

Interpretasi Komunitas Davenirvana1 Mengenai Spesifikasi dan Fitur Ponsel Samsung Galaxy A50s dalam Kanal Youtube Droidlime

Yohanes Indra Krisnadi¹⁾, Altobeli Lobodally²⁾

Ilmu Komunikasi, Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis
Jalan Pulomas Selatan Kav 22, Jakarta 132101

¹⁾Email: indrakrisnadi@hotmail.com

²⁾Email: altobeli.lobodally@kalbis.ac.id

Abstract : *Specification is a collection of needs to satisfy consumer through product or service, while feature is a company tool to compete, differentiating one product with others. This research aimed to find out about Davenirvana1 community's interpretation regarding Samsung Galaxy A50s phone specs and feature in DroidLime YouTube channel in "INI DIA HAPE IMPIAN NETIZEN...!" show. The research uses encoding-decoding theory of Stuart Hall, which brought constructivism paradigm and qualitative approach. Research result showed several interpretation in each informer, regarding specs and feature in "INI DIA HAPE IMPIAN NETIZEN...!" show. Dominant-hegemony position is dominated by informer interpretation to video topic with Super Steady feature. Then negotiation position is dominated by informer interpretation to One UI topic.*

Keywords : *encoding-decoding theory, feature, reception analysis, specification*

Abstrak : *Spesifikasi merupakan kumpulan kebutuhan yang dapat memuaskan konsumen melalui sebuah produk ataupun jasa, sedangkan fitur adalah sebuah alat persaingan perusahaan yang membedakan satu produk dengan yang lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui interpretasi Komunitas Davenirvana1 mengenai spesifikasi dan fitur ponsel Samsung Galaxy A50s dalam kanal YouTube DroidLime pada tayangan "INI DIA HAPE IMPIAN NETIZEN...!". Penelitian ini menggunakan teori encoding-decoding dari Stuart Hall, dengan paradigma konstruktivisme, dan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian ini adalah terdapat beberapa pemaknaan yang berbeda pada setiap informan mengenai spesifikasi dan fitur dalam tayangan "INI DIA HAPE IMPIAN NETIZEN...!". Posisi hegemoni-dominan didominasi oleh pemaknaan informan pada topik hasil video dengan fitur Super Steady. Kemudian posisi negosiasi didominasi oleh pemaknaan informan pada topik One UI.*

Kata kunci: *analisis resepsi khalayak, fitur, spesifikasi, teori encoding-decoding*

I. PENDAHULUAN

Telepon seluler atau ponsel saat ini telah menjadi salah satu kebutuhan primer bagi masyarakat Indonesia, khususnya di kota-kota besar. Setiap harinya masyarakat hampir tak bisa lepas dalam menggunakan ponsel, dan telah menemani masyarakat dalam beraktivitas sehari-hari. Ponsel saat ini juga sudah tak lagi menjadi sekadar perangkat telekomunikasi, namun juga sebagai perangkat hiburan karena sudah dapat digunakan untuk mendengarkan musik ataupun video. Ponsel yang dijumpai saat ini telah mengalami perkembangan fitur dan fungsi seperti untuk fotografi, menonton video atau film, hingga untuk bermain game.

Masyarakat kini telah disuguhkan dengan beragam pilihan ponsel yang dibuat oleh beberapa merek dengan spesifikasi dan fitur yang beragam, serta harga yang mulai dari yang paling murah hingga

yang termahal. Dengan demikian, ponsel-ponsel ini diharapkan dapat menjangkau semua lapisan masyarakat. Ponsel yang ada saat ini umumnya terbagi dalam tiga kelas, yakni kelas *entry-level* atau pemula, kelas menengah, dan kelas *flagship* atau kelas atas.

Perkembangan teknologi yang semakin cepat, membuat beberapa merek ponsel saling berkompetisi guna mendapatkan tempat di hati konsumen. Para merek ponsel tersebut saat ini memberikan sejumlah fitur ataupun spesifikasi terbaru pada ponsel mereka.

