

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Komunikasi Interpersonal

2.1.1 Pengertian Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal adalah proses komunikasi yang terjadi antara dua orang atau lebih secara langsung, di mana setiap peserta memiliki kesempatan untuk merespons pesan yang disampaikan oleh komunikator, baik melalui kata-kata (*verbal*) maupun isyarat tubuh (*nonverbal*). Meskipun komunikasi interpersonal merupakan bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, memberikan penjelasan yang tepat dan diterima oleh semua pihak bisa menjadi tantangan. Seperti halnya konsep-konsep lain dalam ilmu sosial, komunikasi interpersonal juga memiliki berbagai definisi dari para ahli yang memiliki latar belakang berbeda di bidang komunikasi.

Menurut Anggraini dkk, (2022) Komunikasi interpersonal secara umum adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, masing-masing orang yang terlibat dalam komunikasi tersebut saling mempengaruhi persepsi lawan komunikasinya. Bentuk khusus komunikasi interpersonal ini adalah komunikasi *diadik*. Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang terjadi diantara dua orang yang telah memiliki hubungan yang jelas, yang berhubungan dengan beberapa cara. Perspektif situasional mengatakan bahwa komunikasi interpersonal secara khusus mengamati interaksi dua orang yang berkomunikasi *verbal* maupun *nonverbal*

sekaligus. komunikasi interpersonal juga memiliki kecepatan umpan balik yang cepat.

Serupa halnya dalam Wijaya (2013) bahwa komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara *verbal* ataupun *nonverbal*. Komunikasi interpersonal sebagai komunikasi anatar komunikator dengan komunikan, dianggap sebagai jenis komunikasi yang paling efektif dalam hal upaya mengubah sikap, pendapat, atau perilaku seseorang. Misalnya, ketika kita bertemu seseorang untuk pertama kalinya, kita cenderung memperkirakan kebiasaan, sifat, cara berbicara, asal daerah, serta tindakan yang akan dilakukan oleh orang tersebut. Hal ini terjadi karena kita belum membangun hubungan pribadi yang cukup untuk mengetahui lebih banyak tentang orang itu. Namun, bagi individu yang sudah mencapai tahap hubungan pribadi, proses perkiraan seperti itu tidak lagi terjadi, karena kedua belah pihak sudah saling mengenal.

Komunikasi interpersonal merupakan langkah awal dalam interaksi manusia, yang tidak bisa dihindari karena manusia sebagai makhluk sosial pasti membutuhkan komunikasi. Banyak ahli komunikasi mendefinisikan mengenai komunikasi interpersonal. Meskipun bahasa yang digunakan berbeda namun memiliki makna yang sama, oleh sebab itu Suranto (2011) memberikan beberapa unsur hakikat yang senantiasa muncul baik tersurat maupun tersirat. Dengan demikian Komunikasi interpersonal pada hakikatnya adalah suatu proses. Kata lain dari proses, ada yang menyebut

sebagai sebuah transaksi dan interaksi. Transaksi yang dimaksud berupa gagasan, ide, pesan, simbol, informasi atau *message*. Sedangkan interaksi mengenai suatu tindakan yang berbalasan. Dengan kata lain suatu proses hubungan yang saling pengaruh mempengaruhi. Jadi interaksi sosial adalah suatu proses berhubungan yang dinamis dan saling pengaruh-mempengaruhi antar manusia. Di dalam kata proses terdapat pula makna adanya aktivitas, ialah aktivitas menciptakan, mengirimkan, menerima, dan menginterpretasi pesan.

Lebih jauh Suranto (2011) berpendapat bahwa Komunikasi interpersonal dapat terjadi secara langsung maupun tidak langsung. Komunikasi dapat disetting dalam pola komunikasi langsung maupun tidak langsung, namun untuk pertimbangan efektivitas komunikasi, maka komunikasi secara langsung menjadi pilihan utama. Dengan kata lain, proses komunikasi interpersonal kebanyakan berlangsung secara tatap muka. Namun, cara komunikasi interpersonal bermedia (tidak langsung) pada situasi tertentu dapat saja menjadi pilihan misalnya dalam bentuk percakapan melalui telepon, e-mail, surat-menyurat, SMS, dan sebagainya.

Komunikasi interpersonal tatap muka memungkinkan umpan balik atau respon dapat diketahui dengan segera atau instan *feedback*. Artinya penerima pesan dapat dengan segera memberi tanggapan atas pesan-pesan yang telah diterima dari sumber. Salah satu kelebihan apabila komunikasi interpersonal disetting dalam proses komunikasi tatap muka, ialah masing-masing pihak yang terlibat dalam komunikasi itu langsung dapat merasakan dan mengetahui respon dari partner komunikasi. Begitu pula seandainya

komunikasi harus dilakukan dengan menggunakan media seperti misalnya melalui percakapan telepon, respon itupun dapat diketahui segera, karena adanya sifat komunikasi yang dinamis dan dua arah (Suranto, 2011).

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dipahami bahwasannya komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang paling efektif untuk dilakukan pada kehidupan sosial. Komunikasi ini terjadi secara tatap muka sehingga tanggapan dari komunikator dapat diketahui dengan segera. Selain itu komunikasi interpersonal juga dapat dilakukan melalui media pribadi seperti email, surat menyurat *WhatsApp* atau SMS dan lain sebagainya.

2.1.2 Unsur-unsur Komunikasi Interpersonal

Terjadinya komunikasi interpersonal apabila ada pengirim yang menyampaikan pesan baik *verbal* maupun *nonverbal* kepada penerima dengan menggunakan lisan maupun tulisan. Berdasarkan hal tersebut maka dalam komunikasi interpersonal terdapat beberapa unsur yang berperan sesuai dengan karakteristiknya masing-masing antara lain ialah:

1. Sumber (Komunikator)

Orang yang memiliki kebutuhan untuk berkomunikasi. Kebutuhan ini dapat berupa keinginan untuk memperoleh pengakuan sosial sampai pada keinginan untuk mempengaruhi sikap dan tingkah laku orang lain, dalam konteks komunikasi interpersonal komunikator adalah individu yang menciptakan, memformulasikan, dan menyampaikan pesan (Sihabudin, 2013).

2. Penyandian (*Encoding*)

Suatu aktifitas internal pada komunikator dalam menciptakan pesan melalui pemilihan simbol-simbol verbal dan nonverbal, yang disusun berdasarkan aturan-aturan tata bahasa, serta disesuaikan dengan karakteristik komunikan (Suranto, 2011)

3. Pesan (*Message*)

Hasil dari perilaku menyandi baik pesan *verbal* maupun *non verbal*. Dalam aktivitas komunikasi, pesan merupakan unsur yang sangat penting. Pesan disampaikan oleh komunikator untuk diterima dan diinterpretasi oleh komunikan. Komunikasi akan efektif apabila komunikan menginterpretasi makna pesan sesuai yang diinginkan oleh komunikator. (Suranto, 2011).

4. Saluran (*Channel*)

Merupakan sarana fisik penyampaian pesan dari sumber ke penerima atau yang menghubungkan orang ke orang lain secara umum. Dalam konteks komunikasi interpersonal, penggunaan saluran atau media semata-mata karena situasi dan kondisi tidak memungkinkan dilakukan komunikasi secara tatap muka. Misalnya seseorang ingin menyampaikan pesan kepada orang lain, namun orang tersebut berada pada tempat yang berjauhan, sehingga digunakanlah saluran komunikasi agar keinginan penyampaian informasi tersebut dapat terlaksana. (Suranto, 2011)

5. Penerima (*Komunikan*)

Orang yang menerima pesan sebagai akibatnya menjadi terhubung dengan sumber pesan (Sihabudin, 2013).

