosi	40
3.3 Memberikan <i>Image Kawaii</i>	46
3.4 Memberikan Nuansa Humor	52
3.5 Menarik Perhatian Pembaca.....	56
4. KESIMPULAN.....	61

DAFTAR PUSTAKA.....63

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Model Komunikasi Tubbs.....	9
Gambar 2.2.	Segitiga Semantik Ogden dan Richard	10
Gambar 2.3.	<i>Emoji</i> Softbank.....	20
Gambar 2.4.	<i>ASCII Art</i>	21
Gambar 2.5.	<i>Kaomoji prolonged sound</i>	24
Gambar 2.6.	Pergerakan <i>Kaomoji</i>	25
Gambar 2.7.	Penggabungan <i>Kaomoji</i>	26



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.	Bentuk Variasi <i>Kaomoji</i>	23
Tabel 2.2.	Simbol Khusus dalam <i>Kaomoji</i>	26
Tabel 3.1.	Daftar <i>Kaomoji</i> dalam Data Analisis	30
Tabel 3.2.	Tujuan Penggunaan <i>Kaomoji</i>	31
Tabel 3.3.	Jumlah Tujuan dan Fungsi <i>Kaomoji</i>	59



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi merupakan suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Pada dasarnya manusia telah melakukan komunikasi sejak mereka lahir dan terus melakukannya sepanjang hidup mereka. Thomas M. Scheidel mengemukakan bahwa alasan utama manusia berkomunikasi adalah untuk menyatakan dan mendukung identitas-diri, untuk membangun kontak sosial dengan orang di sekitar kita, dan untuk mempengaruhi orang lain untuk merasa, berpikir, atau berperilaku seperti yang diinginkan (Tubbs dan Moss, 1996: 4).

Dalam berkomunikasi, manusia saling bertukar pesan dimana kita sebagai komunikator berusaha menyampaikan pesan yang ingin kita sampaikan kepada komunikan. Di sisi lain ketika kita menjadi komunikan, kita berusaha memahami pesan yang kita terima dari lawan bicara. Bahasa merupakan salah satu alat komunikasi utama yang ada dalam kehidupan manusia. Pada saat berkomunikasi menggunakan bahasa, manusia saling menyampaikan informasi yang dapat berupa pikiran, gagasan, maksud, perasaan, maupun emosi secara langsung (Chaer & Agustina, 2004, p. 14). Pesan ini dikenal sebagai pesan verbal dimana pesan yang disampaikan merupakan satuan atau gabungan dari kata-kata bahasa. Akan tetapi, penyampaian pesan tidak hanya terbatas dengan menggunakan bahasa saja, secara sadar maupun tidak sadar manusia telah berkomunikasi dengan seluruh tubuhnya. Ketika seseorang menyapa kita di pagi hari dengan ujaran “Selamat pagi” dan disertakan ekspresi wajah yang lesu dan lambaian tangan yang lemas, sebagai penerima pesan kita dapat memahami bahwa orang tersebut mungkin sedang merasa sedih atau sedang sakit. Pesan tersebut tidak secara langsung disampaikan oleh lawan bicara, namun melalui ekspresi wajah dan gerakan yang ia lakukan, kita dapat memahami pesan yang secara tidak sadar sudah dikirimkan oleh lawan bicara. Pesan tersebut dikenal sebagai pesan nonverbal dimana gestur, ekspresi wajah, nada suara dan lain sebagainya merupakan unsur penyampaiannya. Dari sini dapat dipahami bahwa dalam komunikasi terdapat dua buah jenis pesan

yang dapat disampaikan yaitu Pesan Verbal dan Pesan Nonverbal, yang juga dikenal sebagai Komunikasi Verbal dan Komunikasi Nonverbal (Knapp & Hall, 2006).

Sejak beberapa dekade yang lalu, teknologi komputer berkembang dengan pesat dan membuka berbagai pintu baru untuk bidang komunikasi. Sekarang ini kita bisa dengan mudah dan cepat berkomunikasi dengan teman, keluarga, ataupun klien yang berada jauh maupun dekat dari kita. Komunikasi berbasis internet seperti e-mail, chatting, blog, dan Social Networking System (SNS) seperti Facebook dan Twitter telah menjadi bagian penting dalam kehidupan kita saat ini. Komunikasi ini dikenal sebagai Komunikasi Media-Komputer (*Computer-Mediated Communication, CMC*) yang mencakup berbagai sistem pesan elektronik dan sistem konferensi elektronik yang dapat dilengkapi dengan link audio dan video. Romiszowski dan Mason (1996: 398) mendeskripsikan Komunikasi Media-Komputer sebagai “proses dimana orang menciptakan, bertukar, dan menerima informasi dengan menggunakan jaringan sistem telekomunikasi yang memfasilitasi proses penyandian (*encoding*), transmisi (*transmitting*) dan penguraian (*decoding*) pesan”. Komunikasi Media-Komputer juga bisa berbentuk sinkronis (*synchronous*) atau asinkronus (*asynchronous*), dan pada umumnya pesan yang disampaikan berbentuk ketikan (tertulis).

Dalam komunikasi melalui media komputer yang bersifat tekstual, pesan verbal direpresentasikan dengan bahasa yang diketik. Lalu bagaimanakah dengan pesan nonverbal? Pada awalnya, banyak yang menganggap bahwa pesan nonverbal sulit untuk disampaikan melalui media komputer. Namun dengan perkembangan budaya tulisan dalam dunia maya, muncullah bentuk-bentuk representatif pesan nonverbal, salah satunya adalah *Emoticon*.

Emoticon, singkatan dari ‘emotion icon’ yang berarti ‘Ikon Emosi’, terbuat dari berbagai simbol tulisan yang disatukan hingga menyerupai ekspresi wajah. *Emoticon* dapat dikatakan sebagai sebuah bentuk kreatif serta visual yang menonjol untuk merepresentasikan emosi ke dalam komunikasi berbasis teks. *Emoticon* berfungsi sebagai bentuk penekanan nada atau arti dalam pembuatan atau penginterpretasian pesan. Selain itu *emoticon* juga dapat menunjukkan emosi serta kondisi sang penulis. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa *emoticon* yang

memiliki fungsi untuk mengklarifikasikan pesan tekstual, merupakan hal yang serupa dengan fungsi nonverbal dalam percakapan tatap muka (Derks D. et al., 2007).

Koichi Yasuoka (2012) mengatakan bahwa ada tiga poin karakteristik yang dimiliki bahasa Jepang di dalam Web. Pertama, banyak digunakannya penulisan secara horizontal (横書き, *Yokogaki*). Penulisan bahasa Jepang, pada dasarnya menggunakan sistem vertikal (縦書き, *Tategaki*) dimana penulisan dilakukan dari bagian atas dan berlanjut menurun. Dalam Web pun disediakan bentuk penulisan secara vertikal, namun sistem ini tidak banyak digunakan oleh penutur bahasa Jepang sehingga muncullah budaya penulisan secara horizontal. Kedua, adanya sistem *copy-paste* (salin-tempel). Sistem yang muncul dalam bidang komputerisasi ini mempermudah penulis untuk menyalin dan menempel tulisan maupun gambar dari sumber lain. Karakteristik terakhir adalah *Kaomoji* dan *Emoji* yang dapat mengekspresikan emosi dalam satu baris (masih pada baris yang sama), dan memiliki bentuk alami yang dapat masuk ke dalam sebuah kalimat.

Kaomoji yang secara harafiah memiliki arti “Huruf Wajah” adalah *Emoticon* versi Jepang. Berbeda dengan *emoticon* buatan Amerika yang ditulis secara menyamping seperti :-) atau :-O, *kaomoji* memiliki berbagai jenis yang lebih ekspresif dan ditulis secara mendatar, seperti (^_^) dan (-_-:), sehingga mempermudah pemahaman *kaomoji* tersebut. Unsur-unsur karakter khusus yang membentuknya biasanya terdiri dari tanda kurung tutup sebagai wajah, tanda *Caret* atau tanda minus sebagai mata, dan garis bawah sebagai mulut. *Kaomoji* dasar diatas juga dapat ditambahkan gerakan tangan dengan menyisipkan karakter tertentu, contohnya \ (^_^) /. *Kaomoji* tidak hanya mengekspresikan ekspresi wajah dan emosi, tetapi juga memperlihatkan gerakan tubuh lainnya yang pada umumnya tidak dapat ditemukan dalam *emoticon*. Apabila kita melihatnya secara sekilas, *kaomoji* terlihat mirip dengan tokoh-tokoh kartun gaya Jepang, muka bulat dengan ekspresi muka yang identik dengan *Anime*. Elemen utama dari *kaomoji* adalah karakter tanda kurung yang membentuk pipi dan garis bawah yang membentuk mulut.

Menurut berbagai peneliti terdahulu, *emoticon* dan *kaomoji* memiliki peranan yang penting dalam berkomunikasi di dunia maya. Penggunaannya dapat meminimalisasikan kesalahpahaman yang dapat terjadi akibat salah penafsiran akan tulisan yang dibuat oleh orang lain. Akan tetapi, tidak semua pengguna media elektronik mengetahui arti serta fungsi kedua hal tersebut. Hingga saat ini sebagian besar penelitian mengenai *emoticon* dan *kaomoji* terbatas pada penelitian ekspresi emosi, gender dan tingkat keakraban antara komunikator dan komunikan. Melihat minimnya pembahasan mengenai fungsi *kaomoji* dalam komunikasi teks, dalam penelitian ini peneliti akan mengangkat topik *Kaomoji* sebagai alat tindak-tanduk nonverbal dan meneliti tujuan penggunaan dan fungsi *kaomoji* terhadap pesan verbal yang diikutinya.

Peneliti akan menggunakan web-blog Ameba personel grup idola AKB48 sebagai sasaran penelitian dan meneliti entri blog dari beberapa personel dari AKB48 yang banyak menggunakan *kaomoji* sebagai pendukung tulisan mereka. Diputuskan untuk meneliti web-blog Ameba para personel AKB48 karena web-blog tersebut merupakan salah satu situs blog terbesar yang dimiliki oleh Jepang dan sebagai grup idola, AKB48 dengan baik menggunakan blog mereka untuk berkomunikasi dengan penggemarnya dan mengekspresikan diri.

1.2 Rumusan Masalah

Tiap *kaomoji* memiliki ekspresi emosi, gerakan dan arti yang berbeda sesuai dengan penggabungan simbol-simbol penulisannya. Selain itu, apabila sebuah *kaomoji* yang serupa digabungkan dengan pesan verbal yang berbeda, *kaomoji* tersebut dapat berfungsi dan memiliki arti yang berbeda pula. Oleh karena itu, masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana *kaomoji* digunakan untuk mendukung pesan verbal dalam komunikasi media-komputer.
2. Tujuan apa yang mendasari penggunaan *kaomoji* terhadap pemahaman pesan verbal.
3. Fungsi *kaomoji* apa yang cenderung digunakan oleh penulis web-blog.

1.3 Tujuan Penulisan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan memahami tujuan yang mendasari penggunaan *kaomoji* dalam Web-blog. Selain itu, untuk mengetahui fungsi apa yang cenderung digunakan oleh penulis web-bog dalam menggunakan *kaomoji*, khususnya sebagai alat tindak-tanduk nonverbal dalam komunikasi teks terkait dengan pesan verbal dalam bahasa Jepang.

1.4 Kerangka Teori

Landasan teori yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teori komunikasi yang dikemukakan oleh Tubbs, pendapat Thill dan Bovee mengenai tujuan penggunaan komunikasi nonverbal, motivasi sosial penggunaan *emoticon* dalam komunikasi melalui media-komputer yang digunakan oleh Derks D. dalam penelitiannya terkait komunikasi melalui media-komputer, teori korelasi antara tindak-tanduk verbal dan nonverbal yang dikemukakan oleh Paul Ekman, dan pendapat Yasuoka mengenai *kaomoji*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi kepustakaan untuk mendapatkan berbagai referensi yang menunjang penelitian ini. Pengumpulan data analisis dilakukan dengan cara memilih web-blog personil AKB48 yang menggunakan *kaomoji* dalam penulisan blog dan menjadikan kalimat yang menggunakan *kaomoji* sebagai data analisis. Metode penulisan yang digunakan adalah metode eksposisi, yaitu dengan memaparkan ragam tujuan penggunaan *kaomoji* dalam web-blog yang muncul pada web-blog para personil AKB48.

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam menyusun skripsi ini adalah:

1. Menelaah entri blog yang digunakan sebagai sumber data.
2. Mengumpulkan seluruh kalimat yang menggunakan *kaomoji* dan memberikan nomer kepada setiap kalimat berdasarkan nomer entri blog dan alinea.

3. Menganalisis arti, tujuan penggunaan, dan fungsi *kaomoji* dari seluruh data analisis.
4. Mengelompokkan data analisis berdasarkan tujuan penggunaannya.
5. Dalam laporan penelitian, peneliti menganalisis lebih mendalam beberapa data representatif.
6. Menarik kesimpulan akhir dari penelitian.

1.6 Sumber dan Pembatasan Data

Data yang akan dianalisis dalam skripsi ini dibatasi pada *kaomoji* dalam entri web-blog Ameba personil AKB48 dari tanggal 26 maret 2012 hingga 4 April 2012. Dari 32 personil AKB48 yang menggunakan web-blog Ameba, peneliti mempersempit kembali dan memilih 5 web-blog personil-nya. Web-blog personil AKB48 yang digunakan adalah sebagai berikut:

- Miyazawa Sae (宮澤佐江) : <http://ameblo.jp/miyazawafamily/>
- Masuda Yuka (増田有華) : <http://ameblo.jp/massuuu-yuttan/>
- Fujie Reina (藤江れいな) : <http://ameblo.jp/reina-fujie/>
- Kitahara Rie (北原里英) : <http://ameblo.jp/kitahara-rie/>
- Chikano Rina (近野莉菜) : <http://ameblo.jp/chikano-rina/>

1.7 Sistematika Penulisan

Skripsi ini dibagi ke dalam beberapa bab utama, antara lain:

Bab 1. Pendahuluan

Berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kerangka teori, metodologi penelitian, sumber dan pembatasan data, dan sistematika penulisan

Bab 2. Landasan Teori

Dalam bab ini ditampilkan teori komunikasi, jenis dari pesan, korelasi pesan verbal dan nonverbal, fungsi *emoticon* dalam komunikasi media-komputer, dan definisi *kaomoji*.

Bab 3. Analisis Tujuan Penggunaan dan Fungsi *Kaomoji*

Bab ini berisi uraian analisis yang sudah dikelompokkan terlebih dahulu berdasarkan tujuan penggunaan *kaomoji*. Data yang dianalisis

secara mendalam pada bab ini adalah data-data representatif dari tiap tujuan penggunaan *kaomoji*. Fungsi *kaomoji* pada setiap data juga dianalisis berdasarkan keterkaitannya terhadap pesan verbal yang diikutinya.

Bab 4. Kesimpulan

Dalam bab ini terdapat kesimpulan akhir dari analisis penelitian dan jawaban dari rumusan masalah.

Daftar Pustaka



BAB 2

LANDASAN TEORI

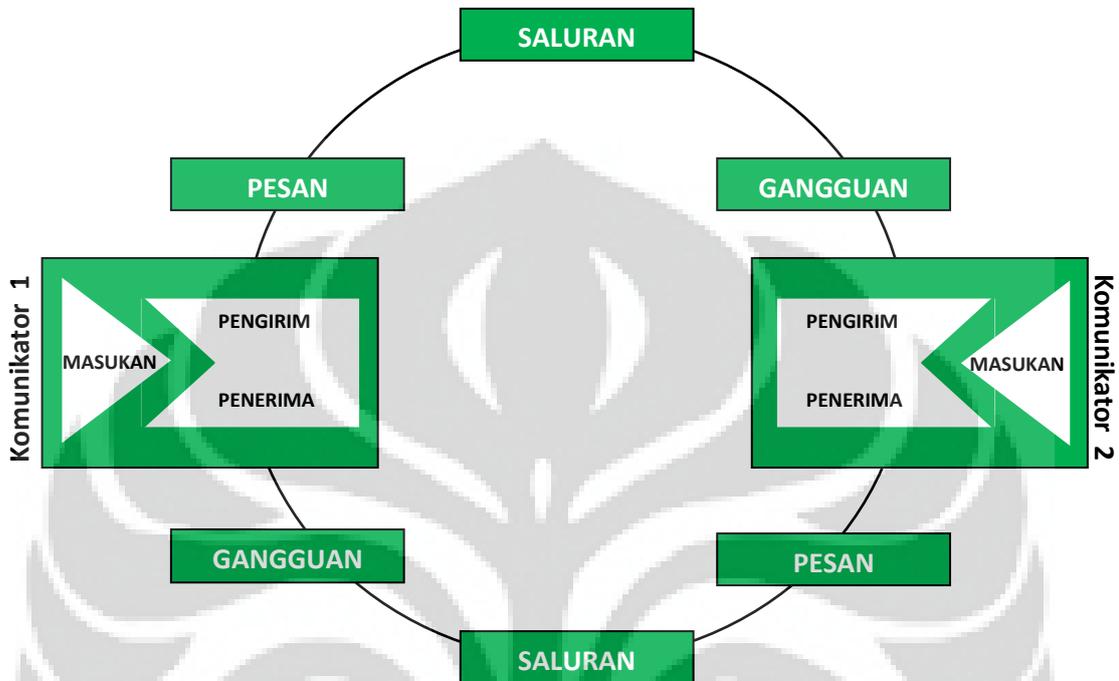
2.1 Komunikasi

Istilah komunikasi atau dalam bahasa Inggris *Communication* berasal dari bahasa Latin *Communicatio*, dan bersumber dari kata *Communis* yang berarti sama (Effendy, 2007). Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, komunikasi didefinisikan sebagai pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yg dimaksud dapat dipahami. Definsi lain yang kerap digunakan untuk menjelaskan komunikasi berasal dari West dan Turner (2007) yang mendefinisikan komunikasi sebagai “proses sosial dimana individu-individu menggunakan simbol-simbol untuk menciptakan dan menginterpretasikan makna dalam lingkungan mereka”.

Menurut Tubbs (1996) komunikasi didefinisikan secara luas sebagai “berbagai pengalaman”. Sampai batasan tertentu, setiap makhluk dapat dikatakan melakukan komunikasi dalam pengertian berbagai pengalaman. Hal yang membuat komunikasi insani (*human communication*) menjadi suatu hal yang unik adalah kemampuan yang khusus dalam menciptakan dan menggunakan simbol sehingga dengan kemampuan ini “manusia dapat berbagi pengalaman secara tidak langsung maupun memahami pengalaman orang lain”. Pengalaman yang dimaksud adalah pikiran, perasaan dan sebagainya dari diri kita yang kita sampaikan kepada orang lain melalui simbol-simbol seperti bahasa atau tindak-tanduk nonverbal. Sebagai kesimpulan, Tubbs mengartikan komunikasi insani sebagai “proses pembentukan makna di antara dua orang atau lebih”.

Terkait dengan pemikiran di atas, Tubbs mengemukakan sebuah model komunikasi yang dikenal sebagai model Tubbs (Tubbs, 2010). Model ini merupakan salah satu model komunikasi yang banyak digunakan oleh berbagai ahli komunikasi. Proses komunikasi ini melibatkan dua orang dimana terdapat komunikator 1 dan komunikator 2. Dari model ini dapat dipahami bahwa tiap komunikator yang mengirim pesan juga berperan sebagai komunikan yang menerima pesan dari lawan bicaranya. Komunikasi dapat dimulai oleh komunikator 1 maupun komunikator 2 sehingga tidak dapat ditentukan dengan

pasti siapa yang memulai percakapan. Selain kedua komunikator yang berperan sebagai pengirim dan penerima pesan, unsur lain yang terdapat dalam model ini adalah pesan, saluran, gangguan, dan masukan.



Gambar 2.1. Model Komunikasi Tubbs

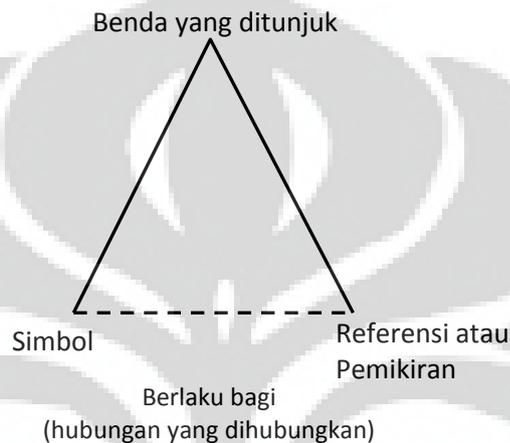
Sumber: Tubbs (2010)

Secara mendasar proses komunikasi melibatkan terkirimnya pesan dari pikiran seseorang ke lawan bicara yang memiliki maksud untuk memahami makna yang sama dengan apa yang dipikirkan pengirim pesan. Penelitian ini hanya akan fokus terhadap pesan yang disampaikan oleh seorang komunikator dan bagaimana pada umumnya seorang komunikan menginterpretasikannya.

2.2 Pesan

Sebuah pesan terdiri dari berbagai simbol bahasa dan tanda-tanda di luar-nya untuk menyampaikan sebuah makna yang ingin disampaikan oleh seorang pengirim pesan. Salah satu tradisi komunikasi yang mengkaji mengenai makna dari tanda-tanda dan simbol adalah Semiotika. Tradisi Semiotika terdiri atas sekumpulan teori tentang bagaimana tanda-tanda merepresentasikan benda, ide, keadaan, situasi, perasaan, dan kondisi di luar tanda-tanda itu sendiri (Littlejohn &

Foss, 2011: 53). Kebanyakan pemikiran semiotik melibatkan dasar *triad of meaning* yang menegaskan bahwa arti muncul dari hubungan di antara tiga hal: benda (atau yang dituju), manusia (penafsir) dan tanda. Salah satu pelopor ide ini, yaitu Charles Saunders Peirce mendefinisikan *semiosis* sebagai hubungan di antara tanda, benda, dan arti. Ketiga elemen ini membentuk segitiga semiotik yang dirumuskan oleh C.K. Ogden dan I. A. Richards.



