

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada motif penggunaan aplikasi Dubsplash oleh komunitas DubsplashIndonesia yang ada di Instagram. Dubsplash merupakan suatu fenomena baru berkaitan dengan *new media*. Interaksi dari dunia maya tentu saja menimbulkan fenomena baru. Terkait hal ini, peneliti ingin meneliti apa saja motif yang melatarbelakangi *user* atau pengguna aplikasi Dubsplash. Menjadi penting karena peneliti meyakini bahwa setiap motif membawa konsekuensi tersendiri bagi penggunanya.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode survey dengan tujuan agar dari hasil survey dapat mewakili dari keseluruhan pengguna Dubsplash. Selain itu untuk mengungkapkan bagaimana perbedaan laki-laki dan perempuan dalam mencari pemenuhan motif. Teori yang akan digunakan adalah *uses and gratification* milik Papacharissi dan Rubin yang dirasa peneliti mampu menjawab rumusan masalah yang ada

Hasil dari penelitian ini menggambarkan bahwa terdapat lima motif yang melatarbelakangi pengguna dalam memilih media apa yang dipakainya sebagai pemenuhan motif. Temuan lain bahwa user dapat menjadi sangat bergantung pada media jika penggunaan diluar batas rata-rata. Implikasi dari masing-masing motif juga berdampak pada keputusan individu dalam memakai suatu aplikasi yang berkaitan dengan *New Media*

Kata Kunci: *new media*, aplikasi, *uses and gratification*, komunitas