Menurut Rangkuti (2009: 131), fitur merupakan alat persaingan untuk membedakan produk perusahaan. Perusahaan harus mensurvei konsumen dan telah menggunakan produk secara periodik. Dengan adanya fitur, perusahaan bisa menciptakan tingkat model yang lebih tinggi dengan menambahkan lebih banyak fitur. Fitur yaitu sarana kompetitif untuk mendiferensiasikan produk perusahaan dengan

produk pesaing (Firmansyah, 2019: 13). Selain itu, saat ini terdapat beberapa fitur umum yang dapat ditemukan pada perangkat ponsel pintar, diantaranya: 1) *Artificial Intelligence*; 2) Teknologi kamera dengan AI; 3) Teknologi audio; 4) Keamanan dan Privasi; 5) Kecepatan jaringan; 6) Performa; dan 7) Kontrol penggunaan aplikasi (www.thegeeksclub.com).

Spesifikasi merupakan salah satu bagian terpenting dari sebuah ponsel untuk menginformasikan kepada konsumen ataupun calon konsumen mengenai kemampuan dari suatu ponsel, agar fungsi ponsel tersebut sesuai dengan yang diperlukan. Menurut Julianti (2017: 162), spesifikasi adalah suatu kumpulan kebutuhan untuk memuaskan konsumen atas material, produk, atau jasa. Spesifikasi harus dilakukan secara formal, ada dokumentasi yang meliputi semua atribut yang harus memenuhi kepuasan pelanggan dan konsumen. Harus tepat, dapat diukur, dan tidak rancu dalam rinciannya tentang atribut. Menurut Tamma dan Tindall (2015: 23-27), spesifikasi yang umumnya terdapat dalam sebuah ponsel khususnya adalah ponsel pintar atau *smartphone* yaitu: 1) *Central Processing Unit*; 2) *Prosesor Baseband*; 3) Memori; 4) Kartu SD; 5) Layar; 6) Baterai; 7) *Global Positioning System*; 8) Wi-Fi; 9) *Near Field Communication*; 10) Bluetooth; 11) *Keypad*; 12) USB; 13) *Accelerometer* dan *Gyroscope*, 14) *Speaker*; dan 15) *Microphone*.

Karena perkembangan teknologi inilah, penjualan ponsel tetap tumbuh positif di Indonesia. Riset yang dilakukan Counterpoint pada kuartal kedua 2019 menyebutkan, penjualan ponsel di Indonesia naik 6% secara *year-on-year*. Pasar ponsel di Indonesia juga begitu ramai dan saling diperebutkan.

Banyaknya ponsel yang dijual di Indonesia ini membuat masyarakat membutuhkan informasi tambahan mengenai ponsel yang ingin mereka beli. Salah satu bentuk informasi tersebut adalah dengan menonton tayangan ulasan atau *review* ponsel di YouTube. Fitur-fitur dan spesifikasi ponsel tersebut menjadi suguhan dalam bentuk audio visual, seperti yang disajikan oleh kanal YouTube DroidLime. DroidLime menyajikan beberapa tayangan ulasan ponsel-ponsel terbaru dalam kanal atau *channel* YouTube mereka yang rutin diunggah setiap minggunya. Seperti pada tayangan episode “INI DIA HAPE IMPIAN NETIZEN...!” DroidLime memberikan ulasan atau *review* mengenai ponsel kelas menengah terbaru dari Samsung, yaitu Galaxy A50s. Ulasan ponsel yang diberikan oleh DroidLime ini dibawakan oleh seorang pembawa acara yang memberikan informasi mengenai spesifikasi dan

fitur unggulan dari ponsel ini. Ulasan ponsel Galaxy A50s yang dihadirkan DroidLime ini dibuat secara profesional dengan komposisi gambar dan suara yang sangat beragam.

Bagi Komunitas Davenirvana1, tayangan DroidLime juga mampu memberikan referensi dan informasi mengenai perkembangan ponsel terbaru. Davenirvana1 merupakan sebuah komunitas *media watch* yang membahas perkembangan serta dinamika industri media khususnya penyiaran di Indonesia, yang sudah berdiri sejak tahun 2012. Selain itu komunitas ini juga sering kali membahas mengenai perkembangan ponsel terbaru. Perkembangan ponsel yang dibahas ini seperti ponsel terbaru, hingga diskusi mengenai dinamika perkembangan teknologi yang terbaru.