Gambar 2.2. Segitiga Semantik Ogden dan Richard

Sumber: Littlejohn & Foss (2011)

Teori-teori semiotika menggunakan tanda-tanda dan simbol-simbol sebagai cara kita menggambarkan realitas. Teori bahasa, khususnya, menunjukkan bagaimana manusia memanipulasi kode-kode kompleks untuk mengungkapkan dan memahami pengalaman mereka; serta teori-teori komunikasi non-verbal menunjukkan bahwa bahasa dan perilaku bersama-sama menciptakan makna (Littlejohn & Foss, 2011: 200-201).

Dari segi pesan, komunikasi dapat dikategorikan sebagai Komunikasi Verbal dimana pesan yang disampaikan merupakan pesan verbal; dan Komunikasi Nonverbal dimana pesan yang disampaikan adalah pesan nonverbal. Tubbs (2010) menambahkan bahwa pesan juga dapat disampaikan secara sengaja (*intentional*) maupun tidak disengaja (*unintentional*). Untuk lebih lanjutnya, Stewart dan D'Angelo (1980) mengajukan untuk membedakan pesan verbal dan nonverbal secara vokal dan nonvokal sehingga ada empat jenis komunikasi, yaitu: (1)

komunikasi verbal/vokal; (2) komunikasi verbal/nonvokal; (3) komunikasi nonverbal/vokal; dan (4) komunikasi nonverbal/ nonvokal (Tubbs, 2010: 99).

2.2.1 Komunikasi Verbal

Komunikasi Verbal adalah semua jenis komunikasi lisan maupun tulisan yang menggunakan satu kata atau lebih (Tubbs & Moss, 1996). Kata yang dimaksud adalah satuan dari bahasa, oleh karena itu, secara keseluruhan apabila kita berbicara mengenai komunikasi verbal berarti kita pun berbicara mengenai bahasa. Bahasa merupakan suatu bagian yang sangat esensial dari manusia untuk menyatakan dirinya maupun tentang dunia yang nyata (Liliweri, 1994).

Untuk kepentingan komunikasi verbal, bahasa dipandang sebagai suatu wahana penggunaan tanda-tanda atau simbol-simbol untuk menjelaskan suatu konsep tertentu. Liliweri (1994: 2) mengatakan bahwa bahasa memiliki kekayaan simbolisasi verbal dan dipandang sebagai upaya manusia: (1) mendayagunakan informasi yang bersumber dari persepsi manusia; (2) medium untuk berkomunikasi secara santun dengan diri sendiri maupun dengan orang lain.

Seperti yang telah disinggung sebelumnya, Stewart dan D'Angelo mengatakan bahwa komunikasi verbal dapat dibedakan secara vokal dan nonvokal (Tubbs, 2010: 99). Komunikasi verbal-vokal yang dimaksud mengacu kepada komunikasi yang disampaikan melalui kata-kata secara lisan. Tubbs memberikan contoh sebagai berikut, Mira dan ayahnya sedang berdiskusi secara langsung mengenai keinginan Mira untuk membeli mobil baru dan rencananya untuk menabung. Di sisi lain, dalam komunikasi verbal-nonvokal melibatkan kata-kata tetapi tidak disampaikan secara lisan. Komunikasi yang terjadi serupa dengan contoh sebelumnya, namun Mira menyampaikannya dengan menuliskan mengenai rencananya dalam sebuah surat untuk ayahnya. Dari sini terlihat bahwa komunikasi verbal dapat digolongkan melalui media penyampaiannya, yaitu media lisan (*oral communication*) dan media tulisan (*written communication*). Komunikasi yang terjadi tentunya tetap menggunakan sistem simbol yang telah disepakati dalam suatu bahasa. Sistem simbol dalam komunikasi verbal tersebut menurut Verdeber (1986) terdiri dari: (1) 'kata-kata' yang diketahui (*vocabulary*) yang dipelajari dengan cara-cara tertentu; (2) tata bahasa (*grammar*) dan sintaksis.

Karenanya dalam berbagai bahasa yang sudah memiliki sistem kebahasaan, kunci sukses komunikasi verbal melalui lisan maupun tulisan dapat dilakukan dengan regulasi tertentu (Liliweri, 1994).

2.2.2 Komunikasi Nonverbal

Pada umumnya komunikasi nonverbal dipahami sebagai proses komunikasi melalui pengiriman dan penerimaan pesan tanpa penggunaan kata-kata (DeVito, 2002). Komunikasi tidak hanya terjadi melalui bahasa saja, tanpa disadari, manusia berkomunikasi dengan seluruh tubuhnya. Manusia berkomunikasi secara nonverbal ketika mereka melakukan sebuah gestur, tersenyum atau cemberut, melambaikan tangan, mendekati seseorang, menggunakan perhiasan, menyentuh orang lain, atau pun ketika mereka berbisik. Diam pun dapat menjadi sebuah bentuk komunikasi, hal tersebut terjadi apabila ada orang lain yang menginterpretasikan kediaman orang tersebut. Sebaliknya, apabila seseorang sedang tersenyum atau tertawa tetapi tidak ada orang yang menginterpretasikan aksi nonverbal tersebut, maka komunikasi tidak akan terjalin.

Liliweri (1994: 89) berpendapat bahwa komunikasi nonverbal seringkali dipergunakan untuk menggambarkan perasaan dan emosi. Jika pesan yang diterima melalui sistem verbal tidak menunjukkan kekuatan pesan, maka penerima pesan dapat menerima tanda-tanda nonverbal lainnya sebagai pendukung. Dari sini dapat dilihat bahwa pesan nonverbal berperan dalam proses pemahaman pesan verbal yang diterima.

Melanjutkan jenis komunikasi berdasarkan Stewart and D'Angelo yang dibahas sebelumnya, komunikasi nonverbal dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu komunikasi nonverbal/vokal dan komunikasi nonverbal/nonvokal. Jenis pertama yang berciri vokal adalah nonverbal yang memiliki unsur suara seperti rintihan atau resahan. Dalam konteks yang sama seperti contoh komunikasi verbal sebelumnya, komunikasi nonverbal-vokal dapat dilihat ketika Mira meminta pinjaman uang kepada ayahnya, namun sang ayah hanya membalasnya dengan resahan. Suara dari resahan ini adalah bentuk dari komunikasi nonverbal-vokal. Jenis kedua, komunikasi nonverbal-nonvokal, hanya melibatkan *gesture* (gerak) dan *appearance* (tampilan). Bayangkan ekspresi wajah ayah Mira yang terlihat

senang atau marah. Ketika senang kita akan tersenyum, senyuman tersebut merupakan bentuk dari komunikasi nonverbal-nonvokal. Dari kedua jenis ini dapat disimpulkan bahwa komunikasi nonverbal menyampaikan pesan nonlinguistik.

Selain contoh di atas, tentunya masih banyak jenis komunikasi nonverbal yang secara sadar maupun tidak sadar kita lakukan ketika kita berkomunikasi. Oleh karena itu, tindak-tanduk pesan nonverbal sering digolongkan menurut jenis aktivitas yang digunakan dalam pesan. Burgoon mengusulkan tujuh jenis tindak-tanduk nonverbal, yaitu *kinesis* (aktivitas tubuh); vokalis atau *paralanguage* (suara); penampilan fisik; *haptics* (touch); *proxemics* (ruang); *chronemics* (waktu); dan artefak (objek) (Littlejohn & Foss, 2011).

Menurut Thill dan Bovee dalam Purwanto (2006), komunikasi nonverbal memiliki enam tujuan sebagai berikut:

1. Memberikan informasi.
2. Mengatur alur suatu percakapan.
3. Mengekspresikan emosi.
4. Memberi sifat, melengkapi, menentang, atau mengembangkan pesan-pesan verbal.
5. Mengendalikan atau mempengaruhi orang lain.
6. Mempermudah tugas-tugas khusus, misalnya memberi contoh cara mengayunkan tongkat golf yang baik dan benar.

2.2.3 Korelasi Komunikasi Verbal dan Komunikasi Nonverbal

Secara kualitatif Knapp (1980) dalam Liliweri (1994) mengemukakan perbedaan antara komunikasi verbal dengan komunikasi nonverbal, yakni:

- (1) Komunikasi verbal mempunyai ciri yang terpisah-pisah sedangkan komunikasi nonverbal selalu berkesinambungan.
- (2) Komunikasi verbal merupakan komunikasi bersaluran tunggal sedangkan nonverbal bersaluran banyak.
- (3) Komunikasi verbal selalu berada di bawah pengawasan setiap manusia secara sadar maupun sukarela, sementara komunikasi nonverbal tidak dapat diawasi dengan baik apalagi sempurna.

Di balik semua perbedaan ini, komunikasi verbal dan nonverbal memiliki sebuah korelasi kuat sehingga cukup sulit untuk memisahkan mereka. Knapp dan Tubbs mengatakan bahwa perspektif komunikasi nonverbal merupakan satu bagian dari komunikasi yang menyeluruh, tidak dapat dipisahkan; sejauh mana perilaku nonverbal memberikan dukungan bagi perilaku verbal (Liliweri, 1994).

Terkait dengan tindak-tanduk verbal dan nonverbal yang saling melengkapi, Ekman dalam Knapp & Hall (2006: 12) mengidentifikasi fungsi tindak-tanduk nonverbal terhadap pesan verbal dalam 6 fungsi yaitu sebagai: pengulangan, kontradiksi, melengkapi, substitusi, menekankan-memperhalus, dan mengatur.

1. Pengulangan (*Repeating*)

Secara sederhana tindak-tanduk nonverbal memiliki fungsi untuk mengulangi apa yang dikatakan secara verbal. Dengan kata lain, pesan nonverbal dapat digunakan untuk merumus-ulangkan makna dari pesan verbal. Contohnya, ketika seorang turis sedang mencari tempat wisata yang hendak ia kunjungi, lalu ia menanyakan arah kepada penduduk setempat. Penduduk setempat pun memberitahu arah lokasinya dan menunjukkan arah yang bersangkutan. Contoh lain, saat menanyakan kebenaran yang dimaksud dengan mengangkat alis dan mengatakan “Apa benar?”.

2. Kontradiksi (*Contradicting*)

Terkadang sebuah pesan verbal dapat berselisih dengan pesan nonverbal yang menyertainya. Hal tersebut dapat terjadi dalam berbagai bentuk, seperti dua pesan yang berkontradiksi, pesan yang berada tidak pada tempatnya atau pesan yang bertentangan sama sekali. Pada saat yang bersamaan kedua pesan akan terasa tidak wajar dan konsisten sehingga reaksi umum yang didapat adalah perasaan yang tercampur mengenai kedua pesan tersebut. Perselisihan antara pesan verbal dan nonverbal banyak terjadi di kehidupan sehari-hari, namun yang mudah disadari adalah pesan kontradiksi yang dramatis. Seperti, seorang ayah yang berteriak “Tentu saja aku menyayangi kamu!” dengan nada marah kepada anaknya atau seorang *public speaker* yang mengatakan “saya tidak gugup.”, namun tangan dan kakinya bergemetar dan berkeringat di daerah dahinya. Pesan

yang berkontradiksi ini kadang terjadi secara alami ketika mereka tidak ingin mengatakan yang sebenarnya dan mereka pun tidak ingin berbohong. Hingga pada akhirnya dua perasaan yang bertentangan dan rasa frustrasinya menghasilkan sebuah pesan yang tidak cocok. Dalam situasi yang berbeda, pesan yang berkontradiksi merupakan hasil dari kebohongan yang tidak sempurna atau mencoba mengkomunikasikan sarkasme atau ironi dengan mengatakan satu pesan secara verbal dan menyampaikan pesan verbal yang bertentangan menggunakan nada suara atau ekspresi wajah.

Pesan yang bertentangan dapat terjadi dalam berbagai cara dimana pesan verbal dan nonverbal berkombinasi secara berbeda: suara positif/kata-kata negatif, suara negatif/kata-kata positif, muka positif/kata-kata negatif, muka negatif/kata-kata positif. Kombinasi yang berbeda ini digunakan sesuai dengan kebutuhan komunikator untuk menyampaikan pesan sesuai dengan yang diinginkan. Pertentangan pesan ini dibutuhkan untuk mencapai efek yang tertentu, seperti: Sarkasme terjadi ketika kata-katanya menyenangkan sementara nada suaranya tidak menyenangkan; ketika kata-katanya tidak menyenangkan tetapi nada suaranya menyenangkan, biasanya memiliki arti bahwa pesan tersebut hanyalah candaan.

Banyak peneliti yang mempertanyakan pesan manakah yang lebih dipercaya antara verbal atau nonverbal. Setelah melakukan berbagai penelitian, Burgoon menyimpulkan bahwa pesan yang ditransmisi oleh saluran komunikasi nonverbal membawa informasi lebih banyak dan lebih dipercaya daripada pesan verbal, dan alat saluran visual dipercaya mengandung informasi lebih banyak daripada saluran vokal. Sebagai peraturan dasar, manusia cenderung mempercayai sinyal atau pesan yang mereka rasa lebih sulit untuk dimanipulasi, tetapi ini pun tergantung dengan situasinya. Oleh karena itu, pengaruh kuat pesan verbal, visual, dan vokal lebih baik ditentukan setelah melakukan pemeriksaan terhadap orang-orang yang terlibat dan konteks komunikasinya.

3. Pelengkap (*Complement*)

Tindak-tanduk nonverbal bisa mengembangkan atau memperkuat warna atau sikap umum dari pesan verbal. Ketika saluran komunikasi verbal dan nonverbal

saling melengkapi, daripada bertentangan, pesan yang disampaikan biasanya lebih mudah untuk dimengerti. Beberapa bukti menyarankan bahwa sinyal nonverbal yang melengkapi bisa membantu dalam mengingat pesan verbal. Seorang murid yang bersikap malu ketika sedang membicarakan hasil ujiannya yang buruk dengan gurunya, seorang teman yang tersenyum ketika menceritakan sebuah kisah lucu, dan lain sebagainya. Ketika kejelasan merupakan hal yang dipentingkan, komunikator harus mengutamakan untuk membuat tindak-tanduk verbal dan nonverbal saling melengkapi.

4. Substitusi (*Substituting*)

Tindak-tanduk nonverbal dapat menggantikan pesan verbal. Substitusi ini bisa menunjukkan karakteristik permanen (jenis kelamin, umur), ciri-ciri yang bertahan lama (kepribadian, tingkah laku, grup sosial), dan keadaan yang berlangsung relatif sebentar. Dalam kasus keadaan yang berlangsung relatif sebentar, contohnya adalah ketika kita melihat seorang tetangga yang berprofesi sebagai karyawan biasa pulang ke rumahnya dengan wajah yang mengatakan “Hari ini bukanlah hari yang baik bagiku”. Dengan sedikit latihan, orang-orang akan segera belajar untuk mengidentifikasi berbagai penampilan substitusi nonverbal, seperti “Hari ini adalah hari yang indah” atau “Ya Tuhan, menyedihkan sekali diriku”. Kita tidak perlu lagi mengkonfirmasi secara verbal mengenai apa yang sedang kita lihat. Contoh lain dari substitusi verbal adalah, untuk mengatakan “Oke!” kita dapat menggunakan tanda dan memperlihatkan jempol kita sebagai penggantinya. Kita juga dapat menganggukan kepala untuk mengatakan “ya” atau menggelengkan kepala untuk mengatakan “tidak”.

5. Menekankan & Menghaluskan (*Accenting/Moderating*)

Tindak-tanduk nonverbal dapat menekankan (memperkuat) dan menghaluskan (melemahkan) bagian dari pesan verbal. Menekankan kurang lebih seperti menggarisbawahi atau menggarismiringi kata-kata tertulis untuk mengemfasiskannya. Pergerakan kepala dan tangan sering digunakan untuk menekankan pesan verbal. Ketika seorang ayah memarahi puteranya karena pulang larut malam, ia mungkin mengemfasiskan beberapa kata khusus dengan

menepuk pundak anaknya dan ekspresi yang sedih. Dalam beberapa kasus, satu set sinyal nonverbal dapat menekankan dan menghaluskan sinyal nonverbal lainnya. Contohnya, intensitas emosi dalam ekspresi wajah seseorang dapat diketahui melalui bagian tubuh lainnya.

6. Mengatur (*Regulating*)

Tindak-tanduk nonverbal dapat digunakan untuk mengendalikan arus pesan verbal. Hal ini bisa dilakukan dalam dua cara: (1) Mengkoordinasikan tindak-tanduk verbal dan nonverbal kita sendiri dalam produksi pesan kita; (2) Mengkoordinasikan tindak-tanduk verbal dan nonverbal kita sesuai dengan lawan bicara.

Kita dapat mengatur pembuatan pesan kita dalam berbagai cara. Terkadang sinyal nonverbal digunakan untuk mengsegmentasikan bagian-bagian interaksi. Perubahan postur bisa membatasi perubahan topik; sebuah sikap dapat memperkirakan verbalisasi sebuah ide; jeda waktu dapat membantu pengorganisasian informasi yang dilontarkan dalam bagian.

Alat pengatur percakapan melibatkan berbagai jenis saluran nonverbal. Ketika kita ingin menandakan bahwa kita sudah selesai berbicara dan orang berikutnya dapat berbicara, kita bisa menambahkan kontak mata dengan orang tersebut. Awal dan akhir percakapan juga berperan sebagai poin pengaturan. Ketika kita menyapa orang, kontak mata menandakan saluran komunikasi sudah terbuka. Gerakan kecil dengan kepala dan gerakan alis mata yang menandai pengakuan (seperti gerakan alis mata yang naik-turun) pun mungkin ada. Tangan juga digunakan untuk salam hormat, lambaian, jabat tangan, bertepuk tangan, tanda simbol seperti *peace-sign*, kepalan tangan, atau acungan jempol. Sementara mulut dapat digunakan sebagai alat pengatur ketika tersenyum atau membentuk bentuk oval seakan siap untuk berbicara. Untuk menyatakan perpisahan, pada umumnya digunakan putusnya kontak mata antara satu sama lain untuk berkali-kali dan waktu yang lama, memposisikan diri dengan pintu keluar, dan mencondongkan badan ke depan seraya menganguk-angguk.

2.3 *Emoticon* dalam Komunikasi Media-Komputer

Seperti yang telah dibahas dalam latar belakang penelitian ini, Derks D. berpendapat bahwa *Emoticon* merupakan salah satu alat yang merepresentasikan pesan nonverbal dalam komunikasi melalui media komputer. Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, Derks D. (2007) menyimpulkan bahwa *emoticon* dapat memberikan informasi non-tekstual dalam situasi komunikasi tekstual. *Emoticon* dapat berfungsi sebagai pengganti nonverbal dan dapat menambahkan komponen pesan paralinguistik. Melalui cara ini, *emoticon* meningkatkan pertukaran informasi emosional dengan memberikan isyarat-isyarat sosial tambahan, di luar dari apa yang dikomunikasikan dari pesan verbal. Dari penjelasan disini, dapat disimpulkan bahwa dalam komunikasi media-komputer, *emoticon* berperan sebagai alat pengganti tindak-tanduk nonverbal. Mereka juga menambahkan pernyataan bahwa pengguna komunikasi media-komputer merasakan kebutuhan untuk mengekspresikan beberapa emosi mereka dalam simbol-simbol pendek daripada menyampaikannya secara verbal karena *emoticon* merupakan suatu hal yang lazim dalam komunikasi media-komputer.

Dalam penelitian "*Emoticons in computer-mediated communication: Social motives and social context*", Derks D. meneliti motivasi sosial yang digunakan oleh pembuat pesan dalam menggunakan *emoticon*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Fishcer dkk, Derks D. dkk. menggunakan motivasi yang sama dalam mengidentifikasi motivasi penggunaan *emoticon*. Motivasi yang diteliti adalah untuk mengekspresikan emosi; untuk menekankan pesan; untuk memanipulasi interaksi dengan lawan bicara; untuk mengekspresikan humor; untuk menaruh kata-kata ke dalam perspektif; untuk mengatur interaksi; dan, untuk mengekspresikan ironi.

2.4 *Kaomoji*

Kaomoji (顔文字) merupakan *emoticon* versi Jepang yang telah menjadi bagian dari budaya komunikasi dalam dunia maya Jepang sejak awal tahun 90an ketika *kaomoji* mendapatkan popularitas yang tinggi. Dalam kamus *meikyo kokugo jiten*, *kaomoji* (顔文字) adalah:

「電子メールなどに用いる、記号で表現した顔。(^ o ^) や (_ _ _ ;) など、ちょっとした感情表現に使う。」

“Denshi meeru nado ni mochiiru, kigou de hyougenshita kao. (^o^) ya (-_-;) nado, chottoshita kanjyou hyougen ni tsukau.”

“Ekspresi muka yang terbuat dari simbol-simbol dan digunakan dalam pesan elektronik dll. (^o^), (-_-;) dll, yang kurang lebih digunakan untuk mengungkapkan perasaan.”

Emoticon muncul untuk pertama kalinya di Amerika Serikat pada tahun 1980 dengan Smiley yang dikenal dengan simbol :-) atau :). Akan tetapi, berbeda dari *emoticon* yang tidak mengalami perkembangan signifikan semenjak penemuannya, *kaomoji* mengalami perkembangan pesat yang menyarankan pertemuan yang berbeda akan interaksi sosial, teknologi dan budaya dalam dunia maya tanpa bentuk konkret. Sugimoto dan Levin (2000) mengemukakan bahwa perbedaan antara *emoticon* Amerika dan *kaomoji* dapat disimpulkan dalam dua hal, yaitu: 1) arah dari lambang, *emoticon* amerika ditulis secara vertical :-) dan *kaomoji* ditulis secara horizontal ^o^ ; dan 2) fokus ekspresi, *emoticon* amerika lebih fokus ke mulut, sementara *kaomoji* mengemfasiskan di mata (Katsuno & Yano, 2002). Mengesampingkan perbedaan bentuk ini, *kaomoji* tetap berfungsi sama seperti *emoticon*. Oleh karena itu, *kaomoji* juga merupakan salah satu bentuk tindak-tanduk nonverbal dalam komunikasi media-komputer.

