

"Sticker" LINE, Sebuah Jembatan Simbolik Teknologi Interaksi Manusia dalam Media Komunikasi

Daniel Kurniawan Salamoon

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain
Universitas Kristen Petra, Surabaya, Indonesia
Email : daniel.kurniawan@petra.ac.id

Abstrak

Perkembangan media komunikasi membuat perubahan dalam interaksi antar manusia. Komunikasi antar manusia menjadi komunikasi antara manusia dan layar (*screen*). Komunikasi sejatinya merupakan pertukaran informasi, pesan dan emosi. Namun, perkembangan teknologi membuat komunikasi tersebut menjadi termediasi. Ruang maya menjadi ruang menjalin relasi antar manusia. Menjadi menarik bahwa aplikasi-aplikasi komunikasi di ruang maya kini menjadi jembatan bukan sekedar pesan tetapi juga jembatan emosi melalui *sticker*, *emoji* dan simbol-simbol visual. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis teks untuk menjabarkan komunikasi yang termediasi saat ini. Diharapkan hal ini dapat membuka wawasan bahwa perkembangan komunikasi kini membuat pesan menjadi termediasi dan bisa menimbulkan kerancuan makna.

Kata kunci: LINE, media, komunikasi, interaksi simbolik.

Abstract

The development in communication media creates changes in human interaction. Human communication between others suddenly became an interaction between human and screen. Communication is actually the exchange of information, messages and emotions. However, technological developments make such communications be mediated. The virtual space becomes a space to establish human relations. Being interesting that the applications of communication in cyberspace are now the bridge is not just a message but also bridges emotions through stickers, emoji, and other visual symbols. This study used a qualitative method with text analysis to describe current mediated communication. Expected it to open the insight that the development of communication now makes the message be mediated and could cause confusion of meaning.

Keywords: LINE, communication, media, symbolic interaction.

Pendahuluan

Berkembangnya kehidupan manusia berlangsung dengan sangat cepat. Dalam kurun waktu 10 tahun terakhir ini, manusia menjadi tidak terpisahkan dengan keberadaan teknologi. Teknologi menjadi bagian dari kehidupan manusia dalam segala aspek, baik sosial, ekonomi, politik, tidak dapat dipisahkan dari keberadaan teknologi. Media adalah salah satu bagian dari kehidupan manusia yang sangat erat kaitannya dengan perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi menyebabkan perubahan pada media. Hal ini didukung akan kebutuhan masyarakat terhadap keberadaan media juga makin tinggi. Media komunikasi adalah salah satu media yang berkembang dan menjadi kebutuhan masyarakat. Perkembangan teknologi informasi yang ber-

kembang sekarang ini berfungsi untuk mempermudah, mempercepat, atau memberikan alternatif lain bagi pilihan berkomunikasi. Komunikasi, terutama komunikasi interpersonal itu adalah salah satu kebutuhan yang tidak dapat dihindarkan. Seiring berkembangnya, komunikasi tidak hanya dapat dilakukan secara *face-to-face*, tetapi juga dapat melalui media komunikasi.

Perkembangan ini membuat masyarakat saat ini berada pada era masyarakat informasi. Sebuah kondisi dimana tidak ada lagi alasan bagi seseorang untuk "ketinggalan berita". Karena perkembangan teknologi khususnya media komunikasi begitu cepat dan makin mudah untuk diakses oleh masyarakat dari berbagai kalangan. Informasi menjadi suatu hal yang penting, informasi menjadi sebuah produk yang ditawarkan dan

informasi juga merupakan bahan baku yang akan diolah menjadi suatu informasi baru yang lebih berguna (Durham, 2006). Selain sebagai alat komputasi, komputer juga bisa berubah menjadi alat amputasi yang melumpuhkan beberapa kemampuan alamiah manusia. Mereka yang sebagian besar pekerjaannya bergantung pada komputer, dalam banyak kasus, seperti kehilangan kemampuannya untuk menangani pekerjaan-pekerjaan tersebut secara manual (Budiman, 2002).

