

**EMOTICON SEBAGAI SIMBOL EKSPRESI EMOSI
DALAM SHORT MESSAGE SERVICE**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2006**

**EMOTICON SEBAGAI SIMBOL EKSPRESI EMOSI
DALAM SHORT MESSAGE SERVICE**



SKRIPSI

Krisharyono



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2006**

**EMOTICON SEBAGAI SIMBOL EKSPRESI EMOSI
DALAM SHORT MESSAGE SERVICE**



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual

2006

Tugas Akhir Skripsi berjudul :

EMOTICON SEBAGAI SIMBOL EKSPRESI EMOSI DALAM SHORT MESSAGE SERVICE diajukan oleh Krisharyono, NIM 9610852023, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 2 Februari 2006 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Drs. H.M. Umar Hadi, MS
NIP.131474284

Pembimbing II



Dra. Th. Suwarni
NIP.130521294

Cognate



Drs. IT Sumbo Tinarbuko, M.Sn
NIP.131996634

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Drs. Lasiman, M.Sn
NIP. 131773135

Ketua Jurusan Desain



Drs. A. Hendro Purwoko
NIP.131284654



Dekan Faku
Institut Seni
Indonesia Yogyakarta

Drs. Sukarna
NIP.1305212

*Untuk ayah, ibu dan
kawan-kawan seperjuangan di dunia rupa*





Bu guan hei mao bai mao neng zhua dao laoshu jiu shi hao mao – Tidak masalah apakah kucing itu hitam atau putih asal bisa menangkap tikus.

Deng Xiaoping

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas segala berkat dan rahmat Allah Bapa Yang Mahakuasa, sehingga tugas yang menjadi syarat untuk mencapai gelar sarjana pada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Fakultas Seni Rupa, Jurusan Desain, Program Studi Desain Komunikasi Visual ini dapat terselesaikan. Rasa terimakasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan pula kepada :

1. Yth. Bpk. Drs. Sukarman selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
2. Yth. Bpk. Drs. A. Hendro Purwoko selaku Ketua Jurusan Desain yang telah membantu memperlancar proses pengajuan penelitian ini.
3. Yth. Bpk. Drs. H.M. Umar Hadi, M.Sn selaku pembimbing I yang selalu memberikan arahan dan perhatian yang sangat bermanfaat dalam membimbing penelitian dan penulisan skripsi ini.
4. Yth. Ibu. Dra. Th. Suwarni, selaku pembimbing II yang juga selalu memberikan arahan dan perhatian yang sangat bermanfaat dalam membimbing penelitian dan penulisan skripsi ini.
5. Yth. Bpk. Drs. Lasiman, M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual yang selalu bersedia mencurahkan perhatian dan meluangkan waktunya untuk penyelesaian tugas penulisan ini.
6. Bapak Kamadi dan Ibu Sumiyem tercinta atas doa restu, kesabaran, bimbingan dan segalanya yang telah diberikan pada penulis untuk kelancaran dalam menyelesaikan studi.
7. Adik-adikku, Rini, Nuki, Adhimas, Adhisty atas dorongan dan ajakan sehingga penulis bersemangat untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
8. Seluruh staf pengajar program studi Desain Komunikasi Visual atas waktu dan tenaga serta pikiran yang setulusnya dicurahkan selama masa perkuliahan.
9. Keluarga besar Urak urek Studio Animasi Yogyakarta, yang serba ceria dan selalu asyik menekuni kegiatan animasi dalam segala kondisi apapun baik pasang maupun surut.
10. Mas Ipong sekeluarga, Mas Woody sekeluarga, Apri, Bahrul, Yamronie, Jaka., Djodie, Didik, Final, Arifin, Dwi, Gustanto yang turut memberikan support dengan canda-canda, kegiatan dan tingkahnya masing-masing.

11. Segenap teman-teman Desain Komunikasi Visual Angkatan 96.
12. Dan kepada pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu namun turut memberikan support dan dorongan tanpa mengenal lelah.