Selain *kaomoji*, dunia web jepang juga menghasilkan *Emoji* yang merupakan simbol gambar atau *emoticon* yang banyak digunakan dalam pesan elektronik dan webpages. *Emoji* (絵文字) pada awalnya memiliki arti pictograph, dan secara harafiah memiliki arti ‘gambar dan karakter’. *Emoji* pada dasarnya memiliki fungsi yang sama dengan *kaomoji*, akan tetapi berbeda dengan *kaomoji* yang terbuat dari berbagai simbol penulisan, *emoji* memiliki standarisasi, bentuk yang pasti, dan dibuat secara set.



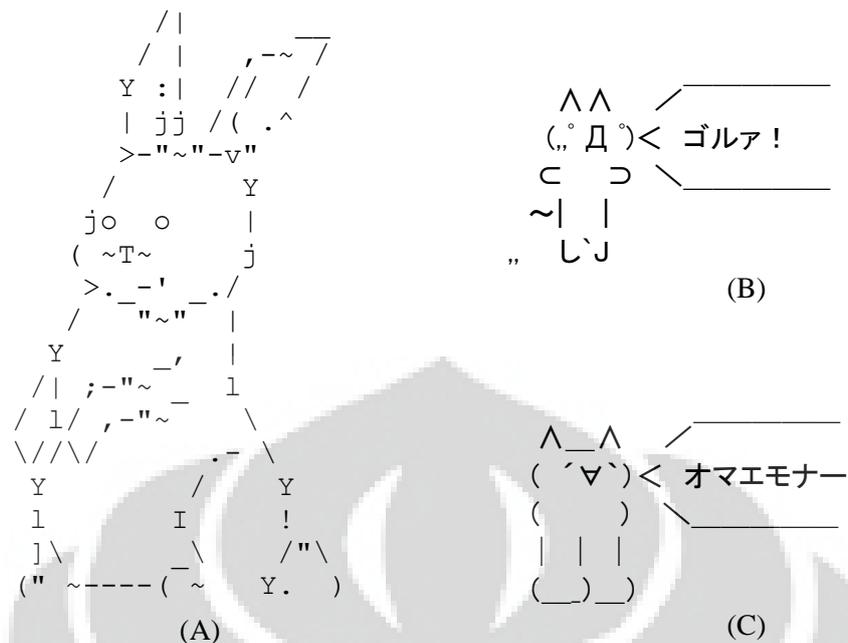
Gambar 2.3. *Emoji* Softbank

Sumber: <http://blog.livedoor.jp/shu123/>

Kaomoji dan *emoji* merupakan bentuk sederhana dari *ASCII Art* yang mulai merebak pada awal tahun 1980an. *ASCII¹ Art* adalah suatu bentuk karya seni dalam dunia perkomputeran yang dibuat dengan memadukan berbagai kode dan simbol *ASCII* (Gambar 2.3.A). Karya seni ini muncul disaat alat-alat percetakan pada tahun 1970an masih tidak dapat mencetak grafis, oleh karena itu dibutuhkanlah penggabungan kode dan simbol *ASCII* untuk memproduksi sebuah gambar. Pada umumnya gambar *ASCII Art* Jepang, dikenal juga sebagai *Shift JS Art* yang dibuat dengan memadukan kode dan simbol *ASCII* dengan *Shift JS²* (Gambar 2.3. B & C). *ASCII Art* Jepang banyak digunakan dalam BBS (*Bulletin Board System*) atau forum.

¹ *ASCII* (*American Standard for Information Interchange*) = Kode Standar Amerika untuk Pertukaran Informasi

² *Shift JS* = pengkodean karakter untuk bahasa Jepang yang menggabungkan set karakter JIS (Standar Industri Jepang)



Gambar 2.4. ASCII Art

Sumber: chris.com/ascii/ dan hyuki.com

Penjelasan Gambar:

- ASCII Art berbentuk seekor Kelinci
- Karakter ASCII Art Jepang bernama 「ギコ猫」 (*Gikoneko*)
- Karakter ASCII Art Jepang bernama 「モララー」 (*Morara*)

Hingga saat ini *ASCII Art* masih sering dijumpai dalam berbagai forum, blog maupun web personal. Namun kepopuleran penggunaannya menurun seiring dengan berkembangnya sistem-sistem penulisan dalam internet. Salah satu penyebabnya adalah adanya kemungkinan *ASCII Art* mengalami deformasi. Ketika *font* (bentuk tulisan) dan ukuran tulisan diganti maka pergeseran garis dapat terjadi. Dengan terjadinya hal tersebut, kode dan simbol *ASCII* maupun *Shift JS* akan mengalami perubahan posisi sehingga gambar yang telah dibuat tidak memiliki bentuk yang seharusnya. Sekarang ini dalam sistem Blog, untuk menghindari terjadinya pergeseran baris ketika menyalin dan menempel (*copy-paste*) *ASCII Art*, maka banyak pengguna lebih memilih untuk menggunakan foto dan gambar dengan format JPEG yang sudah diunggah terlebih dahulu.

Berbeda dengan *ASCII Art*, *kaomoji* masih dapat mempertahankan keberadaannya dalam komunikasi web seperti blog, Twitter, dan saat ini meluas

hingga SNS³ (Mixi dan Facebook). Hal ini dikarenakan *kaomoji* dapat ditulis dalam satu baris saja sehingga pada umumnya tidak akan menyebabkan terjadinya pergeseran garis. Oleh karena itu, jika penulisan adalah secara horizontal (横書き, *Yokogaki*) maka *kaomoji* maupun *emoji* dapat dituliskan dimana saja. Di sisi lain, apabila kita menuliskan (^_^) dalam penulisan vertikal (縦書き, *Tategaki*) akan terlihat janggal dan tidak pada tempatnya, sementara apabila dituliskan secara horizontal kita tidak akan merasakan terlalu janggal akan hal tersebut. Yasuoka (2012) berpendapat bahwa *kaomoji* dan *emoji* yang dapat mengekspresikan emosi dalam satu baris (masih pada baris yang sama), dan memiliki bentuk alami yang dapat masuk ke dalam sebuah kalimat merupakan salah satu karakteristik bahasa Jepang dalam Web.

Kaomoji yang digunakan dalam bahasa Jepang dalam Web mengalami berbagai perkembangan dan perubahan yang beragam. Hingga saat ini, tercatat 58ribu *kaomoji* yang dapat disesuaikan dengan berbagai emosi maupun gerakan (kaomoji.sakura.ne.jp). Penemuan *kaomoji* berawal dari *kaomoji* (^_^) yang diciptakan oleh Wakabayashi Taishi, semenjak itu mulailah bermunculan berbagai jenis transformasinya. Untuk membuat sebuah *kaomoji*, elemen-elemen wajah yang harus ditampilkan adalah mata dan mulut yang terdapat dalam simbol tanda kurung (). Yasuoka bahkan berpendapat bahwa berapapun simbol yang digunakan, asalkan masih terdapat dalam tanda kurung maka kita akan mengenalinya sebagai *kaomoji*. Untuk merepresentasikan mata digunakanlah simbol seperti ^^ untuk mata yang senang, ≧ ≦ untuk mata yang sedang tertutup dengan pipi yang memerah, ㄟ ㄟ untuk mata yang sedang melirik, @ @ untuk mata ketika sedang pusing atau kebingungan, dan lain sebagainya. Sementara untuk mulut, diantaranya digunakanlah simbol ∇ untuk mulut yang sedikit terbuka, simbol _ untuk mulut yang tertutup, ω untuk mulut berbentuk seperti mulut kucing yang mengandung unsur lucu atau imut, 3 untuk mulut yang sedang manyun. Dengan memadukan simbol-simbol diatas, kita dapat membuat berbagai jenis *kaomoji* seperti (≧∇≦), (^ 3 ^), (ㄟ_ㄟ), dan (@o@).

³ *Social Networking System* = Situs Jejaring Sosial

Tabel 2.1. Bentuk Variasi *Kaomoji*

	∀	_	ω	3	o	Д	□
≧ ≦	(≧∀≦)	(≧_≦)	(≧ω≦)	(≧3≦)	(≧o≦)	(≧Д≦)	(≧□≦)
° °	(°∀°)	(°_°)	(°ω°)	(°3°)	(°o°)	(°Д°)	(°□°)
^ ^	(^∀^)	(^_^)	(^ω^)	(^3^)	(^o^)	(^Д^)	(^□^)
˘ ˘	(˘∀˘)	(˘_˘)	(˘ω˘)	(˘3˘)	(˘o˘)	(˘Д˘)	(˘□˘)
˙ ˙	(˙∀˙)	(˙_˙)	(˙ω˙)	(˙3˙)	(˙o˙)	(˙Д˙)	(˙□˙)
• •	(•∀•)	(•_•)	(•ω•)	(•3•)	(•o•)	(•Д•)	(•□•)
— —	(—∀—)	(—_—)	(—ω—)	(—3—)	(—o—)	(—Д—)	(—□—)
¬ ¬	(¬∀¬)	(¬_¬)	(¬ω¬)	(¬3¬)	(¬o¬)	(¬Д¬)	(¬□¬)
” ”	(”∀”)	(”_”)	(”ω”)	(”3”)	(”o”)	(”Д”)	(”□”)
= =	(=∀=)	(=_=)	(=ω=)	(=3=)	(=o=)	(=Д=)	(=□=)
@ @	(@∀@)	(@_@)	(@ω@)	(@3@)	(@o@)	(@Д@)	(@□@)
T T	(T∀T)	(T_T)	(TωT)	(T3T)	(ToT)	(TДT)	(T□T)
; ;	(;∀;)	(;_;	(;ω;)	(;3;)	(;o;)	(;Д;)	(;□;)

Sumber: kaomoji.kyo-situ.com (Telah diolah kembali)

Menurut Yasuoka, *kaomoji* (@_@) adalah sebuah mahakarya *kaomoji* yang mengekspresikan muka bingung dengan baik dan mudah dipahami. Simbol @ merepresentasikan mata yang berputar-putar ketika kebingungan. Pada awalnya untuk mengekspresikan tangisan digunakanlah *kaomoji* (;_;) dimana simbol ; merepresentasikan air mata yang menetes, tetapi dengan munculnya *kaomoji* (˘ ; ω ; ˘) dimana perbedaan terletak pada bentuk bibir dan alis, muncullah bentuk lain yang juga mengandung ekspresi yang sama. Dari sini dapat dilihat bahwa dengan mengkombinasikan berbagai kode atau simbol yang berbeda, kita juga dapat membuat sebuah *kaomoji* baru namun mengandung emosi yang serupa. Ekspresi marah seperti (#° Д °), serta kekecewaan yang diekspresikan dengan (_ _||), akan sulit dimengerti apabila berdiri sendiri, oleh karena itu *kaomoji* tersebut banyak digunakan dengan ditambahkan kata atau kalimat pendek sebelum atau sesudah *kaomoji* tersebut. Jika *kaomoji* (#° Д °) ditambahkan kata コゝル7777 yang merepresentasikan teriakan amarah, maka jika digabungkan コゝル7777 77!! (#° Д °) maka akan terlihat jelas maksud amarah yang sesungguhnya.

Selanjutnya, *kaomoji* (_ _||) ditambahkan dengan ‘...’ yang merepresentasikan ‘diam’ atau tidak ada yang dapat dikatakan, maka bila digabungkan menjadi (_ _||) ... terlihat seperti seseorang yang merasa kecewa hingga ia tidak bisa berkata apa-apa.

Dalam melantunkan kata verbal secara langsung, kita kerap menggunakan intonasi berbeda sesuai dengan makna yang ingin kita sampaikan. Namun dalam komunikasi tertulis, tentunya akan sulit menunjukkan suara dan intonasi berbeda yang ingin digunakan. Salah satunya adalah intonasi keras dan panjang, seperti berteriak. Untuk mengekspresikan suara keras dan lama (*prolonged sound*) biasanya digunakan fragmen garis panjang untuk merepresentasikan suaranya, lalu ditengahnya dimasukkannya *kaomoji*. Dalam situasi seperti ini, sangatlah penting untuk menggunakan juga kata atau kalimat pendek untuk merepresentasikannya. Contohnya, kalimat pendek seperti 「キタ」 (*kita*) yang memiliki arti “telah datang”, yang ditambahkan garis fragmen setelahnya, dapat merepresentasikan suara yang keras dan panjang dengan baik. Akan tetapi, menurut para penutur bahasa jepang dalam web, karakteristik utama dalam merepresentasikan suara keras dan panjang adalah menuliskan kalimat pendek yang digunakan dengan huruf katakana. Dengan menggunakan *kaomoji* (° ∇ °) sebagai dasar, dan ditambah dengan garis fragmen panjang dan kata 「キタ」 (*kita*) dalam katakana, maka akan menjadi キタ————(° ∇ °)————!! dimana kata 「キタ」 (*kita*) seakan dilafalkan panjang dan lama seiring garis fragmen yang mengikutinya (Gambar 2.4.).

キタ————(° ∇ °)————!!
 ト————(° ∇ °)————ン

Gambar 2.5. *Kaomoji prolonged sound*

Sumber: kaomojiya.com

Penggunaan *kaomoji* dalam bahasa jepang di Web, banyak digunakan untuk menunjukkan gerakan tubuh. Salah satu bentuk *kaomoji* tersebut adalah *kaomoji* yang menggunakan tangan sebagai *keypoint*-nya. Karakteristik utamanya adalah menggunakan kedua tangan untuk mengekspresikan pergerakan,

contohnya untuk merepresentasikan *Banzai* digunakanlah $\backslash(\wedge_)\wedge/$ dimana simbol \backslash dan $/$ merepresentasikan kedua tangan yang sedang diangkat, meminta maaf dengan sopan (dengan cara bersujud) $m(_)_m$ menggunakan huruf ‘m’ sebagai representasi tangan yang sedang memegang dataran, dan mengangkat bahu $\neg(\bar{_}\bar{_})\neg$ menggunakan simbol \neg dan \neg sebagai representasi tangan yang terangkat dan menekuk keluar. Dalam *kaomiji* untuk memperlihatkan sebuah pergerakan (Gambar 2.4), walaupun kedua tangan-nya terdapat pada garis yang sama namun tetap memiliki ritme yang berirama. Untuk memperlihatkan *peace sign* digunakanlah huruf ‘V’ untuk menunjukkan dua jari yang melambangkan tanda damai hingga jadi lah seperti *kaomiji* ini $(\wedge)v$. Dalam menuliskan *peace-sign* pada *kaomiji*, mayoritas dari pengguna menempatkan *peace-sign* tersebut sebagai tangan kiri. Hal ini kemungkinan terjadi karena dalam penulisan horizontal penulis menambahkan *peace sign* dalam akhir kalimat, sehingga dengan aliran penulisan ia menempatkan pada sisi berakhirnya kalimat. Di sisi lain, *kaomiji* $\phi(\cdot)$ yang disebut sebagai 「メモメモ」 (*Memo-memo*) yang memiliki arti menulis memo direpresentasikan dengan menggunakan tangan kanan. Alasan utamanya bukanlah karena penulis merupakan dominan tangan kanan, melainkan lebih dipahami karena arah atau bentuk dari simbol ϕ yang pada dasarnya memang terlihat seperti tangan kanan yang sedang memegang pensil.

ε = ε = ε = ε = (ノ * ^ Δ `) ノ
 (((((_ ▽ _) _ マ テ エ ♪

Gambar 2.6. Pergerakan *Kaomiji*

Sumber: kaomijiya.com

Terlebih lagi, ada kalanya untuk merepresentasikan pergerakan yang sulit *kaomiji* digambar dengan menggabungkan *kaomiji* lainnya. Dalam 「バンザイ三唱」 (*banzai sanshou*) (Gambar 2.6.A) yang merupakan teriakan *banzai* yang diteriakan tiga kali seperti ketika menyambut kaisar, secara sederhana merupakan tiga *kaomiji banzai* yang menunjukkan seseorang sedang melakukan *banzai* tiga kali berturut-turut. Sementara dalam 「ハイタッチ」 (*hai tacchi*) (Gambar 2.6.B) menunjukkan pergerakan dimana terdapat dua orang yang sedang

(Sambungan)

Menangis	•°•° °•°•	°•°• (>_<)•°•°	Butiran air mata yang melambangkan tangisan
Keringat atau rasa takut	;	(° ∇ ° ;)	Keringat yang keluar ketika merasa takut, tidak mempercayai sesuatu atau kecewa

Sumber: kaosute.net/jisyo/index.shtml (Telah diolah kembali)



BAB 3

ANALISIS TUJUAN PENGGUNAAN DAN FUNGSI KAOMOJI

Web-blog yang juga dikenal dengan blog, didefinisikan oleh *Kamus Online Oxford* sebagai “Situs web atau halaman web personal di mana seorang individu menuliskan opini, link situs luar, dll. secara teratur”. Dalam komunikasi melalui media-komputer, blog merupakan salah satu sarana efektif untuk berkomunikasi dan berbagi cerita dengan keluarga, teman maupun rekan. Dengan menuliskan kegiatan sehari-hari, hobi, pikiran dll, kita mengkomunikasikan isi pikiran dan hati kita kepada para pembaca. Dunia maya yang menghubungkan berbagai macam individu dari seluruh penjuru bumi ini membuka kesempatan untuk menemui kawan baru, maupun kawan lama. Tidak sedikit pengguna blog yang mendapatkan kenalan baru karena mereka memiliki hobi atau opini yang sama dan selalu berinteraksi melalui blog, forum, atau situs lainnya.

Di Jepang, situs web-blog terbesar dan terpopuler adalah Web-Blog Ameba yang disingkat menjadi Ameblo. Web-blog Ameba merupakan Web-blog gratis yang dapat digunakan dengan mudah serta memiliki berbagai komunitas untuk berkumpul dan fasilitas lainnya. Banyak artis jepang yang menggunakan web-blog ameba sebagai sarana untuk berkomunikasi dengan penggemarnya. Dalam situs Ameba, terdapat sebuah halaman web yang mendata seluruh artis yang memiliki blog pada situs tersebut dengan mengkategorikannya berdasarkan profesi dan gender. Diantara semua kalangan artis jepang, grup idola merupakan salah satu kategori dengan pengguna terbanyak. Salah satu grup idola yang memanfaatkan fasilitas web-blog ini adalah AKB48.

AKB48 adalah grup idola wanita yang dibentuk oleh pencipta lirik Yasushi Akimoto pada Desember 2005. Nama grup ini diambil dari Akihabara, dimana terdapat panggung tempat mereka tampil yang bernama Teater AKB (*AKB Gekijō*). AKB48 yang beranggotakan para remaja perempuan yang berumur 12 hingga 24 tahun ini dinobatkan oleh Guinness Book of Records 2011 sebagai grup musik pop dengan anggota terbanyak. Hingga saat ini AKB48 memiliki 64 personil yang terbagi dalam 4 tim, yaitu, Team A, Team K, Team B, dan Team 4.

AKB48 memiliki konsep “idola yang dapat anda jumpai setiap hari” yang memungkinkan para penggemar dapat saling berbagi serunya mengikuti proses idola favorit mereka menjadi seorang bintang dan dapat mengikuti keseharian para anggota AKB48. Sebagai grup idola nasional, AKB48 telah menggapai berbagai kesuksesan dalam bidang musik dimana *single* dan album mereka telah berkali-kali berhasil terjual hingga 1 juta kopi. Tentunya hal ini tidak dapat mereka raih tanpa dukungan para penggemar mereka. Sejak awal terbentuknya, AKB48 memandang tinggi para penggemarnya dan selalu menjaga hubungan yang baik dengan mereka. Para pesonil AKB48 berusaha untuk berkomunikasi dengan para penggemarnya secara langsung atau melalui berbagai media komunikasi lainnya. Pada tahun 2010, AKB48 ditunjuk sebagai *spokeperson* salah satu fasilitas dari Web-blog Ameba, yaitu Ameba Pigg. Tiap anggota AKB48 memiliki sebuah blog Ameba untuk mengkomunikasikan kegiatan mereka setiap harinya kepada para pembaca yang sebagian besar merupakan penggemar mereka. Para anggota menceritakan kegiatannya, anekdot, mengunggah foto, atau mengadakan sesi tanya-jawab dengan para penggemar yang dapat berlangsung dibagian “komentar” pada salah satu entri blog-nya.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih AKB48 sebagai sasaran tujuan penelitian berdasarkan pertimbangan bahwa sebagai grup idola nasional, AKB48 telah menggunakan sarana Web-Blog Ameba untuk berkomunikasi dengan para penggemarnya dengan baik. Mereka dapat menuangkan pikiran maupun perasaan mereka dengan baik ke dalam kata-kata tertulis dan menggunakan *kaomoji* dan *emoji* sebagai penunjang pemahaman pesan verbal yang disampaikan.