6. Penyandian balik (*Decoding*)

Proses internal penerima dan pemberian makna kepada perilaku sumber yang mewakili perasaan dan pikiran sumber. (Sihabudin, 2013).

7. Respon penerima

Menyangkut apa yang penerima lakukan setelah ia menerima pesan.

8. Umpan balik (*Feedback*)

Informasi yang tersedia bagi sumber yang memungkinkannya menilai keefektifan komunikasi yang dilakukannya.

9. Gangguan (*Noise*)

Noise dapat terjadi di dalam unsur-unsur manapun dari sistem komunikasi. *Noise* merupakan apa saja yang mengganggu atau yang membuat kacau penyampaian dan penerimaan pesan, termasuk yang bersifat fisik dan *psikis*.

10. Konteks komunikasi

Komunikasi selalu terjadi dalam suatu konteks tertentu, paling tidak ada tiga dimensi yaitu ruang, waktu dan nilai. Konteks ruang menunjuk pada lingkungan konkrit dan nyata tempat terjadinya komunikasi, seperti ruangan, halaman dan jalanan. Konteks waktu menunjuk pada waktu kapan komunikasi tersebut dilaksanakan, misalnya pagi, siang, sore, malam. Konteks nilai, meliputi nilai sosial dan budaya yang mempengaruhi suasana komunikasi, seperti adat istiadat, situasi rumah, norma sosial, norma pergaulan, etika, tata krama, dan sebagainya. (Suranto, 2011).

Unsur-unsur di atas merupakan bagian dari komunikasi interpersonal, namun yang dikatakan peristiwa komunikasi interpersonal adalah berlangsungnya proses komunikasi interpersonal itu sendiri.

2.1.3 Tujuan Komunikasi Interpersonal

Menurut Suranto (2011). Komunikasi interpersonal dapat kita gunakan dalam beberapa tujuan. Terdapat 6 (enam) tujuan dari komunikasi interpersonal yang rasanya penting untuk kita pelajari bersama, di antaranya:

1. Mengetahui diri sendiri dan orang lain.
2. Mengetahui dunia luar.
3. Menciptakan dan memelihara hubungan.
4. Mengubah sikap dan perilaku.
5. Bermain dan mencari hiburan.
6. Membantu orang lain

Selain ke 6 hal di atas, Komunikasi interpersonal tentunya menjadi hal yang sangat penting dilakukan. Beberapa hal diantaranya adalah:

1. Pentingnya Komunikasi Interpersonal

Komunikasi antar pribadi sangat penting bagi kebahagiaan hidup seseorang. Beberapa peranan yang disumbangkan oleh komunikasi interpersonal dalam rangka menciptakan kebahagiaan hidup manusia.

Pertama, komunikasi interpersonal membantu perkembangan intelektual dan sosial setiap manusia. Perkembangan kita dari saat bayi (bahkan dari dalam kandungan ibu) hingga kita dewasa mengikuti pola semakin meluasnya

ketergantungan kepada orang lain. Diawali dengan ketergantungan dan komunikasi yang hanya pada ibunya sendiri. Lingkungan komunikasinya menjadi semakin luas dengan bertambahnya usia pada seseorang. Bersamaan dengan hal tersebut, perkembangan intelektual dan sosial setiap orang sangat ditentukan oleh kualitas komunikasinya dengan orang lain.

Kedua, identitas atau jati diri seorang anak terbentuk karena ada komunikasi dengan orang lain. Selama berkomunikasi dengan orang lain, secara sadar maupun tidak sadar ia akan mengamati, memerhatikan, dan mencatat dalam hati semua tanggapan yang orang lain berikan terhadap dirinya. Seorang anak akan menjadi tahu bagaimana pandangan orang terhadap dirinya. Berkat bantuan komunikasi dengan orang lain, seseorang bisa menemukan jati dirinya, yaitu mengetahui siapa dirinya yang sebenarnya.

Ketiga, dalam memahami realitas lingkungan sosial di sekelilingnya serta menguji kebenaran kesan-kesan dan pemahaman yang dimilikinya tentang lingkungan sekitarnya, seorang anak perlu membandingkan dengan kesan-kesan dan pemahaman orang lain tentang suatu realitas. Tentu, perbandingan sosial (*social comparison*) semacam ini hanya dapat dilakukan melalui komunikasi dengan orang lain.

Keempat, kesehatan mental sebagian besar orang ditentukan oleh kualitas komunikasi atau hubungannya dengan orang lain, terlebih seorang guru yang sangat berpengaruh bagi perkembangan siswanya. Bila hubungan dengan orang lain diliputi dengan berbagai masalah, tentu ia akan cemas, merasa sedih, menderita, hingga akhirnya frustrasi. Jika dilanjutkan dengan dia menarik diri serta menghindar dari orang lain, maka rasa sepi yang dideritanya akan menimbulkan penderitaan,

tidak hanya kerusakan emosional atau batin, namun bisa juga berdampak bagi fisiknya.

Untuk mendapatkan kebahagiaan, orang memerlukan konfirmasi dari orang lain, yakni pengakuan dari orang lain yang menyatakan bahwa dia normal, sehat, dan bahagia. Lawan dari konfirmasi adalah diskonfirmasi, yaitu penolakan dari orang lain berupa tanggapan bahwa dirinya abnormal, tidak sehat, dan tidak bahagia. Semua itu hanya dapat diperoleh dengan konfirmasi secara pribadi dari orang lain.

2. Komunikasi Interpersonal Dalam Komunikasi Manusia

Komunikasi Interpersonal ialah komunikasi manusia yang di dalamnya terdapat unsur saling mempengaruhi serta keakraban di antara pihak-pihak yang berkomunikasi. Dalam komunikasi interpersonal aspek ekspektasi pribadi adalah faktor terpenting yang mempengaruhi berlangsungnya komunikasi tersebut. Dalam komunikasi interpersonal pesan yang disampaikan tidak hanya berupa kata-kata atau pesan verbal saja, tapi juga pesan-pesan yang bersifat nonverbal.

Intinya, dalam komunikasi interpersonal, pesan disampaikan dalam bentuk pandangan mata, sentuhan, raut wajah atau bisa juga intonasi saat penyampaian kata-kata. Dengan begitu pesan yang disampaikan menjadi lebih utuh.

2.2 Emotikon dan Stiker

2.2.1 Pengertian Emotikon dan Stiker

Emotikon atau emoji merupakan adopsi bahasa dari bahasa Jepang yang memiliki arti “gambar berkarakter”, jadi emotikon merupakan sebuah fitur yang

disediakan aplikasi perpesanan tertentu berupa simbol grafis atau ideogram yang mempresentasikan berupa ekspresi wajah, emosi, ide, perasaan, konsep, dan beberapa objek seperti kendaraan, cuaca, bangunan, bintang, makanan, pekerjaan, aktivitas, tumbuhan, maupun simbol-simbol tertentu. (Bakhtiar, dkk.2022)

Menurut Grannan dalam Muntazori, dkk. (2020) emotikon adalah tanda baca, huruf dan angka yang membentuk sebuah tanda yang menggambarkan emosi atau perasaan. Sedangkan stiker adalah salah satu komunikasi pada bentuk gambar ataupun simbol yang dipergunakan untuk melengkapi sebuah komunikasi, dapat juga digunakan untuk mempertegas kalimat, membagikan aktualisasi diri seorang yang tidak dapat terwakilkan sepenuhnya oleh kata maupun hanya sekedar melalui komunikasi saja. Stiker merupakan gambaran rinci berasal dari karakter yang mewakili perasaan emosi maupun tindakan yang ingin dilakukan dalam proses pengiriman pesan, peran stiker bisa sebagai sarana yang efektif untuk menghindari kesalahan interpersepsi pesan yg ingin disampaikan oleh para pengguna internet dalam berkomunikasi.(Amaliyah, 2023).

