

## ABSTRAK

Bimantara, Bayu Ikal. 2017. *Makna Emoticon Pada Media Sosial Line Messenger Dikalangan Mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Jember*. Skripsi, Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jember. Pembimbing: Suyono, SH., M.I.Kom

**KataKunci:** *Makna, Emoticon, Mahasiswa.*

Skripsi ini mengkaji Penelitian yang bertujuan untuk mengetahui Mengetahui makna emoticon dalam media sosial Line dikalangan mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Jember. Dalam penelitian ini, analisa yang digunakan adalah deksriptif kuliatif. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui makna emoticon dilakangan mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, tentunya, mahasiswa yang aktif dalam menggunakan emoticon yang ada dalam media sosial Line messenger. Adapun informan yang digunakan sebanyak 8 orang, yang masing-masing mewakili informan primer dan sekunder. Teknik pengambilan informasi dalam menentukan sumber data dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* sehingga data yang diperoleh dari informan benar-benar nyata dan sama dengan data yang peroleh. Data penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara dengan mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi Fisipol Univesritas Muhammadiyah Jember, mulai dari angkatan tahun 2014 sampai dengan angkatan tahun 2015. Kemudian hasil wawancara tersebut ditranskrip sehingga berupa tulisan. Dalam membahas penelitian ini, digunakan interaksionisme simbolik Herbert Blumer. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa makna emoticon dikalangan mahasiswa Ilmu Komunikasi Fisipol Universitas Muhammadiyah Jember ini berbeda beda tergantung bagaimana mahasiswa memfungsikan emoticon tersebut, terjadi hambatan-hambatan dalam berkomunikasi dengan menggunakan emoticon tersebut dikarenakan perbedaan persepsi tiap mahasiswa tentang makna emoticon tersebut yang berbeda beda. Namun hal itu mampu diatasi oleh mahasiswa dengan cara kembali membaca kalimat-kalimat dengan jelas dan dikaitkan dengan emoticon yang tertera di sebuah pesan.

## ABSTRACT

Bimantara, Bayu Ikal. 2017. *Emoticon Meaning. On Social Media Line Messenger Study Program Faculty Amongst Students of Communication Sciences Faculty of Social and Political Science, Muhammadiyah University of Jember. Thesis, Communication Studies, Faculty of Social and Political Science, Muhammadiyah University of Jember. Supervisor: Suyono, SH., M.I.Kom*

**Key Word:** *Meaning, Emoticon, Students.*

*This thesis examines research that aims to understand the meaning Knowing LINE emoticons in social media among students of Communication Sciences Faculty of Social and Political Science, Muhammadiyah University of Jember. In this study, the analysis used is descriptive qualitative. The purpose of this research was to determine the meaning of the emoticon among students of Communication Sciences, Faculty of Social and Political Science, of course, students who are active in using emoticons in social media LINE messenger. The informants were used as much as 8 people, each of which represents primary and secondary informant. Information retrieval techniques in determining the source of the data in this study using purposive sampling techniques so that the data obtained from the informant is real and equal to the data obtained. The research data was obtained from interviews with Communication Sciences Faculty of Social and Political Science, Muhammadiyah University of Jember, from generation to generation from 2014 until 2015. Then the result of these interviews in the transcript so that the from of writing. In discussing this study, the use of symbolic interactionism Herbert Blumer. The results of this study indicate that the meaning of emoticons among students of Communication Sciences Muhammadiyah University of Jember FISIPOL this will vary depending on how students functioning emoticons, differences in perception of the meaning of the emoticons that each student due to differences in perception of the meaning of the emoticon that is different. But it was able to be solved by the students by way of re-reading sentences with a clear and linked with emoticons contained in a message.*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan media komunikasi modern saat ini telah memungkinkan orang di seluruh dunia untuk dapat saling berkomunikasi. Hal ini dimungkinkan karena adanya berbagai media yang dapat digunakan sebagai media komunikasi. Sebagai makhluk sosial, proses komunikasi adalah sebuah kebutuhan, dimana proses komunikasi sendiri sudah di mulai jauh sebelum manusia mengenal peradaban. Bedanya dulu manusia berkomunikasi dengan cara yang sangat sederhana yaitu menggunakan simbol atau tanda sedangkan saat ini, manusia telah berkomunikasi dengan menggunakan alat canggih atau modern.

Komunikasi merupakan kegiatan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari manusia. Komunikasi memainkan peran penting bagi manusia untuk dapat berinteraksi dan berhubungan satu sama lain, komunikasi sendiri dapat dilakukan secara langsung atau pun tidak langsung.

Pada saat ini untuk berkomunikasi kita tidak harus bertatap muka lagi, tetapi kita juga bisa berkomunikasi dengan menggunakan media. Apalagi pada saat ini kita telah memasuki era globalisasi dengan segala macam teknologi canggih. Komunikasi dapat dilakukan dengan sangat mudah, tanpa ada dinding pembatas seperti jarak dan waktu.

Internet menjadi alternatif bagi semua orang dibelahan dunia manapun sebagai wadah untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi tanpa terbatas jarak, ruang dan waktu. Tanpa disadari teknologi internet telah membawa revolusi besar pada pola pikir perubahan dari segala aspek kehidupan sehingga menjadikan masyarakat yang informatif dan komunikatif.

Kita dapat berkomunikasi dengan siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Perkembangan teknologi komunikasi saat ini telah masuk kedalam fase dimana orang-orang disuguhkan dengan berbagai alat komunikasi dengan memanfaatkan media sosial. Sosial media adalah sebuah media untuk bersosialisasi satu sama lain dan dilakukan secara online yang memungkinkan manusia untuk saling berinteraksi tanpa dibatasi ruang dan waktu.

Saat ini model media sosial telah banyak jenisnya, seperti LINE, Twitter, Facebook, WhatsApp, We Chat dan lain-lain. Media sosial LINE *messenger* atau yang biasa dikenal orang dengan sebutan *Instant messaging* ini sudah banyak digunakan oleh banyak orang tidak luput dari semua kalangan baik itu tua maupun muda, karena media sosial merupakan sarana komunikasi yang murah, cepat, dan mudah digunakan.

LINE adalah sebuah aplikasi *Instant messaging* seperti halnya BBM (*Blackberry Mesenger*), WhatsApp dan lain-lain. LINE dibuat oleh Naver yang berlokasikan di daerah Jepang. LINE sudah ada sejak tahun 2011 namun mulai terkenal sejak tahun 2012 karena *Sticker-Sticker emoticon* lucunya. Aplikasi LINE terus mengalami perkembangan pesat sejak diluncurkan pada 23 Juni 2011 yang memberikan serangkaian fitur mulai dari suara, panggilan video, hingga *Sticker* atau *emoticon*. Kini aplikasi populer tersebut telah memiliki 300 juta pengguna di seluruh dunia.

Banyak media sosial yang saat ini sedang digunakan oleh berbagai masyarakat, tak terkecuali mahasiswa, media sosial sudah menjadi gaya hidup tersendiri bagi para mahasiswa itu sendiri. Namun, yang membuat LINE tampak berbeda dari aplikasi sosial media lainnya adalah karna adanya *sticker* dalam bentuk *emoticon* yang bervariasi. Contohnya adanya *emoticon* yang menggambarkan kepala dengan bermacam ekspresi, lalu ada *emoticon* yang berupa susunan karakter teks yang juga membentuk ekspresi, serta ada gambar berupa *sticker*. *Sticker* dan *emoticon* inilah yang cukup unik dimiliki oleh media sosial LINE, dikarenakan gambar ikonnya yang menurut sebagian masyarakat lebih menarik dan bervariasi dibandingkan dengan media sosial lainnya.