Dari 32 anggota AKB48 yang memiliki web-blog Ameba, peneliti memilih lima blog untuk dianalisis dengan dipersempit entri blog yang ditulis pada tanggal 26 maret 2012 hingga 4 April 2012. Peneliti menemukan banyak entri, tetapi peneliti hanya menjadikan entri blog yang mengandung lebih dari 2 *kaomoji* pada tiap entri-nya sebagai data, jumlah yang dijadikan data adalah 21 entri blog. Dari 21 entri blog tersebut, peneliti menemukan 148 *kaomoji* yang terkait dengan pesan verbal. Berdasarkan kategori pada situs *kaomoji* populer, yaitu *kaomojiya.com*, peneliti mengkategorikan *kaomoji* yang ditemukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3.1. Daftar *Kaomoji* dalam Data Analisis

楽しい (<i>tanoshii</i>) – Senang				
喜ぶ & 笑顔 (<i>yorokobu & egao</i>) Bahagia & Senyum	($\overset{\frown}{\nabla}$)ノ	($^{\circ}\nabla^{\circ}$ *)	\(^{\wedge}o^{\wedge})/	o(^{\wedge}\nabla^{\wedge})o
	(^{\wedge}O^{\wedge})/	($\overset{\frown}{\nabla}$)	($\overset{\frown}{o}$ ^{\wedge}☆♪	\(^{\frown}-^{\frown})/
	(^{\wedge}_-^{\wedge}*)	(^{\wedge}_-^{\wedge})	(.▽.)	(^{\wedge}-^{\wedge})/
にやり (<i>niyari</i>) Tersenyum lebar	($\overset{\frown}{\nabla}$)	($\overset{\frown}{-}$)	($\overset{\frown}{\nabla}$)	
ウインク (<i>uinku</i>) - Wink	(\。∂)			
踊る・歌う (<i>odoru - utau</i>) Menari-Menyanyi	((o(*^{\circ}\nabla^{\circ}*)o)))	(^{\wedge}3^{\wedge})-☆	($\overset{\frown}{\omega}$)♪	♪($\overset{\frown}{\varepsilon}$)
	♪($\overset{\frown}{\nabla}$)			
悲しい (<i>kanashii</i>) – Sedih				
泣く (<i>naku</i>) – Menangis	(;_;	(; ; ;)	(; _ ;)	(; m ;)
	(/_ ;)	(; o ;)	\(; \nabla ;)ノ	(T_T)
	・°・(ノD)°・°			
苦しい (<i>kuyashii</i>) – Susah				
	($\overset{\frown}{\Delta}$)	($\overset{\frown}{D}$)	(-_-)	($\overset{\frown}{\cdot}$)
怒り (<i>okori</i>) – Marah				
		\(^{\frown}D^{\frown}*)ノ		(>_<)
		怒る (<i>okoru</i>) – Marah		いや (<i>iya</i>) – Kebencian
会話 (<i>kaiwa</i>) – Percakapan				
焦り (<i>aseri</i>) - Kegelisahan	(; _ E)	($\overset{\frown}{\diamond}$;)	(^{\wedge}\diamond^{\wedge} ;)	($\overset{\frown}{\nabla}$;)
驚く (<i>odoroku</i>) - Terkejut	Σ ($^{\circ}D^{\circ}$ III)	(; ^{\circ}O^{\circ})	Σ (. ω .)	(((((; ^{\circ}D^{\circ}))))))))
行動 (<i>koudou</i>) – Pergerakan				
		\($\overset{\frown}{D}$;)ノ=3=3=3	($\overset{\frown}{\nabla}$)ゞ	($\overset{\frown}{v}$ _ _ ^{\frown}) v
		走る (<i>hashiru</i>) – Berlari	Hormat	Peace-sign
愛 (<i>ai</i>) – Cinta				
照れる (<i>tereru</i>) Tersipu malu	(// \nabla //)	(* ^{\frown} *)	(* ^{\frown} 艸 *)	(* / ω \ *)
	(@ _ p _ @)			
仲良し (<i>nakayoshi</i>) - Akrab		(= ^{\frown} \) 人 (^{\frown} \ =)		
キャラ (<i>kyara</i>) – Karakter				
ω (Simbol yang merepresentasikan mulut kucing)	(* ^{\frown} \omega)	($\overset{\frown}{\cdot}$ ω $\overset{\frown}{\cdot}$)	(. ω .)	($\overset{\frown}{\cdot}$ ω $\overset{\frown}{\cdot}$)
	($\overset{\frown}{\cdot}$ ω $\overset{\frown}{\cdot}$)	($\overset{\frown}{-}$ ω $\overset{\frown}{-}$)	(* ^{\wedge} \omega ^{\wedge} *)	($\overset{\frown}{\cdot}$; ω ; $\overset{\frown}{\cdot}$)
Koala	@(. . .)@			
Dll.	(. o .)ノ			

Berdasarkan tujuan penggunaan nonverbal yang dikemukakan oleh Thill dan Bovee, serta hasil penelitian motivasi sosial penggunaan *emoticon* dalam komunikasi melalui media-komputer yang dikemukakan oleh Derks D, setelah peneliti menganalisis 148 data *kaomoji*, peneliti berhasil mengidentifikasi lima tujuan penulis blog menggunakan *kaomoji* dalam web-blog-nya. Kelima tujuan tersebut adalah: Menekankan pesan; Mengekspresikan Emosi; Memberikan image Kawaii; Memberikan nuansa humor; dan Menarik perhatian pembaca. Dari 148 data yang dianalisis, masing-masing *kaomoji* dapat dikelompokkan berdasarkan tujuan penggunaannya sebagaimana terlihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 3.2. Tujuan Penggunaan *Kaomoji*

Menekankan Pesan	Mengekspresikan Emosi	Memberikan image Kawaii	Memberikan Nuansa Humor	Menarik perhatian pembaca	Total <i>Kaomoji</i>
39	47	37	12	13	148
26,4%	31,7%	25%	8,1%	8,8%	100%

Dalam bab ini, peneliti akan menganalisis secara mendalam beberapa data yang merepresentasikan tiap tujuan penggunaan *kaomoji* dalam web-blog Ameba. Selain itu, peneliti juga akan menganalisis fungsi yang dimiliki oleh *kaomoji* terhadap pesan verbal yang diikutinya berdasarkan teori korelasi pesan nonverbal dan verbal yang dikemukakan oleh Ekman. Analisis dari keseluruhan data yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada bagian lampiran.

3.1 Menekankan Pesan

Penulis web-blog menggunakan *kaomoji* berdasarkan kebutuhannya dalam memperjelas pesan yang ia tulis. *Kaomoji* yang digunakan untuk menekankan pesan dapat dilihat melalui kondisi yang dimiliki pesan verbal tertulis dengan *kaomoji* tersebut. Pada dasarnya, *kaomoji* yang mengulangi pesan verbal tertulis atau menekankan bagian maupun kata-kata tertentu memiliki tujuan menekankan pesan. Secara sederhana tujuan penggunaan *kaomoji* ini dapat dilihat ketika seseorang mengatakan “Hari ini sangat menyenangkan.” dan ditambahkan sebuah *kaomoji* dengan ekspresi senang seperti (^o^). *Kaomoji* yang mengandung unsur positif mendukung pesan yang juga memiliki unsur positif yang ditampilkan

dalam kata ‘menyenangkan’, sehingga terlihat bahwa tujuan *kaomoji* dalam kalimat ini merupakan menekankan apa yang telah tertulis dalam pesan verbal.

Dalam penelitian ini peneliti menemukan 39 *kaomoji* yang memiliki tujuan menekankan pesan verbal tertulis. Dari 39 data tersebut, fungsi *kaomoji* yang ditemukan berserta jumlahnya adalah sebagai berikut: 5 *kaomoji* dengan fungsi pengulangan; 22 *kaomoji* dengan fungsi penekanan; 10 *kaomoji* dengan fungsi pelengkap dan penekanan; dan 2 *kaomoji* dengan fungsi kontradiksi dan penekanan.

(1) 3日間とも心底楽しめたわー(" ▽ ")❤️ ✨ ✨

Sannichikan to mo shinsoku tanoshimeta wa —(" ▽ ")❤️ ✨ ✨

Saya menikmati tiga hari ini dari lubuk hati saya yang paling dalam
(" ▽ ")❤️ ✨ ✨ (Blog no.1 alinea 3)

Dalam entri blog ini, penulis sedang menceritakan berbagai kejadian dan kesannya terhadap konser yang dipentaskan oleh seluruh member AKB48 di Saitama Super Arena. Pesan verbal yang dituliskan oleh penulis menunjukkan rasa senangnya atas konser yang telah ia pentaskan. Kata kerja 「楽しむ」 (*tanoshimu*) yang memiliki arti menikmati, menunjukkan rasa senang dan emosi yang gembira. Secara keseluruhan, pesan verbal menunjukkan sebuah kalimat yang positif.

Kaomoji yang digunakan dalam kalimat ini adalah (" ▽ ") yang memiliki arti sedang tersipu malu atau bahagia. Simbol " menunjukkan pipi yang sedang memerah, sementara simbol ▽ merepresentasikan sebuah mulut yang terbuka lebar. *Kaomoji* dalam kalimat ini juga ditunjang oleh beberapa *emoji*, yaitu: ❤️ ✨ ✨. *Emoji* ❤️ (hati) merepresentasikan rasa suka, dan simbol ✨ (kemerlap) yang menghiasi dan menambahkan efek yang manis. *Emoji* yang menunjang *kaomoji* ini menambahkan kesan positif terhadap *kaomoji* dasar yang digunakan.

Dengan menambahkan pesan nonverbal positif, pesan verbal positif diatas mengalami sebuah penekanan yang memperkuat pesan verbal tersebut. *Kaomoji*

(" ▽ ") secara khusus menekankan kata kerja 「楽しむ」 (*tanoshimu*), sehingga dapat dilihat bahwa fungsi nonverbal terhadap pesan verbal adalah sebagai penekanan.

Dari data ada 8 penggunaan yang serupa yaitu pada blog 3-20, 5-2, 5-6, 7-31, 12-8, 16-8, 21-2 dan 21-10.

- (2) 七美の気持ちも、矢野の気持ちも、竹内くんの気持ちも、山本さんの気持ちも、、、経験したことはないけど何か分かる気がして全て辛いんですわ! (; _ ;)

Nanami no kimochi mo, Yano no Kimochi mo, Takeuchi no kimochi mo, Yamamoto no kimochi mo,,, keikenshita ko(to) wa nai kedo nani ka wakaru ki ga shite subete tsurain desu wa! (; _ ;)

Perasaan Nanami, perasaan Yano, perasaan Takeuchi, dan juga perasaan Yamamoto,,,,, Saya tidak pernah mengalaminya, tetapi saya rasa saya mengerti sedikit, semuanya menyakitkan! (; _ ;)

(Blog no.3 alinea 18 kalimat 2)

Penulis sedang menceritakan mengenai kesannya terhadap film yang telah ditontonnya. Penulis mengatakan bahwa ia mengerti perasaan menyakitkan yang dialami oleh para tokoh utama dalam film tersebut. Dalam pesan verbal, penulis menggunakan kata 「分かる」 (*wakaru*) untuk menandakan bahwa ia memahami perasaan para tokoh-tokoh film, dan kata sifat 「辛い」 (*tsurai*) untuk menunjukkan perasaan yang dirasakan. Dalam kalimat ini, kata 「辛い」 (*tsurai*) yang berarti ‘menyakitkan’ berperan besar sebagai pemahaman keseluruhan kalimat. Kata menyakitkan memberikan pesan verbal sebuah nuansa yang negatif. *Kaomoji* yang mengikuti pesan verbal tersebut adalah (; _ ;) yang merepresentasikan seseorang yang sedang menangis. Simbol ; digunakan untuk menunjukkan air mata yang sedang mengalir, dan simbol _ menunjukkan mulut yang tertutup. Apabila digolongkan, maka *kaomoji* diatas tergolong kepada *kaomoji* negatif.

Sebuah pesan verbal yang bernuansa negatif, ditambahkan dengan sebuah *kaomoji* negatif, maka akan terjadi sebuah penekanan. *Kaomoji* (; _ ;) menunjukkan sebuah emosi sedih sehingga menekankan kata 「辛い」 (*tsurai*) yang berarti menyakitkan.

Dari data ada 5 penggunaan yang serupa yaitu pada blog 1-8, 2-8, 3-9, 3-18-1 dan 13-13.

- (3) 漫画の原作もアニメも見ていて“僕等がいた”の大ファンだった 2人は、もちろん映画を観て泣きました (; ;)

Manga no gensaku mo anime mo miteite “bokura ga ita” no dai fan datta futari wa mochiron eiga wo mite nakimashita (;;)

Kami berdua yang merupakan penggemar berat “Bokura ga ita” sudah membaca manga dan menonton anime-nya, ketika menonton film-nya tentunya kami menangis. (;;)

(Blog no.3 alinea 18 kalimat 3)

Kalimat diatas merupakan lanjutan dari kalimat yang digunakan dalam data (2). Penulis sedang menceritakan kegiatannya pada hari itu dimana ia pergi menonton film dengan temannya. Dalam pesan verbal tertulis, penulis mengatakan bahwa ia menangis ketika ia menonton film yang berjudul “Bokura ga ita”. Kata kerja 「泣く」 (*naku*) yang memiliki arti menangis mencerminkan emosi sedih, sehingga secara keseluruhan pesan verbal diatas memiliki sifat negatif. Sementara itu, *kaomoji* yang digunakan adalah (; ;) yang menggambarkan seseorang yang sedang menangis. Berbeda dari *kaomoji* lainnya, *kaomoji* (; ;) tidak memiliki mulut. Akan tetapi hal tersebut tidak mengurangi pemahaman arti *kaomoji* secara keseluruhan karena pada umumnya, *kaomoji* memfokuskan tampilan emosi melalui mata. Oleh karena itu, air mata yang mengalir dari mata tersebut sudah cukup merepresentasikan sebuah *kaomoji* yang sedang menangis.

Tidak jauh berbeda dengan data (2), apabila sebuah pesan verbal negatif ditambahkan dengan sebuah pesan nonverbal negatif, maka akan terjadi sebuah

penekanan antara satu sama lain. *Kaomoji* (; ;) merujuk secara langsung kepada kata kerja 「泣く」 (*naku*) sehingga dapat dikatakan bahwa *kaomoji* yang digunakan mengulangi kata verbal. Dari sini dapat dilihat bahwa fungsi utama *kaomoji* terhadap pesan verbal adalah sebagai pengulangan.

Dari data ada 2 penggunaan yang serupa yaitu pada blog 1-5 dan 7-30.

- (4) なんかさ、見えないのがわかっていて用意された死角席や音席にまでファンのみなさんが来てくれるだなんて思っていなかったからすごく嬉しかったです(´ ; ω ; `)🎵

Nanka sa, mienai no ga wakatteite youisareta shikakuseki ya otoseki ni made fan no minasan ga kitekureru da nante omotte inakatta kara sugoku ureshikatta desu. (´ ; ω ; `)🎵

Gimana yah, saya tidak menyangka bahwa para fans yang mendapatkan tempat di *shikakuseki* dan *otoseki* dan mengerti bahwa mereka tidak dapat melihat (panggung), akan datang, oleh karena itu saya merasa sangat senang (´ ; ω ; `)🎵 (Blog no.1 alinea 4)

Masih dalam konteks yang sama seperti pada data (1), penulis sedang menceritakan mengenai perasaannya terhadap konser yang ia pentaskan. 「死角席」 (*Shikakuseki*)⁴ dan 「音席」 (*otoseki*)⁵ merupakan dua wilayah kursi penonton yang tidak dapat melihat panggung secara langsung. Oleh karena itu, penulis merasa sangat senang akan kehadiran semua penggemar yang memenuhi seluruh area walaupun mereka mendapatkan posisi yang tidak strategis. Rasa senangnya ia ekspresikan dengan kata sifat 「嬉しい」 (*ureshii*) yang berarti ‘senang’. Intesitas rasa senangnya ditambahkan dengan kata 「すごく」 (*sugoku*) yang berarti ‘sangat’ atau ‘luar biasa’, sehingga perasaan senangnya memiliki

⁴ Shikakuseki adalah kursi penonton yang terletak di sudut mati area dimana para penonton yang terdapat pada area tersebut tidak dapat melihat panggung secara langsung.

⁵ Otoseki adalah area kursi penonton yang terletak di dekat pengeras suara. Dikarenakan pengeras suara yang mengeluarkan suara yang kencang sekali, para penonton yang berada di area tersebut tidak dapat mendengar musik yang dikeluarkan secara baik.

intensitas yang lebih tinggi. Pesan verbal diatas mencerminkan sebuah pesan yang positif.

Kaomoji yang digunakan adalah (´ ; ω ; `) yang termasuk dalam jenis *kaomoji* berkarakter ω dan memiliki ekspresi sedang menangis. Apabila tangisan yang mencerminkan sebuah emosi negatif digabungkan dengan sebuah pesan verbal positif, maka akan terjadi sebuah kontradiksi. Kontradiksi yang terjadi adalah pesan verbal positif ditambah dengan wajah negatif yang direpresentasikan oleh *kaomoji*. Ekman mengatakan bahwa apabila terjadi hal seperti ini maka kemungkinan besar, penulis menggunakan kontradiksi untuk menunjukkan sarkasme atau ironi dimana pesan nonverbal memodifikasikan maksud awal dari pesan verbal. Tetapi menurut peneliti, dalam data ini penulis ingin melakukan hal yang sebaliknya. Penulis ingin menunjukkan bahwa *kaomoji* menangis yang menyertai pesan verbal adalah sebuah tangisan bahagia. Oleh karena itu, dalam kasus ini pesan verbal-lah yang mempengaruhi pesan nonverbal. Melihat semua ini, dapat dikatakan bahwa fungsi yang dimiliki oleh pesan nonverbal adalah kontradiksi. Selain itu, *kaomoji* dalam kalimat ini juga menekankan emosi yang terdapat dalam pesan verbal yang diikutinya.

Dari data ada 1 penggunaan dengan fungsi yang serupa, yaitu pada blog 4-4.

(5) 毎回私を乙女にさせてくれる衣装たちに感謝(° ▽ ° *) 🌷 ✨ ✨ ✨ ✨

*Maikai watashi wo otome ni sasete kureru ishō tachi ni kansha (° ▽ ° *)*

🌷 ✨ ✨ ✨ ✨

Setiap kali saya bersyukur kepada kostum-kostum (saya) yang membuat saya (terlihat) feminim (° ▽ ° *) 🌷 ✨ ✨ ✨ ✨

(Blog no.1 alinea 26)

Penulis blog yang biasanya bergaya tomboy pada kalimat ini menyatakan rasa syukurnya terhadap kostum yang ia kenakan membuat dirinya terlihat feminin . Pesan verbal dalam kalimat ini tentunya berfokus kepada rasa syukur yang dirasakan penulis yang disampaikan melalui kata 「感謝」 (*kansha*) yang memiliki arti ‘syukur’. Kalimat ini mengandung sebuah nuansa positif, dimana

ketika seseorang merasa beryukur maka ia berterima kasih akan suatu hal yang ia dapati.

Berikutnya, *kaomoji* yang digunakan adalah (° ▽ ° *) yang merepresentasikan sebuah ekspresi bahagia. *Kaomoji* tersebut lalu diikuti oleh beberapa emoji seperti, 🌸 (bunga) dan ✨ (kemerlap) yang menambahkan unsur manis kepada *kaomoji* tersebut. Maka apabila digabungkan dengan pesan verbal sebelumnya yang bersifat positif, maka fungsi nonverbal terhadap kalimat tersebut adalah penekanan. *Kaomoji* (° ▽ ° *) yang mengekspresikan emosi bahagia menekankan kata 「感謝」 (*kansha*) pada pesan verbal.

Dari data ada 1 penggunaan yang serupa, yaitu pada blog 7-11.

- (6) 本日は、悪天候によりDiVAのライブが中止となってしまいました
(/ _ ;)

Honjitsu wa, akutenkou ni yori DiVA no raibu ga chuushi to natte shimaimashita (/ _ ;)

Hari ini, pementasan live DiVA dibatalkan karena cuaca yang buruk
(/ _ ;) (Blog no.4 alinea 1)

Penulis mengungkapkan rasa penyesalannya atas batalnya pementasan live yang seharusnya diselenggarakan pada hari itu. DiVA adalah *sub-group* AKB48, dimana sang penulis merupakan salah satu anggotanya. Rasa penyesalan yang ditujukan dalam pesan verbal terdapat pada perubahan kata kerja 「なっていました」 (*natteshimaimashita*). Perubahan gramatikal kata kerja 「～てしまいました」 (*~teshimaimashita*) merupakan ungkapan untuk menyatakan suatu kebingungan atau penyesalan pembicara dalam situasi yang sulit. Oleh karena itu, pesan verbal diatas memiliki makna yang negatif.

Sementara itu, *kaomoji* yang digunakan adalah *kaomoji* yang sedang menangis yang digambarkan seperti (/ _ ;). Berbeda dari contoh sebelumnya, dalam *kaomoji* ini digunakanlah simbol / (garis miring) untuk merepresentasikan tangan kanan yang sedang menutup mata kanan atau menyeka air mata.

Dikarenakan *kaomoji* ini merepresentasikan emosi sedih, maka dapat dikatakan *kaomoji* ini memiliki sifat negatif.

Pada data ini, *kaomoji* (/ ㄷ;) menekankan rasa penyesalan yang ditampilkan melalui perubahan kata gramatikal 「～てしまいました」 (*~teshimaimashita*). *Kaomoji* yang digunakan melengkapi serta menekankan emosi sedih pesan verbal secara keseluruhan. Maka dari itu, fungsi yang dimiliki oleh nonverbal diatas merupakan sebagai pelengkap dan penekanan.

Dari data ada 3 penggunaan yang serupa yaitu pada blog 8-5, 8-3, dan 15-1.

