## DESAIN EMOTICON DALAM KOMUNIKASI INTERAKTIF

Mahatma Putri, Alvanov Zpalanzani, Naomi Haswanto

Institut Teknologi Bandung

#### **Abstract**

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

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

#### 1. PENDAHULUAN

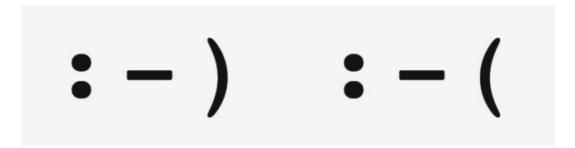
Internet merupakan salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan urban sehari-hari, terutama di kota-kota besar di Indonesia. Teknologi internet dapat dengan mudah diakses tanpa terpengaruh ruang dan waktu melalui berbagai media, baik itu perangkat komputer kerja (workstation), perangkat komputer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

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

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

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

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



Gambar 1. Bentuk emoticon yang dipopulerkan Scott Fahlman

ヽ(`Д´)ノ :) (・\_・) ⓒ

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

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

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

Daya tarik dari emoticon tersebut adalah bagaimana emoticon dapat dipresepsi sebagai ekspresi padahal sebenarnya bentuk itu hanya beberapa buah karakter (kadang hanya berupa titik dan garis) yang dijajarkan bersebelahan. Karena kemudahan untuk mempergunakan dan mempunyai persamaan persepsi, emoticon bisa diterima di seluruh dunia dengan makna yang sama atau setara secara konvensi di antara para pengguna internet. Persepsi dapat timbul karena seseorang memasukkan unsur emosi dan perasaannya untuk mengolah sebuah tanda visual. Selain itu juga karena sudah sifat dasar manusia untuk selalu menghubung-hubungkan sesuatu sehingga membentuk pola, serta rasa keingintahuan manusia tentang tanda visual. Sedangkan ekspresi merupakan cara seseorang untuk merespons dan berinteraksi dengan sesamanya sebagai makhluk sosial di dunia nyata. Dalam dunia maya, ekspresi pun masih digunakan walaupun secara tidak langsung. Ekspresi diwakili oleh karakter dan tanda baca yang diletakkan secara berdekatan. Hal tersebut sangat unik, mengingat tanda baca tersebut jika dipisah tidak lagi membentuk arti yang sama. Di sini terlihat hubungan yang erat antara tampilan visual dan persepsi seseorang.

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

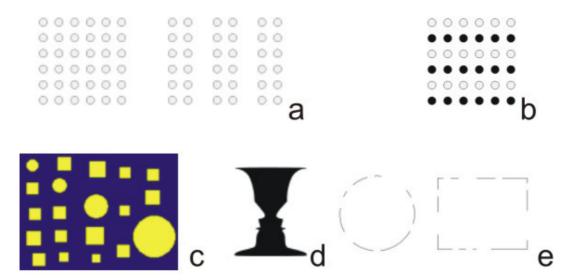
## 2. METODOLOGI PENELITIAN & LANDASAN TEORITIS

#### 2.1 Metodologi Penelitian

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

#### 2.2 Komunikasi dalam *Emoticon*

Komunikasi berasal dari kata Latih



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

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

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

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

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

## 2.3 Prinsip Gestalt dalam Emoticon

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

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

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

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

## 2.4 Persepsi Visual

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

Persepsi visual berasal dari indera pengelihatan, yang muncul berkembang pertama kali pada bayi, dan mempengaruhinya dalam memahami dunianya. Persepsi merupakan sebuah proses saat seseorang memberi makna, menyimpulkan, dan menginterpretasikan kesan sensorik mereka untuk mengartikan Faktor yang mempengaruhi persepsi adalah: perhatian (kecenderungan untuk memperhatikan hal yang menonjol dan memperhatikan hal yang ingin diperhatikan), fungsional (kecenderungan persepsi yang dibentuk melalui kebutuhan, pengalaman, lingkungan, dan karakteristik personal), struktural (kecenderungan untuk memperhatikan struktur serta elemen pembentuk struktur dari sebuah hal, peristiwa, ataupun objek), dan generalisasi berbasis pengalaman, karakteristik, dan keyakinan.

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

### 3. Perkembangan Emoticon di Dunia

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

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

# the front of the platform and spoke as follows: THE PRESIDENT'S SPEECH.

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

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

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

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

Sedangkan *emoticon* pertama di internetada pada 19 September 1982 pada pukul 11:44. Saat itu, Scott Fahlman yang merupakan Profesor Ilmu Komputer di Universitas Carneige Mellon, membuat pesan pada bulletin boards CMU CM yang menyertakan rangkaian karakter yang menunjukkan sebuah ekspresi. Emoticon pertama di dunia internet ini berupa rangkaian karakter ASCII (American Standard Code for Information Interchange). Karakter tersebut jika dilihat dengan memiringkan kepala ke kiri, terlihat seperti wajah yang sedang tersenyum. Data bersejarah tersebut kemudian ditemukan pada tanggal 10 September 2002 oleh Jeff Baird pada backup tapes yang pernah digunakan pada kurun waktu 1981-1983.

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

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

## TYPOGRAPHICAL ART.

We wish it to be distinctly understood that the letterpress department of this paper is not going to be trampled on by any tyranical crowd of artists in existence. We mean to let the public see that we can lay out, in our own typographical line, all the cartoonists that ever walked. For fear of startling the public we will give only a small specimen of the artistic achievements within our grasp, by way of a first instalment. The following are from Studies in Passions and Emotions. No copyright.



Gambar 5. Emoticon pertama pada media cetak.

