

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini kita memasuki era *society 5.0* yang ditandai dengan perkembangan teknologi yang pesat, kita merasakan banyak perubahan yang terjadi terkait perubahan teknologi komunikasi. Selain itu, banyak juga bermunculan berbagai penemuan akibat kemajuan teknologi yang berkembang cepat, perkembangan zaman yang begitu canggih, memunculkan media komunikasi baru yang memudahkan masyarakat dalam berkomunikasi yakni *smartphone*. *Smartphone* adalah sebuah inovasi yang tidak dapat terlepas dari manusia. Dimanapun dan kapanpun manusia berada saat ini, pasti membutuhkan *smartphone* untuk beraktifitas. Karena itu masyarakat dituntut untuk terus mengikuti perkembangan zaman yang semakin moderen saat ini.

Seiring berjalannya waktu media sosial hadir ditengah-tengah masyarakat dan ikut mengalami perkembangan sebagai solusi komunikasi dizaman sekarang. Sosial media adalah sebuah media untuk bersosialisasi satu sama lain dan dilakukan secara online yang memungkinkan manusia untuk saling berinteraksi tanpa dibatasi ruang dan waktu (Rustian, 2012). Salah satunya media sosial yang sekarang digunakan oleh masyarakat sebagai sarana komunikasi yaitu *Whatsapp*. *Whatsapp* didirikan oleh Brian Acton dan Jan Koum pada Bulan 24 Februari 2009 di Kota California. *Whatsapp* tidak hanya didirikan oleh mereka berdua melainkan ada bantuan dari Alex Fisman yang merupakan sahabatnya sendiri. Alex Fisman yang bermula memperkenalkan Jan dan Brian kepada Igor Solomennikov yang merupakan seorang *Iphone Developer*, dan kemudian melakukan kerja sama untuk

membuat suatu aplikasi yang bernama (*Whatsapp*) yang merupakan plesetan dari kata (*Whats 'up*) (Asran, 2021)

Sebagaimana dikutip dari *CNN* Indonesia pengguna aplikasi WhatsApp di Indonesia menempati peringkat ketiga dengan jumlah 112 juta pengguna, di posisi ke dua ada Brazil dan yang pertama adalah India. Hal ini dibuktikan bahwa sebanyak 91,3% pengguna internet di Indonesia dalam rentang usia 16 tahun ke atas aktif menggunakan aplikasi pesan instan milik *Meta* tersebut. (<https://www.cnnindonesia.com>)

WhatsApp digunakan untuk berinteraksi baik dengan orang jauh maupun dekat. Walaupun terkadang menggunakan media sosial akan menjauhkan yang dekat dan mendekatkan yang jauh. Aplikasi *whatsapp* dulu tidak sepopuler sekarang, dulu orang banyak menggunakan aplikasi seperti *Line*, *BBM*, *Facebook* untuk berkomunikasi. Seiring berjalannya waktu *whatsapp* kini menjadi pilihan alternatif dan banyak digunakan baik dikalangan anak muda, maupun orang dewasa dalam berinteraksi. Pada masa sekarang *whatsapp* bukan lagi hanya sebagai wadah untuk mengirim pesan teks, dan kini *whatsapp* bisa mengirim pesan suara (*Voice Note*), panggilan video (*Video Call*), mengirim gambar/foto, mengirim emotikon dan yang populer sekarang adalah menggunakan stiker.

Salah satu fitur yang menarik perhatian dalam penggunaan *WhatsApp* adalah kemudahan untuk mengekspresikan diri melalui berbagai bentuk komunikasi visual, seperti emotikon dan stiker. Emotikon dan stiker adalah elemen visual yang digunakan untuk menyampaikan ekspresi emosi atau perasaan dalam komunikasi digital. Emotikon, seperti simbol wajah tersenyum atau menangis, telah digunakan sejak lama dalam pesan teks untuk memberikan nuansa emosi yang lebih

jasas. Stiker, yang lebih kompleks daripada emotikon, hadir dalam berbagai bentuk dan desain yang lebih ekspresif, mulai dari karakter kartun hingga representasi gambar yang lebih kreatif. Meskipun kedua elemen ini dianggap sebagai bagian dari komunikasi informal, mereka memiliki peran yang signifikan dalam memperkaya makna pesan yang disampaikan.