(7) 昨日の公演 MC で言えば良かったー(´△`)

Kinou no kouen MC de ieba yokatta- (´△`)

Seharusnya saya mengatakannya pada bagian MC pertunjukan kemarin
(´△`)

(Blog no.18 alinea 7)

Tidak jauh berbeda dengan data sebelumnya, pesan verbal pada data ini juga menunjukkan rasa penyesalan yang dirasakan penulis. Hal tersebut terpancar melalui kata 「言えば良かった」 (*ieba yokatta*) yang memiliki arti ‘seharusnya saya mengatakannya’. Perubahan gramatikalnya yang terjadi adalah bentuk 「～ば良かった」 (*~ba yokatta*) yang menunjukkan rasa penyesalan karena tidak melakukan sesuatu. Pesan verbal diikuti oleh *kaomoji* (´△`) yang merepresentasikan sebuah wajah yang sedang merasa kecewa. Mata sayu yang digambarkan oleh simbol ´ dan ` , ditambah dengan simbol △ yang merupakan gambaran dari sebuah mulut yang terbuka. Secara keseluruhan *kaomoji* tersebut memperlihatkan sebuah wajah yang sedang lesu dan kecewa. Apabila *Kaomoji* ini digabungkan dengan pesan verbal, maka pesan verbal tertulis dalam data (8) mengalami sebuah penekanan. Fungsi yang dimiliki oleh pesan verbal dalam data ini adalah sebagai pelengkap emosi yang menekankan pesan verbal.

(8) かわゆ(*´艸`*)

Kawayu (*´艸`*)

Lucunya (*´艸`*)

(Blog no.20 alinea 0)

Data diatas hanya terdiri dari pesan verbal yang berupa satu kata dan sebuah *kaomoji*. Secara sederhana penulis ingin menekankan satu kata tersebut dengan bantuan *kaomoji*. 「かわゆ」 (*kawayu*) yang memiliki arti ‘lucu’ atau ‘imut’ dituliskan oleh penulis untuk mengungkapkan perasaannya mengenai suatu hal yang dianggapnya lucu (*kawaii*). Dengan menambahkan *kaomoji* (*´艸`*) yang merepresentasikan wajah yang tersipu malu dan sedang tertawa kecil, penulis ingin menekankan perasaannya yang tertuang dalam pesan verbal. Maka, fungsi pesan nonverbal dalam kalimat ini hanya sebagai penekanan semata.

Dari data ada 4 penggunaan yang serupa yaitu pada blog 10-15-1, 10-15-2, 17-27, dan 20-9.

(9) 国際交流バンザーイ \ (^o^) /

Kokusai kouryuu banzaai \ (^o^) /

Pertukaran internasional banzaai \ (^o^) / (Blog no.1 alinea 21)

Dalam entri blog ini penulis menceritakan pengalamannya menjadi salah satu representatif dari AKB48 untuk memperkenalkan budaya populer jepang. Pada pesan verbal ini penulis menggunakan kata 「バンザーイ」 (*banzaai*) untuk mendeskripsikan secara tidak langsung pendapatnya terhadap ‘pertukaran internasional’ yang diikutinya. 「バンザーイ」 (*banzaai*) adalah kata yang diucapkan ketika merayakan hal yang menggembarakan dengan senang, sambil mengangkat kedua tangan. Memasuki bagian pesan nonverbal, kalimat dalam data ini diikuti dengan *kaomoji* \ (^o^) / yang menggambarkan sebuah aksi dimana seseorang mengangkat kedua tangannya dengan gembira. Simbol \ dan / merepresentasikan tangan kanan dan kiri yang diangkat, simbol ^ adalah mata yang tertutup senang, sementara simbol huruf o menunjukkan bentuk mulut yang terbuka seakan ingin melafalkan huruf ‘o’. Apabila dikaitkan dengan pesan verbal, maka *kaomoji* ini secara langsung merepresentasikan kata 「バンザーイ」 (*banzaai*) yang tertulis pada pesan verbal. Oleh karena itu, *kaomoji* pada data ini hanya mengulang kata 「バンザーイ」 (*banzaai*) dengan mengangkat kedua

tangan ke atas. Fungsi nonverbal terhadap pesan verbal dalam data ini adalah pengulangan.

Dari data ada 1 penggunaan yang serupa yaitu pada blog 20-3.

(10) 私はこのピアスが付けたくてピアスを開けよう！

と、決心しました(¯^¯)ゞ

Watashi wa kono piasu ga tsuketakutee piasu wo hirakeyou!

to, kesshin shimashita (¯^¯)ゞ

Dengan “Saya ingin memakai *piercing* ini, mari kita membuat lubang anting”, saya sudah membulatkan tekad (¯^¯)ゞ

(Blog no.20 alinea 4)

Pesan verbal yang ditulis merupakan sebuah pernyataan dari penulis. Ia mengatakan bahwa ia telah membulatkan tekad untuk membuat lubang anting karena keinginannya untuk memakai anting. Tekadnya tersebut ia sampaikan melalui kata 「決心する」 (*kesshinsuru*) yang memiliki arti membulatkan tekad. Untuk menekankan tekadnya tersebut, penulis menambahkan *kaomoji* (¯^¯)ゞ yang menggambarkan seseorang yang sedang memberikan hormat. Simbol ゝ merepresentasikan tangan kiri dari *kaomoji* yang sedang melakukan salam hormat. Aksi memberikan hormat ini merupakan penegasan terhadap tekad yang disampaikan penulis melalui pesan verbal. Dari sini fungsi *kaomoji* terhadap pesan verbal dapat dikatakan sebagai pelengkap dan penekanan.

Dari data ada 4 penggunaan yang serupa yaitu pada blog 3-19, 10-4, 10-17, dan 17-30.

3.2 Mengekspresikan Emosi

Sebagai bentuk tindak-tanduk nonverbal dalam komunikasi melalui media komputer, peran utama yang dimiliki *kaomoji* adalah sebagai pengganti visual ekspresi wajah. Melalui ekspresi wajah kita dapat mengidentifikasi emosi yang sedang dirasakan oleh seseorang. Oleh karena itu dalam kasus penyampaian

pesan verbal secara tekstual, khususnya terhadap pesan verbal yang tidak memiliki kata maupun kalimat yang mengandung ekspresi emosi, *kaomoji* memiliki peran untuk menambahkan emosi yang sedang dirasakan oleh penulis. Dari sini dapat dikatakan bahwa peran *kaomoji* bertujuan untuk mengembangkan pesan verbal tertulis dengan menambahkan emosi terhadap pesan tersebut.

Dari 148 data yang diteliti, peneliti menemukan 47 data yang memiliki tujuan untuk mengekspresikan emosi. Fungsi yang dimiliki tiap *kaomoji* beserta jumlahnya adalah: 42 *kaomoji* dengan fungsi pelengkap, 4 *kaomoji* dengan fungsi substitusi, dan 1 *kaomoji* dengan fungsi kontradiksi dan pelengkap.

(11) いっぱい食べました＼(^o^)／

Ippai tabemashita ＼(^o^)／

Saya telah makan yang banyak ＼(^o^)／ (Blog no.6 alinea 14)

Kaomoji memiliki peranan besar dalam penyampaian emosi terkait dengan pesan verbal yang disampaikan secara tekstual. Apabila kita melihat sebuah pesan verbal yang berdiri sendiri tanpa adanya kata-kata yang mengekspresikan emosi penulis, maka akan sulit bagi pembaca untuk mengetahui perasaan penulis. Dalam data (11) penulis menyatakan bahwa ia telah makan yang banyak. Sebagai pembaca, tentunya kita dapat menduga kondisinya yang mungkin merasa kenyang. Tapi terkadang kita juga ingin mengetahui emosi apakah yang dimiliki penulis ketika menuliskan pesan verbal tersebut. Apakah ia merasa senang karena ia bisa makan yang banyak? Atau mungkin merasa sedih karena rencana diet-nya gagal karena ia kebanyakan makan? Melihat kemungkinan akan terjadinya kesalahan pemahaman, penulis pun menambahkan *kaomoji* untuk menunjukkan emosinya terkait dengan pesan verbal tersebut.

Kaomoji yang digunakan adalah ＼(^o^)／ yang merepresentasikan seseorang yang sedang terlihat gembira dan mengangkat kedua tangannya. Pada kasus ini, yang difokuskan adalah bagian wajah yang mengekspresikan emosi penulis. Tentunya *kaomoji* ini memiliki sebuah emosi senang yang dapat dikategorikan sebagai positif. Dalam data (10), *kaomoji* ＼(^o^)／ menambahkan emosi kepada pesan verbal yang pada awalnya tidak memiliki unsur emosi sama

sekali. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa fungsi yang dimiliki *kaomoji* pada data ini adalah sebagai pelengkap yang secara khususnya menambahkan emosi senang.

Dari data ada 20 penggunaan yang serupa yaitu pada blog 2-25, 3-22, 4-10, 6-2, 6-10-3, 6-18, 7-6, 7-8, 7-20, 8-12, 8-30, 12-6, 17-6, 18-10, 19-3, 19-9, 19-15, 19-16, 19-17 dan 19-21.

(12) おはようございます!!(・▽・)☀️

Ohayougozaimasu!! (・▽・)☀️

Selamat pagi!! (・▽・)☀️

(Blog no.1 alinea 1)

Layaknya berkomunikasi secara langsung, komunikasi tekstual melalui web-blog pada umumnya dibuka dengan mengucapkan salam. Salam seperti selamat pagi, selamat siang dan selamat malam merupakan salam yang sering digunakan sebagai pembuka penulisan entri blog.

Dalam data (11), penulis menyapa pembacanya dengan mengucapkan selamat pagi dengan disertakan sebuah *kaomoji* (・▽・) yang menggambarkan ekspresi senang. Simbol ▽ merepresentasikan mulut yang sedikit terbuka dan membentuk senyuman. Melihat kombinasi diatas, secara langsung kita dapat memahami bahwa penulis menyapa para pembacanya dengan senang. Hal tersebut dapat kita pahami berkat bantuan dari *kaomoji* yang menyertai pesan verbal. Apabila pesan verbal diatas hanya berdiri sendiri, maka kita tidak dapat langsung mengetahui emosi sang penulis ketika menuliskan sapaannya tersebut. Selain itu, peneliti menduga bahwa penulis juga menambahkan *emoji* ☀️ (matahari) untuk merepresentasikan cuaca hari tersebut yang sedang cerah. Dari sini dapat terlihat bahwa fungsi utama yang dimiliki *kaomoji* dalam data ini adalah sebagai pelengkap dimana *kaomoji* melengkapi pesan verbal dengan menambahkan emosi penulis.

Dari data ada 5 penggunaan yang serupa yaitu pada blog 9-1, 11-1, 19-1, 20-1, dan 21-1.

(13) 今日は、東京ドームで巨人戦の開幕戦！ということで、AKB48 が国歌斉唱をさせていただきました（ ; ° O ° ）

Kyou wa, Toukyou Doomu de kyojinsen no kaimakusen! To iu koto de, AKB48 ga kokkaseishou wo sasete itadakimashita （ ; ° O ° ）

Hari ini adalah babak pembukaan pertandingan Giants di Tokyo Dome! Jadi, AKB48 diberikan kesempatan untuk menyanyikan lagu nasional
（ ; ° O ° ） (Blog no.3 alinea 2)

Penulis menginformasikan mengenai kehadiran mereka sebagai pementasan pembuka dalam pertandingan baseball liga Giants. Dalam pesan verbal yang disampaikan, tidak ada kata-kata yang mengacu atau memiliki unsur emosi. Oleh karena itu, kalimat tersebut dapat digolongkan sebagai kalimat murni. Pesan verbal diatas langsung diikuti oleh pesan verbal nonverbal dengan bentuk （ ; ° O ° ）. *Kaomoji* （ ; ° O ° ） memiliki arti sebuah wajah yang sedang merasa kaget. Simbol ° merepresentasikan sebuah mata yang terbelalak dan huruf O yang menggambarkan sebuah mulut yang terbuka. Selain itu, ditambahkan pula simbol ; (titik-koma) yang merepresentasikan ‘keringat’ yang pada umumnya menyimbolkan suatu hal yang tidak disangka. *Kaomoji* yang digunakan menambahkan suatu unsur keterkejutan terhadap pesan verbal yang kemungkinan ia tidak menyangka hal tersebut akan terjadi. Fungsi yang digunakan pesan nonverbal adalah sebagai pelengkap yang menunjukkan emosi terkejut.

Dari data ada 2 penggunaan yang serupa yaitu pada blog 5-3 dan 13-19.

(14) 初めて、帽子飛ばされた ヽ(´Д´*)ノおこっ

Hajimete, boushi tobasareta ヽ(´Д´*)ノ Okou'

Pertama kalinya, topiku tertiuip (angin) ヽ(´Д´*)ノ Okou'

(Blog no.13 alinea 18)

Penulis menyatakan bahwa topi yang sedang ia gunakan tertiuip angin melalui pesan verbal. Jika pesan verbal berdiri sendiri, maka kita tidak akan mengetahui pesan tambahan lain yang ingin disampaikan penulis, sehingga pesan

verbal diatas dapat digolongkan sebagai pesan murni. Dengan bantuan *kaomoji* yang memiliki unsur emosi marah seperti `(`D`*)ノ, penulis menambahkan unsur perasaannya kepada pesan verbal tersebut. *Kaomoji* `(`D`*)ノ merepresentasikan muka yang sedang murka. Simbol ` dan ´ yang digabungkan menggambarkan sebuah mata yang menyipit, mulut yang digambarkan dengan kaku dengan D, serta simbol * yang melambangkan urat nadi yang berdenyut ketika marah. Pada sebuah percakapan tatap muka kita dapat mengekspresikan amarah dengan mudah melalui intonasi yang tinggi dari biasanya. Akan tetapi hal tersebut tidak dapat dilakukan melalui sebuah pesan yang disampaikan secara tekstual. Untuk menyampaikannya digunakanlah *kaomoji*, dengan menambahkan *kaomoji* `(`D`*)ノ maka pesan verbal yang diikutinya akan memiliki unsur emosi marah. Fungsi yang digunakan pesan nonverbal dalam kalimat ini adalah pelengkap yang merepresentasikan emosi marah.

(15) 本当に夢のようです(;o;) (;o;)

Hontou ni yume no you desu (;o;) (;o;)

Benar-benar seperti mimpi (;o;) (;o;) (Blog no.14 alinea 12)

Penulis menceritakan mengenai pengalamannya dimana dia dan grup AKB48 diberikan kesempatan untuk menjadi pementasan pembuka dalam acara pertandingan baseball liga Giants. Ia menyatakan ketidak-percayannya terhadap kejadian tersebut dengan mengatakan bahwa semua itu terjadi layaknya sebuah mimpi. Melalui pesan verbal ini pembaca dapat memahami secara tidak langsung akan perasaan penulis yang disampaikan melalui sebuah perumpamaan. *Kaomoji* (;o;) yang mengikuti pesan verbal dalam data diatas merepresentasikan seseorang yang sedang menangis. Seperti data (4), hubungan antara *kaomoji* dan pesan verbal dalam data (15) adalah kontradiksi dimana tangisan yang digunakan bukanlah merepresentasikan kesedihan, melainkan tangisan bahagia. Yang berbeda adalah, pesan verbal pada kasus ini hanya menampilkan emosi yang implisit, oleh karena itu *kaomoji* memiliki peranan yang lebih besar dalam menyampaikan unsur emosi terhadap pesan keseluruhan. Selain itu, penulis

menggunakan dua *kaomoji* yang sama berturut-turut. Maksud dari pemakaian ganda tersebut adalah untuk menunjukkan emosinya yang meluap, seakan-akan tidak cukup apabila hanya direpresentasikan dengan satu *kaomoji* saja. Jadi, penulis tidak hanya merasa bahagia, melainkan ia merasa sangat bahagia. Selain memiliki fungsi kontradiksi, pesan nonverbal pada data ini juga memiliki fungsi sebagai pelengkap.

(16) 「NO(´・ω・`)」って言われた。。。つまり、無かったんですよ💧💧

“No (´・ω・`)”tte iwareta...Tsumari, nakattan desu yo 💧💧

Dia mengatakan “Tidak (´・ω・`)”... Berarti, tidak ada 💧💧

(Blog no.10 alinea 14)

Data diatas diambil dari sebuah bagian entri blog penulis dimana penulis sedang menceritakan ulang percakapan dalam bahasa inggris yang ia lakukan dengan seorang penjual toko ice cream. Penulis mengatakan bahwa ia meminta es krim berbentuk Tweety yang merupakan salah satu jenis yang dijual. Karena es krim yang diinginkan penulis habis, penjual pun menjawabnya dengan “Tidak”.

Dalam pesan verbal diatas, jawaban sang penjual diberikan tanda kutip dan pada kalimat selanjutnya penulis merangkum ulang jawaban sang penjual. Pada jawaban penjual diatas ditulislah sebuah kata “tidak” beserta sebuah *kaomoji* yang mengikutinya. *Kaomoji* (´・ω・`) merupakan salah satu jenis *kaomoji* karakter ω yang memiliki ekspresi sedih. Melihat posisi *kaomoji* yang berada di dalam tanda kurung, peneliti berpendapat bahwa *kaomoji* tersebut digunakan untuk menggantikan secara langsung ekspresi wajah dari sang penjual. Apabila kita mengesampingkan kalimat lain yang mengikutinya, maka fungsi dari *kaomoji* tersebut adalah sebagai penekanan. Namun setelah melihat konteks, *kaomoji* pada data ini sesungguhnya berfungsi sebagai substitusi yang melengkapi pesan verbal.

Dari data ada 2 penggunaan yang serupa yaitu pada blog 10-11 dan 10-12.

(17) あれ?? 🐼🐼🐼🐼🐼 帽子ないやないかあーい

(´・ω・`)って感じww

Are?? 🐼🐼🐼🐼🐼 Boushi nai ya nai kaa-i

(´・ω・`)tte kanji ww

Ehhh??? 🐼🐼🐼🐼🐼 Ada atau tidak ada topi..

Merasa seperti (´・ω・`) haha

(Blog no.13 alinea 20)

Konteks dari data ini masih sama dengan data (14) dimana topi penulis tertiuip oleh angin dan akhirnya hilang. Dalam kalimat kedua penulis berusaha untuk menggambarkan emosinya dengan menggunakan *kaomoji*. *Kaomoji* (´・ω・`) yang memiliki arti sedang sedih ini digunakan secara langsung oleh penulis tanpa adanya bantuan pesan verbal yang mendeskripsikan perasaannya terlebih dahulu. Fungsi dari *kaomoji* dalam data ini adalah sebagai substitusi pesan verbal. Daripada menggunakan kata ‘sedih’ secara tertulis, penulis lebih memilih untuk menyampaikannya melalui *kaomoji* diatas. Peneliti berpendapat bahwa penulis tidak menemukan kata-kata yang tepat untuk menggambarkan perasaannya sehingga ia memutuskan untuk menggunakan *kaomoji* yang lebih mencerminkannya.

3.3 Memberikan image Kawaii

「可愛い」(*kawaii*) berasal dari kata 「カワユイ」(*kawayui*) yang memiliki arti imut atau manis. Dalam kamus *meikyo kokugo jiten*, 「可愛い」(*kawaii*) dijelaskan sebagai “Keadaan dimana seseorang merasakan kelemahan yang kekanak-kanakan sehinggannya ingin melindunginya dengan kasih sayang. Definisi kedua-nya adalah “Gaya Penampilan-tingkah laku-sifat-perilaku dll yang memancing senyum menyenangkan dan merasakan perasaan cinta. Manis. Mungil.” Ketiga, digunakan juga untuk mendeskripsikan “Peralatan sehari-hari yang kecil dan manis”.

Dalam budaya populer Jepang, *kawaii* telah menjadi budaya fenomena tersendiri dimana para wanita khususnya anak muda mengkonsumsi benda-benda *kawaii* dan mengidentifikasi berbagai benda maupun hal yang dianggapnya imut dan manis dengan kata *kawaii*. Merish (1996) dalam Yano (2004: 58) mengatakan bahwa seseorang yang menyukai hal yang *kawaii* tidak hanya melihat orang maupun barang lain sebagai sesuatu yang *kawaii*, mereka sendiri pun ingin menjadi *kawaii*.

Penggunaan *kaomoji* yang bertujuan untuk memberikan *image kawaii* pada umumnya menggunakan beberapa *kaomoji* yang terkesan lebih manis dan imut daripada *kaomoji* dasar. *Kaomoji* seperti (◡ ◡ ◡ ◡) yang menggunakan bentuk mulut seperti mulut kucing sehingga terlihat lebih manis dibandingkan dengan mulut dengan garis biasa, atau *kaomoji* (* 艸 *) yang terlihat seperti orang yang sedang tertawa malu-malu sehingga mencerminkan sifat feminin. Akan tetapi penggunaan dengan tujuan ini tidak hanya dicerminkan oleh *kaomoji* yang memiliki unsur *kawaii* saja, selain itu peneliti juga mempertimbangkan mengenai hubungan *kaomoji* dengan pesan verbal yang diikutinya. Peneliti berpendapat bahwa *kaomoji* yang masuk ke dalam kategori ini tidak memiliki pengaruh yang khusus terhadap pesan verbal. Apa yang dimaksud oleh peneliti adalah, *kaomoji* yang digunakan tidak mempengaruhi pemahaman pesan verbal yang diikutinya, oleh karena itu digunakan atau tidak *kaomoji* tersebut tidak akan merubah makna dari pesan verbal dan pada akhirnya hanya memberikan sebuah *image kawaii* saja.

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan 37 *kaomoji* dengan tujuan untuk memberikan *image kawaii*. Fungsi yang dimiliki 37 *kaomoji* tersebut adalah sebagai berikut: 35 *kaomoji* dengan fungsi pelengkap, dan 2 *kaomoji* dengan fungsi penekanan.