Dalam pemakaiannya emotikon dibedakan atas dua bentuk, yaitu emotikon kecil dan emotikon besar. Emotikon kecil digunakan sebagai pengungkapan emosi untuk melengkapi uraian sebagai pengungkap emosi untuk melengkapi uraian. Emoticon besar cenderung digunakan secara langsung untuk mewakili pesannya tanpa uraian dalam bentuk kata-kata. Begitu juga dengan stiker yang mana Dalam stiker juga merupakan bentuk gabungan dari *emoji* (emotikon) dan GIF yang mana terdapat gambar bersifat statis dan dinamis. Stiker memiliki beberapa fungsi diantaranya untuk mengekspresikan emosi, digunakan untuk menyampaikan aksi kebiasaan seseorang, untuk membuka atau menutup percakapan, menyampaikan

sesuatu yang bersifat spesifik, menambah kelucuan serta nilai humor dalam berkomunikasi, menjadikan percakapan menjadi lebih santai, serta digunakan untuk menekankan sesuatu dalam percakapan. (Qur'ani, 2022).

Dengan adanya fitur emotikon dan stiker diharapkan para pengguna dapat terbantu dalam memudahkan komunikasi melalui teks tulis antar individu, apabila pengguna ingin mengirim sebuah pesan berupa teks, pengguna dapat menyertakan tombol atau karakter emotikon atau stiker yang menggambarkan keadaan dirinya saat itu. Disisi lain, penerima pesan yang menerima pesan tersebut akan dapat dengan mudah menerima deskripsi keadaan sang pengirim pesan dengan lebih baik sehingga interaksi yang dilakukan kedua belah pihak terasa lebih hidup dan tidak terkesan hambar.

2.2.2 Fungsi Emotikon dan Stiker

Fungsi emotikon dan Stiker ialah untuk memperluas fungsi fasilitas yaitu menampilkan suasana hati melalui tampilan gambar ekspresi tertentu. Selain itu emoticon dapat memanfaatkan gambar ekspresi tersebut pada surat elektronik atau mengobrol dengan fasilitas *messenger* atau *Whatsapp*.

Menurut Candra (2013) beberapa fungsi emotikon dan stiker dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Meningkatkan kualitas komunikasi

Saat pengguna melihat *emoticon smile* di sosial media, secara otomatis otak membayangkan bila mereka benar-benar melihat emoticon itu sebagai senyum dari pengguna lain.

2. Mengurangi dampak kritik negatif

Dalam dunia kerja menunjukkan bila banyak kritikan dari bos terhadap anak buahnya yang kini memakai emotikon positif. Hal ini bukannya tanpa alasan, sebab kritik 'pedas' yang disertai dengan emotikon positif dapat diterima baik oleh bawahan. Mereka juga terbukti lebih cepat berubah lebih baik setelah menerima kritik dengan emotikon positif tadi.

3. Membuat kita lebih cerdas dan baik

Tidak terduga memang, namun penggunaan emotikon yang sesuai dengan kondisi dan bersifat positif bisa membuat pengguna sosmed terlihat lebih cerdas dan mudah diajak berkomunikasi.

4. Menciptakan lingkungan kerja yang nyaman

Namun, bila dalam email tersebut ditambahkan sebuah *emoticon smile*, maka tingkat 'negatif' di email tersebut akan jauh berkurang. Penerima *email* pun juga merasa lebih mudah menerima pesan asli dari *email* tersebut. Dengan demikian, lingkungan kerja dapat menjadi lebih bahagia dan nyaman.

5. Membuat orang lebih Bahagia

Jika anda merasa selama *chatting* di sosial media sering merasa kesal atau kurang bahagia, mungkin itu adalah tanda untuk segera menggunakan emotikon.

Dari definisi di atas, dapat diketahui bahwa tujuan penggunaan emotikon dan stiker untuk membantu pengirim pesan dalam mengungkapkan atau mewakili secara ekspresif, perasaan dari pesan yang disampaikan, sebagai alternatif yang

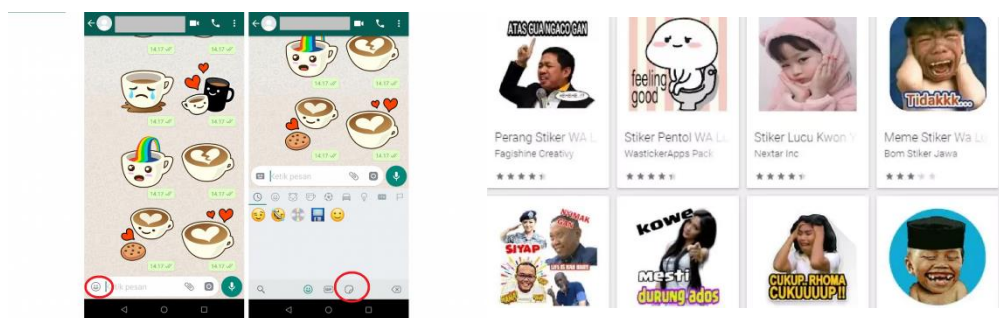
digunakan agar maksud dari peserta tertulis dapat tersampaikan layaknya pesan secara lisan.

2.2.3 Makna Emotikon dan Stiker

Sebagaimana telah dibahas sebelumnya bahwa emotikon dan stiker merupakan sesuatu yang dapat membantu pengirim pesan dalam mengungkapkan atau mewakili secara ekspresif, perasaan dari pesan yang disampaikan, Beberapa Contoh jenis Emotikon dan stiker yang terdapat pada Aplikasi *WhatsApp* dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.1 Emotikon pada Aplikasi *WhatsApp*



Gambar 2.2 Stiker pada Aplikasi *WhatsApp*

Menurut Ningsih (2024) beberapa emotikon yang sering digunakan beserta maknanya:

1. Wajah Tersenyum Sambil Memeluk

Emotikon ini mengandung makna memberi kehangatan dan kedamaian. Emoticon ini sering dikirimkan untuk memberikan kesan seolah-olah sedang memeluk seseorang dari jarak jauh.

2. Wajah Tersenyum dengan Mata Tersenyum

Arti emotikon ini adalah tersenyum malu. Menampilkan pipi merah sebagai ekspresi tersipu. Emoticon ini pun melambangkan kebahagiaan, kepuasan, ketenangan pikiran, dan rasa syukur.

3. Wajah Tersenyum seperti Malaikat

Arti emotikon ini adalah mengungkapkan perasaan tidak bersalah. Umumnya digunakan untuk menunjukkan perbuatan baik, kejujuran, polos, dan berperilaku baik yang patut diteladani. Wajah malaikat berbentuk emoticon ini juga dapat digunakan sebagai lelucon untuk menyadari perbuatan atau perilaku kurang baik.

4. Wajah Tersenyum Sedikit

Arti emotikon wajah tersenyum sedikit menunjukkan kepuasan dengan diri sendiri dan orang lain. Ini dapat melambangkan sikap dan perilaku yang ramah.