Komunikasi interpersonal bagian *integral* dari kehidupan sosial manusia, termasuk di kalangan mahasiswa yang lebih sering terlibat dalam percakapan digital. Komunikasi digital, terutama penggunaan emotikon dan stiker di *WhatsApp*, dapat dilihat sebagai bentuk komunikasi *nonverbal* yang memperkaya percakapan *verbal*. Dalam komunikasi tradisional, ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan suara merupakan elemen kunci dalam menyampaikan pesan secara efektif. Biasanya komunikasi digital, emotikon dan stiker bertindak sebagai pengganti elemen *nonverbal*, hal tersebut memberikan konteks tambahan yang memperjelas maksud pesan yang disampaikan. Salah-satu alasan mengapa emotikon dan stiker begitu populer di kalangan mahasiswa adalah karena mudah dan nyaman digunakan. Hal tersebut berkaitan dengan mahasiswa yang sering terburu-buru saat menyampaikan pesan mereka, dan emotikon serta stiker menyediakan cara yang cepat dan efisien untuk mengekspresikan perasaan mereka.

Penggunaan emotikon dan stiker dapat menghemat waktu kita saat menyampaikan pesan emosional kepada teman. Namun, penggunaan emotikon dan stiker juga tidak terlepas dari tantangan. Salah-satu tantangan utama adalah kemungkinan terjadinya kesalahpahaman atau interpretasi yang berbeda atas pesan yang disampaikan. Dalam komunikasi teks, interpretasi terhadap suatu pesan sangat bergantung pada konteks dan hubungan antar individu yang terlibat. Hal ini menjadi

lebih kompleks dengan penambahan elemen visual seperti emotikon dan stiker, yang memiliki makna yang bervariasi tergantung pada persepsi individu yang menerima pesan. Misalnya, sebuah emotikon atau stiker yang dianggap lucu oleh orang lain.

Olehnya itu, Islam sebagai agama yang paripurna selalu mengajarkan pemeluknya agar selalu berperilaku baik, salah satunya dalam berkomunikasi baik secara langsung (*verbal*) maupun secara tidak langsung (*nonverbal*). Hal demikian sesuai dengan Firman Allah dalam Qur'an Surah An-Nahl Ayat 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ
عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Terjemahannya:

Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk. (Q.S/16:125).

Dari ayat di atas dapat diartikan bahwa sebagai umat Islam selalu diajarkan untuk beretika atau berkomunikasi secara baik. Penggunaan stiker untuk menyampaikan belasungkawa telah memenuhi fungsi komunikasi Sedangkan menurut teori kesantunan, hal tersebut tidak dibenarkan. Mayoritas ulama juga menganggap penggunaan stiker untuk menyampaikan belasungkawa juga merupakan hal yang sia-sia (Suantini, 2022).

Selain hal tersebut, emotikon juga menunjukkan bahwa dapat meningkatkan kejelasan pesan, keterlibatan pengguna, dan membangun hubungan yang lebih erat. Namun, variabilitas dalam interpretasi emoticon berdasarkan budaya dan konteks menunjukkan perlunya pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana

emoticon digunakan dan diinterpretasikan di berbagai situasi (Salahuddin & Fajrianti, 2024).

Beberapa contoh kasus yang terjadi di kalangan mahasiswa IAIN Kendari dalam penerapan komunikasi interpersonal dengan menggunakan emotikon dan stiker diantaranya ketika seorang mahasiswa mengungkapkan kegembiraan mereka mengirimkan pesan melalui *WhatsApp* dengan ekspresi ceria atau dengan simbol senyum. Sedangkan sebaliknya apabila seorang mahasiswa mengungkapkan rasa sedih mereka mengeskpresikan pesan dengan symbol menangis dan sebagainya.

Sebagaimana yang telah diketahui bahwa emotikon hanyalah pengungkapan rasa melalui simbol-simbol tertentu. Selain itu, Mahasaiswa IAIN Kendari dalam mengungkapan ekspresi juga sering dilakukan dengan stiker yang mereka buat sendiri melalui aplikasi tambahan pada ponsel lalu dikirimkan menggunakan aplikasi pesan yakni *WhatsApp*. Seiring dengan semakin beragamnya jenis emotikon dan stiker yang tersedia di aplikasi *WhatsApp*, penting untuk memahami bagaimana menafsirkan dan menggunakan elemen-elemen ini dalam kehidupan sehari-hari mereka. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengkaji bagaimana mahasiswa IAIN Kendari menginterpretasikan penggunaan emotikon dan stiker dalam komunikasi interpersonal pada *WhatsApp*.

Komunikasi interpersonal biasanya dilakukan secara verbal, namun untuk menghindari kesamaan dengan karya-karya lain, sebagai salah satu syarat diterimanya sebuah penelitian adalah adanya unsur kebaruan (*Novelty Element*) yakni penelitian tersebut belum pernah dilakukan oleh pihak lain. Dalam penelitian ini teori digunakan merupakan konsep semiotika dari Charles Sanders Peirce. Yang mana menitik beratkan pada ikon, indeks dan simbol.