Selanjutnya dengan harapan yang besar semoga hasil penelitian ini dapat dipergunakan semestinya bagi siapa saja yang memerlukan dan tanpa menutup mata atas segala kekurangan yang ada pada karya tulis ini semoga menjadi kritik dan saran yang membangun di kemudian hari.

Penulis,
Krisharyono



DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	iii
Halaman Persembahan.....	iv
Halaman Motto.....	v
Kata Pengantar.....	vi
Daftar Isi.....	viii
Daftar Tabel.....	xi
Daftar Gambar.....	xii
 BAB I PENDAHULUAN	 01
A. Latar Belakang Masalah.....	01
B. Rumusan Masalah.....	07
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	08
 BAB II LANDASAN TEORI	 10
A. Landasan Teori.....	10
1. Perihal Komunikasi Visual.....	10
2. Perihal <i>Emoticon</i>	11
3. Perihal <i>Short Message Service</i>	14
4. Perihal Huruf.....	25
5. Perihal Simbol.....	33

6. Perihal Makna.....	34
7. Perihal Abstraksi Bentuk Realis menuju Ikonik..	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	44
8. Populasi dan Sampel.....	46
9. Metode Pengumpulan Data.....	48
10. Metode Analisis Data.....	48
11. Alat Yang Digunakan.....	49
BAB IV ANALISIS DATA.....	53
A. Visualisasi	53
1. Visualisasi Simbol.....	53
2. Visualisasi Realis.....	55
3. Visualisasi Abstrak	55
4. Visualisasi Ekspresi Emosi dalam SMS.....	59
BAB V PENUTUP.....	86
A. Simpulan.....	86
B. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA.....	89

LAMPIRAN I : Tabel 18 buah merk hand phone dan serinya yang mempunyai fasilitas SMS di dalamnya.....	92
LAMPIRAN II : Tabel ragam <i>emoticon</i> dan artinya yang digunakan pada fasilitas <i>chatting</i> di portal <i>Yahoo!messenger..</i>	96



DAFTAR TABEL

TABEL	HALAMAN
I. Tabel 18 merk <i>handphone</i> dan 110 serinya yang mempunyai fasilitas <i>instant messaging</i> SMS	92
II. Tabel ragam <i>emoticon</i> yang digunakan dalam fasilitas <i>chatting</i> pada portal <i>Yahoo!messenger</i>	96



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR	HALAMAN
1. Bentuk pemunculan pertama kali <i>Smiley</i> pada tahun 1972	13
2. Scan tampilan menu pembuka pada <i>handphone</i> Nokia 5510	15
3. Scan tampilan menu pesan pada <i>handphone</i> Nokia 5510	15
4. Scan tampilan pilihan menu pesan pada <i>handphone</i> Nokia 5510	16
5. Scan tampilan pilihan menu tulis pesan pada <i>handphone</i> Nokia 5510....	16
6. Scan tampilan pilihan menu tulis pesan dengan pesan yang disisipi <i>emoticon</i> dan siap untuk dikirim	17
7. Kurva pertumbuhan jumlah kiriman SMS di dunia selama tahun Januari – September 2004.....	18
8. Tampilan program <i>chatting</i> miRc yang menunjukkan channel wilayah dimana pengguna tergabung dalam proses <i>chatting</i>	20
9. <i>Emoticon</i> yang muncul pada tampilan program <i>chatting</i> miRc <i>channel</i> wilayah Bandung.....	23
10. <i>Emoticon</i> yang muncul pada tampilan program <i>chatting</i> miRc <i>channel</i> wilayah Bandung.....	24
11. Bentuk kapital dari huruf A.....	31
12. Dua orang yang sedang berkomunikasi lisan saling melihat wajah lawan bicaranya	37
13. Dua orang yang sedang berkomunikasi tetap menyadari wajahnya masing-masing meskipun tidak sejelas yang tampak oleh lawan bicaranya	38
14. Proses penyederhanaan bentuk dari gambar realis menuju abstrak	39