*Emoticon* mempunyai fungsi sebagai pengganti komunikasi non-verbal melalui media komunikasi media sosial. *Emoticon* juga sering digunakan pada komunikasi online berbasis teks untuk menyampaikan perasaan atau menunjukkan ekspresi wajah seperti senyum, tertawa, atau menangis. Seiring berkembangnya teknologi, *emoticon* semakin memiliki banyak rupa dan bentuk. Tidak lagi hanya menggambarkan ekspresi dan perasaan, melainkan juga melambangkan kegiatan yang sedang dilakukan.

Saat ini di Kabupaten Jember sudah banyak masyarakat yang menggunakan media sosial LINE sebagai media berkomunikasi, tidak terkecuali kalangan mahasiswa kampus, khususnya mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Jember sebagai pengguna media sosial LINE. Tentunya ada alasan tersendiri dari mereka mengenai makna *emoticon* yang disampaikan melalui media sosial LINE, sampai mereka tertarik menggunakan situs jejaring sosial ini sebagai media pertemanan mereka di dunia maya, dan tentunya juga sebagai pengguna aktif media sosial LINE mereka juga mempunyai persepsi masing-masing terhadap perkembangan cara berkomunikasi saat ini.

Tingginya minat masyarakat khususnya mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Jember terhadap media sosial LINE, merupakan sebuah fenomena yang menarik untuk di teliti. Untuk itu dengan mengacu pada fenomena-fenomena yang terjadi di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “*Makna Emoticon dalam Media Sosial LINE Messenger dikalangan Mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Jember*”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah yang penulis teliti sebagai berikut :

1. Apa sajakah bentuk *emoticon* dalam media sosial LINE messenger?
2. Bagaimana makna *emoticon* dikalangan mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi FISIPOL Universitas Muhammadiyah Jember?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bentuk bentuk *emoticon* pada media sosial LINE mesenger.

2. Untuk mendeskripsikan makna *emoticon* dikalangan mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi FISIPOL Universitas Muhammadiyah Jember.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian tersebut, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### **1. Manfaat Akademis**

Memberikan masukan atau informasi bagi penelitian yang sama khususnya di bidang yang sama atau yang ada kaitannya dengan pengembangan ilmu pengetahuan secara umum dan perkembangan media di bidang media sosial secara khusus.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran penulis bagi mahasiswa sehingga menambah sumber bahan bacaan di lingkungan FISIP Universitas Muhammadiyah Jember.
- b. Diharapkan penelitian ini bisa menambah wawasan mengenai makna *emoticon* serta bisa mngetahui lebih dalam tentang bentuk-bentuk *emoticon* di media sosial LINE.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut Strauss (1990:17) bahwa yang dimaksud penelitian kualitatif adalah suatu jenis penelitian yang menghasilkan temuan-temuan yang tidak diperoleh oleh alat-alat kualifikasi lainnya melainkan penelitian kualitatif ditandai oleh penekanan pada penggunaan non statistik (matematika) khususnya dalam proses analisa data sehingga dihasilkan temuan penelitian secara ilmiah. (Dalam Ahmadi, 2005). Metode kualitatif merupakan suatu metode yang bertujuan melukiskan secara sistematis, fakta atau karakteristik populasi tertentu atau bidang tertentu. Metode deskriptif ini bertujuan menggambarkan secara sistematis fakta atau karakteristik populasi tertentu secara faktual dan cermat.

Penelitian deskriptif disini yaitu memaparkan situasi atau peristiwa, yaitu melalui penelitian survei atau penelitian observasi. Dengan metode ini maka peneliti hanya menggambarkan atau melukiskan keadaan subyek atau peneliti (seseorang, lembaga, masyarakat, dan lain- lain). Terdapat ciri lain dari metode deskriptif ini, adalah titik berat pada observasi dan suasana yang alami. Peneliti bertindak sebagai pengamat. Ia hanya membuat katagori perilaku, mengamati gejala dan mencatatnya dalam buku observasi (Rakhmat, 1985:25). Penelitian masalah ini lebih ditekankan pada makna emoticon dalam media sosial Line *massanger*. Pendekatan Deskriptif yang mempunyai tujuan diantaranya yaitu mengumpulkan Informasi secara terperinci mengenai proses pengumpulan data dari pendapat mahasiswa mengenai “*Makna Emoticon Dalam Media Sosial “Chatting Line Massanger” Dikalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Jember*”

#### **3.2 Sasaran Dan Lokasi Penelitian**

Sasaran dalam penelitian ini adalah mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi di Universitas Muhammadiyah Jember yang berlokasi di Jalan Karimata 49 Jember, di penelitian ini, peneliti mengambil beberapa sample mahasiswa Sebagai

informan yaitu sejumlah 8 orang. Terdiri dari mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi angkatan tahun 2014 dan angkatan tahun 2015 Universitas Muhammadiyah Jember.

### **3.3 Sumber Data**

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Menurut Neuman (2000:417) data kualitatif adalah bentuk teks, kata-kata tertulis, frase-frase atau simbol-simbol yang mendeskripsikan orang-orang, tindakan-tindakan, dan peristiwa-peristiwa dalam kehidupan sosial (Ahmadi, 2005). Adapun sumbernya dari :

#### **3.3.1 Data Primer**

Data primer yang merupakan data yang didapat penelitian secara langsung, melalui observasi, dokumen, wawancara, dan dokumentasi, yang akan diambil untuk mengetahui makna *emoticon* dalam media sosial LINE dikalangan mahasiswa prodi Komunikasi. Dalam penelitian ini data primer dapat diperoleh dari: wawancara dengan mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi angkatan tahun 2014 dan angkatan tahun 2015.

#### **3.3.2 Data Sekunder**

Data ini menjadi referensi dan pelengkap data sekunder yang telah diperoleh oleh peneliti nantinya. Data sekunder disini dapat berupa hasil penelitian para ahli dalam bidang ini dan telah membahas mengenai masalah ini, berupa buku, skripsi/tesis, kajian internet, dan sebagainya, yang sesuai dengan titik fokus penelitian.

### **3.4 Teknik Penentuan Sumber Data**

Teknis penentuan sumber data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *purposive sampling*, yang merupakan pengambilan sampel berdasarkan tujuan penelitian. Seperti menentukan sikap, menentukan suatu hasil yang akan dicapai dan lain sebagainya. Ciri-ciri khusus metode *purposive sampling* ini adalah menentukan jumlah subyek yang akan diteliti ditetapkan



terlebih dahulu barulah peneliti segera melaksankannya. Dan orang-orang yang tidak sesuai dengan kriteria populasi tersebut tidak dijadikan sampel. Dalam teknik ini siapa yang akan diambil sebagai informan diserahkan pada pertimbangan peneliti yang sesuai dengan maksud dan tujuan peneliti. Dengan kata lain, peneliti dapat menggunakan data berdasarkan sifat-sifat yang dianggap mewakili sesuatu yang diteliti.

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini data di peroleh dengan cara:

#### **a. Wawancara**

Dalam Mulyana (2001:180) wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari seseorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan tujuan-tujuan tertentu. Wawancara secara garis besar dibagi dua yaitu:

##### **1. Wawancara tidak terstruktur.**

Wawancara tidak terstruktur disebut juga wawancara mendalam. Wawancara ini mirip dengan percakapan informal. Metode ini bertujuan memperoleh bentuk-bentuk informasi tertentu dari semua responden, tetapi susunan kata dan urutannya disesuaikan dengan ciri-ciri setiap responden. Wawancara tidak terstruktur bersifat luwes, susunan pertanyaannya dan susunan kata-kata dalam setiap pertanyaan dapat diubah pada saat wawancara.

