

KLASIFIKASI BENTUK KAOMOJI DALAM AKUN X VTUBER SHIRAKAMI FUBUKI

Cuk Yuana

Program Studi Sastra Jepang
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
cukyuwana@untag-sby.ac.id

Nizar Nabil Alifi Wildan

Program Studi Sastra Jepang
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

ABSTRAK

Artikel ini bertujuan untuk mengklasifikasikan bentuk dan emosi kaomoji yang digunakan dalam akun X (Twitter) @ShirakamiFubuki yang dimiliki oleh VTuber Shirakami Fubuki. Dalam komunikasi digital berbasis teks, kaomoji berfungsi sebagai representasi ekspresi nonverbal yang membantu menyampaikan emosi penutur secara visual. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan data berupa 21 unggahan Shirakami Fubuki yang mengandung kaomoji pada periode September–November 2025. Analisis dilakukan dengan mengacu pada teori penyusunan kaomoji Yasuoka (2012) untuk mengklasifikasikan bentuk kaomoji, serta pengelompokan emosi berdasarkan konteks penggunaannya dalam unggahan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 21 data kaomoji, terdapat 14 data yang termasuk dalam klasifikasi kaomoji ekspresi wajah (*face expression*) dan 7 data yang termasuk dalam klasifikasi kaomoji gerak atau tindakan (*motion/action*). Hal ini menunjukkan bahwa kaomoji ekspresi wajah merupakan bentuk yang paling dominan digunakan oleh Shirakami Fubuki dalam unggahan akun X-nya. Berdasarkan klasifikasi emosi, kaomoji yang dianalisis merepresentasikan beberapa jenis emosi, yaitu emosi senang/gembira (12 data), emosi antusias atau bersemangat (4 data), emosi lelah atau keletihan ringan (3 data), serta emosi malu dan terkejut (2 data). Dominasi emosi senang dan gembira menunjukkan bahwa kaomoji digunakan secara konsisten untuk membangun suasana komunikasi yang positif, santai, dan akrab dengan penggemar.

Kata kunci: *Kaomoji, Bentuk, Emosi, @ShirakamiFubuki*

A. PENDAHULUAN

Bahasa memiliki fungsi utama sebagai alat untuk menyampaikan ide, pikiran, perasaan, dan informasi kepada orang lain. Selain itu, bahasa juga digunakan untuk menyampaikan kembali informasi yang telah diterima kepada pihak lain. Menurut Halliday (1978), bahasa tidak hanya berfungsi sebagai sistem simbol, tetapi juga sebagai alat sosial yang mencerminkan hubungan dan makna dalam masyarakat. Mengingat banyaknya bahasa yang digunakan di dunia, tidak mengherankan jika banyak orang mempelajari bahasa asing, terutama dari negara-negara yang memiliki pengaruh besar secara budaya dan peradaban, seperti Inggris, Rusia, Amerika Serikat, dan Jepang. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya peran bahasa

sebagai sarana komunikasi, interaksi, dan adaptasi dalam kehidupan sosial. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bahasa tidak hanya dipelajari sebagai sistem bunyi atau struktur gramatikal, tetapi juga sebagai alat untuk melakukan tindakan dan membangun makna dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan pendapat Austin (1962), bahasa dipahami sebagai alat untuk melakukan tindakan (*language as action*) dalam konteks sosial. Artinya, makna bahasa tidak hanya berasal dari struktur kata atau kalimat, tetapi juga dari bagaimana, kapan, dan untuk tujuan apa bahasa tersebut digunakan oleh penutur dalam situasi tertentu. Dalam sistem komunikasi, sejak dahulu manusia saling bertukar pesan dimana kita berperan sebagai komunikator berusaha menyampaikan pesan yang kita inginkan kepada lawan bicara yang disebut komunikan. Di sisi lain sebagai komunikan kita diharuskan untuk memahami pesan yang kita terima dari lawan bicara. (Chaer&Agustina. 2004:14). hal ini dikenal sebagai pesan verbal dimana pesan tersebut merupakan satuan atau gabungan dari kata-kata bahasa. Penyampaian sebuah bahasa tidak terbatas hanya dengan menggunakan kata saja, secara sadar ataupun tidak sadar sejak dahulu manusia berkomunikasi dengan menggunakan seluruh tubuhnya. Contohnya ketika seseorang menyapa kita di siang hari dengan mengucapkan “selamat siang” dengan ekspresi wajah muram dan letih disertai dengan lambaian tangan yang lesu, sebagai komunikan kita dapat memahami bahwa orang tersebut mungkin sedang dalam keadaan sedih atau sedang sakit. Pesan tersebut memang tidak secara langsung disampaikan oleh komunikator, namun kita dapat memahami pesan secara tidak sadar hanya melalui ekspresi wajah dan gerakan yang komunikator tersebut lakukan. Pesan tersebut disebut sebagai pesan non-verbal, dimana mimik, ekspresi, gestur, suara, dan lain sebagainya merupakan unsur penyampaiannya.