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

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

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

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



Gambar 6. Bentuk emoticon yang dipopulerkan Scott Fahlman.



Gambar 7. Yelow Smiley oleh Harvey Ball.

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

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

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

Untuk memudahkan penggunaan smiley

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

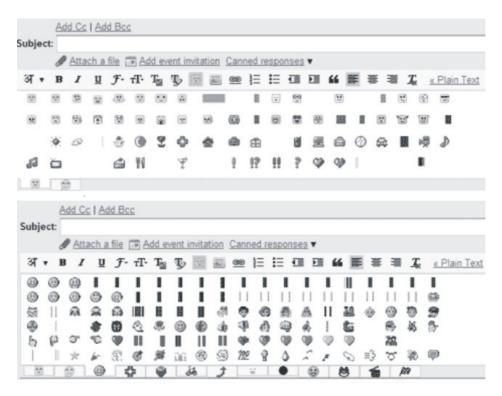
Dengan aplikasi *smiley* ini, pesan yang disampaikan juga mulai berkembang, dari yang awalnya hanya berupa bentuk ekspresi sampai dengan yang benar-benar hanya menjadi ikon dan tidak membentuk ekspresi (ikon monyet, serangga, alien, seperti contoh pada lampiran).

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

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

## 3.1 Emoticon Gaya Barat dan Timur

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



Gambar 8. Penggunaan smiley pada salah satu penyedia fasilitas *email*.

Sumber: http://www.gmail.com

yaitu gaya barat dan timur.

## a. Gaya Visual Berdasarkan Budaya Barat

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

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

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

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



Gambar 9. Kode karakter untuk membentuk emoticon dalam Yahoo Messenger. Sumber: http://www.labnol.org/assets/ images/FullListofYahooSmileysor EmoticonsforYaho\_A28/yahooemoticons.gif

pada saat menggunakan font tertentu.

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

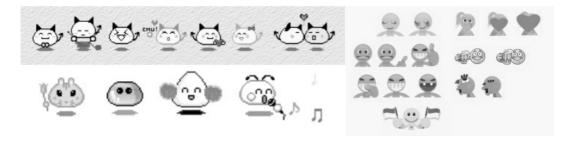
## b. Gaya Visual berdasarkan budaya Asia (khususnya Jepang)

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

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

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

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



Gambar 10. Contoh kaoani/anime emoticon.
Sumber: kiri: http://puciattola.altervista.org/kaoani.htm, kanan: http://www.kaskus.us

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

### 3.2 Tinjauan Emoticon dalam Komunikasi

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

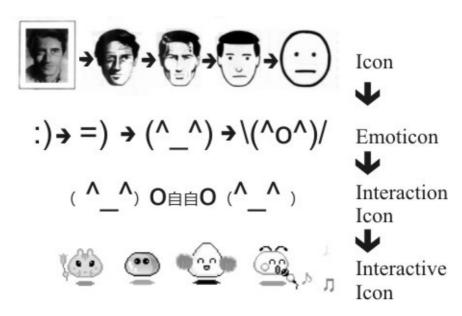
Beberapa hambatan yang mungkin muncul dalam komunikasi yang memanfaatkan

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

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

## 3.3 Tinjauan Emoticon dalam Gestalt dan Persepsi Visual

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



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

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

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

Unsur yang saling berdekatan dalam bidang pengamatan akan dipandang sebagai

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

#### 4. Kesimpulan

Emoticon dapat dipersepsi oleh seseorang dengan beberapa alasan. Pertama proses

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

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

Hasil tinjauan emoticon dari perkembangan gaya visual yang dipengaruhi budaya menunjukkan bahwa paradigma berbasis budaya barat cenderung berkonsentrasi pada ekspresi wajah untuk mengungkapkan menunjukkan perasaan sesuatu dan mereka. Karena itu orang berbasis paradigma gaya visual budaya barat lebih bermain pada jarak visual (close up, medium, long shot, dll) dan menekankan pada ekspresi wajah. Sedangkan orang berbasis budaya timur selain menggunakan ekspresi wajah, juga menggunakan gestur juga untuk mengungkapkan sesuatu dan menunjukkan perasaan mereka. Ekspresi wajah masih dapat berbohong, namun gestur adalah ambang bawah sadar yang tidak dapat dimanipulasi. Tetapi pada perkembangannya, gaya visual berbasis budaya barat dan gaya visual berbasis budaya timur tersebut bercampur menjadi satu dengan ekspresi yang lebih kompleks. Salah satu implementasi dari percampuran adalah munculnya dan boobiecons, bentuk emoticon yang tidak lagi membatasi pada area ekspresi wajah saja (lihat lampiran, tabel 5 Contoh Emoticon lain (Assicons dan boobiecons) dan Pembentukan Persepsinya).

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

#### 5. Daftar Pustaka

Gordon, Ian E. 2004. *Theories of Visual Perception*. Psychology Press.

King, D. Brett, Michael Wertheimer. 2007.

Max Wertheimer & Gestalt Theory.

Transaction Publishers.

Mulyana, Deddy. 2006. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar.* Bandung, PT. Remaja Rosdakarya.

Sanderson, David W. 1997. *Smileys*. O'Reilly media.

