

Analisis Penggunaan *Kaomoji* Pada Kalimat Bahasa Jepang

Roby Trianto, Rina Fitriana, Alo Karyati.

Abstrak

Skripsi ini membahas tentang penggunaan *kaomoji* pada kalimat bahasa Jepang yang dianalisis secara mendalam berdasarkan tujuan dan fungsinya. Objek penelitian ini adalah salah satu media sosial yakni *twitter*, dengan memfokuskan kepada satu akun yaitu *@Uchida_maaya*. Pembahasan dari penelitian ini adalah penyebab kesalahpahaman dalam *twitter* dalam akun *@Uchida_maaya*, dan juga akan membahas tentang tujuan dan fungsi apa saja yang sering digunakan oleh Uchida dalam akun *twitter*-nya tersebut. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, sumber data pada pembahasan ini diambil dari *twitter*, buku-buku linguistik, kamus, dan jurnal. Diantaranya: *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*, *Nonverbal Communication in Human Interaction*, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, *Psikologi Komunikasi*, *Web no Kigou Kaomoji & Emoji*, *The Role of Emoticon in Computer-Mediated Communication*. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah, berdasarkan penelitian Derks Djaante tentang motivasi penggunaan emoticon, tujuan yang paling banyak dipakai oleh Uchida dalam akun *twitter*-nya adalah mengekspresikan emosi, dan fungsi yang banyak digunakan berdasarkan teori Ekman adalah sebagai pelengkap.

Kata kunci : *Kaomoji*, Pesan verbal, Pesan Nonverbal

Pendahuluan

Bahasa digunakan untuk menyatakan ide, pikiran, perasaan, pendapat, dan sebagainya kepada orang lain. Bahasa dipakai juga untuk mengungkapkan kembali berbagai macam informasi yang kita terima dari orang lain kepada orang lain. Bahasa yang kita gunakan itu diungkapkan dalam bentuk kalimat-

kalimat. (Sudjianto dan Dahidi, 2009:139)

Mengingat betapa pentingnya peranan bahasa yaitu baik sebagai sarana untuk berkomunikasi, untuk berinteraksi, untuk beradaptasi dan yang paling penting adalah sarana untuk dapat memahami orang lain. Maka banyak orang yang mempelajari bahasa asing, terutama

dari bangsa-bangsa yang telah maju dan mempunyai pengaruh dalam dunia internasional, seperti Amerika, Inggris, Jepang, dan lain-lain. Tujuannya tiada lain adalah untuk memahami orang lain dalam berkomunikasi dan berinteraksi. Untuk mempermudah dan memperlancar pemahaman dan penguasaan suatu bahasa, maka perlu untuk mengetahui dan memahami tentang linguistik bahasa. Menurut Chaer dalam buku *Linguistik Umum* (2012:1), linguistik adalah ilmu tentang bahasa, atau ilmu yang menjadikan bahasa sebagai objek kajiannya.

Dalam berkomunikasi, manusia saling bertukar pesan dimana kita sebagai komunikator berusaha menyampaikan pesan yang ingin kita sampaikan kepada komunikan. Di sisi lain ketika kita menjadi komunikan, kita berusaha memahami pesan yang kita terima dari lawan bicara. (Chaer & Agustina, 2004:14). Pesan ini dikenal sebagai pesan verbal di mana pesan yang disampaikan merupakan satuan atau gabungan dari kata-kata bahasa.