5. Wajah Terbalik Mirip dengan sebelumnya,

Arti emotikon wajah terbalik adalah menunjukkan ironis, ambiguitas, dan lelucon. Emotikon ini sering digunakan untuk memberikan ekspresi konyol kepada seseorang.

6. Wajah dan Mata Tersenyum dengan Tiga Hati

Mengirimkan emotikon ini ke orang lain berarti sedang menunjukkan perasaan jatuh cinta. Ini dikenal juga sebagai emoticon romantis dengan ekspresi wajah terpikat yang melambangkan urusan kasih sayang.

7. Kedua Telapak Tangan Menempel

Arti emotikon dengan kedua telapak tangan menempel yaitu, sebagai simbol harapan yang menyatakan ucapan terimakasih dan tolong dalam budaya Jepang.

8. Tangan Menadah

Arti emotikon tangan menadah yaitu, untuk meminta sesuatu, menggambarkan membuka halaman buku, atau cara berdoa dalam agama Islam.

9. Wajah Konyol

Arti emotikon ini adalah kekonyolan atau lelucon. Emotikon ini juga berkaitan dengan antusiasme atau kegembiraan pada seseorang.

10. Wajah dengan Tangan Menutupi Mulut

Makna dari emotikon ini adalah mengungkapkan keterkejutan atau persepsi yang tiba-tiba. Gestur khas dengan menutup mulut menunjukkan bahwa orang lain berkata sesuatu yang tidak biasa (aneh).

11. Wajah Tanpa Mulut

Emotikon tanpa mulut ini mengandung makna tidak bisa berkata apa-apa atau speechless.

12. Wajah Menguap

Arti emotikon ini adalah menunjukkan seseorang tidak minat untuk melakukan percakapan. Wajah menguap sambil menutup mulut ini juga bisa mengekspresikan kebosanan.

13. Wajah Meneteskan Air Liur

Wajah cemberut atau air liur mengalir dari mulut dapat mewakili keinginan seseorang terhadap makanan lezat, mobil baru, atau peristiwa tertentu. Ekspresi minat dan keinginan yang ekstrem ini juga sering dikaitkan dengan mengidam.

14. Wajah Pusing

Wajah yang menunjukkan seperti sedang sakit atau pusing ini mengartikan kebingungan. Kebingungan, keresahan, dan wajah yang sedang tidak bisa fokus terhadap sesuatu. Arti emotikon ini juga melambangkan suatu emosi serta dalam keadaan mabuk akibat minuman beralkohol.

15. Wajah Bersin

Emotikon ini sering digunakan di *Whatsapp* atau sosial media lainnya, Wajah bersin dengan mata tertutup bisa melambangkan kondisi sakit.

16. Wajah Badut

Wajah badut juga termasuk dalam emoticon *Whatsapp*. Arti emotikon ini adalah untuk menggambarkan kesenangan atau hiburan. Namun, tidak sedikit pula orang yang merasa ketakutan dengan emoticon badut ini.

17. Wajah Menagis Keras

Wajah menangis keras juga cukup sering dipakai dalam emoticon *Whatsapp* ketika sedang mengekspresikan kesedihan yang mendalam.

18. Wajah Kaget dengan Kepala Meledak

Emoticon *Whatsapp* ini cukup sering dipakai ketika mengekspresikan perasaan kaget atau terkejut. Menunjukkan emoticon kepala yang meledak dan berasap, arti emoticon ini juga menunjukkan rasa kewalahan.

19. Jempol Ke Atas

Emotikon ini menggambarkan perasaan persetujuan dan menyatakan hal positif atau pujiaan.

Dari beberapa jenis dan makna emotikon yang disebutkan diatas, masih banyak jenis emotikon yang mungkin jarang digunakan, hal tersebut disebabkan pengguna *WahtasApp* terkadang tidak memahami maknanya terlebih saat ini aplikasi *WhatsApp* selalu meng -*Upgrade* dengan meluncurkan *Plugin* berupa Stiker yang lebih mudah bagi pengguna dalam memaknainya.

2.3 Aplikasi *WhatsApp*

2.3.1 Pengertian *WhatsApp*

WhatsApp adalah aplikasi berbasis pesan yang memudahkan untuk bertukar pesan tanpa dikenai biaya sms, karena *Whatsapp* memanfaatkan akses internet. Sehingga dapat mengirimkan file dokumen, file foto, *video call*, lokasi GPS dan lain-lain. Aplikasi ini juga memiliki fasilitas *Broadcast* dan Group sehingga memudahkan kelompok dalam satu group. *WhatsApp* juga memiliki status pesan yang berupa tanda yang berfungsi untuk mengetahui status pesan tersebut, sehingga guru dapat memantau siswa apakah sudah membuka, membaca atau belum sama sekali. (Suryani, 2017).

Menurut Laksamana (2009) *WhatsApp* merupakan *website* atau perangkat lunak yang berhasil menarik pengguna internet diseluruh belahan dunia lewat bermacam-macam fitur, fasilitas layanan yang tersedia. Dengan karakteristik yang dimiliki *WhatsApp*, memudahkan kita sebagai pengguna untuk berkomunikasi serta memperoleh teman baru tanpa Batasan ruang dan waktu. Aplikasi *WhatsApp* juga memiliki fitur pesan berbagi lintas *platform* yang menjadi salah satu alat alternatif atau media komunikasi yang banyak digunakan oleh mahasiswa saat ini ditambah keunggulan lain seperti fitur *group chat* untuk memudahkan berdiskusi atau memberikan informasi melalui *group*. Sebagian orang memanfaatkan aplikasi *WhatsApp* untuk saling memberi kabar, saling bertukar pikiran, diskusi tentang berbagai informasi perkuliahan ataupun informasi di luar kampus dan komunikasi ringan sekedar saling bercanda kepada sesama teman.

2.3.2 Keunggulan dan Kelemahan *WhatsApp*

Sebagai *software* atau perangkat lunak untuk sarana berkomunikasi, Aplikasi *WhatsApp* tentunya memiliki keunggulan dan kelemahan. Hal tersebut dapat dirincikan sebagaimana dinyatakan Ilma (2020) sebagai berikut:

2.3.2.1 Keunggulan *WhatsApp*

1. Kontak telepon otomatis tersinkron.

Degan adanya sinkronisasi ini tentu memudahkan pengguna untuk berhubungan dengan teman yang ada pada kontak, karena kontak yang sudah ada di buku *Handphone* otomatis terhubung pada *Whatsapp*. Begitu pula dengan kontak nomor kita yang sudah

terdaftar pada *WhatsApp*, akan secara otomatis terhubung dengan akun teman yang menggunakan aplikasi *WhatsApp*.

2. Mudah digunakan

Cara kerja aplikasi *chatting* ini sangat mudah, bahkan untuk pemula. Syarat pendaftaran juga hanya menggunakan nomor *Handphone* yang digunakan.

3. Mudah di-*setting*

Berbeda dengan aplikasi *messenger* yang lain. Pengguna *WhatsApp* dapat mengatur atau mengganti *background* tampilan ruang obrolan. Jadi pengguna tidak akan merasa bosan dengan tampilan aplikasi yang terdapat *WhatsApp*.

4. Dapat mem-*back up* percakapan dengan mudah

Seringkali saat kita mengganti ponsel, maka kita akan kehilangan semua *memory* telepon, pesan, dan pembicaraan kita. Berbeda dengan *WhatsApp* yang bisa di-*setting* untuk mem-*back up* percakapan, sehingga tetap dapat ditampilkan, meskipun berganti ponsel.