Suharman. 2005. *Psikologi Kognitif*. Surabaya, PT. Srikandi

http://piology.org/smiley.txt.diunduh pada 12 November 2010

http://club.pep.ne.ip/-hiroette/en/ facemarks/body.html. diunduh pada 12 November 2010 http://messenger.yahoo.com/features/ emoticons diunduh pada 10 November 2010

http://en.wikipedia.org/wiki/list of emoticon diunduh pada 10 November 2010

http://en.wikipedia.org/wiki/ emoticon#2channel\_style/ diunduh pada 10 November 2010

http://www.scribd.com/doc/17403518/ diunduh pada 12 November 2010

http://teddykw3.wordpress. com/2008/08/11/sensasi-persepsimemori diunduh pada 20 Oktober 2010

http:// maulbaikyah.blogspot. com/2010/06/sejarah-emoticonemoticon-pertama-di.html diunduh pada 20 Oktober 2010

http://id.wikipedia.org/wiki/persepsi/ diunduh pada 11 November 2010

http://id.wikipedia.org/eiki/efek\_halo diunduh pada 11 November 2010

http://indoforum.org/showthread. php?t=74031 diunduh pada 11 November 2010

#### **LAMPIRAN**

Tabel 1. Contoh Emoticon yang Dikembangkan Berbasis Budaya Barat dan Pembentukan Persepsinya

Emoticon	Bentuk	Arti
:-) :) :0) :] :>	- Karakter : = me wa kili mata	Ekspresi senang (tersenyum)
=1 =} :} c:	- Karakter : 8 x = mewakili mata	
	- Karakter - o mewakili hidung	
	- Karakter ) ] > } mewakili mulut yang mengarah	
	ke atas	
:-D :D 8D xD	- karakter D mewakili mulut yang terbuka lebar	Ekspresi senang (tertawa)
=D		Ekspresi imut
=3 :3	- Karakter 3 mewakili bibir yang berlipat	(memonyongkan bibir)
:-( :( :c :< :[ :		Ekspresi sedih (cemberut &
{ :'( ;'(	mengara h k e bawa h	menangis)
	- Kara kter ' mewakili air mata	
: - 9	- Karakter 9 mewakili lidah yang dijulurkan ke	Ekspresi usil (menjulurkan
:-P :P XP :-p :	atas	lidah)
p =p :-b :b	-Karakter P p b mewakili lidah yang menjulur	
;-);) *);];D	- Karakter; * mewakili mata	Ekspresi menggoda
	- Karakter ) ] D m ewakili mulut yang mengarah	(mengedipkan mata)
	ke atas dan terbuka	
:-0 :0 80	- Karakter : 8 m ewa kili mata	Ekspresi terkejut
	- Karakter o O mewakili mulut yang menganga	
:-/:/:\=/=\	-Karakter / s mewa kili mulut yang mengarah ke	Ekspresi ragu-ragu/tidak
:S	atas dan mulut yang berlipat	yakin
: )~ :-)>	- Karakter ) mewakili mulut yang mengarah ke	Ekspresi ingin (dengan air liur
	atas - Karakter ∼ mewakili air liur	menetes)
:-X :x :-# :#	- Karakter × # mewakili mulut yang	Ekspresi tutup mulut
· · ^ ·	disegel/diselotip	Ekspresi tatap malat
O:-) 0:3 O:)	- Karakter O 0 mewakili ring malaikat	Ekspresi tak bersalah
. ,	- Karakter ) 3 mewakili mulut yang mengarah ke	and production and a second
	atas dan bibir yang berlipat	
>:) >;) >:-)	- Karakter > mewakili dahi yang dikerutkan	Ekspresi licik (tersenyum
	- Karakter ) mewakili mulut yang mengarah ke	penuh kepalsuan)
	atas	
B) B-) 8) 8-)	- Karakter B 8 mewakili kacamata hitam	Ekspresi cool menggunakan
	- Karakter ) mewakili mulut yang mengarahke	aksesoris kacamata hitam
	atas	
D :< D- :< :-@	- Karakter < mewakili dahi yang dikerutkan	Ekspresi marah (mengomel)
	- Karakter D @ mewakili mulut yang terbuka dan	
	mengarah ke bawah	
>:( >:C ;(	- Karakter > mewakili dahi yang dikerutkan	Ekspresi kesal (cemberut
	- Kara kter ( C mewakili mulut yang mengarah ke ba wah	dengan dahi berkerut)
: u		Eks ps osi kagum
: u !	- Karakter u mulut yang menganga - Karakter - mewakili jari-jari	Ekspresi kagum Ekspresi mengumpat
1	- Karakter - me wakili jari-jari - Karakter ! me wakili jari tengah	(memberi jari tengah)
\o/	- Karakter   mewakiii jari tengan - Karakter \ / mewakili tangan kanan dan kiri	Ekspresi bahagia
(0)	- Karakter ( / Mewakii tangan kanan dan kiri - Karakter o mewakili kepala	(mengangkat tangan)
\0 0/	- Karakter \ / mewakili tangan orang pertama	Ekspresi sapaan (saat
Y/	dan orang kedua	bertemu & berpisah)
o/\o	- Karakter / \ mewakili tangan orang pertama	Ekspresi kesamaan dan
	dan orang kedua yang bersentuhan	setuiu (tos)

(Sumber: http://piology.org/smiley.txt, www. wikipedia.org)