Akan tetapi, penyampaian pesan tidak hanya terbatas dengan menggunakan kata saja, secara sadar maupun tidak sadar manusia telah berkomunikasi dengan seluruh tubuhnya. Ketika seseorang menyapa kita di pagi hari dengan ujaran “selamat pagi” dan disertakan dengan ekspresi wajah yang lesu dan lambaian tangan yang lemas, sebagai penerima pesan kita dapat memahami bahwa orang tersebut mungkin sedang merasa sedih atau sedang sakit. Pesan tersebut tidak secara langsung disampaikan oleh lawan bicara disampaikan oleh lawan bicara, namun melalui ekspresi wajah dan gerakan yang ia lakukan, kita dapat memahami pesan yang secara tidak sadar sudah dikirimkan oleh lawan bicara. Pesan tersebut dikenal sebagai pesan nonverbal dimana gestur, ekspresi wajah, nada suara dan lain sebagainya merupakan unsur penyampainya. Dari sini dapat dipahami bahwa dalam komunikasi terdapat dua buah jenis pesan yang dapat disampaikan yaitu pesan verbal dan pesan nonverbal, yang juga dikenal sebagai komunikasi verbal

dan komunikasi nonverbal (Knapp & Hall, 2006).

Sejak beberapa dekade yang lalu, teknologi komputer berkembang dengan pesat dan membuka berbagai pintu baru untuk bidang komunikasi. Sekarang ini kita bisa dengan mudah dan cepat berkomunikasi dengan teman, keluarga, ataupun klien yang berada jauh maupun dekat dengan kita. Komunikasi berbasis internet seperti *e-mail*, *chatting*, *blog*, dan *Social Networking System (SNS)* seperti *Facebook*, *Twitter* telah menjadi bagian penting dalam kehidupan kita saat ini. Komunikasi ini dikenal sebagai Komunikasi Media-Komputer (*Computer-Mediated Communication, CMC*) yang mencakup sebagai sistem pesan elektronik dan sistem konferensi elektronik yang dapat dilengkapi dengan link audio dan video.

Dalam berkomunikasi melalui media komputer yang bersifat tekstual, pesan verbal direpresentasikan dengan bahasa yang diketik. Kemudian bagaimanakah dengan pesan nonverbal? Pada awalnya, banyak

yang menganggap bahwa pesan nonverbal sulit untuk disampaikan melalui media komputer. Namun dengan perkembangan budaya tulisan dalam dunia maya, muncullah bentuk-bentuk representatif pesan nonverbal, salah satunya *kaomiji*.

Kaomiji yang secara harfiah memiliki arti “Huruf Wajah” adalah *emoticon* versi Jepang. Berbeda dengan *emoticon* buatan Amerika yang ditulis secara menyamping seperti :-) atau :-(, *kaomiji* memiliki berbagai jenis yang lebih ekspresif dan ditulis secara mendatar, seperti (^_^) dan (-_-“), sehingga mempermudah pemahaman *kaomiji* tersebut. Unsur-unsur karakter khusus yang membentuknya biasanya terdiri dari tanda kurung tutup sebagai wajah, tanda *caret* atau tandan minus sebagai mata, dan garis bawah sebagai mulut. *Kaomiji* pada contoh diatas dapat juga ditambahkan gerakan tangan dengan menyisipkan karakter tertentu, contohnya \ (^_^) /. *Kaomiji* tidak hanya mengekspresikan ekspresi wajah dan emosi, tetapi juga memperlihatkan gerakan tubuh

lainnya yang pada umumnya tidak dapat ditemukan dalam *emoticon*.

Menurut berbagai peneliti terdahulu, *emoticon* dan *kaomoji* memiliki peranan yang penting dalam berkomunikasi di dunia maya. Penggunaannya dapat meminimalisir kesalahpahaman yang dapat terjadi akibat salah penafsiran akan tulisan yang dibuat oleh orang lain. Akan tetapi, tidak semua pengguna media elektronik mengetahui arti serta fungsi kedua hal tersebut. Hingga saat ini sebagian besar penelitian mengenai *kaomoji* terbatas pada penelitian ekspresi emosi, gender, dan tingkat keakraban antara komunikator dan komunikan. Melihat minimnya pembahasan mengenai fungsi *kaomoji* dalam komunikasi teks, dalam penelitian ini peneliti akan mengangkat topik *kaomoji* sebagai alat komunikasi nonverbal dan meneliti tujuan penggunaan dan fungsi *kaomoji* terhadap pesan verbal yang diikutinya dan juga kesalahan dalam penggunaan *kaomoji* dalam teks verbal.