Dalam era komunikasi modern yang sarat akan simbol dan tanda, pemahaman terhadap bagaimana makna dibentuk menjadi semakin penting. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk memahami proses pembentukan makna adalah melalui teori semiotika. Semiotika merupakan studi tentang tanda dan bagaimana tanda tersebut digunakan untuk menyampaikan makna dalam berbagai bentuk komunikasi, baik lisan maupun visual. Dalam konteks ini, teori semiotika yang dikembangkan oleh Ferdinand de Saussure memiliki peran penting sebagai dasar teoretis dalam menganalisis sistem tanda. Ferdinand de Saussure, seorang linguist asal Swiss, dianggap sebagai salah satu pelopor utama dalam bidang semiotika modern. Dalam pandangannya, tanda linguistik terdiri dari dua komponen utama, yaitu *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). Hubungan antara keduanya bersifat arbitrer dan konvensional, yang berarti bahwa makna suatu tanda tidak melekat secara alami, melainkan disepakati oleh komunitas bahasa. Pandangan ini membuka ruang bagi analisis yang lebih dalam terhadap struktur makna dalam teks, gambar, atau media lainnya

Dalam beberapa dekade terakhir, perkembangan teknologi komputer berlangsung sangat pesat, yang turut mendorong lahirnya berbagai inovasi di bidang komunikasi. Saat ini, kita dapat berinteraksi secara cepat dan mudah dengan orang lain—baik yang berada di dekat maupun jauh—melalui berbagai media digital. Komunikasi yang memanfaatkan jaringan internet, seperti email, layanan obrolan (chat), blog, hingga platform jejaring sosial seperti Facebook dan Twitter,

kini telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Pola komunikasi ini dikenal dengan istilah *Computer-Mediated Communication (CMC)*, yaitu bentuk komunikasi yang disampaikan melalui perangkat elektronik dan mencakup sistem pesan serta percakapan digital yang dapat diperkuat dengan fitur audio dan video.

Dari sekian banyak jejaring sosial atau CMC, terdapat dua kategori media. Yaitu media berbasis *message* seperti *facebook*, *tweeter* (yang sekarang menjadi X), *Intsagram*, dan sebagainya. Lalu kategori kedua yaitu media *streaming* seperti *Youtube*, *Twich*, *Netflix*, *Amazon video*, dan termasuk *Spotify* sebagai media streaming berbasis penyiaran musik. *Youtube* merupakan platform media streaming terbesar dalam konteks menyiarkan video baik secara live maupun konten video *non-live*. Dalam dunia *Youtube*, seorang *content creator* yang bekerja untuk membuat dan mengunggah video disebut *youtuber*. Namun dalam konteks lebih spesifik, seorang *youtuber* atau creator yang sering mengunggah konten berbasis *live streaming* disebut *Streamer*.

Seiring berkembangnya zaman, banyak berbagai macam jenis konten yang di unggah dalam platform *youtube* baik konten berbasis *live streaming* maupun konten *non-streaming*. Kendati demikian konten berbasis *live streaming* banyak dinikmati baik dalam ranah *viewers* ataupun *creator* itu sendiri. Hal ini dikarenakan konten berbasis *live streaming* memuat interaksi yang lebih dekat diantara *streamer* dengan *viewersnya*. Hal ini juga didukung oleh berbagai macam fitur-fitur dan layanan yang disediakan seperti *live chat*, *super chat*, *membership*, hingga *moderator chat promote* yang dapat menunjang kegiatan interaksi antara *streamer* dan *viewersnya*. Dewasa ini perkembangan *streamer* semakin pesat, dikarenakan banyaknya minat anak-anak muda untuk menjadi seorang *youtuber* atau *streamer*. Fenomena tersebut menyebabkan munculnya berbagai macam *Channel* atau saluran *youtube* yang beragam, contohnya seperti *Vtuber*