Ketika Manusia Dituntut untuk Selalu Dapat Dihubungi (Terpenjara Keberadaannya)

Kebutuhan untuk selalu terkoneksi ini dijawab dengan sangat baik oleh kapitalis-kapitalis yaitu dengan sebuah komoditas yang sangat akrab saat ini di tangan dan telinga orang-orang yang menyebut diri mereka modern yaitu telepon genggam atau *handphone*. Bila di awal 1990-an, telepon genggam termasuk barang yang mewah dan hanya dimiliki oleh orang-orang kaya atau pengusaha, kini telepon genggam menjadi barang kebutuhan yang umum dimiliki. Dengan berbagai merk serta harga yang makin murah, media komunikasi ini makin menempatkan dirinya sebagai barang kebutuhan primer masyarakat saat ini. Kehidupan masyarakat yang makin dinamis memang menjadi faktor utama akan media komunikasi ini menjadi barang kebutuhan primer bagi masyarakat. Keberadaan telepon genggam ini menciptakan sebuah kondisi baru yaitu kondisi untuk selalu tersambung dengan orang-orang.

Perubahan teknologi yang cepat menjadi dasar dari berkembangnya media komunikasi, khususnya telepon genggam. Bila dahulu telepon genggam memiliki fungsi hanya untuk menelepon dan mengirim teks (SMS), kini telepon genggam berfungsi juga sebagai media yang menghubungkan orang-orang dengan internet. Akibatnya, kini bermunculan telepon genggam dengan istilah *smartphone*, dimana produk ini berkembang dengan cepat sekitar 4-5 tahun belakangan. Sebagai efek lanjutannya, kini masyarakat menjadi sangat bergantung pada teknologi *smartphone* yang bukan hanya sekedar bisa menelepon dan mengirim pesan tetapi juga mengakses media sosial, berita, hingga *email* melalui teknologi internet yang terimplementasi di dalamnya. Sehingga keberadaan *smartphone* menciptakan ruang maya yang makin luas dimana kini setiap orang makin mudah mengakses dunia maya melalui *smartphone*. Kejelian kapitalis-kapitalis terlihat jelas, dimana kini *smartphone* dapat dibeli dengan harga yang relatif murah. Kebutuhan akan akses

dan eksis di dunia maya inilah yang menjadi komoditas utama yang dijual. Kebutuhan akan teknologi yang mampu berkoneksi dengan internet menjadi jualan utama dari para kapitalis di media komunikasi khususnya telepon genggam. Sehingga internet kini "tercipta" sebagai sebuah kebutuhan yang tidak bisa dihindari oleh masyarakat.

Kejelian Kapitalis Melihat Apa yang Belum Terlihat

Perkembangan teknologi yang meliputi *hardware* maupun *software* yang ada mampu membuat internet menjadi bagian kehidupan manusia. Bukan lagi sekedar hal formal yang berurusan dengan bisnis atau pekerjaan tapi juga merambah hingga ke kebutuhan sosial secara mendasar. Menyadari bahwa internet memiliki potensi demikian, maka manusia mulai terus mengembangkan internet tanpa batas. Kemampuan internet juga mendukung akan keberadaan ruang-ruang (forum) diskusi. Dari masalah politik hingga seksualitas bisa didiskusikan. Tidak ada lagi peraturan dan nilai-nilai etis yang akan diperdebatkan. Bila di awal tahun 1996-an orang-orang sangat kecanduan dengan teknologi *chatting*, dan ruang-ruang diskusi tersebut (Durham, 2006), di awal 2002-an, dunia maya digemparkan oleh adanya Friendster. Sebuah program dimana orang memiliki laman sendiri yang berisi data diri, foto hingga hobi. Melalui Friendster, orang-orang bisa menampilkan dirinya di internet kepada orang lain. Berbeda dengan *chatting* yang hanya sebatas teks dan *emoticon*, Friendster menawarkan pengalaman baru dimana orang bisa berkenalan dengan "lengkap". Pengguna Friendster bisa melihat laman seseorang, demikian juga orang lain sebelum memutuskan untuk berteman dengannya atau tidak. Ketika sudah berteman, maka melalui Friendster dapat saling menulis di "Wall" masing-masing. Dalam ilustrasi secara sederhana, ketika melakukan *chatting* diibaratkan dengan surat kaleng, maka Friendster seolah pengguna bisa bertemu dengan orang lain yang ingin dikenalnya. Perkembangan yang kini menduduki peringkat teratas adalah keberadaan Facebook dan Twitter dimana sekarang didukung dengan keberadaan perangkat-perangkat yang lebih canggih dan fleksibel. Bila dahulu orang mengakses internet dengan berada di depan sebuah komputer yang besar, kini banyak pilihan untuk dapat mengakses internet. Melalui telepon genggam, *tablet* maupun *laptop* yang lebih ringan dan murah.