Penelitian ini akan berupaya melihat interpretasi dari Komunitas Davenirvana1 mengenai spesifikasi dan fitur ponsel, yang ditunjukkan oleh DroidLime. Khususnya episode yang berjudul “INI DIA HAPE IMPIAN NETIZEN...!”. Peneliti mengambil Komunitas Davenirvana1 karena pengalaman dalam menggunakan ponsel, serta latar belakang pendidikan dan sosial yang berbeda pada setiap anggotanya. Penelitian ini menggunakan teori *encoding-decoding*, untuk melihat interpretasi dari Komunitas Davenirvana1. Proses penerimaan pesan atau *encoding* dari tayangan “INI DIA HAPE IMPIAN NETIZEN...!” pada kanal YouTube DroidLime, kemudian akan dimaknai, dirasakan, dan dibandingkan oleh anggota Komunitas Davenirvana1 dengan pengalaman mereka dan informasi yang telah mereka miliki terkait dengan spesifikasi dan fitur ponsel. Setelah itu, peneliti akan memetakan pemaknaan anggota Komunitas Davenirvana1 pada posisi hegemoni-dominan, negosiasi dan oposisi.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan teori *encoding-decoding*. *Encoding* dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan sumber untuk menerjemahkan pikiran dan ide-idenya ke dalam suatu bentuk yang dapat diterima oleh indera penerima (Morissan, 2013: 18). Sedangkan *decoding* adalah kegiatan untuk menerjemahkan atau menginterpretasikan pesan-pesan fisik ke dalam suatu bentuk yang memiliki arti bagi penerima (Morissan, 2013: 21).

Teori Stuart Hall tentang *encoding/decoding* mendorong terjadinya interpretasi-interpretasi beragam dari teks media selama proses produksi dan penerimaan (resepsi). Hall menyatakan bahwa

makna tidak pernah pasti. Jika kata bisa pasti oleh representasi, maka tidak akan ada pertukaran sehingga tidak ada strategi yang mengkonter atau interpretasi-interpretasi yang berbeda (Ida, 2018: 178).

Penelitian ini menggunakan analisis resepsi khalayak. Analisis resepsi khalayak atau audiens memahami proses pembuatan makna (*making meaning process*) yang dilakukan oleh audiens ketika mengonsumsi tayangan sinema atau program film seri di televisi, misalnya. Analisis resepsi digunakan untuk melihat dan memahami respon, penerimaan, sikap, dan makna yang diproduksi atau dibentuk oleh penonton atau pembaca majalah atau novel-novel romantis misalnya terhadap konten dari karya literatur dan tulisan dalam majalah (Ida, 2018: 161).

Asumsi dasar dari analisis resepsi adalah konsep khalayak aktif. Khalayak aktif adalah khalayak yang mempunyai otonomi untuk memproduksi dan mereproduksi makna yang ada di dalam tayangan sebuah film atau drama-drama seri yang ditontonnya, dan juga cerita dalam novel yang dibacanya (Ida, 2018: 161).

Menurut Hall, khalayak melakukan dekoding terhadap pesan melalui tiga kemungkinan posisi yaitu: 1) posisi hegemoni-dominan; 2) negosiasi; 3) oposisi (Morissan, 2013: 550). 1). Posisi Hegemoni-dominan (*dominant hegemonic position*). Hall menjelaskan hegemoni-dominan sebagai situasi di mana “*The media produce the message; the masses consume it. The audience reading coincide with the preferred reading*” (media menyampaikan pesan, khalayak menerimanya. Apa yang disampaikan media secara kebetulan juga disukai oleh khalayak). Dengan kata lain, baik media dan khalayak, sama-sama menggunakan budaya dominan yang ada dalam masyarakat; 2). Posisi Negosiasi (*negotiated position*). Posisi dimana khalayak secara umum menerima ideologi dominan namun menolak penerapannya dalam kasus-kasus tertentu (sebagaimana dikemukakan Hall: *the audience assimilates the leading ideology in general but opposes its application in specific case*). Dalam hal ini, khalayak bersedia menerima ideologi dominan yang bersifat umum, namun mereka akan melakukan beberapa pengecualian dalam penerapannya yang disesuaikan dengan budaya setempat; dan 3). Posisi Oposisi (*oppositional position*). Cara terakhir yang dilakukan khalayak dalam melakukan dekoding terhadap pesan media adalah melalui “oposisi” yang terjadi ketika khalayak audiensi yang kritis mengganti atau mengubah pesan atau kode alternatif. Audiensi menolak makna pesan yang dimaksudkan

atau disukai media dan menggantikannya dengan cara berpikir mereka sendiri terhadap topik yang disampaikan media.