15. Bentuk abstraksi ikonik dari seraut wajah	39
16. Transformasi bentuk abstraksi ikonik seraut wajah menjadi sebuah kata...	40
17. Bentuk kurva yang belum dapat dipahami maknanya.....	43
18. Transformasi persepsi yang disebabkan oleh satu tambahan pada kurva...	43
19. Karakteristik antara gambar dan tulisan	54
20. Proses abstraksi dari bentuk realis menuju ke bentuk ikonis	56
21. Diagram relasi bentuk antara realita, puncak gambar dan bahasa	58
22. Bentuk awal <i>smiley</i> ekspresi gembira.....	59
23. Ikon ekspresi sedih pengembangan dari <i>smiley</i>	59
24. Ikon pengembangan dari <i>smiley</i> ekspresi keraguan dan cemas	60
25. Ikon pengembangan dari <i>smiley</i> ekspresi gembira sekaligus cerdik dan menggoda.....	60
26. Ikon pengembangan dari <i>smiley</i> ekspresi gembira dengan bentuk mulut tertawa lebar.....	60
27. Ikon pengembangan dari <i>smiley</i> ekspresi gembira dengan bentuk mulut tertawa berkedip sebelah mata.....	61
28. Ikon pengembangan dari <i>smiley</i> ekspresi gembira dan tampak malu- malu.....	61
29. Ikon pengembangan dari <i>smiley</i> ekspresi sedih dan kecewa.....	61
30. Scan fitur <i>smileys</i> pada handphone Nokia 5510.....	63
31. Scan fitur <i>smileys</i> yang disediakan pada fasilitas messaging pada <i>handphone</i> Nokia 5510.....	63
32. <i>Emoticon</i> ekspresi gembira.....	64

33. <i>Emoticon</i> ekspresi sedih.....	64
34. <i>Emoticon</i> ekspresi ragu dan cemas.....	65
35. <i>Emoticon</i> ekspresi gembira sekaligus cerdik dan menggoda.....	65
36. <i>Emoticon</i> ekspresi gembira dengan bentuk mulut tertawa berkedip sebelah mata.....	66
37. <i>Emoticon</i> ekspresi gembira dengan bentuk mulut tertawa lebar.....	66
38. <i>Emoticon</i> ekspresi gembira dan tampak malu-malu	67
39. <i>Emoticon</i> ekspresi sedih dan kecewa	67
40. Sudut pandang <i>emoticon</i> ekspresi gembira yang diputar 90° searah jarum jam.....	68
41. Sudut pandang <i>emoticon</i> ekspresi sedih yang diputar 90° searah jarum jam.....	68
42. Sudut pandang <i>emoticon</i> ekspresi ragu dan cemas yang diputar 90° searah jarum jam.....	69
43. Sudut pandang <i>emoticon</i> ekspresi gembira sekaligus cerdik dan menggoda yang diputar 90° searah jarum jam.....	69
44. Sudut pandang <i>emoticon</i> ekspresi gembira dengan bentuk mulut tertawa lebar yang diputar 90° searah jarum jam.....	70
45. Sudut pandang <i>emoticon</i> ekspresi gembira dengan bentuk mulut tertawa berkedip sebelah mata yang diputar 90° searah jarum jam.....	70
46. Sudut pandang <i>emoticon</i> ekspresi gembira dan tampak malu-malu yang diputar 90° searah jarum jam.....	71

47. Sudut pandang <i>emoticon</i> ekspresi sedih dan kecewa yang diputar 90° searah jarum jam.....	71
48. <i>Emoticon</i> yang disertakan pada pesan SMS terlihat lebih jelas dengan memutar sudut pandang 90°.....	72
49. <i>Emoticon</i> bunga mawar	78
50. Proses abstraksi dari bentuk realis menuju bentuk ikonik obyek bunga mawar.....	78
51. Variasi dari <i>emoticon</i> bentuk abstraksi kepala sapi.....	79
52. Proses abstraksi dari bentuk realis menuju bentuk ikonik obyek kepala sapi.....	79