Internet saat ini telah berkembang sedemikian rupa menjadi sebuah teknologi yang mampu menciptakan dunia baru dalam realitas kehidupan

manusia. Realitas ini bukan mistik atau khayalan tapi benar-benar realistis. Realistis ini bukanlah sebuah perpindahan secara fisik seseorang ke dalam internet. Tapi dengan kemampuan internet dalam menciptakan ruang-ruang maya yang amat cepat dalam kehidupan nyata, maka seseorang ketika berselancar di internet bukan lagi sedang "memakai" internet sebagai teknologi, tapi "memakai" internet seperti bagian dari kehidupannya.

Komoditas yang Bernama "Ruang Maya"

Baudrillard pernah mengatakan bahwa ketika yang nyata tidak lagi seperti adanya; nostalgia menemukan maknanya yang sempurna (Baudrillard, 1981). Perkembangan teknologi dan informasi mutakhir saat ini telah mempengaruhi berbagai aspek dunia kehidupan sosial dan menimbulkan tantangan sendiri bagi masyarakat. Ketika dua atau beberapa orang berinteraksi melalui internet, misalnya lewat *teleconference* atau sebuah forum diskusi di dunia maya, maka yang tercipta disana bukan realitas sosial tetapi posrealitas sosial. Ketika teknologi belum seperti sekarang, kegiatan-kegiatan komunal, forum-forum diskusi diadakan dengan berkumpul di suatu tempat secara fisik. Manusia memahami bahwa adanya kebutuhan untuk bertemu dan beraktivitas secara sosial karena manusia pada umumnya adalah makhluk sosial. Namun, di era ini, teknologi telah mematahkan pandangan tersebut. Ketika jarak dan waktu bukan lagi masalah, maka orang-orang dapat berkumpul secara komunal di ruang-ruang virtual yang berada di dunia maya. Kini relasi-relasi antar manusia sedang berkembang dan tercipta lewat peranan teknologi informasi. Realitas relasi manusia kini sedang menghadapi perlawanan dari bentuk-bentuk realitas tandingan seperti televisi, *handphone*, termasuk internet, dimana realitas tandingan ini hadir secara bersamaan dengan realitas sosial yang sebenarnya sehingga mengaburkan batas di antara keduanya (Piliang, 2009). Perkembangan ini membawa perubahan pada relasi masyarakat yang dimediasi oleh media-media komunikasi.

LINE of Connection

Kemampuan dan pengaruh internet yang kini sedemikian kuat di masyarakat menyebabkan perubahan arah, perubahan dimana kini internet menjadi pusat aktivitas masyarakat. Perkembangan *software* dan aplikasi pendukung untuk telepon genggam khususnya yang berbasis *smartphone* makin marak.

Aplikasi-aplikasi ini berlomba-lomba memberikan layanan yang kompleks terhadap penggunanya dari sisi konten. Seperti mampu mengirim pesan atau menelepon "gratis", mengirim gambar atau foto dan masih banyak lagi. Salah satu yang menonjol adalah kemunculan aplikasi LINE. Aplikasi ini memungkinkan penggunanya melakukan panggilan, mengirim pesan, hingga foto dan rekaman suara tanpa membayar dari pulsa, dengan catatan bahwa pengguna telah melakukan pendaftaran paket internet di operator *smartphone* yang dipakainya. Kini, semua kartu prabayar yang beredar di Indonesia menawarkan paket internet, dimana dengan jumlah harga tertentu, pengguna dapat menikmati koneksi internet dengan kuota yang ditentukan sesuai harganya. Misalkan, penulis menggunakan kartu prabayar XL Axiata dengan tarif Rp. 99.000,- memiliki kuota untuk melakukan akses internet sebesar 5,1 GB selama sebulan. Bila seorang pengguna melakukan aksi serupa seperti penulis, maka otomatis dia akan terkoneksi ke internet melalui *smartphone* miliknya dan bisa melakukan akses terhadap aplikasi LINE.

