

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di era masa kini, *handphone* menjadi suatu bentuk kebutuhan yang sangat penting untuk digunakan oleh masyarakat, dan kebutuhan *handphone* semakin lama semakin meluas. Terlihat dari beberapa aplikasi *handphone* yang saat ini sedang ramai dipergunakan oleh masyarakat yaitu *dubsmash* aplikasi merekam video yang tersedia di sistem operasi *ios* dan *android*. Aplikasi ini berguna untuk membuat video hasil pengalihan suara (*dubbing*) dari suara-suara yang telah dimasukkan dan mengunggahnya ke beberapa media sosial. Dengan Aplikasi *dubsmash*, pengguna akan dapat melakukan *selfie* video yang diikuti oleh *lipsync* kegiatan menarik. Kegembiraan dari kegiatan ini adalah karena pengguna tidak hanya akan melakukan *selfie* video dan terutama *lipsync* biasa. Pada saat *dubsmash* digunakan, pengguna dapat merekam ekspresi wajah dan *lipsync* dengan suara lucu.

Dalam aplikasi video *lipsync dubsmash* ada tiga kategori yang dapat Anda pilih kategorinya, yaitu *trending*, *discover* dan *my sounds*. Untuk kategori *trending* sendiri ada beberapa tema untuk memilih mereka adalah *comedy*, Kartun, Cinta , Hewan, *reality Tv*, Partai dan *superheroes* dan *villains* melayani berbagai klip suara dalam *film Star Wars*, *Harry Potter*, *Batman*, *Iron Man*, sampai *Joker*. *discover*, pengguna dapat mencari klip suara berbeda dari yang ada di *trending*.

Sementara di kategori *my sounds*, pengguna diberi kebebasan untuk meng-*upload* klip suara sendiri.

Keunikan lain dari aplikasi video *lipsync dubsplash* ini adalah bahwa dalam aplikasi ini pengaturan bahasanya dapat kita pilih sesuai keinginan. Dengan demikian berarti kita bebas dapat mengisi suara dengan koleksi audio dalam bahasa Indonesia. Hingga saat ini, memiliki koleksi besar bahasa audio Indonesia bertengger perpustakaan *dubsplash*, bahkan lagu dangdut ada di sana. Untuk menggunakan aplikasi video *lipsync dubsplash*, pengguna dapat melakukannya dengan sangat mudah. Ketika pengguna mengklik salah satu suara kategori klip, aplikasi video *lipsync dubsplash* akan mengarahkan kamera ke depan atau belakang kamera *smartphone* untuk merekam *lipsync*. Setelah selesai dengan *lipsync* rekaman menggunakan *dubsplash*, pengguna dapat menyimpan aplikasi atau mendistribusikannya ke media sosial seperti *Instagram*, *facebook*, *path* dan lain-lain.

Sebelum menggunakan aplikasi video *lipsync dubsplash* kita harus membuat *account* disitus aplikasi ini. Sebenarnya, bahkan tanpa *account* Anda sudah bisa membuat *selfie* video dan *lipsync* melalui aplikasi tersebut, tetapi fitur yang ditawarkan sangat terbatas.

Untuk itu mendaftar terlebih dahulu melalui menu *settings*, klik posisi *login/mendaftar*. Kemudian lengkapi data yang diminta melalui kolom yang tersedia seperti *email*, *username*, *password* dan usia Anda. Lanjutkan dengan mengklik "*Register*" untuk menyelesaikan proses pembuatan *account*. Setelah itu

mulailah membuat *selfie* video dan *lipsync dubsplash* Saatnya untuk membuat video pemotretan di *dubsplash*.



penjelasan di atas penulis mengambil judul penelitian :

“Fenomena pengguna aplikasi video *lipsync dubsplash* pada media sosial *instagram* (studi fenomenologi komunikasi verbal dan komunikasi non verbal pengguna aplikasi video *lipsync dubsplash*)”

1.2. Fokus Penelitian

Penulis memfokuskan meneliti tentang “fenomena aplikasi video *lipsync dubsplash* di media sosial *instagram*”

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian atau pernyataan masalah, maka timbul pertanyaan dari penulis sebagai :

1. Bagaimana para pengguna aplikasi video *lipsync dubsplash* di media sosial *instagram* dalam melakukan komunikasi verbal dan komunikasi non verbal?
2. Bagaimana realitas sosial yang terlihat di masyarakat ketika para pengguna aplikasi video *lipsync dubsplash* mengkonstruksi tindakan sebagai *dubber*?

1.4. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengguna aplikasi video *lipsync dubsplash* di media sosial *instagram*.

1.5. Manfaat penelitian

1.5.1. Manfaat Teoritis

Penulis berharap penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam ilmu komunikasi secara umum dan ilmu jurnalistik secara khusus terutama mengenai kajian media.

1.5.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberi manfaat bagi para pemerhati kajian media sosial tentang komunikasi verbal dan komunikasi non verbal terutama di *instagram*.