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia telah melalui berbagai perubahan dimana terdapat ciri khas yang menandai setiap masa yang telah dilewatinya. Revolusi industri pada tahun 1750 yang ditandai dengan penemuan mesin uap oleh James Watt berdampak luas pada tatanan kehidupan manusia, khususnya dalam memenuhi kebutuhan pangan. Seratus tahun kemudian, tahun 1850, dunia mengalami revolusi transportasi. Revolusi ini mendorong berkembangnya sistem-sistem produksi mekanis dan moda-moda transportasi baru, yang memungkinkan dilakukannya perluasan pasar. Dengan rentang waktu yang sama, di tahun 1950 berhasil diciptakan IC (*integrated circuit*), dunia kembali mengalami revolusi yang terkait dengan pemrosesan (*international processing*). Revolusi ini membuka kemungkinan berkembangnya kegiatan-kegiatan yang berskala ekonomis dan geografis.

Namun, memasuki tahun 2000, hanya dalam selang waktu 50 tahun setelah revolusi pemrosesan, dunia akan kembali mengalami revolusi besar-besaran sebagai akibat berkembang-pesatnya sistem komunikasi digital Internet. Pada situs www.globaltechnology.htm, berkaitan dengan revolusi komunikasi ini, disebutkan bahwa,

Revolusi yang ditopang oleh kemajuan luar biasa teknologi informasi, mikroelektronika, telekomunikasi dan komputer ini berimplikasi memunculkan ekonomi dan terhubungnya masyarakat (*connected society*) secara global. Batasan wilayah, kendala jarak dan waktu telah dapat teratasi.¹

¹ www.globaltechnology.htm

Pencapaian kemajuan ini tidak lepas dari suatu pembelajaran terus menerus dari kekurangan di masa sebelumnya. Proses pembelajaran yang dilakukan tidak lepas dari satu sarana penting dalam berkomunikasi, yaitu bahasa. Bahasa yang digunakan selalu diupayakan selaras dengan konteks yang sedang dihadapi, aktual dan berkembang dengan pertimbangan supaya tercapai bahasa yang efektif dalam proses komunikasi. Seno Gumira menyebutkan bahwa,

Dalam bahasa, manusia menemukan dunianya dan dalam bahasa itulah manusia berkomunikasi, berlangsung suatu proses pertukaran makna. Adapun proses komunikasi ini bisa menjadi sangat kompleks, namun disanalah kehidupan manusia mendapatkan penilaiannya. Tanpa makna yang disadari, manusia tidak akan mampu menghayati keberadaannya. Maka manusia membangun dunia makna yang disebut kebudayaan, dimana segala sesuatu berproses bertahan sekaligus menggelinding, saling berinteraksi membentuk 1001 pemaknaan baru.²

Sejalan dengan perkembangan tersebut, pola budaya baru yang terbentuk turut pula mengadopsi nilai-nilai dari era sebelumnya dan diaktualisasikan kembali sesuai konteks yang dihadapi pada era berikutnya. Pola-pola budaya yang hadir di tengah-tengah komunitas manusia pun mempunyai bentuk yang semakin beragam. Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi memungkinkan hal tersebut terwujud. Budaya visual (*visual culture*) yang telah dikenal manusia sejak lama, saat ini kehadirannya telah mencapai ragam bentuk yang hampir tidak terbatas. Segala ciptaan yang dihadirkan dengan gambar, teks, maupun gerakan, yang dapat ditampilkan, dilihat dan direkam menggunakan alat-alat, tergabung menjadi satu pengertian yang disebut sebagai budaya visual. Aspek-aspek dalam budaya visual saat ini diantaranya meliputi segala sesuatu yang berhubungan dengan:

² Seno Gumira Ajidarma, *Membaca Film Garin*, Pustaka Pelajar, Jakarta, Maret 2002, hal. 61 - 62.