Virtual YouTuber (VTuber) adalah individu atau sekelompok individu yang membuat dan menyajikan konten video secara daring, khususnya melalui platform *Youtube*, dengan menggunakan avatar digital berbasis animasi komputer, yang umumnya dianimasikan secara waktu nyata melalui teknologi pelacakan wajah dan gerak. Avatar ini biasanya memiliki desain yang menyerupai karakter anime atau tokoh fiksi, dan berfungsi sebagai representasi visual utama dari kreator konten tersebut. Fenomena *VTuber* pertama kali populer di Jepang pada akhir dekade 2010-an dan telah berkembang menjadi subkultur digital global yang mencakup berbagai genre konten, termasuk permainan video (game streaming), menyanyi, podcast, edukasi, dan hiburan interaktif. *VTuber* menggabungkan elemen dari teknologi, seni visual, dan performativitas digital, serta menciptakan bentuk komunikasi yang unik antara kreator dan audiensnya.

Salah satu *VTuber* yang menonjol dalam perkembangan fenomena ini adalah *Shirakami Fubuki*, seorang anggota agensi *Hololive Production* yang berbasis di Jepang. Debut pada tahun 2018, *Shirakami Fubuki* dikenal dengan kepribadiannya yang ceria, desain karakter bergaya rubah putih yang ikonik, serta kemampuannya membangun interaksi yang kuat dan personal dengan para penggemarnya, yang dikenal sebagai "Fubukingdom." Sebagai representasi dari bagaimana seorang *VTuber* dapat memanfaatkan identitas virtual untuk menciptakan ikatan emosional

dan komunitas daring yang loyal, Fubuki juga menunjukkan fleksibilitas dalam genre konten, mulai dari live streaming permainan, menyanyi, hingga sketsa komedi spontan. Keberhasilan dan pengaruhnya mencerminkan dinamika unik dalam budaya VTuber, di mana batas antara persona digital dan interaksi manusia semakin kabur, sekaligus membuka peluang studi lebih lanjut mengenai identitas, komunikasi digital, dan fandom virtual di era kontemporer.

Selain di Saluran Youtubenya sendiri, kebanyakan *Talent Vtuber* menggunakan berbagai jenis sosial media lainnya khususnya *X*. Dalam akun *X*, selain untuk media promosi, banyak *VTuber* yang menggunakan akun *X* untuk sekedar membagikan cuitan sehari-harinya. Penggunaan akun *X* sendiri menambah kesan interaktif antara *streamer* dan *viewernya*. Para *viewer* sendiri bisa mengetahui dan mengikuti keseharian streamer tersebut dari cuitan-cuitan yang ditulis, dan tidak menutup kemungkinan cuitan tersebut dibahas pada saat stream berlangsung.

Dalam komunikasi berbasis media komputer yang didominasi teks, pesan umumnya disampaikan secara verbal melalui tulisan yang diketik. Lalu, bagaimana dengan pesan nonverbal? Pada awalnya, banyak pihak berpendapat bahwa penyampaian pesan nonverbal melalui media digital merupakan hal yang sulit dilakukan. Namun, seiring dengan berkembangnya budaya tulisan di ruang maya, mulai muncul berbagai bentuk representasi pesan nonverbal. Salah satu bentuk yang cukup populer adalah *kaomoji*, yaitu simbol-simbol yang digunakan untuk mengekspresikan emosi atau ekspresi wajah dalam bentuk karakter teks.