##### **2. Wawancara terstruktur.**

Wawancara terstruktur disebut juga wawancara buku yang susunan pertanyaannya sudah ditetapkan sebelumnya (biasanya tertulis) dengan pilihan-pilihan jawaban yang juga disediakan. Dalam penelitian ini dalam mendapatkan informasi tentang hambatan komunikasi yang dialami peneliti menggunakan metode wawancara terstruktur terbuka, dimana pertanyaan telah disediakan oleh peneliti namun untuk jawabannya diberikan keleluasaan terhadap informan untuk menjawabnya.

### **b. Observasi non Partisipan**

Data observasi bertujuan untuk mendeskripsikan latar yang akan diobservasi, kegiatan-kegiatan yang terjadi di luar itu orang-orang berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan dan makna latar, kegiatan-kegiatan dan partisipasi mereka dalam orang-orangnya (Patton, 1980:124) dalam Ahmadi (2005:101). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi non partisipan yaitu pengamatan yang dilakukan dengan cara peneliti tidak terjun langsung menjadi obyek melainkan hanya meneliti obyek dari balik kaca.

### **c. Dokumentasi**

Dokumentasi dalam penelitian ini, ditujukan untuk melengkapi data yang telah diperoleh sebelumnya. Dapat didokumentasikan dalam bentuk visual konkrit atau cetak yang tetap berhubungan dengan penelitian. Dokumentasi yang akan dilakukan pada saat-saat tertentu, kegiatan kerja berlangsung, ketika wawancara dan lain-lain yang dirasa perlu untuk didokumentasikan.

### **d. Studi Pustaka**

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan cara mempelajari buku-buku literatur yang ada hubungannya dengan masalah-masalah yang diteliti (Nazir, 1988:238). Dalam penelitian ini peneliti mendasarkan diri pada buku-buku yang berkaitan dengan permasalahan yang diangkat dalam skripsi ini sehingga dengan mudah memecahkan permasalahan yang ada. Studi kepustakaan ini berguna mencari landasan teoritis dari permasalahan yang diangkat.

## **3.6 Teknik Analisis Data**

Setelah peneliti mengumpulkan data, maka peneliti akan menganalisis dengan menggunakan tahap yang meliputi :

### **a. Reduksi Data**

Yaitu data dan informasi yang telah didapat dari wawancara akan dikumpulkan dan ditulis dalam bentuk uraian yang terperinci. Uraian

tersebut akan direduksi, dirangkum, dan dipilih hal-hal yang pokok dan penting, dikelompokkan agar lebih mudah dipahami.

Dalam penelitian ini, data hasil wawancara dengan para informan peneliti rekam dan tulis dalam bentuk uraian. Dalam penelitian ini tentunya wawancara seputar *“Makna Emoticon Pada Media Sosial Line Massenger Di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas FISIPOL Universitas Muhammadiyah Jember”*. Setelah hasil wawancara ditulis kemudian dipilah-pilah sesuai apa yang menjadi rumusan masalah.

**b. Display data**

Setelah melalui data reduksi, maka selanjutnya disusun secara narasi sehingga membentuk uraian informasi sesuai dengan permasalahan. Dalam penelitian ini, setelah data hasil wawancara dipilah-pilah dan disusun maka selanjutnya adalah disusun dalam bentuk bagian atau narasi sehingga membentuk rangkaian informasi yang bermakna sesuai dengan permasalahan penelitian. Dalam penelitian ini informasi yang didapat kemudian di jabarkan atau dikembangkan sehingga membentuk rangkaian informasi seperti yang di inginkan oleh peneliti tentunya terhadap mahasiswa prodi ilmu komunikasi angkatan tahun 2014 dan angkatan tahun 2015 mengenai *“Makna Emoticon Pada Media Sosial Line Massenger Di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas FISIPOL Universitas Muhammadiyah Jember”*.

**c. Kesimpulan**

Pengambilan kesimpulan ini harus berdasarkan data yang telah diperoleh dari kegiatan penelitian di lapangan dengan demikian maka akan dapat ditemukan jawaban dari permasalahan yang diteliti. Dalam menyusun kesimpulan, peneliti merangkum atau mengambil garis besar dari hasil penelitian yang dilakukan tentunya terhadap mahasiswa prodi ilmu komunikasi angkatan tahun 2014 dan angkatan tahun 2015 mengenai *“Makna Emoticon Pada Media Sosial Line Massenger Di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas FISIPOL Universitas Muhammadiyah Jember”*.

## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN**

#### **4.1 Tentang Universitas Muhammadiyah Jember**

##### **4.1.1 Sejarah Universitas Muhammadiyah Jember**

Universitas Muhammadiyah Jember merupakan salah satu Perguruan Tinggi milik Persyarikatan Muhammadiyah, didirikan berdasarkan Piagam Pendirian Perguruan Tinggi Muhammadiyah Nomor : 047/III-JTM.81/81 tertanggal 1 September 1981 dan disetujui oleh Pemerintah berdasar Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor :0172/Q/1982 tertanggal 10 Mei 1982.

Pada awal pendiriannya, pendidikan yang diselenggarakan adalah Fakultas Hukum, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, serta Fakultas Pertanian. Masing-masing mendapatkan status Terdaftar dari Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI. Dalam rangka memenuhi permintaan masyarakat, pada 1982 dibuka Fakultas Ekonomi. Selanjutnya pada tahun 1983 dibuka Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.

Pada tahun 1984 dibuka Fakultas Teknik. Dengan demikian pada saat berusia 3 tahun Universitas Muhammadiyah Jember memiliki 6 fakultas. Dalam rangka peningkatan kualitas, maka perhatian dipusatkan pada pembinaan akademik, sarana dan prasarana, laboratorium, dan perpustakaan.

Untuk meningkatkan kualitas tenaga pengajar, telah ditempuh upaya mendorong dan menugaskan dosen untuk menempuh pendidikan lanjutan pada Program Pendidikan S2 dan S3, baik di dalam negeri maupun di luar negeri. Selain mengembangkan fakultas-fakultas yang ada, Universitas Muhammadiyah Jember juga mengembangkan program diploma dengan mendirikan akademi.

Pada tahun 1993 dibuka Akademi Keperawatan Muhammadiyah Jember untuk jenjang pendidikan Diploma III, yang kemudian mendapatkan akreditasi dengan nilai B dari Departemen Kesehatan. Pada tahun 1998 dibuka pula Akademi Pariwisata Muhammadiyah Jember untuk jenjang pendidikan Diploma III dan Diploma I, program studi Perhotelan.

Tahun 2000 dibuka Fakultas Psikologi jenjang pendidikan S1, serta program studi Manajemen Informatika jenjang Diploma III di bawah naungan Fakultas Teknik. Berikutnya, pada tahun 2001 dibuka program studi Ilmu Komunikasi di bawah Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.

Pada tahun 2005 dibuka Program Studi S1 Pendidikan Agama Islam, yang merupakan program studi bidang ilmu Agama Islam pertama dan satu-satunya yang dimiliki oleh Universitas Muhammadiyah Jember, yang nantinya dikelola di bawah payung Fakultas Agama Islam.

Program studi PAI berada dalam binaan Kementerian Agama dalam koordinasi Kopertais Wilayah IV. Pada tahun 2006 dibuka Program Studi S1 Ilmu Keperawatan. Dengan dibukanya program studi ini maka dilakukan penggabungan dan peleburan Akademi Keperawatan Muhammadiyah Jember menjadi Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Jember.

Pada tahun 2008 telah diperoleh ijin operasional untuk penyelenggaraan Program Studi S1 Teknik Informatika pada Fakultas Teknik. Pada tahun 2008 juga telah diperoleh ijin operasional untuk penyelenggaraan Program Studi Magister (S2) Ilmu Manajemen.