- Advertising
- Arsitektur
- Seni tari
- Desain (*graphic design* dan lain-lain)
- Film
- Permainan (game)
- Seni Lukis
- Seni Patung
- Fotografi
- Televisi
- Teks dan visualisasi
- Teater
- Video
- Realitas visual (virtual reality)
- Jaringan komputer (web)³

Masing-masing aspek tersebut di atas dalam implementasinya sangat mungkin saling berinteraksi satu dengan yang lain baik disengaja maupun tidak, sesuai dengan fungsi dan tujuan yang ditetapkan. Media-media yang ada tersebut digunakan untuk berkomunikasi dengan audiens dalam menyampaikan informasi mengenai suatu hal atau bahkan menyampaikan informasi mengenai dirinya sendiri.

Satu aspek yang akan dibahas dalam penelitian ini termasuk dalam aspek Teks dan visualisasi, dimana teks diolah dan digunakan untuk menyampaikan suatu informasi atau pesan dan mempunyai suatu makna.

Dalam proses komunikasi, untuk mempermudah memahami informasi yang disampaikan tidak jarang disertai dengan kehadiran gambar baik berupa simbol maupun ikon-ikon tertentu. C.A. Van Peursen menyatakan bahwa,

³ <http://pegasus.cc.ucf.edu/~janzb/aesthetics/>

“Lambang-lambang terdapat di luar badan kita dan tidak terikat naluri jasmaniah kita. Manusia dapat menangani simbol-simbol itu, dia bahkan membuatnya. Maka dari itu manusia pernah disebut ‘*animal symbolicum*’.”⁴

Teknologi informasi yang berkaitan erat dengan perkembangan dunia komunikasi, telah mendukung pemunculan beragam media dan menyediakan banyak pilihan untuk berkomunikasi. Salah satu cara yang digunakan orang untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi saat ini adalah menggunakan pesan singkat atau *instant message*. Komunikasi melalui *instant message* dapat berlangsung dengan menggunakan peralatan tertentu, salah satu diantaranya – yang umum digunakan pada saat ini – adalah dengan menggunakan telepon genggam (*handphone*).

Handphone saat ini telah didesain mempunyai fasilitas *instant messaging* untuk menerima dan mengirim pesan singkat yang disebut sebagai SMS (*Short Message Service*). Pesan singkat yang dikirim dan diterima melalui SMS berbentuk teks dan muncul di layar *handphone*. Pemakaian SMS ini menuntut satu situasi yang efisien berkaitan dengan singkatnya pesan yang terkandung di dalamnya, membutuhkan kecakapan dan analisa situasi dalam waktu relatif singkat untuk segera memberikan jawaban yang cenderung singkat pula.

Penggunaan SMS telah menjadi satu alternatif baru dalam berkomunikasi. Namun sebagai media baru, sudah tentu dibutuhkan penyesuaian dan pengetahuan terlebih dahulu untuk dapat menggunakannya. Sebagai salah satu bentuk kemajuan teknologi, pengiriman pesan melalui SMS dapat dipelajari pula. Pesan

⁴ C.A. van Peursen, *Strategi Kebudayaan, CULTUUR IN STROOMVERSNELLING een geheel bewerkte uitgave van STRATEGIE VAN DE CULTUUR*, alih bahasa, Dick Hartoko, Kanisius, Yogyakarta, 1988, hal.143.



singkat yang dikirim melalui SMS berbentuk teks dan menuntut satu syarat yang utama, yaitu penggunaanya mempunyai kemampuan baca dan tulis.