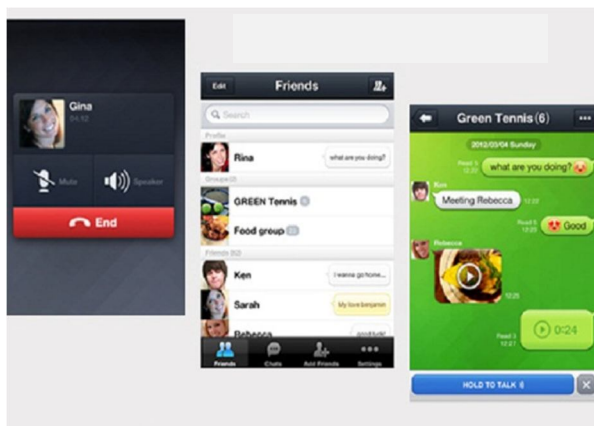


Gambar 1. Logo dari aplikasi LINE

LINE dikembangkan oleh perusahaan Jepang bernama NHN Corporation. LINE pertama kali dirilis pada Juni 2011 dan mulanya hanya dapat digunakan pada sistem iOS dan Android. Setelah sukses pada kedua sistem tersebut, LINE masuk dalam sistem operasi besutan BlackBerry. Lalu pada tahun 2012, LINE resmi meluncurkan aplikasi yang dapat digunakan pada perangkat Mac dan Windows. Kesuksesan LINE sebagai aplikasi pengirim pesan instan terlihat dari pengguna yang mencapai 101 juta di 230 negara di dunia. LINE menduduki posisi 1 dalam kategori aplikasi gratis di 42 negara, di antaranya Jepang, Taiwan, Spanyol, Rusia, Hong Kong, Thailand, Singapura, Malaysia, Macau, Swiss, Arab Saudi, Uni Emirat Arab, dan lain-lain.

LINE dapat digunakan pada berbagai *platform* seperti iOS, Android, Windows Phone, BlackBerry OS bahkan Computer Mac OS X dan Microsoft Windows. LINE hanya dapat digunakan untuk

sesama pengguna LINE. Aplikasi dapat diunduh pada situs resmi LINE, BlackBerry App World, Google Play, App Store, atau Windows Marketplace. LINE menggunakan nomor telepon sebagai ID dan dapat membuat ID pengguna untuk memudahkan orang mengundang pengguna lain. Pengguna LINE juga dapat menyembunyikan nomor telepon untuk melindungi privasi. LINE menyediakan fitur *Blocked List* pada *tab Privacy Setting*, dan juga menyediakan fitur keamanan *password* untuk menghindari orang lain membuka dan melihat isi percakapan pemilik ID tersebut. Koneksi LINE dilakukan dengan menggunakan jaringan internet apapun yang digunakan perangkat *host*. LINE menggunakan nomor *handphone* sebagai teman kontak di LINE. Semua nomor *handphone* dalam kontak *smartphone* akan langsung menjadi teman seperti pada aplikasi Facebook. *Chat* dapat dilakukan dengan sesama teman yang menggunakan aplikasi LINE ini. Selain menggunakan nomor, *user ID* juga disediakan oleh LINE untuk memudahkan pencarian teman LINE.