Sehubungan dengan terbitnya PP nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, maka sejak tahun akademik 2007/2008 dibuka jenjang S1 Prodi PG-PAUD dan pada tahun 2009/2010 penyelenggaraan jenjang Diploma Prodi PGTK berakhir. Universitas Muhammadiyah Jember saat ini memiliki 8 fakultas di bawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang terdiri dari 18 program Sarjana(S1) dan 2 program studi Diploma (D-III), 1 program Pascasarjana (S2), serta 1 fakultas di bawah Kementerian Agama dengan 1 program studi (Pendidikan Agama Islam), serta 1 akademi yaitu Akademi Pariwisata dengan program studi D3 Perhotelan.

(<http://www.unmuhjember.ac.id/>)

#### **4.1.2 Visi, Misi, Dan Tujuan Universitas Muhammadiyah Jember**

##### **a. VISI**

Universitas Muhammadiyah Jember menjadi perguruan tinggi yang unggul dalam IPTEKS bernafaskan nilai-nilai Keislaman.

b. MISI

1. Menyelenggarakan pendidikan yang bermutu dan mutakhir.
2. Menyelenggarakan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat dalam rangka meningkatkan kesejahteraan umat.
3. Menyelenggarakan pengelolaan Universitas yang amanah dan transparan.
4. Menyelenggarakan interaksi Islami antar sivitas akademika.
5. Menyelenggarakan kerjasama dengan pihak lain yang saling memberi manfaat.

c. TUJUAN

1. Menghasilkan lulusan yang berakhlak mulia, kompetitif, dan inovatif.
2. Menghasilkan IPTEKS untuk meningkatkan kesejahteraan umat.
3. Terwujudnya tata kelola universitas yang produktif, efektif, efisien, transparan, akuntabel dan berkelanjutan.
4. Terwujudnya sivitas akademika yang mampu menjadi teladan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
5. Terlaksananya jalinan kerjasama dengan berbagai pihak sebagai implementasi Catur Dharma universitas.

(<http://www.unmuhjember.ac.id/>)

#### **4.1.3 Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik (Ilmu Komunikasi)**

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang didirikan pada tahun 1983, adalah Fakultas ke lima setelah Fakultas Ekonomi yang didirikan oleh Universitas Muhammadiyah Jember. Di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik ini terdapat dua Prodi yang pertama adalah Ilmu Pemerintahan dan yang kedua adalah Ilmu Komunikasi.

Prodi Ilmu Komunikasi berdiri 26 September 2001, berdasar surat Dirjen DIKTI No. 3107/D2/2001. Surat Keputusan Penyelenggaraan: No. 8307/D/T/K-VII/2011, tanggal SK: 2011-08-09. Prodi Ilmu Komunikasi berada di bawah Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP), Universitas Muhammadiyah

Jember, dengan Akreditasi B dari BAN-PT. Akreditasi Program Studi Ilmu Komunikasi adalah B sesuai dengan SK Ban PT no 017 tahun 2012.

Pada Prodi Ilmu Komunikasi mahasiswa diharapkan memiliki kemampuan khususnya dalam bidang jurnalistik menjadi Jurnalis (wartawan media cetak, elektronik, dan online), Broadcasting (Penyiaran), Public Relations (kehumasan atau konsultan kehumasan), Event Organizer (EO), Manajemen Komunikasi (Konsultan Manajemen Media), Peneliti / asisten peneliti bidang Komunikasi.

Sedangkan dibawah ini adalah visi, misi, dan tujuan Program studi Ilmu Komunikasi:

1. Visi :

- a. Menjadi program studi yang unggul dalam bidang Jurnalistik dan Kehumasan yang bernafaskan nilai-nilai keislaman di Indonesia pada tahun 2030.

2. Misi :

- b. Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran berbasis jurnalistik dan kehumasan.
- c. Menyelenggarakan penelitian dan pengabdian masyarakat berbasis jurnalistik dan kehumasan.
- d. Menyelenggarakan kerjasama bidang jurnalistik dan kehumasan di tingkat regional, nasional, dan internasional.
- e. Menyelenggarakan Al Islam dan Kemuhammadiyah berbasis jurnalistik dan kehumasan.

3. Tujuan :

- a. Menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi berbasis jurnalistik dan kehumasan.
- b. Menghasilkan penelitian dan pengabdian masyarakat berbasis jurnalistik dan kehumasan.
- c. Menghasilkan kerjasama bidang jurnalistik dan kehumasan di tingkat regional, nasional, dan internasional.
- d. Menghasilkan sumber daya manusia yang berkepribadian Al Islam dan kemuhammadiyah. (<http://www.unmuhjember.ac.id/>)

## 4.2 Deskripsi Produk Line

Gambar 1



Sumber : (<https://www.google.co.id>)

### 4.2.1 Gambaran Umum Tentang Line

LINE adalah sebuah aplikasi gratis yang memungkinkan untuk mengirim pesan teks, pesan suara, panggilan suara, mengirimkan gambar, video dan lain lain, jika kita terhubung dengan internet. LINE bisa beroperasi pada bagian *platform* seperti *tablet*, *smartphone* maupun *notebook* atau komputer. Namun LINE lebih populer pada *smartphone* Android, Apple, dan Blackberry.

LINE merupakan salah satu aplikasi *chatting* yang sedang populer di dunia, sejak berdiri pada bulan Maret 2011 LINE sudah mempunyai 300 juta pengguna diseluruh dunia dan 14 juta pengguna aktif di Indonesia. LINE dikenal dengan keunikan menggunakan emoticon yang inovatif yang dikenal dengan Stiker, selain itu menawarkan fitur-fitur lain didalamnya seperti LINE *games*, LINE *camera*, LINE *shopping* dan lain-lain. (<http://line.me/en/>)

### 4.2.2 Sejarah Line

Sejarah berdirinya LINE dimulai ketika gempa besar yang diikuti tsunami di Jepang pada 2011. Saat itu, karyawan NHN, perusahaan pemilik LINE, terpaksa harus berhubungan melalui internet satu sama lain. Oleh karena peristiwa tersebut NHN terinspirasi membangun aplikasi yang mampu melayani berbagai kebutuhan konsumen dalam satu *platform*.



LINE adalah aplikasi *messaging* yang dibuat oleh perusahaan NHN Corporation asal Korea Selatan. NHN Corporation juga mengoperasikan Naver, mesin cari *online* terbesar di Korea Selatan. LINE diluncurkan pada 23 Juni 2011 oleh NHN cabang Jepang setelah terjadinya gempa bumi di Jepang. NHN Jepang menyadari kerusakan besar di sistem komunikasi dan menemukan bahwa layanan data akan bekerja lebih efisien.

NHN memutuskan membuat aplikasi yang bisa diakses melalui *smartphone*, tablet dan desktop untuk melakukan *instant messaging* secara gratis. Nama LINE terinspirasi dari antrian banyak orang di telepon publik setelah gempa terjadi. LINE sangat diminati dan berkembang pesat. Bahkan pada Oktober 2011, layanan ini sempat mengalami *overload* dan terganggu karena banyaknya pengguna.

Tentang LINE Plus, *inovator mobile platform* terdepan di dunia, adalah sebuah perusahaan patungan antara NHN Corporation dan NHN Japan pada 1 Maret 2013. Sebagai penyedia *smartphone life platform global*, LINE Plus melayani LINE dan jajaran aplikasinya secara bersamaan membawa inovasi pada *mobile messaging tool* dan gaya hidup berkomunikasi yang baru. LINE Plus dibuat untuk menjawab perubahan cepat pada pasar *mobile messenger* dan memperkuat bisnis global berdasarkan keahlian di industri pada perusahaan induknya yang melengkapi jajaran lengkap layanan *online*-nya yang nyaman dan inovatif bersamaan dengan struktur pembuatan keputusan secara optimal, sistem kepegawaian dan budaya organisasi.