Landasan Teori

Terkait dengan pesan verbal dan pesan nonverbal yang saling melengkapi, Ekman (1965) dalam Knapp & Hall (2006;15-21) mengidentifikasi fungsi pesan nonverbal terhadap pesan verbal dalam 6 fungsi, yaitu : pengulangan, konflik atau kontradiksi, pelengkap, substitusi, menguatkan-menghaluskan, dan mengatur

1. Pengulangan (*repeating*)

Secara sederhananya, pesan nonverbal dapat mengulang apa yang disampaikan secara verbal. Sebagai contoh, ketika kita menanyakan sebuah tempat parkir mobil diarah utara kepada seseorang, maka orang tersebut akan menunjukan kepada kita arah tempat parkir tersebut. Inilah yang disebut pengulangan.

2. Kontradiksi (*conflicting*)

Sebuah pesan verbal dan nonverbal dapat bertentangan satu sama lain. Dan itu dapat terjadi dalam bentuk apapun. Pada saat yang bersamaan kedua pesan akan terlihat tidak wajar, sehingga reaksi umum

yang diberikan kepada pesan yang bertolak ini adalah perasaan yang tercampur mengenai pesan ini. Bertolak belakangnya pesan verbal dan nonverbal dapat kita lihat dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh, orang tua yang bicara kepada anaknya “tentu saja aku menyayangimu” dengan suara yang tinggi dan keras, atau seorang pembicara publik yang mengatakan “saya tidak gugup”, namun tangan dan kakinya bergetar dan keringat disekitar alisnya. Reaksi seperti ini sangat alami terjadi ketika kita tidak ingin mengatakan hal yang sebenarnya dan juga tidak ingin berbohong. Sebagai hasilnya, terjadilah ketidakcocokan antar pesan yang disampaikan. Di dalam situasi yang berbeda, pesan yang bertolak belakang ini juga dapat terjadi ketika seseorang mencoba berbohong namun tidak secara sempurna. Pesan yang bertentangan ini dapat terjadi dalam berbagai cara,

dimana pesan verbal yang berkombinasi dengan pesan nonverbal secara berbeda (suara positif/kata-kata negatif, suara negatif/kata-kata positif, ekspresi positif/kata-kata negatif, ekspresi negatif/kata-kata positif). Pertentangan pesan ini juga dibutuhkan untuk memberikan efek tertentu seperti sarkasme, sebagai contoh ketika kata-kata yang menyenangkan, namun nada suara yang tidak menyenangkan, dan ketika kata-kata tidak menyenangkan, namun nada suara yang menyenangkan. Hal ini biasanya dilakukan ketika seseorang ingin menyampaikan bahwa pesan tersebut hanya sebuah candaan. Sebelumnya banyak peneliti yang mempertanyakan manakah yang lebih bisa dipercaya antara pesan verbal dan nonverbal. Rogan (1990) berpendapat bahwa, pesan nonverbal terjadi secara spontan, sulit dibuat-buat, dan sulit untuk dimanipulasi, oleh

karena itu pesan nonverbal dapat lebih dipercaya.

3. Pelengkap (*complementing*)

Pesan nonverbal bisa memperkuat dan mengembangkan sebuah pesan verbal. Ketika pesan nonverbal dan pesan verbal saling melengkapi maka akan lebih mudah dimengerti daripada pesan yang saling bertentangan. Contohnya ketika seorang mahasiswa yang malu ketika ditanya tentang ujiannya oleh dosennya. Ketika sebuah kejelasan yang diutamakan, maka kita harus lebih mengutamakan untuk membuat maksud verbal dan nonverbal yang saling melengkapi.