Gambar 2. Layout *Friends* dan *chat* pada LINE

Pada bagian *Setting*, pengguna dapat mengatur *Basic Setting* dan *Privacy Setting*. Pada *Basic Setting*, notifikasi pesan baru dan undangan masuk group dapat diatur. Notifikasi dapat dipilih berupa *Pop-up*, suara saja, atau keduanya. Terdapat tiga pilihan ukuran huruf, pilihan kecil, sedang, dan besar. Pada bagian *Privacy Settings*, pengguna dapat menggunakan *pseudonym* atau nama panggilan untuk ditampilkan pada profil. Kelebihan LINE juga menyediakan fitur *group chat* yang dapat dibuat sendiri. Dengan kapasitas hingga mencapai 100 orang, pengguna dapat leluasa mengundang teman-teman untuk masuk dalam *group chat*. Hal unik berikutnya yang ditemui di LINE adalah adanya *Sticker*, yang merupakan gambar bagian dari *IM smiley*. Pengguna dapat menggunakan *sticker* pada *tab sticker*. Terdapat 255 *sticker* (dan terus bertambah) menarik untuk mengekspresikan perbincangan

dalam bentuk gambar. Selain itu ada fitur *Attachment*, dimana pengguna dapat melampirkan file untuk dikirim ke teman LINE seperti suara ataupun gambar. Menu *Call*, tentu saja adalah kelebihan utama aplikasi ini yaitu dapat melakukan panggilan dengan sesama pengguna LINE memanfaatkan jaringan internet.

Pembahasan

Konsep Interaksi Simbolik pada Aplikasi LINE

Kemajuan dalam bidang teknologi terutama aplikasi ini sangat menarik untuk diamati. Secara sosial, manusia adalah jelas makhluk sosial yang tidak bisa hidup seorang diri. Komunikasi adalah sebuah kebutuhan utama manusia dalam hidupnya. Kehidupan manusia yang makin dinamis, membuat dirinya tidak bisa berada pada satu titik selalu. Manusia selalu berpindah dalam kebutuhannya untuk selalu bergerak dan berinteraksi. Dalam "gerakan" tersebut, manusia akan selalu bertemu dan berinteraksi dengan manusia lainnya. Perkembangan media komunikasi membuat perubahan besar dalam interaksi sosial manusia. Bila di masa lampau, manusia berkomunikasi dengan bertatap muka satu dengan yang lain, kini komunikasi berkembang lebih kompleks dengan adanya media-media komunikasi. Dahulu, ekspresi seseorang ketika bertatap muka menjadi bagian yang penting dalam komunikasi, dengan adanya media komunikasi menjadi berubah, dimana hal tersebut menjadi sedikit dikesampingkan. Keberadaan *smartphone* yang mampu menelepon, mengirim pesan, gambar, dan lain sebagainya telah dianggap "cukup" untuk mewakili sebuah komunikasi komplis di masa lalu. Saat ini, manusia berada pada masa menjadi penafsir-penafsir simbol yang berkeliaran di media-media komunikasi yang dipegang. Simbol-simbol disini yang hendak penulis bahas lebih lanjut adalah keberadaan *Sticker* pada aplikasi LINE.

Pada prinsipnya, manusia diberkahi kemampuan untuk berpikir dimana kemampuan ini dibentuk dari interaksi sosial. Dalam interaksi sosial orang mempelajari simbol-simbol yang memungkinkan. Pemaknaan terhadap simbol-simbol ini memungkinkan orang melaksanakan tindakan dan interaksi manusia yang khas. Orang mampu memodifikasi atau mengubah makna-makna dan simbol-simbol yang mereka gunakan dalam tindakan dan interaksi berdasarkan penafsiran atas sebuah situasi (Ritzer, 2012). Sebagai makhluk sosial, manusia akan terus berinteraksi dengan sekitarnya. Proses sosialisasi ini adalah