Secara Harafiah 顔文字 *kaomoji*, memiliki makna “karakter wajah”. 顔 *kao* memiliki arti wajah, dan 文字 *moji* yang berarti karakter/huruf. *Kaomoji* dapat disebut sebagai *emoticon* versi jepang, yang berbeda dari *emoticon* versi amerika yang memiliki cara penulisan menyamping seperti :) atau :(. *Kaomoji* ditulis secara mendatar dan memiliki beragam jenis yang menunjukkan makna lebih ekspresif seperti (^-^) atau (-_-*) . sehingga mempermudah komunikasi untuk lebih memahami makna yang terkandung dalam *kaomoji* tersebut. Biasanya, unsur-unsur yang membentuk karakter *kaomoji* tersebut terdiri dari tanda kurung () sebagai simbol wajah, tanda minus - atau tanda caret ^ sebagai mata, dan garis bawah _ sebagai mulut. Pada contoh *kaomoji* diatas, dapat juga disisipkan gerakan tangan dengan menambahkan karakter-karakter tertentu, contohnya \(^_^\)/. dari contoh tersebut dapat dikatakan *kaomoji* tidak sebatas hanya mengekspresikan ekspresi dan emosi saja, tetapi dapat juga memperlihatkan gerakan tubuh atau hal-hal lainnya yang umumnya tidak dapat ditemukan pada *emoticon* Amerika.

B. KAJIAN TEORI

Dalam Web Jepang, penggunaan *kaomoji* telah mengalami berbagaimacam perkembangan, tercatat hingga saat ini sekitar 58 ribu *kaomoji* yang disesuaikan baik secara Gerakan maupun emosi pengguna. *Wakabayashi Yasushi* merupakan penemu awal karakter dasar *kaomoji* yaitu (^-^), yang sekarang telah bermunculan banyak variasi jenis transformasinya. Penyusunan *kaomoji* wajib memiliki elemen utama karakter wajah seperti mata dan mulut yang dimuat dalam symbol tanda kurung () yang menginterpretasikan kontur wajah. Menurut *Yasuoka* (2012) berapapun symbol yang digunakan asalkan masih termuat dalam tanda kurung () maka dapat dikenali sebagai *kaomoji*. Berbagai macam symbol dapat digunakan

untuk merepresentasikan mata seperti tanda petik ^^ untuk merepresentasikan mata senang, simbol $\geq \leq$ untuk mata berkedip disertai pipi merona. ㄟ ㄟ untuk mata melirik, T T untuk mata menangis, dan sebagainya. Sedangkan, untuk mulut, diantara lain menggunakan simbol _ untuk mulut tertutup, simbol O untuk mulut melongo, simbol ω untuk menggambarkan mulut kucing atau memberikan Kesan imut ke karakter, dan sebagainya. Dengan menggabungkan beberapa simbol-simbol tersebut dari wajah, mata hingga mulut, maka terbentuk berbagai macam jenis kaomoji seperti (•ω•) (-ε-) (TVT).

Yasuoka menjelaskan bahwa kaomoji (@@) merupakan salah satu bentuk ekspresi visual yang efektif dalam menggambarkan rasa kebingungan. Pada kaomoji tersebut, simbol @ berfungsi sebagai representasi mata yang seolah-olah berputar akibat kebingungan. Pada awal kemunculannya, ekspresi menangis biasanya diwujudkan melalui kaomoji (;;) di mana tanda titik koma (;) melambangkan air mata yang mengalir. Namun, seiring perkembangan penggunaan simbol, muncul variasi baru seperti (‘ ; ω ; ’) yang menampilkan perbedaan pada bagian mulut dan alis untuk menunjukkan intensitas emosi yang serupa. Hal ini menunjukkan bahwa penggabungan simbol-simbol tertentu dapat menghasilkan bentuk kaomoji baru tanpa mengubah makna emosional yang ingin disampaikan.

Lebih lanjut, beberapa kaomoji seperti ekspresi marah (# ㄔ °) dan simbol kekecewaan (_ |||) cenderung sulit dipahami apabila digunakan secara terpisah. Oleh karena itu, bentuk-bentuk tersebut umumnya disertai dengan kata atau frasa pendek guna memperjelas konteks emosi. Contohnya, apabila kaomoji (# ㄔ °) dikombinasikan dengan frasa ㄔ ㄣㄣㄣㄣㄣ yang menandakan teriakan kemarahan, maka gabungan tersebut (ㄔ ㄣㄣㄣㄣㄣ ! ! (# ㄔ °)) memberikan gambaran yang lebih tegas mengenai ekspresi marah. Demikian pula, kaomoji (|||) sering disertai tanda elipsis (...) yang menunjukkan keheningan atau ketidakmampuan berbicara, sehingga (_ |||)... menggambarkan kondisi kekecewaan mendalam yang tidak dapat diungkapkan dengan kata-kata