5. Berkomunikasi dengan menggunakan koneksi internet

Jika dulu pengguna ponsel membuat panggilan telepon dan berkirim sms dengan menggunakan pulsa. Kini dengan *WhatsApp* pengguna dapat berkirim pesan teks dan pesan suara tanpa pulsa, cukup menggunakan koneksi data internet.

2.3.2.2 Kelemahan *WhatsApp*

Selain memiliki keunggulan, Aplikasi *WhatsApp* tentunya memiliki kelemahan. Menurut Pustikayasa (2019) kelemahan yang terdapat pada aplikasi *WhatsApp* diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Harus terhubung dengan layanan internet untuk mendapatkan informasi secara *real times*.
2. Komunikasi menggunakan video, gambar dan file yang berukuran besar kadang tidak dapat terkirim dan juga berpengaruh pada penggunaan penyimpanan data (*memory*) dan kuota internet.
3. Tanpa aturan atau kesepakatan yang jelas oleh admin jika berkomunikasi dalam *group*, hal ini dapat memicu terjadinya *noise* dan komunikasi dapat keluar dari konteks yang semestinya.

Berdasarkan beberapa keunggulan dan kelemahan yang dimiliki *WhatsApp* tentunya penggunaan *software* ini memiliki tempat tersendiri, atau dengan kata lain memiliki keunikan dan penting dalam komunikasi digital saat ini. Terutama karena popularitasnya yang luas serta fitur *plugin* menjadi satu kemudahan bagi para pengguna. Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, setiap *platform* atau aplikasi penyedia layanan komunikasi memiliki keunggulan dan kelemahannya masing-masing yang dapat mempengaruhi cara orang menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.

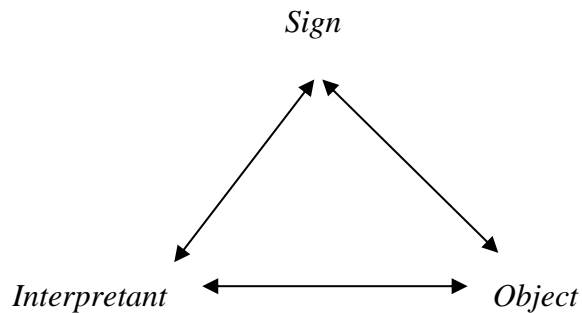
2. 4 Teori Semiotika

Secara etimologi, semiotika berasal dari bahasa Yunani yaitu *semeion* yang artinya tanda (*sign*). Sedangkan tanda itu sendiri dimaknai sebagai sesuatu yang

melambangkan suatu hal atau sesuatu yang menjadi sebutan dari sesuatu. Semiotika adalah studi mengenai tanda (*sign*) dan simbol yang merupakan tradisi penting dalam komunikasi. Semiotika mencakup teori mengenai bagaimana tanda mewakili objek, ide, situasi, keadaan, perasaan, dan sebagainya. (Morissan, 2013). Kita seringkali menggunakan tanda dalam menyebutkan sesuatu objek. Tanda tersebut kita interpretasikan sebagai objek yang kita maksud.

Semiotika adalah disiplin ilmu yang memfokuskan pada analisis tanda dan simbol, yang merupakan aspek krusial dalam proses komunikasi. Dalam kerangka semiotika, terdapat teori-teori yang membahas cara tandatanda merepresentasikan berbagai entitas seperti objek, ide, situasi, keadaan, perasaan, dan lain sebagainya. Rayhaniah, (2020). Dengan kata lain dapat dikatakan bahwa, semiotika adalah cabang ilmu yang menguraikan makna dari berbagai tanda yang ada dalam kehidupan manusia. Dengan kata lain, segala hal yang dapat ditemui dalam kehidupan manusia dianggap sebagai tanda, suatu entitas yang membawa makna atau simbol. (Hoed, 2014).

Teori semiotika memiliki fungsi komunikasi, yaitu fungsi tanda dalam menyampaikan pesan (*message*) dari pengirim pesan (*sender*) kepada penerima (*receiver*) tanda berdasarkan aturan atau kode-kode tertentu. (Tinarbuko, 2009). Bapak semiotika yaitu Charles Sanders Peirce mengemukakan teori segitiga makna atau *triangle meaning* terdiri dari tiga elemen utama yaitu tanda (*sign*), objek, dan interpretasi. Tanda adalah sesuatu yang berbentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indra manusia dan merupakan sesuatu yang merujuk (mempresentasikan) hal lain di luar tanda itu sendiri. Jika dibuat gambarannya adalah sebagai berikut.



Gambar 1.2 Teori Pierce

Merujuk pada teori Pierce yakni terdapat tiga hal penting adalah *signifer* (penanda), *signified* (petanda) dan konsep mental atau representasi mental yang termasuk dalam sistem representasi. Kemudian bahasa juga memiliki pengaruh yang besar dalam hal representasi, disebabkan bahasa bisa menjadi jembatan untuk menyampaikan apa yang ada dalam pikiran setiap orang, seperti suara gambar, simbol, dan gerak tubuh. Konsep makna dalam pikiran manusia membuat maknanya diketahui manusia. Sistem representasi terbagi menjadi dua bagian penting, yakni konsep ide dan konsep bahasa. Tetapi, makna tidak dapat dijelaskan tanpa bahasa. (Kartini, Deni dan Jamil, 2022).

Tanda juga menunjuk pada sesuatu yang lain, sesuatu yang tersembunyi dibalik tanda itu sendiri. Seperti contohnya asap maka tanda dibaliknya merujuk pada api. Tanda dapat mewakili sesuatu yang lain yang masih berkaitan dengan objek tertentu. Objek-objek tersebut yang membawa informasi dan mengkomunikasikannya dalam bentuk tanda.

Menurut Pierce sebagaimana dikutip Sobur (2006) Kajian semiologi adalah bidang yang mempelajari tentang fungsi teks. Teks membantu pembaca untuk memahami pesan yang terkandung di dalamnya. Pembaca ibarat seorang

pemburu harta karun yang membawa peta, untuk memahami kode yang terkandung dalam tanda-tanda yang menunjukkan makna sebenarnya. Meskipun demikian semiologi tidak hanya terbatas pada teks. Kajian semiologi dapat berupa tanda dan makna dalam bahasa yang terdapat dalam seni, media massa, musik dan segala sesuatu yang ditampilkan untuk ditunjukkan kepada orang lain.

Konsep semiotika, Peirce dalam Hoed (2014) menyatakan bahwa tanda dan maknanya bukanlah suatu konstruksi tetapi suatu proses kognitif yang dikenal sebagai penanda. Semiosis ialah proses pemaknaan dan penandaan yang melalui tiga tahap, tahap pertama penyerapan aspek representasional (melalui panca indra), kedua secara spontan terkait dengan pengalaman kognitif manusia untuk menafsirkan objek, dan ketiga untuk melihat objek sesuai keinginan. Langkah ketiga ini disebut menafsirkan.

Peirce terkenal dengan model tiga sisinya. Ketiga komponen tersebut ialah *Representamen*, *object*, dan *Interpretant*. Sesuatu bisa dikatakan representatif bila memenuhi dua syarat; yang pertama bisa dirasakan (oleh semua panca indra, pikiran/emosi), kedua bertindak sebagai tanda; itu berarti mewakili suatu yang lain. Elemen lainnya ialah *object*. Menurut Peirce, *object* adalah elemen yang mewakili tanda; dapat dikatakan bahwa itu adalah “sesuatu yang lain.” juga bisa berupa materi yang ditangkap oleh indra, juga mental atau imajiner. Komponen ketiga ialah *interpretan*. Peirce mengatakan bahwa interpretan adalah makna/tafsiran. Peirce menggunakan istilah lain untuk interpretan yaitu; “*signifance*”, “*signification*”, dan “*interpretation*.” (Kartini, Deni dan Jamil, 2022).