Berangkat dari uraian di atas, penulis merasa termotivasi untuk ingin mengetahui bagaimana *interpretasi* komunikasi *interpersonal* yang dilakukan Mahasiswa IAIN Kendari. Namun disisi lain yang perlu diperhatikan adalah bagaimana komunikasi *interpersonal* dapat terjalin hingga para mahasiswa dapat menginterpretasikan perasaanya. Dengan demikian Komunikasi *interpersonal* yang digunakan Mahasiswa memiliki daya tarik untuk diteliti, sehingga dalam hal ini penulis tertarik untuk meneliti dengan mengangkat judul “*Interpretasi Penggunaan Emotikon Dan Stiker Dalam Komunikasi Interpersonal Pada Whatsapp (Studi Kasus Mahasiswa IAIN Kendari)*”.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun fokus penelitian ini yaitu Interpretasi Penggunaan Emotikon dan Stiker Dalam Komunikasi Interpersonal Pada *WhatsApp* Studi Kasus Mahasiswa IAIN Kendari.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat ditegaskan bahwa yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yakni:

1. Bagaimana interpretasi penggunaan emotikon dan stiker dalam komunikasi interpersonal pada aplikasi *WhatsApp* bagi mahasiswa IAIN Kendari?
2. Bagaimana respon Mahasiswa IAIN Kendari terhadap penggunaan emotikon dan stiker ketika berkomunikasi interpersonal menggunakan aplikasi *WhatsApp*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini memiliki tujuan yaitu:

1. Untuk mengetahui interpretasi penggunaan emotikon dan stiker dalam komunikasi interpersonal pada *WhatsApp* bagi mahasiswa IAIN Kendari.
2. Untuk mengetahui bagaimana respon mahasiswa IAIN Kendari ketika berkomunikasi secara interpersonal menggunakan emotikon dan stiker.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan bagi peneliti dalam interpretasi penggunaan emotikon dan stiker dalam komunikasi interpersonal pada *WhatsApp*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, untuk menambah pengetahuan dan wawasan dibidang komunikasi interpersonal dalam interpretasi penggunaan emotikon dan stiker pada *WhatsApp*.
- b. Bagi mahasiswa, Penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada mahasiswa mengenai bagaimana emotikon dan stiker mempengaruhi cara pesan mereka diterima oleh orang lain. Dengan memahami cara yang lebih tepat dalam menggunakan emotikon dan stiker, mahasiswa bisa meningkatkan efektivitas komunikasi mereka dalam percakapan sehari-hari, baik dalam konteks akademik maupun sosial.
- c. Bagi Kampus, Hasil penelitian ini bisa menjadi dasar bagi kampus untuk merumuskan kebijakan komunikasi digital yang lebih baik. Kampus dapat

mengedukasi mahasiswa dan dosen tentang penggunaan emotikon dan stiker yang tepat dalam konteks akademik dan profesional, guna mengurangi kesalahpahaman dan meningkatkan efektivitas komunikasi.

- d. Bagi pembaca, dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang mengeksplorasi interpretasi penggunaan emotikon dan stiker dalam komunikasi interpersonal pada whatsapp dan berbagai aspek kehidupan mahasiswa, serta memberikan wawasan bagi peneliti lain yang tertarik pada topik serupa.

1.6 Definisi Operasional

1. Emotikon dan Stiker

Emotikon dan stiker merupakan sebuah *plug in* (penambahan fitur pada perangkat lunak) yang menyediakan beragam koleksi emotikon. Emotikon dan stiker adalah simbol, gambar, tanda baca, huruf dan angka yang digunakan untuk membentuk sebuah tanda yang menggambarkan emosi atau perasaan. Emotikon dan stiker yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu *plug in* yang terdapat pada aplikasi *Whatsapp*,

2. Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal (komunikasi antarpribadi) merupakan proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antara dua orang, atau di antara sekelompok kecil orang-orang, dengan beberapa efek dan beberapa umpan balik seketika.

3. Aplikasi *WhatsApp*

Aplikasi *Whatsapp* merupakan *software* (perangkat lunak) yang bertujuan untuk berbagi informasi yang instan dan cepat.

4. Mahasiswa IAIN Kendari

Mahasiswa IAIN Kendari merupakan mahasiswa yang sedang menempuh studi program Strata Satu (S1) di Kampus IAIN Kendari.