Dalam komunikasi lisan, penutur umumnya memanfaatkan variasi intonasi untuk menegaskan makna tertentu dalam ujaran. Namun, pada komunikasi berbasis teks, penyampaian intonasi menjadi jauh lebih kompleks karena tidak adanya elemen vokal secara langsung. Salah satu bentuk intonasi yang sulit direpresentasikan secara tertulis adalah intonasi keras dan berkepanjangan, seperti ketika seseorang berteriak. Untuk menggambarkan suara yang kuat dan memanjang (prolonged sound), penutur biasanya menggunakan garis panjang sebagai simbol pemanjangan suara, yang kemudian dipadukan dengan kaomoji di tengahnya. Dalam konteks ini, keberadaan kata atau frasa singkat yang mendukung ekspresi tersebut menjadi sangat penting untuk memperjelas maksud pesan.

Penggunaan kaomoji dalam komunikasi daring berbahasa Jepang kerap berfungsi untuk menampilkan gerakan tubuh. Salah satu jenis kaomoji yang menonjol adalah kaomoji yang memanfaatkan simbol menyerupai tangan sebagai elemen utama. Kaomoji ini umumnya menggunakan kedua “tangan” untuk menggambarkan aksi tubuh. Misalnya, ekspresi (^ ^)/ dipakai untuk menunjukkan

gerakan *banzai*, di mana simbol \ dan / menggambarkan kedua tangan yang terangkat. Contoh lain adalah *m(_)m* yang melambangkan sikap meminta maaf dengan bersujud, dengan huruf ‘m’ digunakan untuk merepresentasikan tangan yang menyentuh permukaan lantai. Selain itu, kaomoji $\neg (\overline{\quad} - \overline{\quad}) \neg$ menggambarkan gerakan mengangkat bahu, dengan simbol \neg dan \neg berfungsi sebagai representasi tangan yang terangkat dan sedikit menekuk keluar.

C. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut Endraswara, (2013: 176) metode deskriptif kualitatif merupakan suatu metode yang digunakan dalam penelitian yang menggambarkan data-data penelitian melalui kata-kata. Metode deskriptif hanya menjelaskan atau mendeskripsikan data-data penelitian sesuai dengan realita yang ada tanpa memberikan perlakuan, manipulasi, atau perubahan pada variabel-variabel bebas.

Objek dalam penelitian ini adalah *kaomoji* yang digunakan oleh *VTuber Shirakami Fubuki* dalam akun *X (dulu Twitter)* miliknya. Penelitian difokuskan pada *kaomoji* yang muncul dalam cuitan pribadi, interaksi dengan penggemar, maupun komentar dalam konteks sehari-hari selama periode waktu tertentu.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kaomoji Yang Hanya Merepresentasikan Emosi



「明日はピーくコラボ(´ω`)
ろぼおこ&ぽるうか」
Ashita wa piiku korabo (´ω`) Robooko ando Poruuka.

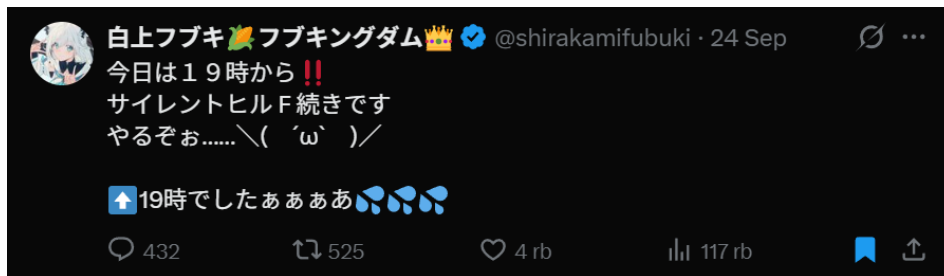
“Besok adalah kolaborasi Peak (´ω`)
Robooko & Poruka”

Dalam postingan ini, *shirakami fubuki* menyampaikan informasi mengenai rencana kolaborasi yang akan dilaksanakan pada hari berikutnya Bersama *Robooko* dan *Polka*. Kalimat utama 明日はピーくコラボ *Ashita wa piiku korabo* berfungsi sebagai pengumuman kegiatan, sementara penyebutan nama rekan kolaborasi pada baris berikutnya memperjelas konteks sosial dari kegiatan tersebut. .