Tipologi Tanda dalam semiotika menurut teori Peirce, berdasarkan relasi antara representament dengan object-nya atau dapat dipahami sebagai bagaimana sebuah *representament* dalam menampilkan object yang dirujuknya, tanda dapat dibagi menjadi tiga yaitu *Ikon, Indeks, dan Simbol*.

Peirce menjelaskan bahwa terdapat tiga jenis tanda yaitu ikon, indeks, dan simbol. Pertama, ada yang disebut sebagai *likeness* (kemiripan) atau ikon; tanda ini digunakan untuk menyampaikan ide tentang hal-hal yang mereka wakili dengan cara meniru bentuknya. Kedua, ada tanda yang menunjukkan atau indeks; ini menunjukkan sesuatu tentang hal-hal karena secara fisik terhubung dengannya. Contohnya adalah tanda penunjuk jalan yang menunjukkan arah yang harus diambil, atau kata ganti yang ditempatkan setelah nama hal yang dimaksudkan untuk diidentifikasi, atau seruan seperti "*Hai! there,*" yang berpengaruh pada saraf orang yang diatasi dan memaksa perhatiannya. Ketiga, ada simbol atau tanda umum, yang terkait dengan maknanya melalui penggunaan. Ini termasuk sebagian besar kata, frasa, pidato, buku, dan perpustakaan. (Annaji, 1998).

Untuk mengetahui lebih jauh mengenai penjelasan ikon, indeks, dan simbol berdasarkan teori semiotika Pierce dapat dilihat sebagai berikut:

1. Ikon

Peirce juga menyebutnya dengan istilah *likeness* (kemiripan), yaitu tanda yang meniru ide atau objek yang ia representasikan ehingga antara representament dengan object nya nampak mirip. ikon merupakan jenis tanda yang memiliki kemiripan visual dengan objek yang direpresentasikan, memudahkan pengguna untuk mengenali tanda tersebut. Dalam ikon,

hubungan antara representasi dan objek terwujud melalui kemiripan dalam beberapa kualitas. Sebagai contoh, sebagian besar rambu lalu lintas dapat dianggap sebagai ikonik karena mereka ‘menggambarkan’ bentuk yang mirip dengan objek yang sebenarnya, makna dari tanda berjenis ikon dapat dipahami seketika saat melihat tanda tersebut. (Beger, 2010).

Menurut Prayogi dan Ratnaningsih (2020). Ikon adalah salah satu konsep dalam ilmu semiotika yang digunakan untuk menunjukkan suatu hal atau keadaan untuk memberi penjelasan atau informasi kepada subjek. Dalam konteks ini, ikon selalu menunjukkan pada sesuatu yang nyata, seperti benda, kejadian, tulisan, bahasa, tindakan, peristiwa, dan berbagai bentuk tanda lainnya.

Beberapa contoh ikon misalnya adalah peta wilayah atau potret diri seseorang. Contoh lainnya dapat ditemukan ketika seseorang atau suatu benda berada di depan cermin, bayangan di cermin adalah ikon karena menampilkan object-nya secara mirip. Tanda toilet yang menampilkan representasi dari seorang pria dan wanita juga merupakan tanda ikon. Peirce sendiri memberikan contoh dari ikon berupa fotografi utamanya foto instan, Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa poin dari ikon ialah ‘persamaan’ dengan object-nya. (Suherdiana, 2008).

Dengan demikian dapat dipahami bahwa tanda ikon adalah tanda yang menampilkan ulang objeknya secara mirip atau sama sehingga makna dari tanda tersebut dapat dipahami dengan mudah. Tanda ikon senantiasa merujuk pada sesuatu yang ada secara nyata seperti benda, kejadian, peristiwa, dan sebagainya.

2. Indeks

Indek merupakan tanda yang menunjukkan sesuatu tentang hal-hal karena secara fisik terhubung dengannya. Contohnya adalah tanda penunjuk jalan atau kata ganti yang ditempatkan setelah nama. Menurut Suherdiana, (2008) Indeks adalah tanda yang antara representament dan object-nya memiliki hubungan alamiah. Hubungan tersebut bersifat kausal atau sebab-akibat. Contoh sederhananya ialah asap sebagai tanda yang merepresentasikan akan adanya api, atau teriakan “Tolong!” yang merepresentasikan akan adanya seseorang yang meminta tolong.

Indeks adalah jenis tanda yang menunjukkan hubungan fenomenal atau eksistensial antara representament dan object-nya. Dalam indeks, keterkaitan antara tanda dan objek bersifat konkret, nyata, dan umumnya melalui suatu urutan atau kausalitas. Sebagai contoh, jejak telapak kaki di tanah adalah indeks dari seseorang atau binatang yang telah melewati area tersebut, sedangkan ketukan pintu merupakan indeks dari kehadiran seorang 'tamu' di rumah kita. Indeks adalah tanda yang ditandai dengan adanya hubungan kausal antara tanda dan objeknya, contohnya ialah asap sebagai pertanda adanya api atau gejala seperti bercak merah sebagai tanda penyakit campak. Makna dari indeks dapat dipahami dengan melakukan perkiraan terhadap tanda nya. (Berger, 2010).

Menurut Prayogi dan Ratnaningsih (2020). Indeks adalah tanda yang menunjukkan hubungan dengan keberadaan sesuatu. Indeks adalah tanda yang memiliki pengaruh terhadap hal yang ada di sekitarnya. Dalam indeks, kita bisa menghubungkan antara tanda sebagai penunjuk dan hal

yang ditunjuk dengan sifat-sifat seperti nyata, berurutan, sebab-akibat, dan selalu mengisyaratkan sesuatu. Sebagai contoh, bunyi bel rumah adalah indikasi bahwa ada tamu datang. Sehingga dapat dipahami bahwa indeks merupakan tanda yang *representament* nya tidak mirip dengan object nya selayaknya ikon, melainkan *representament* dapat menunjukkan atau memberikan indikasi pada object yang ia rujuk. Indeks merupakan tanda yang mengisyaratkan sesuatu yang lain karena adanya hubungan yang muncul secara alami antara tanda dan objek-nya. Hubungan tanda dengan objek-nya biasanya memiliki sifat kausal (sebab-akibat), eksistensial (menunjukkan keberadaan), fenomenal (dapat disaksikan dengan panca indra), konkret (nyata), dan sekuensial (berurutan). Oleh karena itu hubungan antara tanda dan objek-nya dapat dipahami melalui perkiraan atau penghayatan. Sebagaimana dalam contoh di atas yaitu suara ketukan pintu. Suara ketukan pintu muncul karena adanya seseorang yang mengetuk pintu. Sehingga dapat ditemukan hubungan kausal antara suara ketukan pintu yang merupakan *representament* dengan keberadaan orang yang mengetuk pintu sebagai object.

3. Simbol

Simbol merupakan tanda yang dikaitkan dengan maknanya disebabkan oleh penggunaa, simbol juga dapat diartikan sebagai tanda *konvensional*. Kata *konvensional* memiliki arti berdasarkan kesepakatan umum (semisal adat, kebiasaan, dan kelaziman). Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa simbol merupakan jenis tanda yang antara penanda dan maknanya terikat karena adanya kesepakatan. Peirce menjelaskan bahwa hubungan antara simbol dengan maknanya

disebabkan karena adanya konsep atau gagasan dalam pikiran pengguna tanda tentang simbol tersebut. Ia menyebutkan bahwa kata dan frasa merupakan simbol. Ia juga menyebutkan contoh-contoh simbol yang lain seperti lencana, credo gereja, bendera, panji, dan tiket. (Annaji, 2024).