LINE Plus berlokasi di Seoul, Korea LINE mengizinkan penggunanya untuk berkiriman pesan dan panggilan melalui *smartphone* mereka. LINE menggunakan medium *internet* yang telah ada jadi panggilan dan pesan melalui LINE tidak ditarik biaya. Untuk membedakan dirinya dari aplikasi komunikasi yang lain LINE menawarkan *game*, aplikasi kamera dan *platform social media* miliknya sendiri. Bahkan *platform social media* LINE sendiri juga memiliki *timeline* dan *homepage*, mirip dengan Facebook.

Aplikasi LINE merupakan salah satu bentuk *instant messaging* (IM). Aplikasi LINE menggunakan sistem nomor telepon seluler penggunanya sebagai basis untuk saling berhubungan. Aplikasi LINE saat ini tersedia untuk *gadget*

yang memiliki sistem operasional iOS dan Android. Aplikasi LINE dapat diunduh secara gratis di App Store dan Google Play.

Aplikasi LINE berbeda dari aplikasi IM lainnya, karena ada *emoticon* yang bervariasi. Ada Emosi yang menggambarkan kepala dengan bermacam ekspresi, lalu *emoticons* berupa susunan karakter teks yang juga membentuk ekspresi, serta ada *Stickers*. *Stickers* ini yang cukup unik untuk LINE, karena gambar ikonnya lucu-lucu, berukuran besar dan lebih ekspresif, serta ada gambar yang bisa bergerak dan mengeluarkan sebuah suara. (<http://line.me/en/>)

#### 4.2.3 Fitur-Fitur Line

Fitur-fitur yang ditawarkan Line agar bisa bersaing dengan beragam aplikasi messenger lainnya adalah sebagai berikut :

a. *Free Call* (Panggilan Gratis)

Panggilan gratis via internet jika terjangkau jaringan 3G/4G atau melalui jaringan *WIFI* fitur ini akan sangat bermanfaat dan sangat berfungsi, panggilan gratis kesemua Negara dan daerah yang memiliki koneksi internet.

b. *QR Code & Shake It*

Selain ID, kita juga bisa menambah atau menemukan kontak teman melalui *QR code*, dan ada fitur yang benar-benar baru, yaitu “*Shake It!*” suatu cara untuk menambah atau menemukan teman hanya dengan mengoyangkan ponsel berbarengan, kedua ponsel yang digoyangkan itu akan terhubung menggunakan *GPS*.

c. *Custumble wallpaper*

Aplikasi ini memberi kemudahan untuk bisa mengubah *wallpaper* di dinding *chat* sesuai selera, dan sekarang line juga menyediakan tema yang diangkat dari *icon* LINE yaitu Brown dan Connie.

d. *LINE Games*

Selain menawarkan aplikasi *chatting* LINE juga menawarkan *LINE Games*, dimana pengguna LINE dapat mengunduh 46 *games* melalui LINE. Aplikasi LINE *game* antara lain line bubble, pokopang, line play dan lain-lain.

e. Webtoons

Aplikasi ini adalah aplikasi dimana pengguna LINE bisa membaca serial komik komik dalam negeri maupun dari luar negeri. Di webtoons banyak cerita komik yang bervariasi misalnya komik yang alur ceritanya *horror*, komedi, romantis, dan masih banyak lagi yang lainnya.

f. *Sticker*

*emoticon* yang dikenal sebagai *sticker* yang menggambarkan kepala dengan bermacam ekspresi, *Emoticons* berupa susunan karakter teks yang juga membentuk ekspresi, yang unik karena gambar ikonnya lucu-lucu, berukuran besar dan lebih ekspresif. sebuah fitur inovatif dan sangat menarik, karena selain *emoji* dan *emoticon*, di LINE kita juga bisa bertukar *sticker* lucu-lucu, bahkan untuk saling “mengejek”. (<http://line.me/en/>)

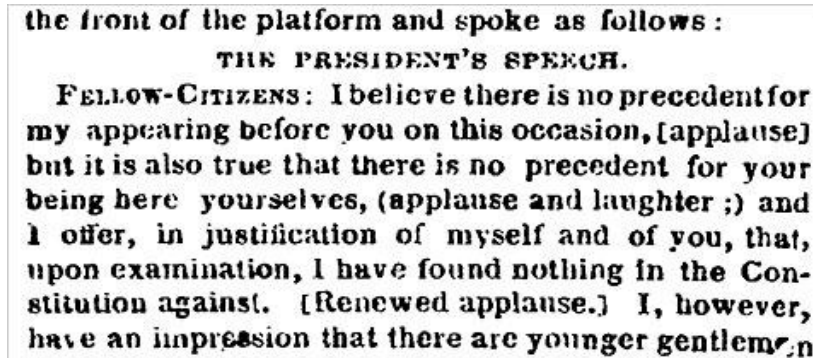
### 4.3 Sejarah Perkembangan Emoticon

*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 diwakili dengan karakter (tanda baca, huruf, angka, dan lain lain) yang dibuat sesuai dengan *mood* seseorang. *Emoticon* sering digunakan untuk merespon suatu cerita 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* berfungsi untuk mempermudah menangkap emosi penulis serta untuk mencegah kesalah pahaman yang sering terjadi saat penulis ingin membuat lelucon/*joke*, yang sering diartikan 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 Strumbled Across. Mereka menemukan transkrip pidato Presiden Amerika terdahulu, Abraham 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 bermaksud melambangkan suatu ekspresi (dalam hal ini adalah ekspresi *laughter*), atau merupakan kesalahan dalam pengetikan.



Gambar : 2

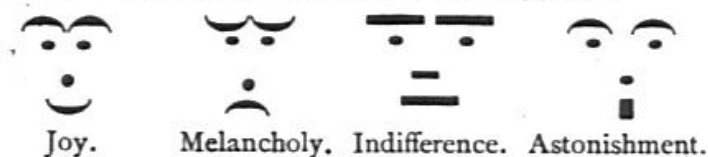
Sumber : (<http://maulbaikyah.blogspot.co.id/2010/06/sejarah-emoji-emoji-pertama-di.html>)

*Emoji* pertama yang diterbitkan dalam media cetak adalah artikel yang membahas tentang Typographical Art di majalah America Punk (majalah tersebut sekarang sudah tidak ada) pada tanggal 30 Maret 1881. Artikel tersebut menggambarkan 4 ekspresi wajah sederhana yaitu ekspresi kegembiraan, ekspresimelankois, ekspresi tidak bersimpati, ekspresi kaget.

Gambar :

### TYPOGRAPHICAL ART.

We wish it to be distinctly understood that the letter-press department of this paper is not going to be trampled on by any tyrannical 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.



Sumber : (<http://maulbaikyah.blogspot.co.id/2010/06/sejarah-emoji-emoji-pertama-di.html>)

Sedangkan *emoticon* pertama di internet ada pada 19 September 1982. Saat itu, Scott Fahlman yang merupakan Profesor Ilmu Komputer di Universitas Carnegie Mellon, membuat pesan pada *bulletinboard* CMU CM yang menyertakan rangkaian karakter yang menunjukkan sebuah ekspresi, *emoticon* pertama di dunia internet ini merupakan rangkaian karakter ASCII (*America Standar Code for Information*). 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 samai saat ini dengan variasi ekspresi yang lebih luas dan wujud yang berbeda.

Bentuk *emoticon* sekarang banyak diganti dengan grafis/gambar kecil dan bentuk 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 simple, penulisan karakter yang membentuk *emoticon*, dibalik secara *horizontal*.