Kaomoji (‘ω’) yang ditempatkan setelah kalimat pengumuman 明日はぴーく コラボ *Ashita wa piiku korabo* berperan dalam membentuk nuansa emosional dari keseluruhan postingan. Tanpa kehadiran kaomoji, kalimat tersebut akan terbaca sebagai informasi netral. Namun, penambahan kaomoji memberikan kesan santai dan bersahabat, sehingga pengumuman kolaborasi tidak disampaikan secara formal, melainkan dengan gaya komunikasi yang akrab.

Berdasarkan klasifikasi bentuk menurut Yasuoka (2012) yang mengkategorikan ekspresi wajah, suara, dan gerak/tindakan kaomoji (‘ω’) termasuk dalam *face expression kaomoji*, karena merepresentasikan ekspresi wajah statis tanpa unsur gerak atau suara. Kaomoji ini digunakan untuk mengekspresikan sikap emosional penutur terhadap informasi yang disampaikan, bukan untuk menggambarkan tindakan atau reaksi fisik.

Kaomoji yang Menampilkan Gerakan



「今日は19時から!!サイレントヒルF 続きです
やるぞお.....\'ω\''」

Kyou wa juukuji kara Sairento Hiru Efu tsuzuki desu. Yaruzoo\'ω\''

“Hari ini mulai jam 19.00!! Kita akan melanjutkan Silent Hill F. Ayo kita lakukan..... \'ω\''”

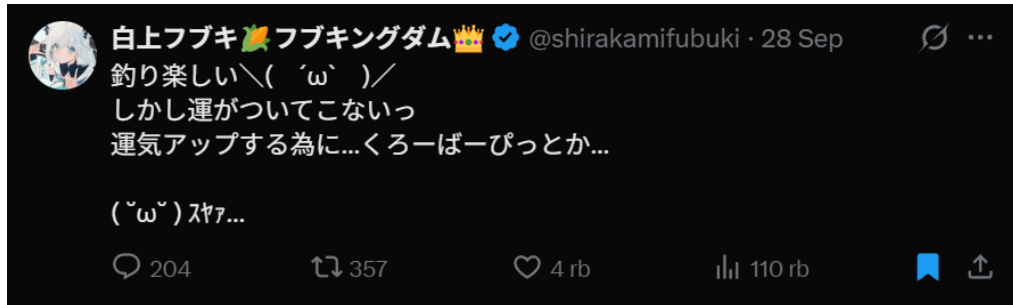
Dalam postingan ini, Fubuki menyampaikan pengumuman jadwal siaran *game silent hill F* yang akan dimulai pada pukul 19.00 serta informasi mengenai kelanjutan permainan yang akan dimainkan. Secara keseluruhan, isi postingan berfungsi sebagai pemberitahuan kepada audiens sekaligus ajakan untuk mengikuti siaran tersebut. Kalimat やるぞお..... *Yaru zoo*..... menunjukkan kesiapan dan tekad untuk memulai aktivitas.

Kaomoji \'ω\'' ditempatkan setelah kalimat tersebut dan berperan sebagai penanda emosional yang membingkai keseluruhan pengumuman. Tanpa kaomoji, kalimat やるぞお..... *Yaru zoo*..... dapat terbaca sebagai pernyataan netral atau formal. Namun, dengan kehadiran kaomoji, pernyataan tersebut berubah menjadi lebih ekspresif dan bersifat mengajak.

Berdasarkan klasifikasi bentuk menurut Yasuoka (2012), kaomoji \'ω\'' termasuk dalam *motion/action kaomoji*, karena menampilkan

gestur tubuh simbolik berupa kedua tangan yang terangkat. Gestur ini merepresentasikan tindakan aktif dan kesiapan untuk memulai sesuatu.

Kaomoji Yang Menampilkan Suara



「釣り楽しい\'ω\'／しかし運がついてこないっ 運氣アップする為に...くろーばーぴっとか... (´ω´)スヤア...」

Tsuri tanoshii \'ω\'／ Shikashi un ga tsuite konai. Unki appu suru tame ni... kuroobaa pitto ka... (´ω´)スヤア...