Menurut Berger, (2010). Simbol adalah tanda yang memiliki sifat *arbitrer* dan konvensional, yang sesuai dengan kesepakatan atau konvensi dari sekelompok orang atau Masyarakat, tanda kebahasaan merupakan simbol, begitupula rambu-rambu lalu lintas merupakan simbol. Proses pemaknaan atau penggapaian makna dari suatu tanda berjenis simbol haruslah melalui pelajaran. Maksudnya seseorang harus mempelajari sebuah simbol dan maknanya terlebih dahulu agar dapat memahaminya.

Simbol berbeda dari ikon, dan indeks. Hubungan antara *representament* dan object-nya dalam ikon dan indeks bersifat alamiah atau memiliki motif sedangkan dalam simbol tidak. Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya bahwa hubungan antara representament dengan object-nya dalam simbol terikat karena adanya konvensi atau kesepakatan. Berger, (2010). memberikan gambaran mengenai *trikotomi* tanda dalam semiotika Peirce sebagai berikut ini:

| Tanda | Ikon | Indeks | Simbol |
|------------------------|--|--|------------------------|
| Ditandai dengan | Persamaan atau kesamaan | Hubungan Sebab-akibat | Konvensi (Kesepakatan) |
| Contoh | Gambar, Patung Tokoh Nasional/Besar, Foto Rontgen | Asap dengan api, Gejala dengan penyakit (Misalnya, bercak merah dan campak) | Kata-kata, Isyarat |

| | | | |
|---------------|---------------|--------------------|------------------|
| Proses | Dapat dilihat | Dapat diperkirakan | Harus dipelajari |
|---------------|---------------|--------------------|------------------|

Dari definisi teori yang dinyatakan oleh Peirce dapat diketahui bahwa Sebagian besar para ahli menganggap sebagai *master of theory* dalam semiotika, dengan asumsi dan ide-idenya yang komprehensif, yaitu deskripsi struktural dari semua sistem makna. Peirce menjelaskan sebuah tanda merupakan sesuatu yang diwakili seseorang dalam beberapa cara atau dalam beberapa kapasitas. Sebuah tanda mengarah ke seseorang, artinya menciptakan tanda yang setara dalam pikiran orang itu, atau tanda yang lebih sempurna bahwasannya dalam hubungan antara *representament* atau wujud tanda dengan object-nya, tanda dapat dibedakan menjadi tiga jenis yaitu ikon, indeks, dan simbol. Ikon merupakan jenis tanda yang representament-nya menyerupai object yang diacu oleh karenanya tanda ini juga disebut sebagai likeness. Contoh dari tanda berjenis ikon ialah patung tokoh besar, Contoh lainnya ialah foto potret diri. Sebuah foto potret diri seseorang menampilkan secara mirip atau serupa dengan seseorang yang difoto.

Tanda selanjutnya ialah indeks yang merupakan tanda yang *representament* nya secara alami dengan object-nya, artinya suatu tanda itu muncul sebab adanya object artinya suatu tanda itu muncul sebab adanya object. oleh karenanya hubungan antara representament dengan object dalam indeks biasanya bersifat sebab-akibat. Contoh dari indeks ialah asap sebagai tanda dari api. Sebab adanya api maka muncullah asap, maka dari itu adanya asap dapat menandakan akan adanya api. Contoh lain dari indeks ialah bekas atau jejak kaki sebagai tanda dari seseorang atau binatang yang melewati area tersebut.

Tanda terakhir ialah symbol yaitu tanda yang antara *representament* dengan object-nya tidak terikat secara alami atau disebabkan keserupaan, melainkan karena *konvensi* atau kesepakatan sehingga sebuah *representament* diasosiasikan dengan object. Contoh dari simbol ialah rambu lalu lintas, misalnya lampu merah yang menandai harus berhenti atau larangan melaju pada suatu area di jalan raya. Lampu merah sebagai *representament* tidak memiliki hubungan sebab-akibat atau kemiripan dengan perintah harus berhenti atau larangan melaju sebagai object-nya. Representament tersebut terikat dengan object-nya karena sebab kesepakatan atau konvensi.

2.5 Penelitian Relevan

Penelitian terdahulu merupakan salah satu acuan untuk melakukan penelitian yang akan memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian terdahulu tidak terdapat penelitian yang sama persis, tetapi tetap dapat dijadikan sebagai referensi dalam memperkaya bahan untuk penelitian ini. Berikut ini merupakan penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Wirianti, (2019) penelitian dengan judul “Stiker *WhatsApp* Sebagai Pesan Nonverbal Dalam Komunikasi Interpersonal Mahasiswa”. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa saat mengirim pesan teks melalui *WhatsApp*, kadangkala pesan yang dikirim sulit dipahami oleh penerima pesan karena keterbatasan pesan verbal merefleksikan ekspresi pelaku komunikasi yang berujung pada kesalahan makna dalam menerjemahkan pesan. Untuk meminimalisir hal tersebut, *WhatsApp* menyediakan fitur stiker sebagai komunikasi nonverbal agar komunikasi lebih interaktif.

Penelitian dilakukan pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Imam Bonjol Padang angkatan 2017-2019 untuk melihat bagaimana stiker berperan sebagai pesan nonverbal di *WhatsApp* dengan analisis data menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Data diperoleh melalui penyebaran angket, kemudian dijabarkan dalam bentuk statistik. Temuan penelitian menunjukkan seluruh responden setuju bahwa stiker mampu merepresentasikan pesan verbal dalam komunikasi interpersonal melalui *WhatsApp*. Ini membuktikan bahwa stiker berperan sebagai pesan nonverbal di *WhatsApp* dalam komunikasi interpersonal mahasiswa. Sehingga perbedaan dengan penelitian ini adalah di variabel bebas dimana penelitian ini menggunakan stiker *whatsapp* sebagai pesan nonverbal sedangkan penelitian yang akan saya gunakan interpretasi pengguna emotikon dan stiker. Perbedaan yang lain ada pada metode yang digunakan dimana penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif, sedangkan penelitian saya menggunakan metode *kualitatif*. Unsur kebaruan dalam penelitian saya yaitu mengenai interpretasi penggunaan emotikon dan stiker sehingga dapat memberikan hasil yang lebih akurat dan valid.

2. Asran, (2021) penelitian dengan judul “Penggunaan Stiker di Aplikasi *WhatsApp* Dalam Komunikasi Interpersonal Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Kota Pekanbaru” Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan Memang tidak bisa dipungkiri, bahwa *whatsapp* merupakan kebutuhan pokok dizaman sekarang yang mana dalam berkomunikasi pasti menggunakan media sosial *whatsapp*. Dari survei yang dilakukan pada tahun 2020 selain dari Youtube adalah *Whatsapp* dengan

tingkat presentase 84%. Dari penjelasan maka whatsapp layak menjadi salah satu media yang paling banyak digunakan oleh pelajar dan tenaga pengajar untuk melakukan kegiatan proses belajar, mengirim kabar, dll. Dari data tersebut juga dapat diketahui bahwa masyarakat indonesia sudah mengenal aplikasi tersebut dan juga nyaman digunakan. Sehingga, perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah di variabel bebas dimana penelitian ini membahas Penggunaan Stiker di Aplikasi *WhatsApp* sedangkan penelitian yang saya menggunakan interpretasi penggunaa emotikon dan stiker. Perbedaan yang lain ada juga pada target, dimana penelitian ini menggunakan dosen sebagai sampel sedangkan penelitian yang saya gunakan ialah mahasiswa. Unsur kebaruan dalam penelitian saya adalah pada interpretasi penggunaan emotikon dan stiker serta menggunakan *plugin sticker* sehingga dapat memberikan hasil yang lebih akurat dan valid.