Kemajuan teknologi di bidang komunikasi sudah semestinya dapat disikapi dengan pandangan yang positif bahwa teknologi dapat menjadi alat untuk mempermudah pelaksanaan kegiatan di dalam masyarakat. Namun terdapat satu kenyataan mengenai masyarakat Indonesia yang secara umum adalah menganut tradisi lisan. Seperti diungkapkan oleh Prof. A. Teeuw (1994) dalam bukunya yang berjudul *Indonesia, Antara Kelisanan dan Keberaksaraan*, dikutip oleh Riri Satria dalam artikel berjudul *Sistem Multimedia dan Keberaksaraan* di dalamnya dinyatakan bahwa,

Secara umum masyarakat Indonesia menganut tradisi lisan. Kalau ada dokumen tertulis, masyarakat Indonesia lebih memilih dokumen tersebut dibacakan dan mendengarkan isi dokumen tersebut daripada membaca dokumen itu sendiri. Jika kita lihat dari sisi sejarah, maka bukti-bukti yang ada semakin memaksa kita untuk sependapat dengan Prof. Teeuw. Bukti-bukti sejarah dalam bentuk tertulis tidak banyak ditemui di tanah air kita ini⁵.

Mengingat tradisi berkomunikasi masyarakat Indonesia yang lebih mengutamakan cara lisan daripada tulisan seperti disebutkan di atas, sudah saatnya SMS yang basis penggunaannya berupa teks dapat mendorong perubahan kebiasaan dari pengungkapan secara lisan beralih ke cara berkomunikasi secara tertulis. Paling tidak dapat berperan sebagai suatu katalis atau perantara dalam proses peralihan kebiasaan tersebut, meskipun pesan dalam SMS tersebut adalah tergolong singkat.

Dalam suatu proses komunikasi tidak jarang terdapat unsur intrinsik yang terasa dan muncul dari masing-masing komunikan. Unsur tersebut diantaranya

⁵ <http://www.mail-archive.com/envorum@ypb.or.id/msg02585.html>

adalah ekspresi emosi dari para komunikan. Keterlibatan unsur emosi dapat membantu memperlancar atau justru sebaliknya menghambat penyampaian informasi tersebut. Komunikasi yang terjadi secara lisan, tertulis maupun dengan menggunakan media lainnya memungkinkan adanya keterlibatan emosi dalam proses penyampiannya. Ekspresi emosi dari para komunikan dalam proses komunikasi dapat muncul melalui bermacam cara seperti misalnya, gerakan tubuh (*gesture*), tulisan yang bernada emosional, intonasi suara, goresan, pemakaian warna dan melalui berbagai tanda lainnya. Emosi juga dapat muncul melalui berbagai macam simbol dan mempunyai sumber tidak terbatas.

Saat ini, pada penggunaan SMS dengan kreatif telah dikembangkan gaya penyampaian pesan dengan menyisipkan suatu simbol yang mewakili ekspresi emosi penggunanya. Tidak hanya pesan teksnya saja yang dapat dibaca dan dipahami, tetapi dapat diketahui pula ekspresi emosi komunikan melalui simbol ekspresi yang diikutsertakan dalam pesan tersebut. Fenomena pemakaian simbol ekspresi tersebut saat ini dapat dengan mudah ditemukan dan merupakan suatu keunikan yang hanya ditemukan dalam cara berkomunikasi menggunakan *instant message* salah satunya dengan SMS.

Berawal dari keterangan yang telah disebut di awal tulisan ini, kehadiran sebuah simbol ekspresi emosi yang disisipkan dalam sebuah pesan singkat melalui SMS menjadi menarik untuk ditelaah dan membutuhkan pendekatan yang didasarkan dari referensi visual dari suatu obyek yang realis - dalam hal ini adalah ekspresi emosi yang tampak pada seraut wajah - dimana akan ditampilkan ulang ke dalam bentuk abstrak berupa simbol ekspresi emosi.