“Mancing itu menyenangkan \'ω\'／Tapi keberuntungannya tidak mengikuti.
Untuk meningkatkan hoki... mungkin harus pergi ke *Clover Pit* atau semacamnya...
(´ω´)スヤア”

Dalam postingan ini, penutur menyampaikan pengalaman pribadi terkait aktivitas memancing. Kalimat pembuka 釣り楽しい *Tsuri tanoshii* secara eksplisit menunjukkan perasaan positif terhadap kegiatan tersebut. Namun, pada kalimat berikutnya, penutur menambahkan kontras dengan menyatakan bahwa keberuntungan belum berpihak 運がついてこない *Shikashi un ga tsuite konai*. Struktur kalimat ini menunjukkan dinamika emosi yang berpindah dari kesenangan menuju refleksi ringan mengenai hasil yang kurang memuaskan.

Kaomoji (´ω´)スヤア... yang ditempatkan pada bagian akhir postingan berfungsi sebagai penanda emosional yang merangkum keseluruhan pengalaman yang diceritakan. Kaomoji ini tidak berdiri sendiri, melainkan mengikat seluruh narasi sebelumnya, mulai dari kesenangan, sedikit kekecewaan, hingga kondisi penutur setelah menjalani aktivitas tersebut.

Berdasarkan klasifikasi bentuk menurut Yasuoka (2012), kaomoji (´ω´)スヤア... termasuk dalam kategori *sound kaomoji*, karena menggabungkan ekspresi wajah dengan unsur bunyi simbolik スヤア yang menandakan tidur atau kondisi mengantuk. Unsur bunyi ini memperkuat makna keadaan fisik penutur setelah melakukan aktivitas.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis terhadap 21 data postingan akun X @ShirakamiFubuki yang dimiliki oleh seorang VTuber Bernama shirakami Fubuki pada periode September hingga November 2025, dapat disimpulkan bahwa penggunaan kaomoji dalam unggahan tersebut menunjukkan pola yang konsisten baik dari segi bentuk visual maupun emosi yang direpresentasikan, serta selalu berkaitan erat dengan konteks kalimat secara keseluruhan.

Mengacu pada klasifikasi bentuk kaomoji menurut Yasuoka (2012), kaomoji yang digunakan oleh akun X @ShirakamiFubuki dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori yaitu:

1. Face Expression Kaomoji (Ekspresi Wajah)
 Sebanyak 10 dari 21 data termasuk dalam kategori *face expression kaomoji*. Berikut bentuk bentuk yang masuk kedalam kategori *Face expression kaomoji*:
 - 1) ('ω ') muncul sebanyak 2 kali, kaomoji ini termasuk dalam *face expression kaomoji* karena hanya menampilkan bentuk ekspresi wajah saja yaitu menampilkan ekspresi senyum imut
 - 2) ('ω') kaomoji ini termasuk dalam *face expression kaomoji* karena hanya menampilkan bentuk ekspresi wajah saja yaitu senyum imut
 - 3) ('つ'-') kaomoji ini termasuk dalam *face expression kaomoji* karena hanya menampilkan bentuk ekspresi wajah saja yaitu ekspresi Lelah atau letih
 - 4) ('ω') kaomoji ini termasuk dalam *face expression kaomoji* karena hanya menampilkan bentuk ekspresi wajah saja yaitu senyum dengan nuansa imut
 - 5) ('▽ ') kaomoji ini termasuk dalam *face expression kaomoji* karena hanya menampilkan bentuk ekspresi wajah saja yaitu ekspresi wajah tersenyum secara statis tanpa unsur gerak atau bunyi tambahan
 - 6) '^ q ^' kaomoji ini termasuk dalam *face expression kaomoji* karena hanya menampilkan bentuk ekspresi wajah saja yaitu ekspresi wajah dengan mulut terbuka dan lidah yang menjulur
 - 7) ('o') kaomoji ini termasuk dalam *face expression kaomoji* karena hanya menampilkan bentuk ekspresi wajah saja yaitu ekspresi menguap atau mengantuk
 - 8) ('@-@;') kaomoji ini termasuk dalam *face expression kaomoji* karena hanya menampilkan bentuk ekspresi wajah saja yaitu ekspresi mata terbuka lebar dengan tanda titik atau garis yang menekankan keterkejutan,
 - 9) '^⊖_ ⊖^' kaomoji ini termasuk dalam *face expression kaomoji* karena hanya menampilkan bentuk ekspresi wajah saja yaitu ekspresi wajah dengan mata menyipit dan senyum lembut
 - 10) ('; ω ;') kaomoji ini termasuk dalam *face expression kaomoji* karena hanya menampilkan bentuk ekspresi wajah saja yaitu
2. Motion/Action Kaomoji (Gerak atau Tindakan)
 Sebanyak 7 dari 21 data termasuk dalam kategori *motion/action kaomoji*.