(18) 映画デートだふふっ♪♪☆～ (ゝ。∂)

Eiga deeto da fufuu ♪♪☆～ (ゝ。∂)

Kencan film fufuu ♪♪☆～ (ゝ。∂)

(Blog no.3 alinea 16)

Sebelum kalimat pada data ini penulis menceritakan bahwa pada hari itu ia pergi jalan-jalan dengan seorang temannya. Walaupun dalam bahasa Indonesia

「デート」 (*deeto*) diartikan sebagai ‘kencan’ yang pada umumnya dilakukan dengan lawan jenis, para wanita Jepang juga menggunakan kata 「デート」 (*deeto*) ketika ia pergi jalan-jalan berdua dengan teman wanitanya. Pesan verbal dalam data ini menyatakan bahwa 「デート」 (*deeto*) kali ini adalah menonton film bersama yang langsung diikuti oleh sederet simbol melodi dan *kaomoji*. Simbol ♪ (melodi) dan ☆ (bintang) menggambarkan rasa senangnya dan menambahkan nuansa yang gembira. Sementara itu, *kaomoji* (ゝ。o) adalah representasi seseorang yang sedang mengedipkan mata. Kedipan mata dalam kalimat ini menunjukkan unsur yang terkesan manis. Secara keseluruhan, penulis tidak membutuhkan sebuah pesan nonverbal untuk meluruskan pesan verbalnya. Namun ia menggunakan *kaomoji* yang mengedipkan mata tersebut untuk memberikan nuansa ceria, manis dan sedikit kesan candaan. Fungsi yang dimiliki pesan nonverbal pada data ini adalah sebagai pelengkap yang menambahkan nuansa imut.

Dari data ada 2 penggunaan yang serupa yaitu pada blog 2-1 dan 2-20.

(19) そして今回、海外で初めて国際交流そのものである学校訪問をさせて頂きました@(・・・)@

Soshite konkai, kaigai de hajimete kokusai kouryuu sono mono de aru gakkou houmon wo sasete itadakimashita @(・・・)@

Selanjutnya kali ini, untuk pertama kalinya saya mengunjungi sekolah yang memiliki pertukaran budaya internasional di luar negeri.

@(・・・)@ (Blog no.2 alinea 3)

Pada entri blog no.2 penulis sedang menceritakan mengenai pengalamannya mengunjungi sebuah sekolah di Amerika Serikat untuk mempromosikan kebudayaan populer Jepang. Pesan verbal yang dituliskan oleh penulis merupakan sebuah fakta akan kegiatannya. Pesan nonverbal yang mengikutinya adalah *kaomoji* @(・・・)@ yang merupakan *kaomoji* karakter koala. Penulis tidak memiliki sebuah keharusan untuk menggunakan *kaomoji* tersebut dalam kalimatnya, tidak ada kata koala untuk ditekankan maupun

kemungkinan ia ingin menandakan negara Australia dimana koala berasal. Pada umumnya koala dianggap sebagai binatang yang lucu dan imut. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa penulis blog menambahkan *kaomoji* @(・●・)@ setelah pesan verbal untuk menambahkan unsur imut terhadap pemahaman pesan sehingga pesan tersebut memiliki *image kawaii*. Selain *kaomoji* ini, sebagian besar *kaomoji* karakter lain yang ditemukan dalam penelitian ini, seperti karakter (。・ω・。) yang tidak menunjukkan emosi yang spesifik, juga memiliki tujuan dan fungsi yang sama. Fungsi yang dimiliki oleh *kaomoji* tersebut hanyalah sebagai pelengkap.

Dari data ada 13 data yang menggunakan karakter seperti panda dan ω yang memiliki tujuan dan fungsi yang sama yaitu pada blog 4-16, 8-25, 9-9, 9-19, 10-18, 11-13, 11-17, 12-0, 12-1, 12-9, 13-6, 13-24, dan 20-12.

(20) 昨日のMCで、初めてチームBとなったミルキーとBでお話しました！チームBはこういうチームなんだよーう！ってことを教えてあげたりね♪(´ε`)

Kinou no MC de, hajimete chiimu B to natta mirukii to B de ohanashi shimashita! Chiimu B koiu chiimu nan da yo-u! Tte koto wo oshiete agetari ne ♪(´ε`)

Di bagian MC kemarin untuk pertama kalinya saya berbicara dengan Milky yang baru saja bergabung dengan tim B. Saya memberitahukan (dia) bahwa 'Team B itu seperti ini loh' ♪(´ε`)

(Blog no.17 alinea 20)

Penulis yang merupakan anggota tim B sedang menceritakan mengenai apa yang ia bincangkan dengan member team barunya yang bernama Milky. Pesan nonverbal pada data ini adalah *kaomoji* ♪(´ε`) yang menggambarkan seseorang yang sedang bersiul. Simbol ♪ merepresentasikan bunyi siulan yang dihasilkannya. Terkait dengan pesan verbal yang diikutinya, *kaomoji* ini menambahkan unsur emosi senang, nuansa yang santai dan *image*

kawaii. Fungsi yang dimiliki oleh pesan nonverbal ini adalah sebagai pelengkap pesan verbal.

Dari data ada 4 penggunaan yang serupa yaitu pada blog 4-8, 13-26, 19-0 dan 19-22.

- (21) まだ小さいことからしか出来ないけど、それを積み重ねていって、
いつかオリジナルのコンサートをするのが DiVA での目標でもあり、
佐江の夢でもあります ♪ (v ^ _ ^) v

*Mada chisai koto kara shika dekinai kedo, sore wo tsumi kasanete itte,
itsuka orijinaru no konsaato wo suru no ga DiVA de no mokuhyou de mo
ari, sae no yume mo arimasu ♪ (v ^ _ ^) v*

Kami hanya bisa memulai dari hal yang kecil, tetapi dengan menumpuk pengalaman itu, tujuan DiVA adalah untuk membuat sebuah konser orisinil suatu hari, hal ini juga merupakan impian saya (Sae) ♪
(v ^ _ ^) v (Blog no.4 alinea 9)

Penulis sedang menceritakan mimpinya dan personil DiVA lainnya untuk melakukan sebuah konser orisinil mereka. Pesan verbal ini diikuti oleh *kaomoji* ♪ (v ^ _ ^) v yang merepresentasikan seseorang yang sedang melakukan *peace-sign*. *Kaomoji* *peace-sign* ini memiliki unsur emosi yang senang dan optimis. Selain itu, simbol ♪ (melodi) juga membantu dalam menambahkan suasana yang santai dan riang. Secara sekilas, *kaomoji* ini berperan sebagai pelengkap untuk menambahkan emosi kepada pesan verbal. Akan tetapi, apabila dilihat secara keseluruhan penulis menambahkan *kaomoji* tersebut untuk menampilkan sebuah *image kawaii*.

- (22) 早くは行ってきてよーって言っても聞かない ww

なんか五歳児にみえてきた(@ _ ρ _ @)バブ

Hayaku haitte kite yo- tte itte mo kikanai ww

Nanka gosaiji ni miete kita (@ _ ρ _ @) babu

Walaupun kita sudah udah mengatakan agar dia cepat masuk (ofuro), ia tidak mendengarkannya haha

Entah kenapa ia terlihat seperti anak 5 tahun (@ ρ @) *babu*

(Blog no.6 alinea 21)

Sebelum kalimat diatas, penulis mengunduh sebuah gambar temannya yang sedang duduk di kamar mandi dengan wajah yang terlihat seperti anak kecil. Pesan verbal yang menyatakan bahwa temannya tersebut terlihat seperti anak yang berusia lima tahun dibuktikan melalui foto yang diunduhnya. Sementara itu, *kaomoji* yang digunakan dalam data diatas adalah (@ ρ @) yang menggambarkan seseorang sedang menutup mulutnya dengan tangan kanannya selagi tersipu malu. *Kaomoji* tersebut di ikuti oleh kata 「バブ」 (*babu*) yang merupakan ujaran yang sering diucapkan oleh anak bayi. Apabila *kaomoji* dan kata 「バブ」 (*babu*) digabung, maka akan terlihat seperti *kaomoji* bayi yang sedang tersipu malu. *Kaomoji* ini menekankan kata 「五歳児」 (*gosaiji*) yang merujuk kepada sosok balita. Selain itu, secara keseluruhan *kaomoji* ini bertujuan untuk memberikan image kawaii dengan menekankan sosok balita yang imut.

Dari data ada 1 penggunaan yang serupa yaitu pada blog 8-15.

(23) チェック、よろぴく (* 艸 *)

Chekku, yoropikku (* 艸 *)

Mohon bantuannya untuk memeriksanya (* 艸 *)

(Blog no.19 alinea 28)

Kalimat pada data diatas ditulis setelah penulis memberitahukan mengenai penampilannya di beberapa majalah yang akan keluar pada minggu itu. Setelah memberitahukannya, ia meminta para pembacanya untuk mencoba melihat bagian wawancaranya pada majalah tersebut. Dalam pesan verbal diatas, digunakanlah kata 「よろぴく」 (*yoropiku*) yang merupakan bentuk pengucapan imut dari kata 「よろしく」 (*yoroshiku*). Dari pemilihan bentuk kata ini saja kita dapat memahami bahwa penulis sedang berusaha untuk menampilkan sebuah image

kawaii kepada pembacanya. Dengan ditambahkan *kaomoji* (*´ 卍 `*) yang merepresentasikan sebuah kondisi yang sedang tersipu malu, menambahkan sifat fememim terhadap pesan verbal yang diikutinya. Dengan ini, fungsi nonverbal pada data ini adalah sebagai pelengkap yang menampilkan image kawaii.

Dari data ada 4 penggunaan yang serupa yaitu pada blog 5-12, 10-7, 19-13, 19-6, dan 21-5.

3.4 Memberikan nuansa humor

Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer mendefinisikan humor sebagai “kemampuan merasai suatu hal yang lucu atau menyenangkan hati; atau, keadaan dalam cerita dan sebagainya yang menimbulkan rasa lucu”. Martin (2007) mendefinisikan humor sebagai suatu istilah luas yang mengacu kepada apapun yang orang katakan atau lakukan yang dianggap lucu dan cenderung membuat orang lain tertawa, serta proses mental yang bekerja untuk membuat dan menerima stimulus lucu tersebut, dan juga respon afektif yang terlibat dalam kenikmatan tersebut. Terkait dengan humor, salah satu reaksi kuat yang merepresentasikannya adalah tawa. Martin menjelaskan bahwa tawa adalah perilaku manusia yang mengkomunikasikan emosi kegembiraan. Dari sini terlihat bahwa tawa memiliki hubungan yang kuat dengan humor, sehingga dengan tawa saja akan menimbulkan sebuah nuansa humor.

Dalam web-blog mereka, penulis menceritakan berbagai pikiran maupun kejadian dalam kehidupan mereka. Untuk mereka-ulang kembali kejadian yang telah terjadi, penulis menggunakan berbagai *kaomoji* untuk merepresentasikan kejadian dan perasaan yang mereka miliki pada saat tersebut. Banyak penulis yang menggunakan *kaomoji* yang memiliki gerakan berlebihan dan lucu sehingga menimbulkan kesan humor yang ingin disampaikan. Selain itu, penulis juga menggunakan *kaomoji* tertawa untuk menunjukkan maksudnya dalam menyampaikan suatu hal yang lucu.

Dari data yang diteliti, peneliti menemukan 12 *kaomoji* yang memiliki tujuan untuk memberikan nuansa humor. Fungsi yang dimiliki *kaomoji* tersebut

adalah: 11 *kaomoji* dengan fungsi pelengkap dan 1 *kaomoji* dengan fungsi kontradiksi.

(24) 小学二年生の小さい子供たちの教室は思った以上に大人しく、騒ぐ
気満々で教室に入っていったら若干アウェイでした、(¯ ㄟ ¯)ノ
=3=3=3 笑

Shougaku ninensei no chiisai kodomo tachi no kyoushitsu ha omotta ijou ni otonashiku, sawagu ki manman de kyoushitsu ni haitte ittara jyakkan auei deshita (¯ ㄟ ¯)ノ=3=3=3 笑

Diluar dugaan saya ruang kelas anak-anak kecil kelas dua SD sangatlah tenang, apabila ada orang yang masuk kelas dengan berisik maka akan dipastikan bahwa ia orang luar (¯ ㄟ ¯)ノ=3=3=3 笑

(Blog no.2 alinea 4)

Kalimat ini masih berada pada entri yang sama dengan data (9) dan (19) dimana penulis menceritakan mengenai pengalamannya di Amerika Serikat. Pada pesan verbal diatas penulis mengatakan bahwa para murid kelas dua SD disana berperilaku dewasa dan tenang, sehingga apabila ada orang lain yang masuk dengan berisik maka dapat dipastikan bahwa orang tersebut bukanlah dari kelas tersebut. Sementara itu, pesan nonverbal yang digunakan adalah *kaomoji* (¯ ㄟ ¯)ノ=3=3=3 yang menggambarkan orang yang sedang berlari. Simbol =3 yang mengikuti *kaomoji* dasar merupakan representasi dari debu yang berterbangan ketika seseorang sedang berlari. *Kaomoji* tersebut memiliki unsur humor dikarenakan wajahnya yang terlihat kesulitan dan pasrah selagi berlari. Penggunaan *kaomoji* ini secara spesifik dapat mengacu kepada kata 「アウェイ」 (*auei*) yang merupakan kata serapan dari bahasa inggris yaitu “Away” yang memiliki arti ‘jauh’ dan 「騒ぐ」 (*sawagu*) yang berarti berisik. Selain itu, terdapat pula abreviasi dari kata 「笑う」 (*warau*) pada akhir kalimat sehingga dapat dipastikan bahwa penulis berniat untuk memasukkan unsur humor kepada pesan verbal tersebut. Apabila kita melihat pesan verbal secara keseluruhan, *kaomoji* (¯ ㄟ ¯)ノ=3=3=3 berfungsi sebagai pelengkap dimana *kaomoji* ini

menambahkan unsur humor melalui ekspresi yang kesulitan serta gerakan yang menggambarkan ketergesaan-nya.

(25) わわわわたし、大切な日を忘れてました((((; ° ▽ °)))))))

Wawawawatashi, taisetsu na hi wo wasuretemashita

((((; ° ▽ °)))))))

Sasasasaya, melupakan hari yang penting ((((; ° ▽ °)))))))

(Blog no.18 alinea 2)

Melalui pesan verbal penulis mengekspresikan keterkejutannya ketika ia menyadari bahwa ia telah melupakan hari yang penting. Hari penting yang dimaksud adalah, hari dimana ia debut untuk pertama kalinya sebagai seorang idola. Untuk menyampaikan rasa keterkejutannya, ia menuliskan kata 「わたし」 (*watashi*) dengan mengulangi huruf 「わ」 (*wa*) seakan-akan ia mengatakannya secara terbata-bata. Selain itu, ditambah dengan *kaomoji* ((((; ° ▽ °))))))) yang merepresentasikan wajah yang sedang terkejut, kalimat verbal pun mendapatkan sebuah penekanan. Di samping penekanan, *kaomoji* dalam data ini juga memberikan nuansa humor karena gerakan berlebihan yang dilakukannya. Oleh karena itu, selain sebagai penekanan, fungsi *kaomoji* terhadap pesan verbal dalam data ini adalah sebagai pelengkap.

Dari data ada 2 penggunaan yang serupa yaitu pada blog 4-5 dan 6-15.

(26) ごめんね、先生。。。♪('▽ `)

Gomen ne, sensei... ♪('▽ `)

Maaf yah, guru... ♪('▽ `)

(Blog no.2 alinea 13)

Sebelum kalimat pada data (26), penulis sedang menceritakan mengenai guru bahasa inggrisnya ketika ia masih SMP. Penulis mengatakan penyesalannya akan ketidak-seriusan dia ketika mempelajari mata pelajaran tersebut. Dan akhirnya meminta maaf kepada gurunya karena muridnya tidak dapat menggunakan bahasa inggris dengan baik ketika berkomunikasi dengan orang

asing. Dalam pesan verbal, penulis mengatakan permintaan maafnya dengan kata 「ごめん」 (*gomen*) yang mengandung sebuah rasa penyesalan atas perbuatannya. Akan tetapi, pesan nonverbal yang mengikutinya berkata sebaliknya. *Kaomoji* ♪('▽ `) merepresentasikan wajah bahagia dan terkesan santai, tentunya *kaomoji* ini bertentangan dengan pesan verbal yang disampaikan. Menurut Ekman, apabila terjadi sebuah kontradiksi dimana pesan verbal memiliki unsur negatif, sementara pesan nonverbal memiliki unsur positif, maka yang terjadi adalah adanya maksud komunikator untuk menyampaikan suatu humor. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penulis ingin menyampaikan permintaan maaf-nya kepada gurunya dalam nuansa yang santai tanpa ada rasa ketegangan. Dengan ini fungsi yang dimiliki *kaomoji* adalah sebagai kontradiksi dan pelengkap nuansa humor terhadap pesan verbal.

(27) ゴーヤの苦みを美味しく感じました..大人になったな、と思いました
た(¯▽¯)笑

Goya no nigami wo oishiku kanjimashita.. otona ni natta na, to omoimashita (¯▽¯)wara

Saya dapat merasakan lezatnya rasa pahit dari labu pahit... Saya pikir saya sudah menjadi dewasa (¯▽¯):tertawa:

(Blog no.15 alinea 9)

Penulis menyampaikan pikirannya mengenai bagaimana ia merasa sudah dewasa karena sudah dapat menikmati kelezatan dari labu pahit. Pesan nonverbal yang mengikutinya adalah *kaomoji* (¯▽¯) yang tergolong sebagai *kaomoji* dengan senyuman lebar. Terdapat pula kanji 「笑」 (*wara*) yang bergabung menjadi kesatuan dengan *kaomoji* diatas. Kanji 「笑」 (*wara*) ini merupakan abreviasi dari kata 「笑い」 (*warai*) yang memiliki arti 'tawa'. Oleh karena itu apabila keduanya digabungkan, maka *kaomoji* akan merepresentasikan wajah yang sedang tertawa. Tawa yang merupakan salah satu unsur yang menimbulkan suasana humor dapat memastikan bahwa fungsi yang dimiliki *kaomoji* pada data ini adalah sebagai pelengkap.

Dari data ada 5 penggunaan yang serupa yaitu pada blog 2-12, 5-11, 7-26, 13-7 dan 21-8.

3.5 Menarik perhatian pembaca

Penulisan web-blog dalam satu entri tidak dibatasi secara kata maupun karakter penulisan sehingga banyak yang menuliskan berbagai macam topik dalam satu entri yang sama. Banyaknya hal yang dibicarakan terkadang membuat pembaca mengasumsikan bahwa tingkat kepentingan topik yang diangkat adalah sama. Akan tetapi, ada kalanya seorang penulis ingin menekankan sebuah bagian pesan yang disampaikan. Dengan bantuan *kaomoji*, pesan verbal yang bertujuan mengalihkan perhatian dari pesan lain dapat terlihat lebih menonjol dibandingkan yang lain. Selain itu, dalam tujuan ini penulis juga menggunakan strategi melibatkan pembaca sehingga pembaca merasa bahwa ia terikat dengan pesan yang disampaikan.

Dari 148 data yang diteliti, peneliti menemukan 13 *kaomoji* yang memiliki tujuan penggunaan untuk menarik pembaca. 13 *kaomoji* tersebut memiliki fungsi sebagai berikut: 6 *kaomoji* dengan fungsi sebagai pelengkap dan pengatur; 6 *kaomoji* dengan fungsi sebagai pengatur; dan 1 *kaomoji* dengan fungsi sebagai pelengkap.

(28) おはよ \ $\ (^-^)\ /$
Ohayo \ $\ (^-^)\ /$
 Pagi \ $\ (^-^)\ /$ (Blog no.13 alinea 1)

Tidak berbeda dengan data (12), data (28) merupakan ucapan salam yang dituliskan pada awal entri blog untuk menyapa para pembaca. Namun, perbedaannya terletak pada jenis *kaomoji* yang digunakan. Pada data ini, *kaomoji* yang digunakan adalah \ $\ (^-^)\ /$ dimana *kaomoji* dasarnya adalah $\ (^-^)$ yang mengekspresikan wajah gembira, dan ditambah dengan gerakan tangan yang diangkat yang direpresentasikan dengan simbol \ $\$ dan $\ /$. Secara visual, *kaomoji*

＼(^ー^)/ hanya terlihat sedang mengangkat tangan saja, tapi apabila kita kaitkan dengan pesan verbal yang mengucapkan salam maka akan muncul sebuah pemahaman bahwa *kaomoji* tersebut sedang melambaikan tangan seakan memberikan salam. Lambaian tangan ini merupakan alat pengatur percakapan yang menandakan bahwa penulis akan memulai penulisan entri blog-nya. Oleh karena itu, selain sebagai pelengkap emosi yang ditunjukkan melalui *kaomoji* dasar, fungsi yang dimiliki oleh *kaomoji* ini adalah sebagai pengatur.

Dari data ada 1 penggunaan yang serupa yaitu pada blog 17-1.

- (29) ここで、お知らせ(^-^)/
Koko de, oshirase (^-^)/
 Ada pengumuman disini (^-^)/ (Blog no.21 alinea 11)

Diantara berbagai topik yang diceritakan oleh penulis dalam entri yang sama, ia ingin memberitahukan sebuah pengumuman kepada pembacanya. Agar para pembaca mudah menemukan bagian dari pengumuman tersebut, penulis secara verbal menyampaikan bahwa ia ingin mengumumkan sesuatu. Di akhir kalimat, penulis menambahkan *kaomoji* (^-^)/ yang menggambarkan seseorang yang sedang mengangkat satu tangannya. Dalam data ini, *kaomoji* (^-^)/ berperan untuk mengalihkan perhatian pembaca dari bagian lain dari entri tersebut seakan-akan menegaskan kata 「ここで」 (*koko de*) yang berarti ‘di sini’. Apabila kita membandingkannya dengan situasi yang nyata, maka *kaomoji* tersebut akan terlihat seperti lambaian tangan yang meminta perhatian orang lain. Seperti data sebelumnya, *kaomoji* ini juga memiliki fungsi sebagai pengatur.

Dari data ada 1 penggunaan yang serupa yaitu pada blog 21-11.