4. Substitusi (*substituting*)

Tindakan dan maksud dari pesan nonverbal dapat juga menggantikan pesan verbal. Substitusi ini juga dapat menunjukkan karakteristik permanen (jenis kelamin, usia) ada pula yang bertahan dalam jangka waktu panjang (kepribadian, tingkah laku, grup sosial), dan ada juga

berlangsung dalam jangka pendek. Dalam beberapa kasus, kita sering melihat seseorang yang sehabis pulang kerja dengan ekspresi wajah yang lesu, dengan ekspresi tersebut kita dapat berpendapat bahwa “hari ini bukanlah hari yang baik”. Kita tidak perlu lagi sebuah konfirmasi secara verbal mengenai apa yang kita lihat. Dalam kasus lain, kita sering menganggukan kepala kita yang berarti “iya”, dan menggelengkan kepala yang berarti “tidak”, tanpa harus berbicara secara langsung.

5. Menekankan atau menghaluskan

Reaksi nonverbal dapat menekankan (memperkuat) atau menghaluskan (melemahkan). Penekanan kurang lebih seperti menggaris bawahi, atau menggaris miringi kata-kata tertulis untuk memperkuatnya. Menggerakan kepala dan tangan sering digunakan untuk menekankan pesan verbal. Ketika seorang ayah yang sedang memarahi

anaknyanya karena pulang larut malam, ia akan menekankan sebuah ungkapan khusus dengan menyentuh pundak anaknyanya dengan ekspresi sedih. Dalam beberapa kasus, satu set pesan nonverbal dapat juga menekankan sekaligus menghaluskan set pesan nonverbal yang lainnya. Intensitas emosi dalam ekspresi wajah seseorang dapat diketahui dari bagian tubuh lainnya.

6. Mengatur (*regulating*)

Reaksi sebuah pesan verbal juga dapat digunakan untuk mengatur arus pesan verbal. Hal ini bisa dilakukan dengan dua cara : (1) dengan mengkoordinasikan reaksi verbal dan nonverbal kita sendiri terhadap pesan kita sendiri; (2) dengan mengkoordinasikan reaksi verbal dan nonverbal kita, sesuai dengan lawan bicara. Kita dapat mengatur pembuatan pesan kita dalam berbagai cara. Terkadang sebuah sinyal nonverbal

digunakan untuk mengsegmentasikan bagian-bagian interaksi. Perubahan postur bisa membatasi perubahan topik; sebuah sikap dapat memperkirakan verbalisasi sebuah ide; jeda waktu dapat membatu pengorganisasian informasi yang dilontarkan ke dalam bagian-baian. Awal dan akhir percakapan juga berperan sebagai point pengaturan. Ketika kita menyapa seseorang, sebuah kontak mata akan menandakan bahwa saluran komunikasi telah terbuka. Gerakan kecil dengan menggunakan kepala dan gerakan alis "*eyebrow flash*" seperti menaik-turunkan alis pun mungkin ada. Tangan juga digunakan ketika menyapa seperti salam hormat, lambaian, jabatan tangan, bertepuk tangan, membentuk *peace sign*, kepalan tangan, atau mengangkat jempol.

Dalam penelitian "*Emoticon in computer-mediated communication* :

social motives and social contex” yang dikemukakan oleh Deks D. meneliti tentang motivasi sosial yang digunakan oleh pembuat pesan dalam menggunakan *emoticon*. Motivasi yang diteliti adalah untuk mengekspresikan emosi, untuk menekankan pesan, untuk memanipulasi interaksi dengan lawan bicara, untuk mengekspresikan humor, untuk menaruh kata-kata ke dalam perspektif, untuk mengatur interaksi, dan untuk mengekspresikan ironi.

Analisis

1. Faktor Penyebab Kesalahpahaman Pesan Verbal dalam *Twitter*

Tujuan dan fungsi *kaomaji* yang digunakan dapat dilihat dari pesan verbal yang mengikutinya. Secara sederhana penggunaan ini dapat dilihat ketika kita mengatakan “hari ini adalah hari yang menyenangkan” dengan diikuti *kaomaji* (^0^)/ diakhir kalimatnya. *Kaomaji* yang memiliki unsur positif mendukung pesan yang juga memiliki unsur positif yang ditampilkan dalam kata

“menyenangkan”. Namun ada pula kalimat verbal yang memiliki unsur positif diikuti *kaomaji* negatif, atau kalimat verbal yang memiliki unsur negatif diikuti *kaomaji* positif. Hal ini tentu akan menyulitkan pembaca ketika membacanya. Emosi dalam kalimat tersebut akan terasa bercampur. Knapp & Hall mengatakan apabila terjadi hal seperti ini maka kemungkinan besar, penulis menggunakan kontradiksi untuk menunjukkan sarkasme atau ironi dimana pesan nonverbal memodifikasi maksud awal dari pesan verbal.