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme. Konstruktivisme diambil dari kata “konstruksi” yakni merancang, apa yang dirancang? Di sini pesan yang dirancang jadi konstruktivisme disebut juga sebagai pengkajian terhadap *Bagaimana pesan di konstruksikan atau disusun* (Nurhadi, 2017: 34-35). Dalam penelitian ini, pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Penelitian kualitatif menurut Strauss dan Corbin adalah, jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur kuantifikasi, perhitungan statistik, atau bentuk cara-cara lainnya yang menggunakan ukuran angka (Fitrah dan Luthfiah, 2017: 44). Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif.

Jenis riset ini bertujuan membuat deskripsi secara sistematis, faktual, dan akurat tentang fakta-fakta dan sifat-sifat populasi atau objek tertentu. Periset sudah mempunyai konsep dan kerangka konseptual. Melalui kerangka konseptual (landasan teori), periset melakukan operasionalisasi konsep yang akan menghasilkan variabel beserta indikatornya. Riset ini untuk menggambarkan realitas yang sedang terjadi tanpa menjelaskan hubungan antar variabel (Kriyantono, 2016: 69).

Metode penelitian ini adalah analisis resepsi khalayak. Analisis resepsi khalayak digunakan untuk melihat dan memahami respon, penerimaan, sikap, dan makna yang diproduksi atau dibentuk oleh penonton atau pembaca majalah atau novel-novel romantis misalnya terhadap konten dari karya literatur dan tulisan dalam majalah (Ida, 2018: 161).

Peneliti melakukan observasi dan wawancara di dua tempat, yaitu di 7 Seven Chicken yang berlokasi di Komplek Ruko Grand Sukarno Hatta, Jl. Soekarno Hatta No. 32, Mojolangu, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang pada tanggal 17 November 2019, dan di McDonald’s Sarinah Thamrin yang berlokasi di Jl. M.H. Thamrin No.11, RT.8/RW.4, Gondangdia, Menteng, Jakarta Pusat pada tanggal 24 November serta 1 Desember 2019. Pada penelitian ini, peneliti memilih lima orang anggota komunitas Davenirvana 1 sebagai informan penelitian, yang dipilih berdasarkan pengetahuan mereka akan spesifikasi dan fitur dalam ponsel, serta mengikuti perkembangan gawai dan teknologi saat ini.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah data primer berupa wawancara mendalam dan observasi terhadap komunitas Davenirvana 1. Peneliti juga menggunakan data sekunder untuk

melengkapi data primer. Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber kedua atau sumber sekunder (Kriyantono, 2016: 42). Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan buku ataupun artikel dari internet ataupun media massa untuk memperoleh data sekunder mengenai spesifikasi dan fitur ponsel.

Untuk menguji kebenaran atau validitas data yang telah diberikan oleh informan, penelitian ini menggunakan triangulasi data. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi sumber sebagai teknik keabsahan data. Triangulasi sumber data adalah menggali kebenaran data/informasi melalui berbagai sumber data yang berbeda (Pujileksono, 2016: 146). Peneliti melakukan triangulasi sumber terhadap Mouldie Satria Eka Putra. Mouldie berusia 31 tahun dan berprofesi sebagai *content creator* pada kanal YouTube Sobat Hape, dengan pengalaman bekerja selama delapan tahun.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini membagi resepsi ke dalam beberapa topik. Topik-topik tersebut adalah: a) Layar Galay A50s; b) *One UI (User Interface)*; c) Spesifikasi; d) Kamera; e) Hasil foto Galaxy A50s; f) Hasil video dengan fitur *Super Steady*; e) Kesimpulan.