- (30) そして！大阪のライブは今日の分も思いっきり楽しみましょうね
 ＼(^o^)/
Soshite! Oosaka no raibu wa kyou no bun mo omoikkiri tanoshimimashou
ne ＼(^o^)/

Dan! Mari kita menikmati sepenuhnya bagian untuk hari ini pun pada pementasan di Osaka \ (^o^)/

(Blog no.4 alinea 14)

Dalam data ini, penulis mengajak pembaca untuk menikmati pementasan berikutnya bersama-sama. *Kaomoji* yang digunakan adalah \ (^o^)/ yang menggambarkan seseorang yang mengangkat kedua tangannya dengan gembira. Dalam pesan verbal, penulis mengajak langsung para pembaca yang disampaikan melalui kata 「楽しみましょう」 (*tanoshimimashou*) dimana bentuk perubahan gramatikal 「～ましょう」 adalah bentuk untuk mengajak lawan bicara secara positif. Selain mengajak secara verbal, peneliti berpendapat bahwa penulis juga menggunakan *kaomoji* \ (^o^)/ dengan harapan para pembaca juga akan melakukan pose yang sama dengannya untuk menunjukkan rasa kegembiraan mereka. Oleh karena itu, fungsi yang dimiliki *kaomoji* pada data ini adalah sebagai pelengkap emosi dan pengatur.

Dari data ada 1 penggunaan yang serupa yaitu pada blog 15-10.

(31) どういう形で活動するか、私たちもまだ分からないけど

一緒に劇場で踊りたいなあ (=´▽`)人(´▽`=)

Douiu katachi de katsudou suru ka, watashi tachi mo mada wakaranai kedo

Isshou ni gekijyou de odoritai naa (=´▽`)人(´▽`=)

Kami pun masih tidak tahu dalam bentuk apa akan bekerja

Tetapi saya ingin kita menari bersama di teater (=´▽`)人(´▽`=)

(Blog no.17 alinea 21)

Penulis menceritakan mengenai pendapatnya akan hal yang akan terjadi kedepannya berkaitan dengan seorang anggota yang baru masuk ke dalam grupnya dan ia pun merasa senang dan tidak sabar untuk tampil bersama diatas panggung teater AKB. *Kaomoji* yang mengikuti pesan verbal, yaitu (=´▽`)人(´▽`=), merepresentasikan dua orang yang sedang melakukan

high-touch. Simbol 人 menggambarkan dua tangan yang bertemu. Berbeda dengan data (30) dimana penulis seakan berbicara dengan seluruh pembacanya, pada data ini penulis hanya mengacu kepada orang yang bersangkutan saja, yaitu anggota baru dalam grupnya tersebut. Ajakannya pun diperkuat dengan kata dalam pesan verbal seperti 「一緒」 (*isshou*) yang berarti ‘mari’. Kata 「一緒」 (*isshou*) ini merujuk secara langsung kepada lawan bicara. Oleh karena itu, *high-touch* yang digambarkan melalui *kaomoji* seakan merepresentasikan keinginan penulis untuk melakukannya secara langsung dengan anggota baru tersebut. Fungsi yang dimiliki oleh pesan nonverbal pada data ini adalah sebagai pengatur tak langsung.

Dari data ada 2 penggunaan yang serupa yaitu pada blog 3-1 dan 4-18.

Setelah meneliti seluruh 148 data *kaomoji*, mengelompokannya sesuai dengan tujuan penggunaannya, menganalisis beberapa data representatif secara mendalam, dan mengidentifikasi fungsi tiap *kaomoji* terhadap pesan verbal. Berikut rangkuman dari seluruh data yang dianalisis:

Tabel 3.3. Jumlah Tujuan dan Fungsi *Kaomoji*

Fungsi \ Tujuan		Tujuan					Total
		Menekankan pesan	Mengekspresikan emosi	Memberikan image kawaii	Memberikan nuansa humor	Menarik perhatian pembaca	
1 fungsi	Pengulangan	5	-	-	-	-	5
	Kontradiksi	-	-	-	1	-	1
	Pelengkap	-	42	35	11	1	89
	Substitusi	-	4	-	-	-	4
	Penekanan	22	-	2	-	-	24
	Pengatur	-	-	-	-	6	6
2 fungsi	Kontradiksi & Penekanan	2	-	-	-	-	2
	Kontradiksi & Pelengkap	-	1	-	-	-	1
	Pelengkap & Penekanan	10	-	-	-	-	10
	Pelengkap & Pengatur	-	-	-	-	6	6
Total		39	47	37	12	13	

Secara garis besar tujuan penggunaan *kaomoji* telah dirangkum pada tabel 3.2 yang telah dijelaskan dibagian pendahuluan dari bab ini. Tabel 3.3 lebih memfokuskan terhadap jumlah fungsi yang terdapat pada masing-masing tujuan penggunaan *kaomoji*. Selain 6 fungsi dari teori ‘korelasi pesan nonverbal dan pesan verbal’ yang dikemukakan oleh Ekman, peneliti juga menemukan beberapa pesan nonverbal dengan 2 fungsi yang saling menunjang, seperti: Kontradiksi & Penekanan; Kontradiksi & Pelengkap; Pelengkap & Penekanan; dan, Pelengkap & Pengatur. Peneliti membuat kelompok baru yang terdiri dari 2 fungsi, karena peneliti merasa bahwa untuk memilih salah satu fungsi untuk merepresentasikan *kaomoji* yang memiliki fungsi ganda adalah suatu hal yang kurang tepat. Kedua fungsi yang dimiliki *kaomoji* tersebut saling menunjang satu sama lain dan memiliki peranan yang sama pentingnya.

Dari jumlah total keseluruhan, fungsi yang paling banyak digunakan adalah pelengkap yang berjumlah lebih dari setengah data yang diteliti, yaitu 89 *kaomoji*. Diikuti dengan fungsi penekanan yang berjumlah 24 dan fungsi ganda pelengkap dan penekanan yang berjumlah 10. Apabila dibandingkan dengan fungsi lainnya, terlihat jelas bahwa fungsi pelengkap paling banyak ditemui dalam data analisis ini. Peneliti berpendapat bahwa alasan mengapa pengguna *kaomoji* lebih memilih untuk mengekspresikan emosi, memberikan image kawaii atau memberikan nuansa humor dengan menambahkan *kaomoji* dikarenakan maksud yang ingin disampaikan dapat tersampaikan lebih mudah tersampaikan melalui visualisasi ekspresi wajah dan gerakan. Tentu saja hal ini dilakukan dengan anggapan bahwa melalui gambar, para pembaca dapat lebih mudah memahami perasaan penulis. Sebagai pelengkap, *kaomoji* yang digunakan berperan menambahkan dan mendukung pesan verbal tertulis.

BAB IV KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti berpendapat bahwa sebagai alat pengganti tindak-tanduk nonverbal dalam dunia maya, *kaomoji* membantu pengirim pesan, penulis, dalam menyampaikan perasaannya dan memvisualisasikan gerakan melalui ekspresi wajah dan gerakan anggota badan yang digambarkan oleh *kaomoji* dengan mudah. Sementara itu penerima pesan, yaitu pembaca, dapat memahami lebih baik maksud atau makna sesungguhnya yang ingin disampaikan oleh pengirim pesan. Hal ini dapat dirasakan ketika adanya sebuah pesan ambigu atau pesan yang tidak memiliki kata yang merepresentasikan emosi secara spesifik. Dengan menggunakan *kaomoji* yang sesuai dengan perasaan penulis, maka pembaca tidak perlu lagi menduga-duga maksud sebenarnya dari pesan verbal yang bersangkutan.

Setelah menganalisis 148 data *kaomoji* yang ditemukan dalam 21 entri blog yang dijadikan sumber data, peneliti menemukan 5 tujuan penggunaan *kaomoji*, yaitu menekankan pesan, mengekspresikan emosi, memberikan image kawaii, memberikan nuansa humor, dan menarik perhatian pembaca. Dengan menggunakan tujuan penggunaan *kaomoji* sebagai dasar pengelompokan, peneliti menemukan 39 *kaomoji* yang bertujuan menekankan pesan, 47 *kaomoji* dengan tujuan mengekspresikan emosi, 37 *kaomoji* dengan tujuan memberikan image kawaii, 12 *kaomoji* dengan tujuan memberikan nuansa humor, dan 13 *kaomoji* dengan tujuan menarik perhatian pembaca. Berdasarkan jumlahnya, dapat dilihat bahwa tujuan penggunaan *kaomoji* terbanyak adalah untuk mengekspresikan emosi. Dalam komunikasi tekstual, seperti dalam web-blog, ekspresi wajah yang merupakan sumber utama untuk mengetahui emosi yang sedang dirasakan oleh penutur digambarkan melalui oleh *kaomoji*. Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa tujuan utama penggunaan *kaomoji* adalah sebagai bentuk tindak-tanduk nonverbal yang mengekspresikan emosi.

Dari segi fungsi yang dimiliki oleh pesan nonverbal terhadap pesan verbal, fungsi *kaomoji* dapat dibedakan menjadi 6 fungsi sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Ekman. Akan tetapi, selain 6 fungsi tersebut peneliti

menemukan *kaomoji* yang memiliki fungsi ganda, yaitu: Kontradiksi & Penekanan; Kontradiksi & Pelengkap; Pelengkap & Penekanan; dan, Pelengkap & Pengatur. Fungsi ganda ini merupakan dua fungsi yang saling menunjang satu sama lain dan memiliki peranan yang sama pentingnya sehingga peneliti memutuskan untuk membuat kelompok baru tersebut. Dari 148 data *kaomoji* yang telah diteliti, ditemukan 5 *kaomoji* dengan fungsi pengulangan, 1 *kaomoji* dengan fungsi kontradiksi, 89 *kaomoji* dengan fungsi pelengkap, 4 *kaomoji* dengan fungsi substitusi, 24 *kaomoji* dengan fungsi penekanan, 6 *kaomoji* dengan fungsi pengatur, 2 *kaomoji* dengan fungsi ganda kontradiksi dan penekanan, 1 *kaomoji* dengan fungsi ganda kontradiksi dan pelengkap, 10 *kaomoji* dengan fungsi ganda pelengkap dan penekanan, dan 6 *kaomoji* dengan fungsi ganda pelengkap dan pengatur. Dengan total lebih dari setengah *kaomoji*, fungsi pelengkap merupakan fungsi yang paling banyak digunakan dalam penelitian ini. Fungsi pelengkap adalah ketika pesan nonverbal melengkapi atau menambahkan informasi terhadap pesan verbal. Dalam komunikasi tekstual seperti melalui web-blog, tentunya bantuan *kaomoji* untuk meluruskan dan menyampaikan pesan verbal akan sangat membantu dan mempermudah pemahaman pesan. Oleh karena itu, fungsi pelengkap merupakan fungsi yang cenderung digunakan oleh pengguna web-blog.

Meskipun *kaomoji* dapat digolongkan berdasarkan tujuan penggunaan dan fungsi terhadap pesan nonverbal, mayoritas pengguna web-blog belum tentu sepenuhnya sadar akan adanya fungsi sebagaimana yang diuraikan dalam penelitian ini. Oleh karena itu tingkat kesadaran penggunaan dan pemahaman masih dapat diteliti lebih lanjut dan secara lebih mendalam dengan melakukan survey atau wawancara kepada para penulis web-blog bersangkutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, Abdul. Dan Agustina, Leonie. (2004). *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Derks, Daantje. (2007). *Exploring the missing wink: Emoticons in Cyberspace*. Leiderdorp: Copyshop
- DeVito, Joseph A. (2002) *Human Communication – the basic course*. Boston: Allyn & Bacon.
- Effendy, Onong Uchjana. (2007). *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*. (Ed. ke-21). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Katsuno, Hirofumi dan Yano, Christine R.. (2002). Face to face: “On-line Subjectivity in Contemporary Japan.” *Asian Studies Review* 26: 205–232.
- Kawakami, Masahiro. (2008). “Kaomoji ga arawasu kanjou to kyouchou ni kansuru deetabeesu” *The Human Science Resaerch Bulletin* 7: 67-82. (The Database of 31 Japanese Emoticon with their Emotions and Emphases)
- Knapp, Mark L. dan Hall, Judith A. (2006). *Nonverbal Communication in Human Interaction*. (Ed. ke-6). Singapore: Thomson Wadsworth.
- Kushartanti, Untung Yuwono dan Multamia RMT Lauder. (2007). *Pesona Bahasa: Langkah Awal Memahami Linguistik*. (Ed. ke-2). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Liliweri, Alo. (1994). *Komunikasi Verbal dan Nonverbal*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti
- Littlejohn, Stephen W. dan Foss, Karen A. (2011). *Teori Komunikasi*. (Ed. ke-9). (Terj. Mohammad Yusuf Hamdan). Jakarta Selatan: Salemba Humanika.
- Mulyana, Deddy. (2010). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. (Ed. ke-14.) Bandung:PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Purwanto, Djoko. (2006). *Komunikasi Bisnis*. (Ed. ke-3). Gelora Aksara Pratama.
- Rakhmat, Jalaluddin. (2001) *Psikologi Komunikasi*.Ed. ke-17. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.

- Romiszowski, Alexander dan Mason, Robin. (1996). "Computer-Mediated Communication" *Handbook of Research for Educational Communications and Technology*, 397-431.
- Sutedi, Dedi. (2003) *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Tubbs, Stewart L., dan Moss, Slyvia. (1996). *Human Communication: prinsip-prinsip dasar*. (Terj. Deddy Mulyana dan Gembirasari). Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Tubbs, Stewart. (2010). *Human Communication: Principles and Contexts*. New York: McGraw-Hill.
- Yano, Christine R. (2004) "Kitty Litter: Japanese Cute at Home and Abroad." *Toys, Games, and Media*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 55-71.
- Yasuoka, Koichi. "WEB no Kigou – Emoji – Kaomoji." *Nihongogaku* 31-2: 6-13.

Kamus

- _____. *Meikyo Kokugo Jiten*. (Kamus Jepang Elektronik)
- Matsura, Kenji. (2005). *Kamus Jepang – Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (ed. 3). Jakarta: Balai Pustaka.

Internet

- <http://kaomojiya.com/> (Diakses pada 29 Mei 2012)
- <http://kaosute.net/jisyo/index.shtml> (Diakses pada 30 Mei 2012)
- <http://blog.livedoor.jp/shu123/archives/50588575.html> (Diakses pada 19 Juni 2012)

Lampiran 1 Daftar Korpus

Berikut daftar lengkap dari entri blog yang digunakan dalam penelitian ini sebagai sumber data. Dari total 21 entri blog yang digunakan, 4 entri blog dari blog Miyazawa Sae, 4 entri blog dari blog Masuda Yuka, 4 entri blog dari blog Fujie Reina, 3 entri blog dari blog Kitahara Rie, dan 5 entri blog dari Chikano Rina.

No. Blog	Penulis	Tanggal	Judul	Alamat
1	Miyazawa Sae	2012-03-26 08:47:27	コンサートを終えて。	http://ameblo.jp/miyazawafamily/archiv/e3-201203.html#main
2	Miyazawa Sae	2012-03-30 11:52:4	トントントント ンツ☆ミ	http://ameblo.jp/miyazawafamily/archiv/e2-201203.html#main
3	Miyazawa Sae	2012-03-30 20:37:01	純愛は胸が苦しい…。	http://ameblo.jp/miyazawafamily/archiv/e1-201203.html
4	Miyazawa Sae	2012-04-03 19:29:40	DiVA クルーの皆様へ。	http://ameblo.jp/miyazawafamily/archiv/e21-201204.html
5	Masuda Yuka	2012-03-26 17:57:38	問題ちゃい！	http://ameblo.jp/massuuu-yuttan/archive4-201203.html
6	Masuda Yuka	2012-03-27 02:04:59	正解やでー	http://ameblo.jp/massuuu-yuttan/archive3-201203.html
7	Masuda Yuka	2012-03-29 01:06:57	卒業旅行！！	http://ameblo.jp/massuuu-yuttan/archive2-201203.html
8	Masuda Yuka	2012-03-31 23:58:36	先に忠告しておきます。	http://ameblo.jp/massuuu-yuttan/archive1-201203.html#main
9	Fujie Rena	2012-03-29 21:03:07	ワシントンD、C★	http://ameblo.jp/reina-fujie/archive3-201203.html
10	Fujie Rena	2012-03-29 21:07:31	ワシントンD、C★②	http://ameblo.jp/reina-fujie/archive2-201203.html
11	Fujie Rena	2012-03-30 14:21:48	ぱーと2 (。・ω・。)	http://ameblo.jp/reina-fujie/archive2-201203.html
12	Fujie Rena	2012-03-30 14:35:35	ぱーと2 (。・ω・。)②	http://ameblo.jp/reina-fujie/archive2-201203.html
13	Fujie Rena	2012-03-31 12:09:00	昨日より綺麗な話です。	http://ameblo.jp/reina-fujie/archive1-201203.html
14	Kitahara Rie	2012-03-28 08:36:06	*ドキドキ！	http://ameblo.jp/kitahara-rie/archive3-201203.html
15	Kitahara Rie	2012-03-29 21:09:55	*昨日までのこと	http://ameblo.jp/kitahara-rie/archive2-201203.html#main
16	Kitahara Rie	2012-03-31 12:43:30	*お泊まり	http://ameblo.jp/kitahara-rie/archive1-201203.html#main
17	Chikano Rina	2012-03-26 13:38:43	この3日間！	http://ameblo.jp/chikano-rina/archive5-201203.html#main

(lanjutan)
(sambungan)

18	Chikano Rina	2012-03-27 14:25:31	大切な日を (´Д`)	http://ameblo.jp/chikano-rina/archive4-201203.html#main
19	Chikano Rina	2012-03-28 12:15:30	大好きだよ ♪(´ε`)	http://ameblo.jp/chikano-rina/archive3-201203.html#main
20	Chikano Rina	2012-03-30 12:51:25	かわゆ>(*´艸`*)	http://ameblo.jp/chikano-rina/archive2-191193.html#main
21	Chikano Rina	2012-03-31 13:01:51	わくわくさん*	http://ameblo.jp/chikano-rina/archive1-191193.html#main



Blog – Alinea	Pesan	Kaomoji	Arti Kaomoji	Tujuan	Fungsi
1-1	おはようございます!! (・v・) 🌸	(・v・)	Senang	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
1-3	3日間とも心底楽しめたわー (〃▽〃) ❤️ ✨ ✨	(〃▽〃)	Malu-malu senang	Menekankan Pesan	Penekanan
1-4	なんかさ、見えないのがわかっていて用意された死角席や音席にまでファンみなさんが来てくれるだなんて思っていなかったからすごく嬉しかったです(´; ω ;`) 🎵	(´; ω ;`)	Menangis-Sedih	Menekankan Pesan	Kontradiksi Penekanan
1-5	一般席でも、見やすかったり見づらかったりとそれぞれあったと思いますが、私はただ単純にどんな席であろうと私たちを見にわざわざ会場に来てくださったということが嬉しくて涙が出てきそうになりました(;_;	(;_;	Menangis-Sedih	Menekankan Pesan	Pengulangan
1-8	信じられません(´; m ;`) 🐼	(´; m ;`)	Menangis	Menekankan Pesan	Penekanan
1-21	国際交流バンザイ \ (^o^)/	\ (^o^)/	Senang – mengangkat kedua tangan	Menekankan Pesan	Pengulangan
1-26	毎回私を乙女にさせてくれる衣装たちに感謝(° ▽ ° *) 🌱 ✨ ✨ ✨	(° ▽ ° *)	Senang	Menekankan Pesan	Penekanan
2-1	おはようございます! ☆~ (ゝ。θ)	(ゝ。θ)	Mengedipkan mata	Memberikan Image Kawaii	Pelengkap
2-3	そして今回、海外で初めて国際交流そのものである学校訪問をさせて頂きました@(・●・)@	@(・●・)@	Koala	Memberikan Image Kawaii	Pelengkap
2-4	小学二年生の小さい子供たちの教室は思った以上に大人しく、騒ぐ気満々で教室に入ったら若干アウェイでした \ (ㄟ ;) ノ = 3 = 3 = 3 笑	\ (ㄟ ;) ノ = 3 = 3 = 3	Lari dengan perasan SWT	Memberikan Nuansa Humor	Pelengkap
2-8	なんてお恥ずかしい。。。 (; ㄟ ㄟ)	(; ㄟ ㄟ)	SWT, keringat	Menekankan Pesan	Penekanan
2-10	先生はお優しい先生でした(^◇^;)	(^◇^;)	Keringat, Gugup	Memberikan Nuansa Humor	Pelengkap
2-12	いや、、、むしろ先生は今ピノキオになっていたかもしれませんね(*`ω´) 笑	(*`ω´)	Karakter ω – Normal	Memberikan Nuansa Humor	Pelengkap
2-13	ごめんね、先生。。。♪ (´▽`)	♪ (´▽`)	Senang/Bahagia	Memberikan Nuansa Humor	Kontradiksi