ホールスター楽しい (; ▽ ;) ノ
oorusutaa tanoshii (; ▽ ;) ノ
All-star itu menyenangkan (; ▽ ;) ノ

(Uchida, *twitter*, 2018)

Pada *tweet* ini Uchida sedang menceritakan pengalamannya ketika sedang di pertandingan *Baseball all-star*. Uchida merasa sangat senang ketika menyaksikan pertandingan tersebut. Rasa senangnya ia ekspresikan dengan kata sifat 「楽しい」 (*tanoshii*) yang berarti ‘menyenangkan’. Pesan verbal diatas

mencerminkan pesan yang positif. *Kaomoji* yang digunakan adalah (; ▽ ;) ノ yang memiliki ekspresi menangis. Simbol (;) mencerminkan air mata yang jatuh dan simbol (▽) mencerminkan mulut yang sedang terbuka lebar. Apabila sebuah tangisan yang mencerminkan emosi negatif, digabungkan dengan pesan verbal positif, maka akan terjadi sebuah kontradiksi. Menurut Ekhman, kontradiksi antar pesan digunakan ketika seseorang ingin menunjukan sarkasme atau ironi. Tetapi menurut penulis, dalam data ini Uchida justru ingin menunjukkan bahwa *kaomoji* menangis yang menyertai pesannya itu adalah tangisan bahagia.

2. Tujuan dan Fungsi Penggunaan *Kaomoji*

1. Menekankan Pesan

Kaomoji yang digunakan untuk menekankan pesan dapat dilihat melalui kondisi yang dimiliki pesan verbal tertulis dengan *kaomoji* tersebut. Pada dasarnya, *kaomoji* yang mengulangi pesan verbal atau

menekankan bagian maupun kata-kata tertentu memiliki tujuan menekankan pesan

本日は Music る
FEST2018!! たのしみま
しよー (*^_^*) !

*Honjitsu wa Musicru
FEST2018!! Tanoshimimasho-*
(*^_^*) !

Hari ini adalah hari Musik
Fest2018!! Mari kita
bersenang-senang (*^_^*) !

(Uchida, *twitter*, 2018)

Dalam *tweet* ini Uchida sedang menantikan sebuah acara musik. Ia mengekspresikannya dengan kalimat 「楽しむ」 (*tanoshimu*) yang berarti “bersenang-senang”. Kata 「楽しむ」 (*tanoshimu*) ini mengalami perubahan bentuk 「ましよう」 (*mashou*) pola kalimat ini merupakan pola kalimat yang menyatakan ajakan. Pada *tweet* ini Uchida mengajak para penggemarnya untuk ikut bersenang-senang dalam acara tersebut. Kata 「楽しむ」 (*tanoshimu*)

dalam kalimat di atas menunjukkan bahwa pesan tersebut memiliki unsur positif.

Kaomoji yang digunakan dalam kalimat ini adalah (*^_^*) yang memiliki arti bahagia. Simbol * memiliki arti pipi yang memerah. Sementara simbol ^^ merepresentasikan *eyesmile*.

Dengan menambahkan pesan nonverbal positif, pesan verbal positif di atas mengalami sebuah penekanan yang memperkuat pesan verbal tersebut. *Kaomoji* (*^_^*) juga secara khusus menekankan kata kerja 「楽しむ」 (*tanoshimu*), sehingga dapat dilihat bahwa fungsi *kaomoji* sebagai nonverbal dalam kalimat ini adalah sebagai penekanan.