proses yang dinamis dan memungkinkan orang untuk terus berpikir dan berkembang. Manusia selalu mempelajari makna objek-objek selama proses sosialisasi yang mereka jalani dan dari situ mempelajari sekumpulan makna. Dalam proses ini pemaknaan terjadi dalam banyak interaksi manusia termasuk ekspresi. Teknologi media komunikasi sebenarnya adalah media perantara bagi manusia dalam menafsirkan simbol-simbol yang dikirim padanya. Simbol-simbol itu tentu saja teks pesan seperti SMS atau *chat*, kemudian gambar atau foto yang biasanya dikirim karena hendak menunjukkan sebuah makna. Misalkan ada kiriman foto di *smartphone* seseorang di tepi pantai. Maka pemikiran yang muncul adalah penafsiran bahwa seseorang sedang berlibur, atau pergi ke sebuah daerah yang panas, dan masih banyak lagi. Bagi Mead, seperti ditulis dalam Rizer (2012:602); sebagai salah satu tokoh teori ini, makna berasal bukan dari proses mental yang soliter tetapi dari interaksi.. Charon (1998:47) menulis bahwa, "Simbol-simbol adalah objek-objek sosial yang digunakan untuk menggambarkan (menggantikan, mengambil tempatnya) apapun yang disetujui orang untuk digambarkan. Kata-kata, artefak-artefak fisik dan tindakan-tindakan fisik semuanya dapat menjadi simbol-simbol dan manusia menggunakan hal tersebut untuk mengkomunikasikan sesuatu tentang diri mereka sendiri.

Simbol-simbol sangat penting dalam memungkinkan orang bertindak dalam cara-cara manusiawi yang khas. Oleh karena simbol, manusia "tidak merespon secara pasif kepada realitas yang memaksakan dirinya, tetapi menciptakan secara aktif dan menciptakan kembali dunia tempatnya beraksi," (Charon 1998:69). Simbol-simbol ini dalam tulisan Ritzer (2012:630) dijabarkan memiliki sejumlah fungsi spesifik bagi penggunaannya.

Pertama, simbol-simbol ini memungkinkan manusia untuk berurusan dengan dunia material dan sosial dengan memungkinkan mereka memberi nama, melakukan kategorisasi dan mengingat objek yang dijumpai di sana. Sehingga manusia bisa menata dunia dengan cara yang tidak memusingkan.

Kedua, simbol-simbol meningkatkan kemampuan manusia memahami lingkungan. Bukan dibanjiri stimuli yang tidak terbedakan, justru keberadaan simbol dalam interaksi manusia, sang pengguna (*actor*) dapat disiagakan terhadap beberapa bagian lingkungan.

Ketiga, simbol-simbol justru meningkatkan kemampuan untuk berpikir. Meski sekumpulan

simbol pictorial hanya memungkinkan kemampuan terbatas tetapi di dalamnya ada bahasa yang tidak terbatas.

Penggunaan simbol-simbol dalam interaksi membuat manusia juga bisa membayangkan realitas yang metafisik dan memungkinkan pemahaman terhadap reaksi atau ekspresi di tengah keterbatasan teknologi media komunikasi. Keberadaan teknologi memungkinkan penggunaan simbolik secara harafiah dalam arti bahwa keterbatasan komunikasi dalam beberapa hal, memungkinkan terjadinya perkembangan simbol-simbol untuk menjembatani hal tersebut. Dimana dalam konteks supaya komunikasi yang terjadi tidak kehilangan maknanya secara psikologis dan memberikan efek kedekatan. Mead dalam Ritzer (2012:611) menulis bahwa makna dan simbol-simbol memberi karakteristik pada tindakan sosial dan interaksi sosial manusia. Dalam proses interaksi sosial, orang mengkomunikasikan secara simbolis makna-makna kepada orang-orang yang terlibat. Orang-orang lain menafsirkan simbol-simbol itu dan mengorientasikan tindakan mereka, merespons berdasarkan penafsiran mereka. Pemaknaan simbolis ini dirasa menjadi kebutuhan ketika pola komunikasi manusia berubah. Perkembangan teknologi media komunikasi saat ini disikapi oleh aplikasi seperti LINE untuk menciptakan sebuah kebutuhan adanya ekspresi manusia dalam sebuah komunikasi.