Tabel 2. Contoh Emoticon yang Dikembangkan Berbasis Budaya Jepang dan Pembentukan Persepsinya

d^_ d Karakter d mewakili jempol - Karakter h mewakili mata dergan kuat)  d'_ d'_ d'_ d'_ b - Karakter m mewakili mutu  (^_ () (^_ () (^_ ) - Karakter ) - mewakili mutu  (^_ () (^_ ) (^_ ) - Karakter ) - mewakili mutu  (>_ c) (^_ ) (^_ ) - Karakter ) - mewakili mutu  (>_ c) (^_ ) - Karakter ) - mewakili mutu  ( ) (^_ ) - Karakter ) - mewakili mutu  ( ) (^_ ) - Karakter ) - mewakili mutu  ( ) (^_ ) - Karakter ) - mewakili mutu  ( ) (^_ ) - Karakter o mewakili mutu tyang terbuka  (^_ ) - Karakter o mewakili mutu tyang dimonyongkan  (^_ ) - M^	Em oti con	Bentuk	Arti
Akarakter ^ mewakili mata	d^ ^ d		Ekspresi hebat
- Karakter d b mewakili mata  d'' b - Karakter d b mewakili jempol kanan dan kiri  (^A) (^A) (^A) (^A) - Karakter d) mewakili jempol kanan dan kiri  (^A) (^A) - Karakter d) mewakili mata  (>Aran kter d) mewakili mata  (-A) - Karakter - mewakili mult  (-A) - Karakter - mewakili mult  (-A) - Karakter - mewakili mult yang terbuka  (-A) - Karakter o mewakili mult yang terbuka  (-A) - Karakter o mewakili mult yang terbuka  (-A) - Karakter o mewakili mult yang dimonyongkan  (-A) - Karakter o mewakili mult  d(-A) - Karakter o mewakili mult  d(-A) - Karakter o mewakili mult  (-A) - Karakter o mewakili air mata  (-A) - Karakter o mewakili mult  (-A) - Marakter o mewakili m			
d ' ' d ' ' d ' - ' b ' - Karakter			(agaeag.ajepe.,
(^_^) (^_^) (^_^) - Karakter () mewakili frame wajah (-^) (^_^) (^) - Karakter () mewakili mulut (edipan mata () (>) (^) - Karakter - mewakili mulut (edipan mata () (>) (^) - Karakter ) - mewakili mulut yang terbuka (menganipkan mata) (*) (^) - Karakter 3 mewakili mulut yang terbuka (menganipkan mata) (*) (^) - Karakter 3 mewakili mulut yang dimonyongkan (^) ^_) - Karakter 3 mewakili mulut yang dimonyongkan (*) - Karakter 3 mewakili mulut (*) (*) (^) - Karakter 4 mewakili mulut (*) (*) (*) - Karakter 5 mewakili air mata (*) (*) (*) - Karakter 7 mewakili air mata (*) (*) (*) (*) - Karakter 7 mewakili air mata (*) (*) (*) (*) - Karakter 7 (*) (*) (*) (*) - Karakter 7 (*) (*) (*) (*) (*) - Karakter 7 (*) (*) (*) (*) (*) (*) (*) (*) (*) (*) (*) (*) (*) (*) (*) (*) (*) (*	d'-' d'' d'-'b		Ekspresi lebih hebat
(^_^) (^_^) (^_^) - Karakter () mewakili frame wajah (-^) (^_^) (^) - Karakter () mewakili mulut (edipan mata () (>) (^) - Karakter - mewakili mulut (edipan mata () (>) (^) - Karakter ) - mewakili mulut yang terbuka (menganipkan mata) (*) (^) - Karakter 3 mewakili mulut yang terbuka (menganipkan mata) (*) (^) - Karakter 3 mewakili mulut yang dimonyongkan (^) ^_) - Karakter 3 mewakili mulut yang dimonyongkan (*) - Karakter 3 mewakili mulut (*) (*) (^) - Karakter 4 mewakili mulut (*) (*) (*) - Karakter 5 mewakili air mata (*) (*) (*) - Karakter 7 mewakili air mata (*) (*) (*) (*) - Karakter 7 mewakili air mata (*) (*) (*) (*) - Karakter 7 (*) (*) (*) (*) - Karakter 7 (*) (*) (*) (*) (*) - Karakter 7 (*) (*) (*) (*) (*) (*) (*) (*) (*) (*) (*) (*) (*) (*) (*) (*) (*) (*	d''b	-Kara kter d b mewakili je mpol kanan dan kiri	(menga cungka n 2
(^.^) - Karakter mewakili mulut (>-) (>-) (^-) - Karakter > < mewakili mulut () (^-) (^-) - Karakter > < mewakili mata () (^-) (^-) - Karakter > < mewakili mata () (^-) - Karakter > mewakili mulut yang terbuka (^-) - Karakter 3 mewakili mulut yang terbuka (^-) - Karakter 3 mewakili mulut yang dimonyongkan (^-) - M - M - M - Karakter 3 mewakili mulut () () - Karakter 3 mewakili mulut () - Karakter 4 mewakili mulut () - Karakter 5 mewakili air mata () - Karakter 6 mewakili air mata () - Karakter 7 - Mewakili air mata () - Karakter 7 - Mewakili frame wajah di atas bantal - Karakter 7 - Mewakili mata () - Karakter 6 - = mewakili mata () - Marakter 7 mewakili mata () - Marakter 1 - Mewakili mata () - Marakter 1 - Mewakili mata () - Marakter 1		, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	
(^.^) - Karakter mewakili mulut (>-) (>-) (^-) - Karakter > < mewakili mulut () (^-) (^-) - Karakter > < mewakili mata () (^-) (^-) - Karakter > < mewakili mata () (^-) - Karakter > mewakili mulut yang terbuka (^-) - Karakter 3 mewakili mulut yang terbuka (^-) - Karakter 3 mewakili mulut yang dimonyongkan (^-) - M - M - M - Karakter 3 mewakili mulut () () - Karakter 3 mewakili mulut () - Karakter 4 mewakili mulut () - Karakter 5 mewakili air mata () - Karakter 6 mewakili air mata () - Karakter 7 - Mewakili air mata () - Karakter 7 - Mewakili frame wajah di atas bantal - Karakter 7 - Mewakili mata () - Karakter 6 - = mewakili mata () - Marakter 7 mewakili mata () - Marakter 1 - Mewakili mata () - Marakter 1 - Mewakili mata () - Marakter 1	(^ ^) (^^) (^ ^)	- Kara kter ( ) mewakili frame waiah	Ekspre si senang