2. Mengekspresikan Emosi

Peran utama yang dimiliki *kaomoji* adalah sebagai pengganti visual ekspresi wajah. Melalui ekspresi wajah kita dapat mengetahui emosi seseorang. Oleh karena itu,

dalam kasus penyampaian pesan verbal secara tekstual, Khususnya terhadap kata maupun kalimat yang tidak mengandung unsur emosi. *Kaomoji* memiliki peran untuk menambahkan emosi yang sedang dirasakan oleh penulis.

おはようございます(^o^)!
今日からアドトラック、走
っていますよ♪

*Ohayou gozaimasu (^o^)!
Kyou kara ado torakku,
hashitte imasu yo ♪*

Selamat pagi (^o^)! Mulai hari ini truk iklan akan berjalan loh ♪

(Uchida, *twitter*, 2018)

Uchida menyapa para penggemarnya dengan mengucapkan selamat pagi yang disertai *kaomoji* (^o^)! yang menggambarkan ekspresi senang. Simbol ‘o’ menggambarkan mulut yang sedang terbuka lebar. Serta simbol ^^ menggambarkan mata yang penuh antusias. Melihat kombinasi antara kalimat dan *kaomoji* dapat kita ketahui bahwa Uchida

menyapa para penggemarnya dengan ekspresi senang dan penuh semangat pagi. Apabila kalimat sapaan tersebut berdiri sendiri, maka kita akan sulit untuk menebak ekspresi yang dimiliki Uchida saat itu. Dari sini dapat terlihat juga bahwa fungsi yang dimiliki *kaomoji* dalam kalimat ini adalah sebagai pelengkap dimana *kaomoji* yang melengkapi pesan verbal dengan menambahkan emosi penulis.

3. Memberikan Nuansa Imut

Penggunaan *kaomoji* yang bertujuan memberikan nuansa imut ini pada umumnya menggunakan *kaomoji* yang lebih bernuansa imut seperti *kaomoji* (◡'ω'◡) yang menggunakan simbol karakter ω sehingga terlihat lebih manis dibandingkan menggunakan garis biasa sebagai mulut.

やせたね... (◡'ω'◡) うむう
む
Yaseta ne... (◡'ω'◡) umuumu

Aku menjadi kurus (◡'ω'◡)
umuumu

(Uchida, *twitter*, 2018)

Uchida menyatakan bahwa dirinya yang menjadi kurus. Jika kalimat ini berdiri sendiri tanpa ada unsur emosi apapun, kita akan sulit untuk menebak apa yang dirasakan Uchida pada saat itu. Oleh karena itu kalimat di atas dapat digolongkan ke dalam kalimat murni. Dengan bantuan *kaomoji* yang memiliki unsur emosi senang, Uchida menambahkan unsur perasaan ke dalam kalimat tersebut. *kaomoji* (◡' ω '◡) menggambarkan ekspresi wajah yang senang dengan tambahan keimutan yang dilambangkan dengan simbol ω. Pada percakapan tatap muka kita akan lebih mudah untuk mengekspresikan emosi senang atau sedih. Akan tetapi hal tersebut akan sulit jika disampaikan secara tekstual. Untuk menyampaikan emosi

tersebut maka digunakanlah *kaomoji*, dengan menambahkan *kaomoji* (◉' ω '◉) maka kalimat yang diikutinya akan memiliki unsur senang. Fungsi yang digunakan *kaomoji* pada kalimat ini adalah sebagai pelengkap, yaitu melengkapi kalimat dengan ekspresi senang.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis berpendapat bahwa *kaomoji* sebagai alat pengganti pesan nonverbal dalam pesan verbal secara teks, *kaomoji* membantu dalam menyampaikan emosi perasaan dan dapat memvisualisasikan ekspresi, serta gerakan yang dibuat dengan *kaomoji* dengan mudah. Penerima pesan atau pembaca dapat lebih memahami maksud dan tujuan dari pesan tersebut, dan juga pembaca dapat lebih mengetahui ekspresi serta emosi apa yang dituliskan oleh Uchida Maaya. Hal ini dapat dirasakan ketika ada pesan yang ambigu, dan tidak memiliki unsur emosi atau ekspresi di dalamnya.