Gambar : 4



Sumber : (<http://www.smithsonianmag.com/arts-culture/who-really-invented-the-smiley-face-2058483/>)

Bulatan kecil kuning yang juga menggambarkan ekspresi yang merupakan perkembangan dari *emoticon* ini muncul pada tahun 1963 pada dunia nyata, diciptakan oleh Harvey Ball yang merupakan seorang seniman komersial 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 Loifani, seorang jurnalis Prancis, mematenkan logo *smiley* yang diberi nama Smiley World dan menjual lisensinya ke seluruh Eropa. Logo tersebut digunakan lebih dari 100 negara dan lebih dari 25 jenis produk barang dan jasa. Harvey Ball sendiri akhirnya mendirikan perusahaan World Smile dan mematenkan hasil karyanya pada tahun 1999. Keuntungan dari penjualan lisensi tersebut disumbangkan untuk membiayai yayasan amal World Smiley Foundation.

Komunitas sosial dan lingkungan pergaulan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi 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 susunan karakter berubah menjadi komposisi grafis yang beraneka ragam. Perubahan yang paling sederhana adalah menjadi bentuk *smiley* (bulatan kuning berekspresi). Bentuk *smiley* ini banyak digunakan di situs web, *email*, dan fasilitas *messenger* lainnya.

Luasnya penggunaan *emoticon* membuatnya berkembang sesuai dengan karakter dan kondisi budaya setempat. Di Jepang misalnya, *emoticon* dikenal dengan nama *emoji* yang bila diartikan secara harfiah dalam bahasa lokal berarti adalah karakter gambar. *Emoji* dan *emoticon* memiliki standar simbol berbeda. *Emoji* dapat dibaca tanpa perlu memiringkan kepala

Misalnya, simbol (^\_^) atau (T\_T). Di Finlandia, juga muncul *emoticon* yang memakai tanda = sebagai simbol mata, dan tidak menggunakan tanda hubung (-) untuk menggambarkan hidung, seperti =) atau =(.

Pengguna *emoticon* juga menginspirasi munculnya pengungkapan ekspresi baru melalui cara yang lebih kompleks, seperti pada *emotisound* dan *emotclip*. *Emotisound* (kependekan dari kata *emoticon* dan *sound*) adalah simbol ekspresi yang menggunakan suara. Saat orang menerima pesan *emotisound*, penerima pesan akan mendapatkan sebuah pesan suara yang melengkapi pesan teks atau gambar tersebut. Sedangkan *emoticlips* (kepanjangan *emoticon* dan *clips*) adalah potongan video berisi ekspresi pembuatnya. Salah satu contoh media sosial yang menggunakan telah memperbarui bentuk bentuk visual emoticon adalah LINE. Dimana LINE memberikan gambaran gambaran lucu dalam fitur Emoticonnya tersebut.

Manfaat menggunakan *emoticon* adalah kita sekarang tidak perlu lagi mengetik baris perbaris kalimat untuk mengungkapkan suasana hati kepada seseorang yang akan kita kirimkan semua pesan. Bayangkan bila kita tidak ada emoticon mungkin pesan yang kita kirim akan terasa datar. Kita pun akan merasa kesulitan menyisipi konteks pesan entah itu bermuatan serius, santai, atau pun yang sedang bercanda. Oleh karena itu, *emoticon* sangatlah berguna untuk kelancaran berkomunikasi melallui pesan teks, tidak hanya melalui ponsel namun juga melalui komputer.

#### **4.4 Hasil Penelitian**

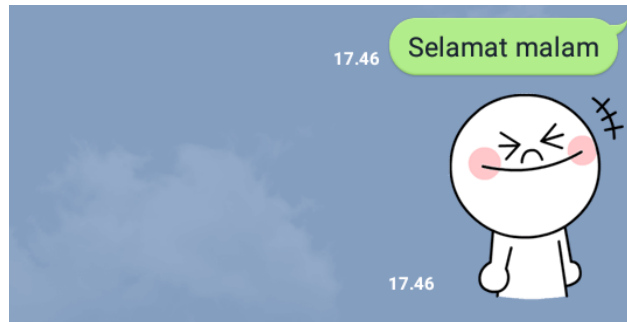
Daftar pertanyaan diberikan kepada 9 orang informan mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi, terdiri dari 4 mahasiswa angkatan tahun 2014 dan 4 mahasiswa angkatan tahun 2015 yang aktif menggunakan media sosial LINE beserta fitur *emoticonnya*.

##### **4.4.1 Bentuk Emoticon**

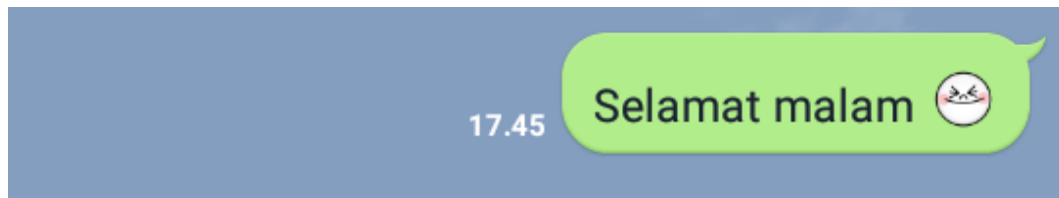
Disini peneliti akan memperlihatkan gambaran beberapa bentuk *sticker* dan *emoticon* yang berada pada media sosial LINE tersebut. Sticker LINE memiliki berbagai macam jenis sticker mulai dari yang bisa di akses secara gratis dan ada yang hanya bisa digunakan jika kita membelinya dengan sebuah koin. *Sticker* biasanya lebih mengambil gambar dari aktifitas yang sedang dilakukan besertas ekspresinya. Bentuknya pun lebih besar.

Sedangkan *emoticon* lebih menggambarkan sebuah ekspresi wajah saja, jarang sekali *emoticon* menggambarkan detail ekspresi beserta aktifitas yang dikerjakan. di karenakan gambarannya yang kecil *emoticon* mampu diselipkan bersamaan dengan teks yang kita buat di sebuah media *chat*.

Gambar 6



Gambar 7



Kedua gambar diatas adalah contoh penggunaan *sticker* dan *emoticon* dalam sebuah pesan. Tampak perbedaan ukuran gambar antara *sticker* dengan *emoticon*.