(>-c) (>-c) - Karakter > < mewakili mata	(^.^)	- Kara kter mew akili m ulut	
(>-c  (>-c  -c  -c  -c  -c  -c  -c  -c  -c  -c	(~_^) (^_~)	-Kara kter ~ mewakili kedipa n mata	Ekspre si genit
() (^o^) - Karakter o mewakili mulut yang terbuka (^o^) - Karakter o mewakili mulut yang terbuka (^o^) - Karakter o mewakili mulut yang dimonyongkan (^o^) - Arakter o mewakili mulut yang dimonyongkan (^o^) - Arakter o mewakili mulut  d(>w^) - Karakter o mewakili mulut  d(>w^) - Karakter o mewakili air mata  d(>w^) - Karakter o mewakili air mata  (*** (T_T) (T_T) (T_T) (*** (T_1) (T_1) (T_1) (T_1) (T_1) (*** (T_1) (T_1) (T_1) (T_1) (*** (T_1) (T_1) (T_1) (T_1) (T_1) (T_1) (*** (T_1) (T_1) (T_1) (T_1) (T_1) (T_1) (T_1) (*** (T_1) (			(mengedipkan mata)
() (^o^o) (^o^o) -Karakter o mewakili mulut yang terbuka (*^o^o) -Karakter o mewakili mulut yang denonyongkan  (^o^o) -Karakter o mewakili mulut yang denonyongkan  (^o^o) -Karakter o mewakili mulut yang denonyongkan  (*^o) -Karakter o mewakili mulut  (***) -** -** -** -** -** -** -** -** -**	(>_<) (>.<)	-Karakter > < mewakili mata	
[()] ZZzz			
(^o^) - Karakter o mewakili mulut yang terbuka  (*\frac{1}{2}\) - Karakter o mewakili mulut yang terbuka  (*\frac{1}{2}\) - Karakter o mewakili keringat  (*\frac{1}{2}\) - Karakter mewakili keringat  (*\frac{1}{2}\) - Karakter mewakili mulut  (*\frac{1}{2}\) - Karakter mewakili mulut  (*\frac{1}{2}\) - Karakter mewakili milut  (*\frac{1}{2}\) - Karakter mewakili air mata  (*\frac{1}{2}\) - Karakter ; T Q mewakili air mata  (*\frac{1}{2}\) - Karakter ; T Q mewakili air mata  (*\frac{1}{2}\) - Karakter ; T Q mewakili air mata  (*\frac{1}{2}\) - Karakter ; T Q mewakili mata  (*\frac{1}{2}\) - Karakter ; Mewakili mata  (*\frac{1}{2}\) - Karakter ; Mewakili mata  (*\frac{1}{2}\) - Karakter 2 mewakili mata  (*\frac{1}{2}\) - Karakter 2 mewakili mata  (*\frac{1}{2}\) - Karakter 2 mewakili mata  (*\frac{1}{2}\) - Karakter 3 mewakili mata  (*\frac{1}{2}\) - Karakter 3 mewakili mata  (*\frac{1}{2}\) - Karakter 3 mewakili mata  (*\frac{1}{2}\) - Karakter 4 mewakili pipi yang tersipu  (*\frac{1}{2}\) - Karakter 1 mew			
(^3^) - Karakter 3 mewakili mul ut yang dimonyongkan (mencium)  (^a_^)			
(^_^) ^ ^ ^ ^ ^ ^ ~ - Karakter   mewakili keringat			
Ekspresi memaklumi	(^3^)	- Kara kter 3 mewakili mul ut yang dimonyongkan	
d(-wc)b	/4 4/1 44/1 4	W. I. W. Little Co.	
d(>wc,  b - Karakter w mewakili mulut  q(;^); p - Karakter; mewakili air mata  (i,_) (T,T) (T^T) - Karakter; T Q mewakili air mata  (i,_) (T,T) (T^T) (Q,Q)  T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T	(^_^') ^^~ ^_^~	-Karakter" mewakili keringa t	
q(;^*,)p - Karakter; mewakili air mata  (i_,) (T,T) (T^T) (Q,Q) T,T,T,T,T  (i_,) (L_,) - Karakter; T Q mewakili air mata  (i_,) (T,T) (Q,Q) T,T,T,T,T,T  (i_,) - Karakter, mewakili mata  (i_,) ZZzzz Karakter (1) mewakili mata  (i_,) ZZzzz Karakter (2) mewakili mata  (i_,) Zzzz Karakter (2) mewakili mata  (i_,) Zzzz Karakter (2) mewakili mata  (i_,) Zzzz Karakter X x mewakili mata  0.0 0_0 @_0 - Karakter X x mewakili mata  0.0 0_0 (*_,) 8.8  (i_,) X x - Karakter X x mewakili mata  0.0 0_0 (*_,) 8.8  - Karakter X x mewakili mata  0.0 0_0 (*_,) 8.8  - Karakter X x mewakili mata  0.0 0_0 (*_,) 8.8  - Karakter X x mewakili mata  0.0 0_0 (*_,) 8.8  - Karakter X x mewakili mata  Ekspresi kab er daya (mata)  Ekspresi malu (muka yang tersipu malu)	d(>w<)b	- Kara kter w mewakili mulut	
menga cung ke bawah   menga cung ke bawah   menga cung ke bawah   dan bibir yang mencibi   dispersi sedih (menangis)   dispersi sedih (menan	-6.4.1-	V	
(;) (T_T) (T^T) (Q_Q) T_T T_T  () () - Karakter ; T Q mewakili air mata  [()] ZZzzz Karakter () mewakili mata  [()] ZZzzz Karakter () mewakili mata  [()] ZZzzz Karakter (Zzzzmewakili mata  (X_X) x_X - Karakter Zzzzmewakili mata  0.0 0_0 @	q(;^;)p	- Kara Kter; mewakili a ir mata	
(;) (T_T) (T^T) (Q_Q) T. T T_T  () () -Karakter ; T Q mewakili air mata  [()] ZZzzzKarakter ., mewakili mata  [()] ZzzzzKarakter [()] mewakili frame wajah di atas bantal -Karakter ZZzzz mewakili mata  (X_X) x_X -Karakter X x mewakili mata  (X_X) x_X -Karakter X x mewakili mata  (00 00 00 00 -Karakter 00 00 * & mewakili mata  (00 00 00 00 -Karakter 00 00 * & mewakili mata  (0			