Penyampaian pesan melalui SMS yang disertai dengan simbol di dalamnya, menunjukkan bahwa suatu keterangan visual berupa ekspresi emosi tetap dapat disampaikan - meskipun hanya dengan menggunakan huruf, tanda baca maupun angka - yang kemudian diterjemahkan dan dipahami sebagai visualisasi dari ekspresi emosi dari pengguna SMS itu sendiri. *Emoticon* yang tampil berfungsi mewakili ekspresi emosi dari pengguna SMS yang sedang berinteraksi tersebut. Skripsi ini merupakan usaha pendeskripsian, penelaahan dan penegasan kecenderungan tersebut dan berawal dari pengalaman empiris penulis yang mendapatkan SMS dengan disisipi *emoticon* yang berfungsi sebagai visualisasi ekspresi emosi. Mengingat bahwa topik mengenai *emoticon* sebagai simbol ekspresi emosi belum pernah diteliti sebelumnya, menjadi alasan pemilihan topik *emoticon* tersebut menarik untuk diteliti lebih lanjut. Apabila terdapat SMS yang disertai *emoticon* di dalamnya, pada dasarnya akan terdapat dua macam obyek. Sama-sama berbentuk teks namun mendapat perlakuan berbeda, yang satu berupa pesan tulisan dan dibaca sedangkan lainnya berupa pesan simbolik.

B. Rumusan Masalah

Pada saat ini, di dalam suatu pesan SMS telah lazim dijumpai pemunculan sebuah simbol yang dimaksudkan untuk mewakili ekspresi emosi. Hal ini menjadikan pesan mempunyai makna yang lebih dibandingkan apabila hanya terdiri dari teks verbalnya saja. Keunikan dari simbol ekspresi emosi - disebut

sebagai *emoticon* atau *smileys* - yang muncul menyertai pesan verbal dalam SMS, menjadi dasar dari perumusan masalah sebagai berikut ini :

- Bagaimana visualisasi *emoticon* ditinjau dari unsur pembentuknya sehingga dapat dilihat sebagai simbol ekspresi?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Visualisasi *emoticon* dapat ditelusuri dengan menguraikan proses abstraksi dari bentuk realis menuju ke bentuk abstrak sehingga terbentuk *emoticon* sebagai simbol ekspresi. Bentuk realis dalam hal ini ekspresi yang terlihat pada wajah akan ditampilkan kembali dalam bentuk abstrak yaitu *emoticon*, dimana unsur pembentuknya terdiri dari huruf, tanda baca dan angka. Hal ini berkaitan dengan media dimana *emoticon* itu muncul yaitu pada pesan singkat di dalam proses komunikasi menggunakan SMS - salah satu media berkomunikasi dengan berbasis teks (*instant messaging*).

Adapun tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah :

- Untuk mengetahui bagaimana visualisasi *emoticon*.

Dan diharapkan penelitian ini dapat membawa manfaat :

- Bagi bidang desain komunikasi visual adalah untuk mendukung pengembangan simbol visual baru yang relatif sederhana - mendukung suatu proses berkomunikasi, khususnya dalam penyampaian pesan menggunakan *instant messaging*.
- Bagi masyarakat adalah menambah dan memberikan alternatif berkomunikasi dengan menggunakan simbol visual yang terkait dengan penyampaian pesan secara tertulis.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian terhadap visualisasi ekspresi emosi ini adalah penelitian deskriptif, yang dimaksudkan untuk menerangkan suatu keadaan atau obyek, yaitu adalah proses terbentuknya simbol ekspresi emosi yang muncul menyertai pesan teks dalam proses komunikasi menggunakan fasilitas *instant message* melalui media SMS. Referensi yang terkait dengan penyampaian pesan tertulis - termasuk di dalamnya proses komunikasi melalui media *instant messaging* lainnya seperti *chatting* di internet - turut disertakan dengan pertimbangan mempunyai banyak kemiripan teknis dengan cara penyampaian pesan melalui SMS. Metode dalam penelitian ini lebih lanjut akan dibahas pada bab tiga.