**a. Bentuk-Bentuk Sticker :**

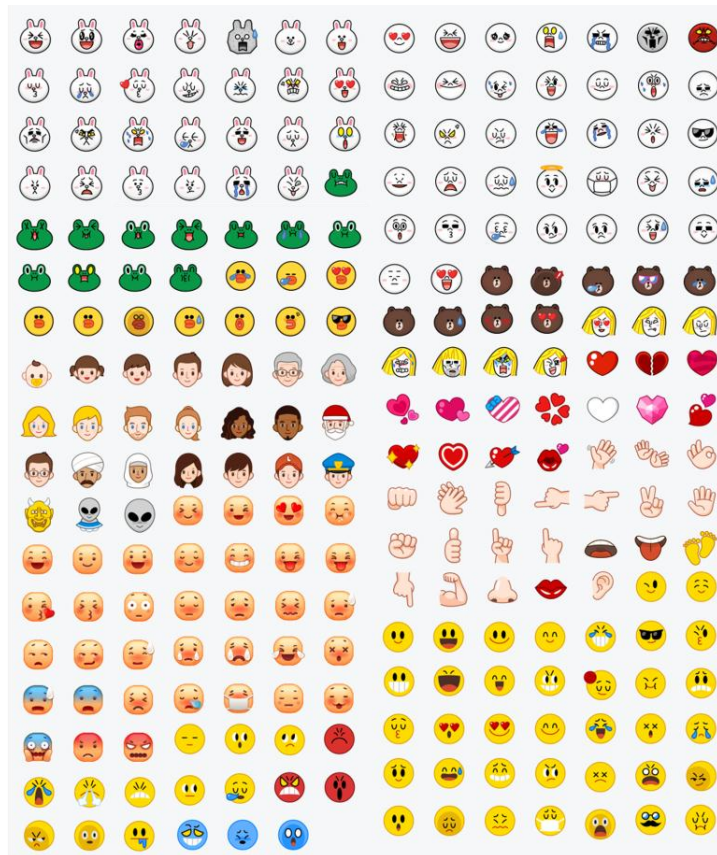
Gambar 8





## b. Bentuk-Bentuk Emoticon :

Gambar 9



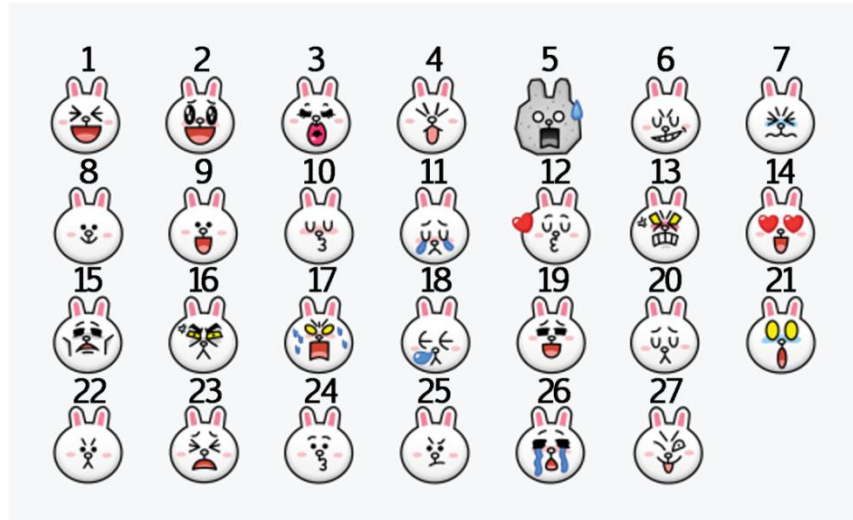
### 4.4.2 Deskripsi Hasil Penelitian

Gambaran yang berada dalam *emoticon* terkadang memiliki begitu banyak makna yang berbeda jika di teliti. Dimana setiap orang memiliki perbedaan pandangan persepsi tentang makna *emoticon* tersebut. Di sini akan membahas tentang hasil penelitian yang meneliti arti makna *emoticon* pada media sosial LINE tersebut dari beberapa mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah. Dalam penelitian ini data diperoleh dengan menggunakan cara mewawancarai beberapa narasumber dan memberikan lembaran yang berisikan beberapa jenis *emoticon* yang ada di media sosial LINE guna untuk mendapatkan makna yang terkandung di *emoticon* tersebut disetiap narasumber.

Berikut adalah *emoticon* yang menjadi penelitian dan diberikan ke beberapa narasumber yaitu mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi untuk

mendapatkan jawaban tentang makna yang diketahui mereka dari *emoticon* tersebut.

Gambar : 5



Dan diberikan beberapa pertanyaan mendasar untuk mendapatkan jawaban dari beberapa mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi angkatan tahun 2014 dan 2015.

Berikut adalah pertanyaannya :

1. Sudah berapa lama anda memakai LINE *messenger* dan menggunakan fitur *emoji (emoticon)* pada LINE tersebut?
2. Menurut anda apa itu *emoticon*?
3. Apa peran *emoticon* pada komunikasi yang sering anda lakukan?
4. Apa sajakah *emoticon* yang sering anda gunakan dalam berkomunikasi dengan menggunakan media sosial LINE?
5. Pernahkah anda mengalami hambatan dalam berkomunikasi dikarenakan perbedaan pandangan tentang makna *emoticon* tersebut?
6. Apakah anda selalu memberikan *emoticon* disetiap berkomunikasi?

Dari beberapa mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi angkatan tahun 2014 dan tahun 2015 yang dipilih sebagai narasumber dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang aktif menggunakan LINE *messenger* dan sering menggunakan *emoticon* dalam berkomunikasi kesesama pengguna media sosial LINE.

Berikut adalah informan pengguna media sosial LINE *mesenger* dengan menggunakan fitur *emoticon* yang sudah diklasifikasikan oleh peneliti :

NO	Nama Narasumber	Inisial	Angkatan Tahun
1	Karissa A Kusuma	KAK	2014
2	Raydista Febyantari	RF	2014

3	Nurul Wijayanti	NW	2014
4	Desi Purnama Sari	DPS	2014
5	Patria Mekki	PM	2015
6	Unsa Nurani Hasanah	UNH	2015
7	Laily Fitriah	LF	2015
8	Lyrene Widia Pratama	LWP	2015

1. Karissa A Kusuma (KAK) merupakan salah satu mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember angkatan tahun 2014, ia mengenal dan menggunakan LINE sudah selama lima tahun semenjak ia duduk di bangku SMA. “emoticon mampu memperindah kalimat-kalimat yang saya kirim ke temen temen LINE saya”. Ia pun selalu menggunakan *emoticon* disetiap melakukan komunikasi dikarenakan menurutnya *emoticon* sebagai bentuk ekspresi dirinya dalam berkomunikasi. *Emoticon* yang paling sering ia gunakan adalah ekspresi wajah seseorang yang sedang tertawa terbahak bahak. “dikatakan emot tertawa dikarenakan ekspresi mulutnya seperti orang tertawa”
2. Raydista Febyantari (RF) merupakan salah satu mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember angkatan tahun 2014, ia mengenal dan menggunakan LINE sudah selama lima tahun semenjak ia duduk di bangku SMA. Kata Feby “emoticon itu untuk pelengkap chatan dengan temen temen yang juga memakai LINE”. Ia pun tidak selalu menggunakan *emoticon* disetiap ia berkomunikasi, ia lebih memilih dan melihat siapa lawan bicaranya tersebut. Contohnya ia selalu menggunakan *emoticon* disetiap ia berkomunikasi dengan teman temannya, namun tidak dengan orang tuanya, dikarenakan iya menjaga kesopanan dalam berkomunikasi. *Emoticon* yang paling sering ia gunakan adalah ekspresi wajah seseorang yang sedang tertawa. “emoticon menangis selalu ada air matanya”. Walaupun terkadang orang memiliki perbedaan pengertian makna

*emoticon* namun ia tidak merasa memiliki hambatan dalam berkomunikasi menggunakan *emoticon* tersebut dengan para pengguna LINE lainnya.

3. Nurul Wijayanti (NW) merupakan salah satu mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember angkatan tahun 2014, ia mengenal dan menggunakan LINE sudah selama lima tahun semenjak ia duduk di bangku SMA. Kata Nurul “kalau makek *emoticon* saya dapat menggambarkan ekspresi wajah dan perasaan yang waktu itu saya sedang rasakan”. Ia pun selalu menggunakan *emoticon* tersebut dalam berkomunikasi melalui media LINE karena *emoticon* mampu memperjelas perasaannya dalam berkomunikasi dengan pengguna LINE lainnya. *Emoticon* yang paling sering ia gunakan adalah ekspresi wajah tertawa, ekspresi wajah menangis, dan ekspresi wajah kaget. “ekspresi Terharu dikarenakan matanya yang berbinar binar”. Walaupun terkadang setiap orang memiliki perbedaan pengertian makna *emoticon* namun ia tidak merasa memiliki hambatan dalam berkomunikasi menggunakan *emoticon* tersebut dengan para pengguna LINE lainnya.
4. Desi Purnama Sari (DPS) merupakan salah satu mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember angkatan tahun 2014, ia mengenal dan menggunakan LINE sudah selama tiga tahun lebih semenjak ia masih menjadi mahasiswa baru. Kata Desi “*emoticon* hanya sebagai pelengkap emosi yang sedang saya rasakan saja”. Ia pun tidak selalu menggunakan *emoticon* disetiap berkomunikasi menggunakan media LINE tersebut. Ia hanya menggunakan *emoticon* tersebut jika ia rasa perlu menggunakan atau jika ia ingin saja. *Emoticon* yang paling sering ia gunakan adalah *emoticon* dengan ekspresi wajah seseorang yang sedang tertawa, menangis, dan ekspresi seseorang yang sedang jatuh cinta. Walaupun terkadang orang memiliki perbedaan pengertian makna *emoticon* namun ia tidak merasa memiliki hambatan dalam berkomunikasi menggunakan *emoticon* tersebut dengan para pengguna LINE lainnya. ”Emot melet tersebut karna seperti ekspresi orang yang lagi menjulurkan lidah”.
5. Patria Mekki yang biasa di sapa Meki ini merupakan salah satu mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember

angkatan tahun 2015, ia mengenal dan menggunakan LINE sudah selama satu setengah tahun semenjak telah menjadi mahasiswa. “saya menggunakan emoticon untuk menggambarkan lebih luas saja tentang bagaimana perasaan yang saya rasakan dan saya alami saja sih”. Ia pun selalu menggunakan *emoticon* disetiap ia berkomunikasi dikarenakan menurutnya bentuk dari *emoticon* tersebut lucu sehingga membuat ia merasa *enjoy* dan menjadi lebih asik dalam dalam berkomunikasi. *Emoticon* yang paling sering ia gunakan adalah *emoticon* yang menggambarkan ekspresi seseorang yang sedang tersenyum, marah, sedih, dan ekspresi yang sedang dalam keadaan kesal. “Dikatakan emoticon cium karna ada gambar bibir penuh lipstick”. Kadang perbedaan makna *emoticon* membuat ia memiliki sedikit hambatan dalam berkomunikasi, namun hal itu tidak begitu sering terjadi.

6. Unsa Nurani Hasanah yang biasa di sapa Unsa ini merupakan salah satu mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember angkatan tahun 2015, ia mengenal dan menggunakan LINE sudah selama tiga tahun semenjak ia masih di bangku SMA. Kata Unsa “untuk memperjelas perasaan atau ekspresi yang saya alami saat itu”. Ia pun tidak selalu menggunakan *emoticon* di setiap berkomunikasi, ia hanya menggunakan *emoticon* disaat ia sedang mengkomunikasikan hal penting atau tertentu saja. Salah satu contohnya ia hanya menggunakan *emoticon* pada teman akrabnya saja. *Emoticon* yang paling sering ia gunakan adalah *emoticon* yang menggambarkan ekspresi seseorang yang sedang tertawa. Walaupun terkadang orang memiliki perbedaan pengertian makna *emoticon* namun ia tidak merasa memiliki hambatan dalam berkomunikasi menggunakan *emoticon* tersebut dengan para pengguna LINE lainnya.
7. Laily Fitriah yang biasa di sapa Fitri ini merupakan salah satu mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember angkatan tahun 2015, ia mengenal dan menggunakan LINE sudah selama satu setengah tahun semenjak ia sudah menjadi mahasiswa. Kata Fitri “ *emoticon* saya gunakan untuk menyampaikan perasaan ketika saya tidak bisa mengungkapkannya dengan menggunakan kata-kata”. Ia pun tidak selalu menggunakan *emoticon* pada saat berkomunikasi. Dikarenakan *emoticon*

hanya sebagai ekspresinya yang ingin diutarakan ke beberapa pengguna LINE yang ia rasa dekat dengannya saja. *Emoticon* yang paling sering ia gunakan adalah *emoticon* yang menggambarkan ekspresi seseorang yang sedang tersenyum, tertawa, sedih, gembira, jatuh cinta, kecewa, terharu, terkejut, tidur, dan ekspresi seseorang yang sedang ingin memberikan pelukan. “*emoticon* yang bibirnya kedepan atau manyun itu seperti *emoticon* mencium sesuatu”. Kadang ia merasa memiliki hambatan dalam berkomunikasi menggunakan *emoticon*, dikarnakan lawan bicaranya tidak paham dengan makna *emoticon* yang ia berikan. Namun hambatan tersebut jarang sekali ia rasakan.

8. Lyrene Widia Pratama yang biasa di sapa Iren ini merupakan salah satu mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember angkatan tahun 2015, ia mengenal dan menggunakan LINE sudah selama dua tahun lebih semenjak ia sudah menjadi mahasiswa. “sebagai mengekspresikan apa yang sedang saya bicarakan ke temen temen yang juga memakai LINE saja”. Ia pun tidak selalu menggunakan *emoticon* dalam berkomunikasi, ia lebih memilih siapa yang ia ajak berkomunikasi dalam menggunakan media LINE tersebut. *Emoticon* yang paling sering ia gunakan adalah *emoticon* dengan ekspresi wajah yang sedang tersipu malu, tertawa, tersenyum, dan tertidur. Kadang ia memiliki hambatan dalam penyampaian pesan menggunakan *emoticon* tersebut dikarenakan lawan bicaranya tidak memahami makna dari *emoticon* yang ia berikan.

Berikut ini adalah tabel hasil pemaknaan responden tentang beberapa *emoticon* :

No	Emot icon	Makna Emoticon							
		1	2	3	4	5	6	7	8
		KAK	RF	NW	DPS	PM	UNH	LF	LWP
1		tertawa	Tertawa	Tertawa	Ceria	Ceria	Tertawa	Tertawa	Tertawa
2		Terpeso na	Terpeso na	Terharu	Terpeso na	Terharu	Terharu	Terpeso na	Terpeso na
3		Cium seksi	Cium seksi	Kecupan	Seksi	Sayang	Menciu m	Cium	Menciu m
4		Melet	Kaget	Terkejut	Mengej ek	Menjulur kan lidah	Jengkel	Greget	Menjulur kan lidah



No	Emoticon	Makna Emoticon dikalangan responden							
		1	2	3	4	5	6	7	8
		KAK	RF	NW	DPS	PM	UNH	LF	LWP
21		Melamun	Kaget banget	Kaget	Terkejut	Panik	Kaget banget	Panik	Panik
22		Geram	Geram	Sebal	Sebal	Sebal	Geram	Sebal	Sebal
23		Lelah	Pusing	Pusing	Menyerah	Cemas	Pusing	Cemas	Cemas
24		Minta cium	Minta cium	Minta cium	Minta cium	Minta cium	Minta cium	Minta cium	Minta
25		Curiga	Curiga	Curiga	Curiga	Sebal	Curiga	Sebal	Sebal
26		Menangis	Menangis	Menangis	Menangis	Menangis	Menangis	Menangis	Menangis
27		Jail	Jail	Iseng	Iseng	Iseng	Iseng	Iseng	Iseng

Makna yang terkandung disetiap *emoticon* memiliki arti dan fungsinya yang berbeda-beda tergantung dari bagaimana mahasiswa tersebut memaknai *emoticon* tersebut. Dari uraian yang di dapat dari narasumber mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik angkatan tahun 2014 dan tahun 2015 Universitas Muhammadiyah Jember tentang makna *emoticon* pada media sosial LINE tersebut berbeda beda.

Bagi mahasiswa, *emoticon* sangatlah membantu dalam berkomunikasi melalui media sosial khususnya LINE, karna melalui *emoticon* mahasiswa mampu memperjelas perasaan, ekspresi yang saat itu mereka rasakan, serta mampu memperindah kata-kata mereka dalam sebuah pesan teks. Jadi jika menggunakan *emoticon* ini mahasiswa tidak merasa pesan yang mereka kirim maupun yang mereka terima bersifat datar. Dengan *emoticon* mahasiswa mampu memahami pesan dengan baik, dimana kita mampu membedakan yang mana pesan yang bersifat candaan ataupun pesan yang bersifat serius. Emoticon juga mampu mempersingkat pesan yang kita ingin kirim ke sesama pengguna media sosial LINE messenger.