(menangis)  T. T. T. T.  () () - Karakter . , mewakili mata  [(]] ZZzzz Karakter [( )] mewakili frame wajah di atas bantal  - Karakter ZZzzz mewakili dengkuran  (X,X) x,x - Karakter X x mewakili mata  0. o 0_o @ @ - Karakter X x mewakili mata  0. o 0_o 0 @ - Karakter 0 o 0 @ * & mewakili mata  0. o 0_o 0 ( * *)  8. &  - Karakter A v mewakili mata  0. o 0 ( * *)  8. &  - Karakter A v mewakili mata    Condition   Condition     Ekspresi malu (muka yang tersipu ang tersipu     (   -   /	(, ) (T T) (T~T)	Karaktor : T.O. maus kili air mata	
T. T. T. T.  () () - Karakter . , mewakili mata  [()] ZZzzz Karakter [( )] mewakili frame wajah di atas bantal - Karakter Zzzz mewakili dengkuran  (X_X) x_X - Karakter X x mewakili mata  0.0 0.0 @ 0 - Karakter 0.0 0 % * mewakili mata  0.0 0.0 (*_*) - & & & (mati)  - & & & (mati)  - & & & (mati)    Kspresi kaget/terkejut (mata melotot)    Kspresi kaget/terkejut (mata melotot)    Karakter   // mewakili pipi yang tersipu  - // // /- // // -   // - Karakter   // mewakili pipi yang tersipu  - Karakter   mewakili pipi yang tersipu  - Karakter   mewakili piri tengah    Kspresi malu (muka yang tersipu malu)		- Karakter, T & The wakin an Thata	
( , _ )			(menangis)
Company   Comp		- Karakter me waki li mata	Ekspresi nahit dan
[()] ZZzzz Karakter [( )] mewakili frame wajah di atas bantal - Karakter ZZzzz mewakili dengkuran  (X_X) x_X - Karakter ZZzzz mewakili mata  (X_X) x_X - Karakter ZZzzz mewakili mata  (X_X) x_X - Karakter X x mewakili mata  (X_X) x_X - Karakter X 0 - mewakili mata  (X_X) x_X - Karakter X mewakili pin yang tersipu  (X_X) x_X - Karakter X mewakili pin yang tersipu  (X_X) x_X - Karakter X mewakili pin tangah  (X_X) x_X - Karakter X mewakili mata  (X_X) x_X - Karakter X mewakili	V _ 1	,	
-Karakter ZZzzz mewakili dengkuran     (X_X) x_X - Karakter ZZzzz mewakili mata     (D o D o ⊕ ⊕ - Karakter O o D ⊕ * & mewakili mata			
- Karakter ZZzzzmewakili dengkuran  (X,X), x,X - Karakter X x mewakili mata  0,0,0,0,0 @ @ - Karakter 0,0,0 @ * & mewakili mata  0,0,0,0 (* ")  8, &  ////> ///> - ///> - Karakter // mewakili mata  Ekspresi haget/terkejut  (mata melotot)  (mata melotot)  (mata melotot)  - Karakter // mewakili pipi yang tersipu  - ///- = ///-  (x) - /// - ///-  (x) - Karakter // mewakili pipi yang tersipu  - Karakter // mewakili jari tengah  Ekspresi mengumpat  (mengacungkan jari  tengah)  Ekspresi mengumpat  (mengacungkan jari  tengah)	[()] ZZzzz	-Karakter [( )] mewa kili frame wajah di atas bantal	Sedang tidur
(mati)    Skypresi kaget/terkejut		- Kara kter ZZzzz mewa kili dengkuran	
0. o Q o @_@ - Karakter 0 o D @ * & m ewa kili mata QO 0.0 (* **)	(X_X) x_x	-Kara kter X x me wakili mata	Ekspresi tak ber da ya
O O O O (***)  & & & (mata melotot)  & & & (mata melotot)  & & & (mata melotot)  & & (mata melotot)  & & (mata melotot)			(mati)
	0.0 0_0 @_@	-Karakter 0 o O @ * & mewakili mata	Ekspresi ka get/terke ju t
*///> >///c >///c >///c = mewakili mata   Ekspresi malu (muka yang tersipu o///o - Karakter // mewakili pipi yang tersipu yang tersipu u///c = ///c = ///c   - Karakter // mewakili jari tengah   Ekspresi mengumpat (mengacungkan jari tengah)   \( \m/ *.* \n/ - Karakter \m/ mewakili jari tangan   Ekspresi mengah)   Ekspresi mengali \( \m/			(mata melotot)
o/l/o - Karakter // mewakili pipi yang tersipu yang tersipu unalu //			
-///- =//= t(> <t) (mengatungkan="" *.*\n="" -="" \m="" ekspresi="" jari="" karakter="" karakter\m="" mengumpat="" metal<="" mewakili="" t="" tangan="" td="" tengah="" tengah)=""><td></td><td></td><td></td></t)>			
t(> <t) (mengacungkan="" *.*="" -="" \m="" ekspresi="" jari="" karakter="" kili="" mengumpat="" metal<="" mewa="" mewakili="" t="" tangan="" td="" tengah="" tengah)=""><td></td><td>-Kara kter /// mewakili pipi yang tersipu</td><td>yang tersipum alu)</td></t)>		-Kara kter /// mewakili pipi yang tersipu	yang tersipum alu)
(mengacung kan jari tengah) \m/ * * \m/ - Kara kter \m/ m ewa kili jari tangan Ekspresi metal			
tengah) \m/ * . * \m/ - Kara kter \m/ mewa kili jari tangan Ekspresi metal	t(>. <t)< td=""><td>- Kara kter t mewa kili jari tengah</td><td></td></t)<>	- Kara kter t mewa kili jari tengah	
\m/ *. * \m/ -Karakter \m/ mewakili jari tangan Ekspresi metal			
	\/* *\/	K labor \ ( bili ii a	
		- Karakter (iil) mewakili jari tangan	
telunjuk dan kelingking	VII/ \>. \IT/</td <td></td> <td></td>		
dengan posisi punggung			
tangan bera da di depan)			
x_O O_x -Karakter x O mewakili mata (lebam) Ekspresi kekalahan (mata	x 0 0 x	-Karakter x O mewakili mata (lebam)	
bonyok/biru)	~_~ ~_~	o mewakii mata (readin)	
O    or z - Karakter O o mewakili kepala Ekspresi de presi (posisi	Ol Torz	-Karakter O o mewakili kepala	
-Karakter   r mewakili badan bagian atas (tangan) badan berlutut tampak			
-Karakter   z mewakili badan bagian bawah (ka ki) samping)			