"Sticker" LINE sebagai "Ekspresi Teknologi"

Dalam kasus aplikasi LINE, yang membuat aplikasi ini unik adalah keberadaan "Sticker". *Sticker* ini adalah gambar secara grafis yang disediakan dalam berbagai pose untuk memberi nuansa berbeda ketika pengguna LINE sedang berinteraksi di dunia maya. "Sticker" ini berupa olahan gambar *vector* di dalam aplikasi LINE dimana di dalamnya ada bermacam-macam ekspresi yang umum ditemui dalam interaksi antar manusia. Misalnya contoh di bawah ini, *sticker* karakter Beruang yang memeluk karakter Kelinci. Secara eksplisit maknanya adalah "pelukan sayang". Walaupun dalam interaksi manusia sebenarnya tidak ada pelukan secara nyata tentu saja.

Tetapi aplikasi ini memanfaatkan pola interaksi simbolik dimana keberadaan gambar tersebut mewakili tindakan yang hendak disampaikan oleh pengirim "Sticker" tersebut. Dengan kata lain, aplikasi LINE mencoba menampilkan adanya sebuah *perilaku maya* yang didasarkan pada pola interaksi nyata manusia. Cooley (1964:171) menulis bahwa, visualisasi membuat adanya

imajinasi dari seseorang untuk menafsirkan penampilan, kelakuan, perbuatan dan karakter orang lain.



Gambar 3. Beberapa contoh *sticker* LINE

Kesimpulan

Perkembangan teknologi komunikasi yang demikian pesat membuat pola komunikasi manusia berubah. Komunikasi manusia kini banyak di-jembatani oleh teknologi dimana tatap muka menjadi bagian yang tidak lagi penting dalam membaca sebuah pemaknaan. Komunikasi manusia kini menjadi sekedar penyampaian pesan. Teknologi bahkan bisa menggantikan ekspresi yang seharusnya menjadi bagian unik dari sebuah komunikasi tetapi kini digeneralisasi dan "dipaksa" melalui aplikasi ini. *Sticker* pada aplikasi LINE secara desain merupakan hal unik yang menjadi nilai jual secara ekonomis tetapi menjadi sebuah landasan awal untuk munculnya *cyborgifikasi* manusia. Dimana kini lawan bicara dalam komunikasi (atau sebenarnya lawan "teks") adalah media yang Baudrillard seperti ditulis oleh Piliang (2009) adalah *Posrealitas*, pernah menyampaikan bahwa manusia kini bukan lagi mereka sebenarnya.

Bahwa di zaman yang makin modern, seseorang berbicara dengan seseorang yang sebenarnya bukan orang tersebut melainkan kumpulan dari simbol dan tanda yang diidentikkan dengan seseorang.

"Sticker" pada aplikasi LINE di satu sisi menjadi jembatan yang "hilang" pada komunikasi manusia yang sebenarnya, tetapi di satu sisi juga melakukan *generalisasi* terhadap ekspresi dan melakukan pemaksaan untuk sebuah pola komunikasi yang berbeda yang "memaksa" orang untuk meyakini bahwa apa yang digambarkan dari simbol pada "Sticker" tersebut adalah apa yang seseorang hendak lakukan atau ekspresikan. Identitas visual dan imajinasi dalam ekspresi menjadi sebuah pemaksaan yang dilakukan oleh teknologi untuk membuat penggunaannya merasa bahwa interaksi yang dilakukannya adalah nyata.

Daftar Pustaka

- Baudrillard, J. P. (2009). *Masyarakat Konsumsi*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Budiman, H. (2002). *Lubang Hitam Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Bungin, B. (2006). *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Charon, J. M. (1998). *Symbolic Interactionism: An Introduction, an Interpretation, an Intergration*. N.J.: Prentice-Hall.
- Cooley, C. H. (1964). *Human Nature and the Social Order*. New York: Scribner.
- Diradametha, N. (2009). *Pembentukan Identitas Pada Komunitas Virtual: Studi kasus komunitas Virtual ArchAngel*. Skripsi tidak dipublikasikan.
- Durham, M. G. (2006). *Media and Cultural Studies*. Victoria: Blackwell Publishing.
- Piliang, Y. A. (2009). *Posrealitas: Realitas Kebudayaan Dalam Era Posmetafisika*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Ritzer, G. (2012). *Teori Sosiologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.