2-17	そして今回はワシントン観光するお時間を頂き、メンバーやスタッフさん方と共に、ワシントンバスツアー風にガイドさんから色々なお話を聞きながら観光をさせていただきました o(^▽^o	o(^▽^o	Senang – Mengepalkan kedua tangan	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
2-20	先日、写真家の宮澤さんからたくさんコツを学んだので、出来はカナリいいですよー☆～(ゝ。θ)	☆～(ゝ。θ)	Mengedipkan mata	Memberikan Image Kawaii	Pelengkap
2-25	、、、ほらね?? (^o^☆♪	(^o^☆♪	Senang	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
3-1	珍しく、本日2回目の更新(=´▽`)人(´▽`=)笑	(=´▽`)人(´▽`=)	High-Touch dgn org lain	Menarik Perhatian Pembaca	Pengatur
3-2-1 3-2-2	今日は、東京ドームで巨人戦の開幕戦！ということで、AKB48 が国歌斉唱をさせていただきました(；°o°)	(；°o°)	Terkejut	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
3-9	まだ怖い。。。(>_<)	(>_<)	Ekspres Kesulitan - Ketakutan	Menekankan Pesan	Penekanan
3-14	今日は少し空き時間があったので、久々に☆柏木しゃん☆と デートをしました(((o(*°▽°*)o)))	(((o(*°▽°*)o)))	Menari dgn senang/bahagia	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
3-16	映画デートだふふっ♪♪♪☆～(ゝ。θ)	♪♪♪☆～(ゝ。θ)	Mengedipkan mata dgn senang	Memberikan Image Kawaii	Pelengkap
3-18-1	もう胸が苦しいったらありやしない(；__；)	(；__；)	Menangis	Menekankan Pesan	Penekanan
3-18-2	七美の気持ちも、矢野の気持ちも、竹内くんの気持ちも、山 本さんの気持ちも、、、経験したことはないけど何か分かる気 がして全て辛いんですわ！(；__；)	(；__；)	Menangis	Menekankan Pesan	Penekanan
3-18-3	漫画の原作もアニメも見ていて“僕等がいた”の大ファンだ った2人は、もちろん映画を観て泣きました(；；)	(；；)	Menangis	Menekankan Pesan	Pengulangan
3-19	純愛ってなんぞや? って方は本当に観た方がいい い!!!!!!!!!!!!!! (^ ^)ゞ	(^ ^)ゞ	Memberikan hormat	Menekankan Pesan	Pelengkap Penekanan
3-20	ああー。今から後篇が楽しみだわ、、、! \ (; ∇ ;) /	\ (; ∇ ;) /	Menangis	Menekankan Pesan	Penekanan
3-21	僕等がいた、サイコー!!!! (((o(*°▽°*)o)))	(((o(*°▽°*)o)))	Menari dgn senang/bahagia	Menarik Perhatian Pembaca	Pelengkap
3-22	ってなわけで、これからDiVAリハーサル行って来ます!! (^o^☆♪	(^o^☆♪	Menyanyi	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap

4-1	本日は、悪天候により DiVA のライブが中止となってしまいました(/ _ ;)	(/ _ ;)	Menangis dan menutup sebelah mata dgn tangan	Menekankan Pesan	Pelengkap Penekanan
4-4	一回目のライブではほぼ満席状態で驚きと喜びを隠しきれませんでした。・°・(ノ ㏒)・°・。	・°・(ノ ㏒)・°・。	Menangis dgn kejar (air mata banyak)	Menekankan Pesan	Kontradiksi Penekanan
4-5	二回目も緊張しちゃって、MC では久々にカミカミになってしまいました(; ° 0 °) 笑	(; ° 0 °)	Kaget	Memberikan Nuansa Humor	Pelengkap
4-8	ファンみなさんと一緒にライブを作るというのは、まさにこういう事をいうのだと思いました(^ 3 ^)-☆	(^ 3 ^)-☆	Bersiuil	Memberikan Image Kawaii	Pelengkap
4-9	まだ小さいことからしか出来ないけど、それを積み重ねていって、いつかオリジナルのコンサートをするのが DiVA での目標でもあり、佐江の夢でもあります♪ (v ^ _ ^) v	(v ^ _ ^) v	Peace-sign	Memberikan Image Kawaii	Pelengkap
4-10	別に今すぐじゃなくていいんだ♪ たくさん時間をかければかけるほど、素敵なグループになって素敵なコンサートが出来ると思うから \ (^o^)/	\ (^o^)/	Mengangkat kedua tangan dengan senang	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
4-12	もちろん!! これからもっと DiVA クルーを増やしていきますけどねっ (* ` ω `)	(* ` ω `)	Karakter ω – Normal	Memberikan Image Kawaii	Pelengkap
4-14	そして! 大阪のライブは今日の分も思いっきり楽しみましょうね \ (^o^)/	\ (^o^)/	Mengangkat kedua tangan dengan senang	Menarik Perhatian Pembaca	Pelengkap-Pengatur
4-16	一応アイドルである佐江の顔に、こんなにもメチャメチャにラクガキをしてくれる DiVA ファンみんなのことが、佐江は大好きだー☆ ㊄(・●・)㊄笑笑	@(・●・)@	Koala	Memberikan Image Kawaii	Pelengkap
4-18	新メンバー共々、これからも走り続けて、ライブを観たいと思ってもらえるアーティストになれるようにがんばりますっ (= `v `) 人 (`v ` =)	(= `v `) 人 (`v ` =)	High-touch	Menarik Perhatian Pembaca	Pengatur
5-2	めっさ楽しいし自由すぎる 3 人! (* ^ _ ^*)	(* ^ _ ^*)	Senang	Menekankan Pesan	Penekanan
5-3	たまたま敦子と遥香の服がペアルック Σ (° ㏒) すげーっ	Σ (° ㏒)	Terkejut	Mengekspresikan Emosi / menekankan	Pelengkap
5-6	飲茶も食べてみんなでケラケラ笑って戯れて楽しんでますっ (^ _ ^)	(^ _ ^)	Senang	Menekankan Pesan	Penekanan

5-11	おそろっちな髪型とはなんでしょーか？♪(´ε`)ふふふ	♪(´ε`)ふふふ	Tertawa kecil (fufufu)	Memberikan Nuansa Humor	Pelengkap
5-12	ゆったんにしては珍しい髪型っ(@_ρ_@)	(@_ρ_@)	Menutup mulut dgn tangan selagi malu-malu	Memberikan Image Kawaii	Pelengkap
6-2	いまホテルついたああ(*^_^*)	(*^_^*)	Senang	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
6-10-3	ファンの皆さんあったかいんだ(^o^)/	(^o^)/	Mengangkat satu tangan dgn mulut terbuka, senang	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
6-14	いっぱい食べました\(^o^)/	\(^o^)/	Mengangkat kedua tangan dengan senang	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
6-15	そのあとに夜景みにいったよ！！百万ドルの夜景 (((;°Д°)))))) ♡♡	(((;°Д°))))))	Sangat Terkejut	Memberikan Nuansa Humor	Pelengkap
6-18-1 6-18-2	ファンのみなもついてきて大人数で移動。笑 修学旅行みたいでした(^_^)	(^_^)	Senang	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
6-21-1 6-21-2	早くは行ってきてよーって言うても聞かないww なんか五歳児にみえてきた(@_ρ_@)バブ	(@_ρ_@)バブ	Menutup mulut dgn tangan selagi malu-malu	Memberikan Image Kawaii	Penekanan
6-23	そろそろのぼせてきたぜい(´◇`;))	(´◇`;))	Kecewa?	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
7-6	これでもか！ってくらい、香港を堪能させていただきました (*^_^*)	(*^_^*)	Senang	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
7-8-1 7-8-2 7-8-3	香港では 残すくらいの料理を頼むことが良いんだって！ お腹いっぱい満足しました。ってことらしい。 あとは冷房で部屋を常に冷やしておくことがおもてなしなんだとか(^-^)/	(^-^)/	Senang dan mengangkat satu tangan	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
7-11	マナーがすごくよくて感動しました(^_^)ありがとう！	(^_^)	Senang	Menekankan Pesan	Penekanan
7-20	面白いグミ買って遊んだよ(*^_^*)	(*^_^*)	Senang	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
7-26	歯型のグミ(´▽`)ww	(´▽`)ww	Tertawa bahagia	Memberikan Nuansa Humor	Pelengkap

7-30	ほんま泣く勢い(´・_・`)	(´・_・`)	No expression Sedih	Menekankan Pesan	Pengulangan
7-31	こんど、敦子ん家でお泊りする約束しました(*^_^*)❤️❤️たのしみー！	(*^_^*)	Senang	Menekankan Pesan	Penekanan
8-3	体調を崩しちゃいましたー(>_<)💧	(>_<)	Kesulitan	Menekankan Pesan	Pelengkap Penekanan
8-4	今回の風邪はなんとも厄介で、病院にいても治る気配がなく(T_T)💧💧	(T_T)	Menangis	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
8-5	典型的な風邪をひいてしまいました(´・_・`)	(´・_・`)	No expression / Kecewa	Menekankan Pesan	Pelengkap Penekanan
8-6	でも少しずつ良くなってきた感じがします(>_<)✨	(>_<)	Kesulitan	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
8-12	コックさん。 って言ったときの ちびっ子のパパに助けを求める顔が忘れられん＼(^o^)/	＼(^o^)/	Mengangkat kedua tangan dengan senang	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
8-15	ちびっ子ってなんであんな純粋で可愛いんやろう(@_ρ_@)いやーん	(@_ρ_@)いやーん	Menutup mulut dgn tangan selagi malu-malu	Memberikan Image Kawaii	Penekanan
8-25	そう。エイプリルフール@(・●・)@	@(・●・)@	Koala	Memberikan Image Kawaii	Pelengkap
8-30	嘘つくならせめてコメント欄だけにしてください。(￣▽￣)	(￣▽￣)	Bahagia	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
9-1	こんばんは・▽・	・▽・	Senang	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
9-9	ホワイトハウスは こちらです(。・ω・。)	(。・ω・。)	Karakter ω - Normal	Memberikan Image Kawaii	Pelengkap
9-11	オバマさん、今は ご不在なんだって・▽・	・▽・	Senang	Memberikan Image Kawaii	Pelengkap
9-13	ホテルに着いてすぐの画像(。o。)/	(。o。)/	'Ouu' Mengangkat tangan	Memberikan Image Kawaii	Pelengkap
9-15	シルエットだけど、 左からさっちゃん、明日香、れいなだよ(´-ω-`)	(´-ω-`)	Karakter ω - Menutup Mata	Memberikan Image Kawaii	Pelengkap
9-19	めっちゃめっちゃ可愛い💕 話しかけちゃったよね(。・ω・。)笑っ	(。・ω・。)	Karakter ω - Normal	Memberikan Image Kawaii	Pelengkap

9-20	4才だって ✨ また会いたいな(・o・)ノ	(・o・)ノ	'Ouu' Mengangkat tangan	Memberikan Image Kawaii	Pelengkap
10-4	ライブ会場から、 15歩以内でこのお店に着くんだよ(´-ω-)凄いよね	(´-ω-)	Kepala yang mengangguk	Menekankan Pesan	Pelengkap Penekanan
10-7	楽しそうでしょ?? てへぺろ(*ω*) ♡	(*ω*)	Malu-malu dan menutup muka	Memberikan Image Kawaii	Pelengkap
10-10	トウイーティーのアイス ✨ わあーい(。・ω・。)	わあーい(。・ ω・。)	Senang	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
10-11	お店の人の これください・▽・ って言ったら…	・▽・	Senang	Mengekspresikan Emosi	Substitusi
10-12	「YES・▽・」 って満面の笑みで 答えたんだけど…!!!	・▽・	Senang	Mengekspresikan Emosi	Substitusi
10-14	「NO(´・ω・`)」 って言われた。。。 つまり、無かったんですよ 🙄 🙄	(´・ω・`)	Sedih	Mengekspresikan Emosi	Substitusi
10-15-1	凹んだ(´・ω・`)	(´・ω・`)	Sedih	Menekankan Pesan	Penekanan
10-15-2	ショック(´・ω・`)	(´・ω・`)	Sedih	Menekankan Pesan	Penekanan
10-17	ああ、楽しかったな ♡ また行けます様に(´-ω-)	(´-ω-)	Kepala yang mengangguk	Menekankan Pesan	Pelengkap Penekanan
10-18	じゃあ今日は バイバイ(。・ω・。)	(。・ω・。)	Karakter ω – Normal	Memberikan Image Kawaii	Pelengkap
11-1	こんにちは(*^ω^*) ♡	(*^ω^*)	Senang	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
11-5-1 11-5-2	あっ(。・ω・。) 少し前に解禁になった情報 ♡	あっ(。・ω・。)	Kaget	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
11-13	公開、楽しみにしててください(´・ω・`) ♡	(´・ω・`)	Karakter ω – Normal	Memberikan Image Kawaii	Pelengkap
11-17	右から明日香、さっちゃん、れいな(。・ω・。)	(。・ω・。)	Karakter ω –	Memberikan	Pelengkap

			Normal	Image Kawaii	
12-0	ぱーと2 (。・ω・。)②	(。・ω・。)	Karakter ω – Normal	Memberikan Image Kawaii	Pelengkap
12-1	続いてホワイトハウスを見に行った時に観光に来てた子達と(。・ω・。)	(。・ω・。)	Karakter ω – Normal	Memberikan Image Kawaii	Pelengkap
12-6	続いてはマネージャーさんが送ってくれた、コンサート中の画像(* / ω \ *)	(* / ω \ *)	Tersipu Malu	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
12-8-1	楽しかったな(´・ω・)❤️	(´・ω・)	Karakter ω – Normal	Menekankan Pesan	Penekanan
12-9	じゃあ今日も頑張れいなっ(。・ω・。)	(。・ω・。)	Karakter ω – Normal	Memberikan Image Kawaii	Pelengkap
13-1	おはよ＼(^ー^)/❤️	＼(^ー^)/	Mengangkat kedua tangan sambil tersenyum	Menarik Perhatian Pembaca	Pelengkap-Pengatur
13-4	わあーい(。・ω・)💩💩	(。・ω・)💩💩	Kaget	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
13-6	フェスティバルは14時くらいからスタートするみたいです(。・ω・。)	(。・ω・。)	Karakter ω – Normal	Memberikan Image Kawaii	Pelengkap
13-7	あっ!!! 昨日は、下品ネタごめんなさいねえーΣ(。・ω・)!!!笑	Σ(。・ω・)	Kaget	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
13-13	コメントに書いてあってビックリしたゞ(´Д´*)ノ!	ゞ(´Д´*)ノ!	Marah	Menekankan Pesan	Penekanan
13-16-1 13-16-1	あっ(´・ω・`) 本日の風エピソード...🎵。。。。	(´・ω・`)	Kaget	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
13-18	初めて、帽子飛ばされたゞ(´Д´*)ノおこっ	ゞ(´Д´*)ノ	Marah	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
13-19	でも、一瞬の出来事過ぎて何が起きたのか良く分からなかったよね Σ(。・ω・)!!!	Σ(。・ω・)	Kaget	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
13-20-1 13-20-2 13-20-3	あれ?? 🙄🙄🙄🙄 帽子ないやないかあーい(´・ω・`)って感じww	(´・ω・`)	Sedih	Mengekspresikan Emosi	Substitusi
13-24	で開催される記者会見に出席します(。・ω・。)	(。・ω・。)	Karakter ω – Normal	Memberikan Image Kawaii	Pelengkap

13-26	じゃあ今日も 頑張れいなっ(´ω`)♪	(´ω`)♪	Bersenandung	Memberikan Image Kawaii	Pelengkap
14-2	わたしはいま 沖縄にいます(´-`)/💧💧	(´-`)/	Tersenyum sambil mengangkat tangan	Menarik Perhatian Pembaca	Pelengkap- Pengatur
14-3	はいさーい\(^o^)/!!!	はいさーい\ (^o^)/	Mengangkat kedua tangan dengan gembira	Menarik Perhatian Pembaca	Pengatur
14-12	本当に夢のようです(:o:)(:o:)	(:o:)(:o:)	Menangis	Mengekspresikan Emosi	Kontradiksi
15-1	ああ..東京の寒さにビビって ヒートテック着てきちゃいました..(-_-)🧊	(-_-)	Bingung	Menekankan Pesan	Pelengkap Penekanan
15-9	ゴーヤの苦みを美味しく感じました..大人になったな、と思 いました(´▽`)笑	(´▽`)笑	Tertawa kecil dgn bahagia	Memberikan Nuansa Humor	Pelengkap
15-10	あきちゃ、海ぶどう買って来たよ\(^o^)/❤️❤️❤️←私信	\(^o^)/	Mengangkat kedua tangan dgn senang	Menarik Perhatian Pembaca	Pelengkap- Pengatur
16-8	いやあ、楽しかったね~(´▽`)ノ	(´▽`)ノ	Mengangkat satu tangan dengan bahagia	Menekankan Pesan	Penekanan
16-11	まだかぶれてる..(´▽`;))	(´▽`;))		Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
17-1	おはろ\(^o^)/	\(^o^)/	Mengangkat kedua tangan dgn senang	Menarik Perhatian Pembaca	Pelengkap- Pengatur
17-6	ファンの人にも衝撃を受けたと思うけど、 メンバーも衝撃を受けました(´-`)/	(´-`)/	Tersenyum, senang	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
17-20	昨日のMCで、初めてチームBとなったミルキーとBでお話 しました！チームBはこういうチームなんだよーう！ってこと を教えてあげたりね♪(´ε`)	♪(´ε`)	Bersiul	Memberikan Image Kawaii	Pelengkap
17-21	どういう形で活動するか、私たちもまだ分からないけど 一緒に劇場で踊りたいなあ(=´▽`)人(´▽`=)	(=´▽`)人(´▽`=)	High-touch dgn org lain	Menarik Perhatian Pembaca	Pengatur
17-27	かわゆ(*´`*)	(*´`*)	Malu-malu	Menekankan Pesan	Penekanan

17-30	今日は劇場公演(´^`)ゞ	(´^`)ゞ	Memberikan hormat	Menekankan Pesan	Pelengkap Penekanan
18-0	大切な日を(´Д`)	(´Д`)	Kecewa	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
18-10	来年は、絶対忘れないようにしよっと(^-^)*	(^-^)*	Senang	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
18-2	わわわわたし、大切な日を忘れてました((((;°Д°))))))	(((((;°Д°))))))	Sangat kaget	Memberikan Nuansa Humor	Pelengkap
18-7	昨日の公演 MC で言えば良かったー(´△`)	(´△`)	Kecewa	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap Penekanan
19-0	大好きだよ♪(´ε`)	♪(´ε`)	Bersial	Memberikan Image Kawaii	Pelengkap
19-1	おはろ(*´`*)☆	(*´`*)☆	Malu-malu/Bahagia	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
19-3	戸賀崎さんのぐぐたすで実況してるのをみました(^-^)/	(^-^)/	Mengangkat satu tangan dan tersenyum	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
19-6	同期で、最初からずーっと一緒に私のお世話をしてくれました(*´`*)デビューした日も一緒なんだよ!	(*´`*)	Bahagia	Memberikan Image Kawaii	Pelengkap
19-9	SDN を卒業して、少し時間出来たらご飯に誘おうと思いますっ(´▽`)/	(´▽`)/	Bahagia	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
19-13	あとは、めーたんの納豆食べて逮捕されたことっ(*´艸*)笑	(*´艸*)笑	Tertawa kecil, sambil malu-malu	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
19-15	野呂さんは、Kに入ってから仲良くなったよん(´▽`)/	(´▽`)/	Mengangkat satu tangan dgn bahagia	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
19-16	ON8 でもお世話になったしね(^-^)/	(^-^)/	Mengangkat satu tangan dan tersenyum	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
19-17	ちかちちゃん、大人っぽくなった!っていつも、言ってたなあ(´▽`)	(´▽`)	Tertawa bahagia	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
19-21	見に行きたい(´▽`)/	(´▽`)/	Mengangkat satu tangan dgn bahagia	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap

19-22	ちょっと早いけど、 SDN48の皆さん、卒業おめでとうございます♪(´ε`)	♪(´ε`)	Bersiu!	Memberikan Image Kawaii	Pelengkap
19-23	私からのお知らせ(^-^)/	(^-^)/	Mengangkat satu	Menarik Perhatian Pembaca	Pengatur
19-28	チェック、よろぴく(*´艸`*)	(*´艸`*)	Tertawa kecil, sambil malu-malu	Memberikan Image Kawaii	Pelengkap
20-0	かわゆ(*´艸`*)	(*´艸`*)	Tertawa kecil, sambil malu-malu	Menekankan Pesan	Penekanan
20-1	おはろ(*´`*)	(*´`*)	Bahagia	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
20-3	やっとピアスのホールが完成した模様\(^o^)/	\(^o^)/	Mengangkat kedua tangan dgn senang	Menekankan Pesan	Pengulangan
20-6	私はこのピアスが付けたくてピアスを開けよう！ と、決心しました(^-^)	(^-^)	Memberikan hormat	Menekankan Pesan	Pelengkap Penekanan
20-9	可愛いすぎわろた(´Δ`)	(´Δ`)	Senang	Menekankan Pesan	Penekanan
20-10	これから色んなピアスが付けれると思うとワクワクするぜい (*´ω´)	(*´ω´)	Karakter ω – Normal	Memberikan Image Kawaii	Pelengkap
20-12	気をつけないと(´・ω´) 映画みたいなー。	(´・ω´)	Karakter ω – Normal	Memberikan Image Kawaii	Pelengkap
21-1	おはろ(*´`*)☆	(*´`*)☆	Bahagia	Mengekspresikan Emosi	Pelengkap
21-10	今日が最後の高校生だから、楽しみますっ\(^o^)/	\(^o^)/	Mengangkat kedua tangan dgn senang	Menekankan Pesan	Penekanan
21-11	ここで、お知らせ(^-^)/	(^-^)/	Mengangkat satu tangan dan tersenyum	Menarik Perhatian Pembaca	Pengatur
21-14	ぜひ皆さん覗きに来てください\(^o^)/	\(^o^)/	Mengangkat kedua tangan dgn senang	Menarik Perhatian Pembaca	Pelengkap- Pengatur
21-2	今日はずーっとずーっと楽しみにしてた、遠足(^-^)/	(^-^)/	Mengangkat satu tangan dan	Menekankan Pesan	Penekanan

			senyum		
21-5	メイクも髪もオシャレもバッチリ(*´艸`*)	(*´艸`*)	Tertawa kecil, sambil malu-malu	Memberikan Image Kawaii	Pelengkap
21-8	一応、折りたたみ傘持ってるけど、一瞬で折れそうだからさ したくないな(´ー´)笑	(´ー´)笑	Tersenyum Lebar	Memberikan Nuansa Humor	Pelengkap