(Sumber: http://club.pep.ne.jp/~hiroette/en/facemarks/body.html, www.wikipedia.org)

Tabel 3. Contoh Emoticon yang Dikembangkan Berbasis (gestur) Budaya Jepang dan Pembentukan Persepsinya

Emoticon	Bentuk	Arti
m9(^Д^) - Karakter m	9, m ewa kili jari yang menunjuk	Ekspresi mengolok (jari
	, mewa kili frame wajah	menuniuk dan tertawa)
- Karakter ^.	mewakili mata gembira	,
- Karakter Д	mewakili mulut menganga	
m()m - Karakter m	mew akili tanga n	Ekspresi minta maaf dan
- Karakter (	me wakili frame wajah	juga penghormatan
- Karakter _	mewakili mata terpejam	(budaya Jepang)
('•ω• `-)Karakter(	me wakili frame wajah	Ekspresi kalah, merajuk
- Karakter	mewakili alis mata	(mem on yong kan mulut
- Karakter •	mewakili mata	dengan alis me ne kuk ke
- Karakter ω	mewakili mulut yang dimonyongkan	bawa h
- Karakter :	mewakili a ir mata	Ekspresi sedih
(´;ω;`)		(menangis)
\('- \) \/ Karakter \	/ mewakili tanan kanan dan kiri yang	Ekspresi lega, ke da maia
/ / / Rui uncer	diang kat	pikiran
- Karakter (		F
- Karakter	mewa kili mata	
- Karakter —	mewakili mulut	
`('Д')/ - Karakter` '		Ekspresi terganggu, kes
	mewakili mulut menganga	Ekspresi mara h, kesal
	mewakili bentuk kekesalan	(dengan tanda #di pipi
-Karakter	mewakili mata	yang biasa diguna kan d
	mewakili mata mewakili mulut menganga	kartun Jepang)
( ) - Karakter :	m ewa kili mulut menganga	Ekspresi bebas
Market Name and Association	Late Association of the Control of t	(menghela nafas lega)
+('~ ; )+ Karakter +	mewakili tangan yang menekuk ke arah atas,	Ekspresi tidak tahu
Warrald and	sejajar mewakili mulut	(mengangkat tangan
- Karakter -	mewakili mulut mewakili keringat	sambil ditekuk)
	mewakili keringat mewakili tangan yang menekuk ke arah kepala	
Σ( д ;)- Karakter 2	mew akiii tangan yang menekuk ke aran kepaia	Ekspresi kaget (mata
Vl-t	ν mewakili mulut yang menganga dan	melotot dan mulut
	mem onyong kan bibir	menganga)
(´Д`)/(˙·ω·`) - Karakter/	mewakili tangan	Ekspresi menghibur
- Karakter/	mewakiii tangan	(menepuk kepala orang
		di sebelah yang sedang
	m ewa kili mulut yang terbuka ke arah bawah	sedih)
( '? `)\sigma)? `)	171.	Ekspresi menghibur
	mewakili tangan	(mengelus pipi orang di
- Karakter;	me wakili k eringat	sebelah)
(·?·) ヾ(;)		Ekspresi menyalahkan
Vancture	manualiti kanna ana ana ana ana ana ana ana ana a	(menunjuk dan
- Karakter y - Karakter ~		me ngg era k-g era kkan
- Karakter ~	me wakili a sa p	tangan ke orang di
Klat		sebelah)
('')y-~~ Karakter σ	mewakii tangan	
	mewakili irama musik ? mewakili tangan	Posisi merokok (berasa)
- Karakter?	: mewakiii (angan	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
22 /		
?? ( • o • )? ?? ( • o • )? ?		
? (·o·)? ?? (·o·) ? ?? (·o·)? ?		Ekspresi senang (menar
		mengikuti musik)