- 1) \ ('ω) / kaomoji ini termasuk dalam *motion/action kaomoji* karena hanya menampilkan bentuk Gerak atau Tindakan berupa kedua tangan yang terangkat
 - 2) (㇏ ⋅ ㇏) ㇏ kaomoji ini termasuk dalam *motion/action kaomoji* karena hanya menampilkan bentuk Gerak atau Tindakan berupa mengangkat tangan semangat dan dorongan untuk melakukan suatu aktivitas.
 - 3) (^ ⋅ ω ⋅ ^ §) / kaomoji ini termasuk dalam *motion/action kaomoji* karena hanya menampilkan bentuk Gerak atau Tindakan berupa
 - 4) (㇏ ⋅ ㇏) ㇏ kaomoji ini termasuk dalam *motion/action kaomoji* karena hanya menampilkan bentuk Gerak atau Tindakan berupa menampilkan gestur tubuh berupa tangan yang terangkat atau bergerak ke depan, menyerupai gerakan menyemangati diri sendiri atau memberi salam ringan.
 - 5) ㇏-㇏(ω \ ≡ / ω) / ㇏-㇏ kaomoji ini termasuk dalam *motion/action kaomoji* karena hanya menampilkan bentuk gerakan yang ditandai oleh simbol \ ≡ / yang menunjukkan gerakan cepat
 - 6) ㇏-㇏(- ` ω - ' ㇏) kaomoji ini termasuk dalam *motion/action kaomoji* karena hanya menampilkan bentuk Gerak atau Tindakan yang menyiratkan energi dan keterlibatan fisik
 - 7) (㇏ ⋅ ㇏ ⋅ ㇏) ㇏ kaomoji ini termasuk dalam *motion/action kaomoji* karena hanya menampilkan bentuk Gerak atau Tindakan berupa menampilkan gestur tubuh berupa tangan yang terangkat
3. Sound Kaomoji
- Sebanyak 2 dari 21 data termasuk dalam kategori *paralinguistic kaomoji*.
- 1) (㇏ ⋅ ㇏) ㇏ ㇏ ㇏ ㇏ ㇏ - Kaomoji ini termasuk dalam *paralinguistic kaomoji* karena menampilkan suara ketawa yaitu ㇏ ㇏ ㇏ ㇏ ㇏ hahaha
 - 2) ('ω) ㇏ ㇏ Kaomoji ini termasuk dalam *paralinguistic kaomoji* karena menampilkan suara ㇏ ㇏ yang menandakan tidur atau kondisi mengantuk

Dari keseluruhan data, dapat disimpulkan bahwa Shirakami Fubuki cenderung mengombinasikan kaomoji ekspresi wajah dan kaomoji gerak untuk menciptakan pesan yang lebih hidup dan menyerupai komunikasi lisan.

DAFTAR PUSTAKA

- Matsuda, K. (2020). *Digital Communication and Semiotics in Japan*. Tokyo: Meiji University Press.
- Oberwinkler, L. (2006). *Japanese Emoticons and Nonverbal Communication*. Kyoto: Kyoto University Press.
- Karpinska, M. (2020). *Cultural Interpretation of Emoji and Kaomoji in Japanese Pop Culture Studies*. Warsaw: University of Warsaw Press.
- Yasuoka, Koichi. "WEB no Kigou – Emoji – Kaomoji." *Nihongogaku* 31-2: 6-13.
- Sobur, Alex. 2009. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Karya Rosdakarya.

Virginianty, Gina Aghnia. 2012. Kaomoji Pada Pesan Verbal Dalam Komunikasi Media Komputer. Skripsi. FIB Universitas Indonesia.