3. Mariyam, (2021) penelitian ini berjudul “Motif Penggunaan Fitur Emoticon Di Media Sosial Whatsapp: Studi terhadap Mahasiswa Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Madura” Kesimpulan dari penelitian ini adalah Kemajuan teknologi secara tidak langsung telah menggeser pola komunikasi masyarakat. Komunikasi yang biasa dilakukan dengan cara saling bertemu dan berbicara langsung, kini dapat dilakukan tanpa harus bertemu dengan dijumpai kehadiran media (perantara) komunikasi. Diantara banyak media komunikasi, *WhatsApp* merupakan media sosial favorit bagi pengguna *smartphone*. Trend penggunaan fitur emoticon dalam komunikasi berbasis teks di media sosial *WhatsApp* merupakan fenomena

baru yang menarik untuk diteliti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motif yang mendasari penggunaan fitur emoticon dalam media sosial whatsapp adalah untuk mengurangi mispersepsi, implementasi perasaan atau ekspresi, serta untuk meningkatkan keakraban. Dari keseluruhan motif tersebut masuk pada kategori kategori motif sosiogenetis. Kehadiran fitur emoticon dalam media sosial whatsapp memberikan makna yang sangat berarti karena mampu menggantikan kehadiran pesan atau komunikasi nonverbal dalam komunikasi berbasis teks. Sehingga, perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah di variabel bebas dimana penelitian ini motif penggunaan fitur emotikon sedangkan penelitian yang saya pada interpretasi penggunaa emotikon dan stiker. Perbedaan lainnya juga pada variabel terikat dimana penelitian yang saya gunakan itu mencakup komunikasi interpersonal sementara penelitian ini tidak. Unsur kebaruan dalam penelitian saya adalah pada interpretasi penggunaan *plugin* emotikon dan stiker serta menggunakan metode penelitian kualitatif sehingga dapat memberikan hasil yang efektif.

Untuk menghindari Kesamaan dengan karya-karya lain, sebagai salah satu syarat diterimanya sebuah penelitian adalah adanya unsur kebaruan yakni penelitian tersebut belum pernah dilakukan oleh pihak lain. Letak perbedaannya dengan penelitian ini ialah berkenanan objek penelitian yaitu, Penelitian yang dilakukan oleh Wirianti, memfokuskan kepada berkomunikasi secara nonverbal menggunakan stiker sedangkan penulis menggunakan dua *plugin* sekaligus yaitu emotikon dan stiker. Tak jauh berbeda, penelitian yang dilakukan Asran, berfokus pada stiker *WhatsApp* sedangkan penulis memfokuskan penelitian pada dua *plugin* sekaligus

yakni emotikon dan stiker. Sedangkan penelitian yang dilakukan Meriyam memiliki relevansi dengan penelitian yang dilakukan Wirianti yang mana fokus pada peneliatan keduanya adalah emotikon, sedangkan yang akan penulis teliti adalah interpretasi dari dua buah *plugin* sekaligus yang terdapat pada aplikasi *WhatsApp*.

Dari hasil penelusuran pustaka tersebut, dapat dinyatakan bahwa kajian penelitian ini telah menemukan prioritasnya yang berbeda dari kajian-kajian sebelumnya, namun tak dapat dipungkiri terdapat relavansi yakni penelitian yang penulis lakukan sama-sama meneliti tentang komunikasi interpersonal. Oleh karena itu, peneliti menegaskan bahwa pokok masalah yang dibahas dalam penelitian ini belum pernah diteliti sebelumnya, yang mana pada penelitian kali ini penulis lebih spesifik pada "*Interpretasi Penggunaan Emotikon dan Stiker dalam Komunikasi Intrrpersonal pada WhatsApp (Studi Kasus Mahasiswa IAIN Kendari*", di sisi lain judul dan subjek yang diteliti juga berbeda dengan penelitian sebelumnya untuk mendukung karya ilmiah ini.

2.6 Kerangka Berfikir

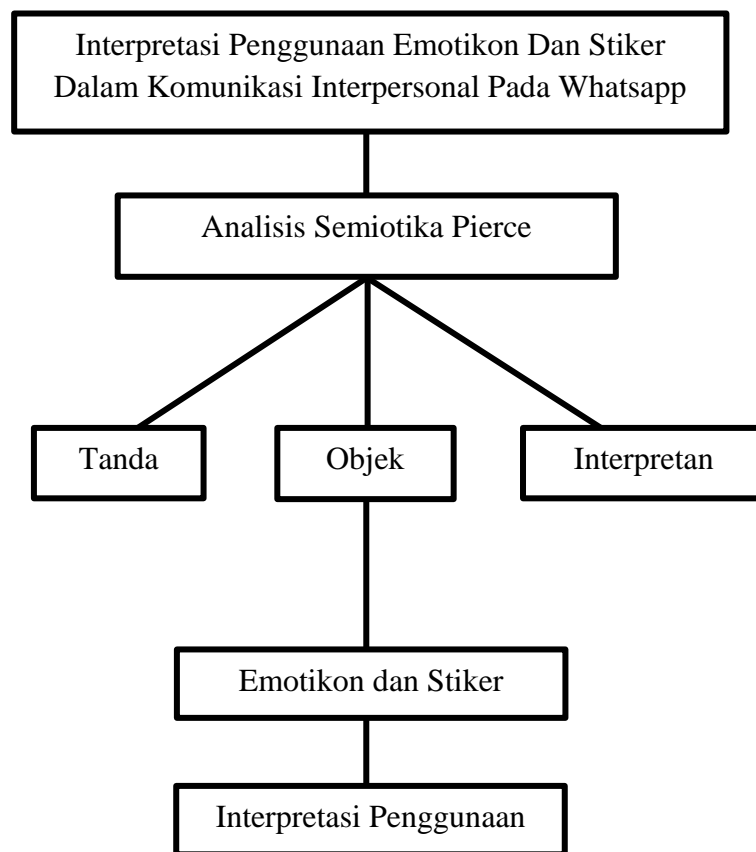
Kerangka berpikir digunakan untuk menggambarkan tahapan penelitian yang akan dilakukan. Topik yang dibahas dalam penelitian ini mengambil emotikon dan stiker sebagai objek penelitian karena emotikon dan stiker merupakan salah satu kebutuhan komunikasi nonverbal bagi mahasiswa saat ini.

Kerangka pikir yang menjadi kerangka utama dalam penelitian ini adalah interpretasi penggunaan emotikon dan stiker dalam komunikasi interpersonal pada *whatsapp* studi kasus mahasiswa IAIN Kendari dengan menggunakan

teori semiotika Pierce. Peneliti mengambil beberapa percakapan yang menggunakan emotikon dan stiker pada *whatsapp* yang berkaitan dengan komunikasi interpersonal lalu masing-masing percakapan dianalisis makna tanda, objek, dan interpretant berdasarkan teori Pierce. Setelah dilakukan analisa lalu ditarik kesimpulan dan saran untuk perkembangan penelitian ini. Adapun gambar kerangka pikir dalam penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 2.1

Bagan Kerangka Pikir



(Sumber: Data Primer, 2025).