(Sumber: http://club.pep.ne.jp/~hiroette/en/facemarks/body.html, www.wikipedia.org)

Tabel 4. Contoh Emoticon yang Dikembangkan Berbasis (gestur) Budaya Jepang dan Pembentukan Persepsinya (yang lebih kompleks)

Emoticon	Bentuk	Arti
( ^_^) o自自o (^_^)ka	rakter o mewakili tangan yang memegang	Ekspresi puas (tos gelas
	gelas	untuk merayakan
	rakter 🗎 mewakili gelas	sesuatu)
ヽ(゚ー)人(´?`)人(゚Д´)㎏	rakter — ? Дmewakili mulut	Ekspresi kekompakan
- Ka	rakter \ 人 mewakili tangan	(posisi 3 orang yang
		melakukan tos)
('-') ., oO( ) - Ka	rakter oO( ) mewakili balon kata	Ekspresi berpikir
		(di gambarka n denga n
		me nggun aka n ba lon
		kata)
(´д) tУ (´Д`)t У(Д`-) Ka	rakter じ mewakili bisikan (budaya Jepang)	Berbisik kepada orang di
		sebelah
щ(゚Д゚щ)(屮゚Д゚)屮 Ka	rakter щ	Ekspresi menantang
		(mengajukan jari tengah
		dengan mulut terbuka)
(つД`) - Кг	rakter 🤈 mewakili tangan	Ekspresi se dih (tangan
		yang mengusap air mata)
	irakterアハハパパハハハハ	Ekspresi terta wa jaha t
me	wakili simbol terta wa (bahasa Jepang)	(mulut terbuka dan
		tertawa semakin keras)
	rakter * mewa kili pipi merah	Ekspresi sangat puas
	rakter? mewakili mata	(mengacungkan 2 jempol
	rakter? mewakili mulut	sambil tertawa)
( /		Ekspresi berteriak karena
- Ka	rakter 🗆 mewakili mulut	takut (mata terpejam erat sambil berteriak)
(°/0°) - Ka	rakter / mewa kili tangan	Posisi memanggil
	rakter O mewakili tangan	Posisi memanggii
	rakter s= mewakili indut	Ekspresi ketakutan
	rakter+ / mewakili tangan	(berlari sambil
	rakter; mewakili keringat	berlinangan air mata)
	rakter Д mewakili mulut terbuka	Deriniangarian mata)
	rakter \ / mewa kili tangan	Ekspresi senang (tangan
	rakter? mewakili mulut	terangkat dengan mulut
- 12	maker . mewakii malat	terbuka)
(l'o'l) - Ka	rakter I mewakili tangan	Ekspresi kaget (tangan
	rakter o mewakili mulut	terangkat dengan mulut
		terbuka)
`(o`'o)/ - Ka	rakter \ / mewa kili tangan	Ekspresi sangat marah
	rakter o mewakili pipi	(gigi menggertak sambil
	rakter III mewakili mulut	mengangkat kedua
		tangan)
? (? ? ? )? - Ka	rakter?? mewakili sayap	Ikon mala ikat
- Ka	rakter? mewakili mulut	

(Sumber: http://club.pep.ne.jp/~hiroette/en/facemarks/body.html, www.wikipedia.org)

Tabel 5. Contoh Emoticon lain (*Assicons* dan *boobiecons*) dan Pembentukan Persepsinya

<b>Em oticon</b>	Bentuk	Arti
(_!_)	- Karakter ( ) mewakili pipi pantat kanan dan kiri	Regular ass (pantat
	<ul> <li>Karakter _ mewakili bagian bawah pantat</li> </ul>	normal)
	- Karakter! mewakili garis tengah pantat	
(_!_)		Fat ass (pantat besar)
		Tight ass (pantat
(!)	Tidak ada jarak pada bagian bawah pantat	kedl/sempit)
(_?_)	- Karakter ? m ewakili garis tengah pantat (merupakan	Dumb ass
	istilah untuk orang yang kurang pintar) dengan	
	memasukkan karakter ?	
(_E=mc2_)	<ul> <li>Karakter E=mc2 mewakili garis tengah pantat</li> </ul>	Smart ass
	(merupakan istilah untuk orang yang pintar) dengan	
	memasukkan rumus relativitas Einstein	
(o)(o)	- Karakter ( ) mewakili payudara kanan dan kiri	Regular boobies (payudara
	- Kara kter o me waki li puting payuda ra	normal)
(0)(0)	<ul> <li>Karakter O mewakili puting payudara</li> </ul>	Big boobies (payudara
		besar)
(')(')	- Karakter′ mewakili put ing payudara	Perky boobies (payudara
		yang kencang)
(,)(,)	<ul> <li>Karakter, mewakili put ing pa yudara</li> </ul>	Saggy boobies (payudara
		yang tidak kencang)
(\$)(\$)	- Karakter \$ mewakili puting payudara	Silicon boobi es (payudara
		hasil operasi) dengan
		puting yang digambarkan
		dengan \$ seba gai lam bang
0.01.10.0	W11-00	uang
(V)!_!(V)	- Karakter (V) mewakili capit - Karakter I mewakili mata	Kepiting
	- Kara kter _ mewakili mulut	
( <b>(</b> )	- Karakter (\ /) mewakili telinga panjang	Bentuk telinga kelinci
	- Karakter _ mewakili batas kepala	

(Sumber: http://maulbaikyah.blogspot. com/2010/06/sejarah-emoticon-emoticon-pertamadi.html)