Dengan ditambahkannya *kaomoji* yang mengandung unsur emosi yang sesuai dengan kalimatnya, maka pembaca tidak perlu lagi menduga-duga maksud dan perasaan dari Uchida.

Setelah menganalisis 85 data yang ditemukan dalam twitter dengan akun @Uchida_maaya yang dijadikan sumber data, penulis menemukan 5 data kontradiksi yang menjadi penyebab kesalahpahaman dalam twitter. Dan dari 80 data yang tersisa, penulis menemukan 3 tujuan utama penggunaan *kaomoji* dalam twitter dengan akun @Uchida_maaya, diantaranya adalah menekankan pesan, mengekspresikan emosi, dan memberikan kesan imut. Masing-masing jumlah data dari ketiga tujuan tersebut adalah 16 *kaomoji* dengan tujuan menekankan pesan, 40 *kaomoji* dengan tujuan mengekspresikan emosi, dan 24 *kaomoji* dengan tujuan memberikan kesan imut. Berdasarkan jumlahnya dapat dilihat bahwa penggunaan terbanyak adalah dengan tujuan mengekspresikan emosi dengan jumlah total 40 *kaomoji*.

Dari segi fungsi, penulis menemukan 4 fungsi kaomoji pada akun twitter @Uchida_maaya. Fungsi tersebut berdasarkan teori kolerasi pesan verbal dan pesan nonverbal yang dikemukakan oleh Ekman dalam Knapp & Hall. Dari

keempat fungsi tersebut adalah penekanan, pelengkap, pengatur, dan substitusi. Dari 80 data tersebut, peneliti menemukan 21 kaomoji dengan fungsi penekanan, 57 kaomoji dengan fungsi pelengkap, 1 kaomoji dengan fungsi pengatur, dan

1 kaomoji dengan fungsi substitusi. Dari keseluruhan fungsi yang telah diteliti, fungsi pelengkap yang paling banyak digunakan oleh Uchida dengan jumlah lebih dari setengah data yang diteliti. Fungsi pelengkap adalah ketika pesan nonverbal melengkapi atau menambahkan informasi terhadap pesan verbal. Dalam komunikasi secara tekstual, peran kaomoji sangat penting untuk memperjelas sebuah pesan, oleh karena itu fungsi pelengkap banyak digunakan oleh Uchida dalam akun twitter-nya.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, Abdul. Dan Agustina, Leonie. (2004). *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul. (2015). *Linguistik Umum*.(Ed. Ke- 4). Jakarta: Rineka Cipta.
- Derks, Fischer, dan Bos. (2007). *The Role of Emotion in Computer-Mediated Communication : A Riview*: ScienceDirect.
- Katsuno, Hirofumi dan Yano, Christine R.. (2002). Face to face: “On-line Subjectivity in Contemporary Japan”.*Asian Studies Review*.
- Knapp, Mark L. Dan Hall, Judith A. (2013). *Nonverbal Communication in Human Interaction*.(Ed ke-8). Singapore: Thomson Wadsworth.
- Kushartanti, Untung Yuwono dan Multamia RMT Lauder. (2007). *Pesona Bahasa : Langkah Awal Memahami Linguistik*. (Ed. Ke-2). Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Liliweri, Alo. (1994). *Komunikasi Verbal dan Nonverbal*. Bandung : PT Citra Aditya Bakti.
- Mulyana, Deddy. (2017). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. (Ed Ke-21). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rakhmat, Jalaludin. (2012). *Psikologi Komunikasi*. (Ed Ke-28). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjianto, dan Ahmad Dahidi. (2007). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Suhardi. (2006). *Dasar-Dasar Ilmu Semantik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sutedi, Dedi. (2003). *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung : Humaniora.