Untuk topik mengenai layar Galaxy A50s, dua orang berada dalam posisi hegemoni-dominan, dan orang berada dalam posisi negosiasi. Informan pertama mengatakan bahwa layar Galaxy A50s dapat menghasilkan kualitas layar yang *vibrant*, dan dapat menghemat daya baterai karena layar Super AMOLED, serta tidak memperlumuskan respon sensor sidik jari yang sedikit lambat, terlebih menurutnya hal ini masih bisa ditoleransi mengingat teknologi ini masih baru. Informan kedua berpendapat bahwa layar Galaxy A50s yang tidak menggunakan rasio layar 16:9 menjadi perhatiannya karena pekerjaannya membutuhkan pengambilan video berasio 16:9.

Untuk topik mengenai *One UI*, lima orang berada pada posisi negosiasi. Menurut informan kedua, tampilan *One UI* sudah bagus dan mudah untuk digunakan, meski demikian menurutnya fitur *Edge Lighting* kurang bermanfaat karena cenderung menghindari notifikasi. Dave juga mengatakan bahwa menurutnya cara mematikan *smartphone* dengan dua tombol tersebut cukup unik, namun tidak begitu memperlumalkannya karena jarang melakukan *restart*. Sedangkan informan keempat mengatakan bahwa tampilan *One UI* ini memiliki pengalaman pengguna yang baik dan tampilan ikon-ikon yang

colorful. Rio juga menyukai fitur *Dark Mode*, *Edge Lighting*, dan *Apps Edge*. Menurutnya fitur *AI Game Booster* juga berguna kala bermain *game*, namun menurut Rio cara mematikan *smartphone* ini sedikit menyulitkan.

Untuk topik mengenai spesifikasi, tiga orang berada pada posisi hegemoni-dominan, dan dua orang berada pada posisi negosiasi. Informan ketiga mengatakan bahwa performa dan memori internal Galaxy A50s ini sudah bagus, tapi kapasitas baterai Galaxy A50s ini kecil, dan memerlukan yang lebih besar lagi. Kemudian ditampilkannya pengaturan *game* "PUBG" sebenarnya dapat dijadikan acuan. Namun, menurutnya skor *benchmarking* pada video tetap perlu ditampilkan. Lalu informan kelima mengatakan bahwa spesifikasi Galaxy A50s sudah sangat unggul dan dapat menjalankan kegiatan yang ekstrem. Menurutnya, ditampilkannya pengaturan grafis sebuah *game* dapat dijadikan acuan dengan melihat visual ketika seseorang tengah bermain, tanpa harus menampilkan skor *benchmark*. Dikatakannya, *speaker stereo* yang tidak ada di Galaxy A50s tidak akan mempengaruhinya karena selalu menggunakan *headset* ke mana pun.

Untuk topik mengenai kamera, dua orang berada dalam posisi hegemoni-dominan, dan tiga orang berada dalam posisi negosiasi. Informan ketiga berpendapat bahwa spesifikasi kamera yang dimiliki Galaxy A50s ini sudah bagus, namun resolusi kamera yang mencapai 48 *megapixel* kurang penting karena harus diimbangi dengan sensor kamera yang baik. Teddy juga belum mementingkan tiga kamera seperti yang ada di Galaxy A50s dan dinilainya hanya merupakan gimik saja, lalu Teddy kurang mementingkan resolusi kamera depan, dan menyayangkan tidak adanya lampu LED *flash* di bagian depan. Sedangkan informan kelima menyatakan bahwa kamera belakang dan kamera depan Galaxy A50s sudah cukup mumpuni, dan dengan resolusi 48 *megapixel* dapat menghasilkan foto dengan detail yang baik. Kaliandra juga menambahkan bahwa saat ini sudah merasa cukup dengan adanya tiga kamera belakang.

Untuk topik mengenai hasil foto, dua orang berada dalam posisi hegemoni-dominan, dan tiga orang berada pada posisi negosiasi. Informan pertama berpendapat bahwa hasil foto Galaxy A50s cukup standar, meski demikian untuk kondisi cahaya yang cukup dapat menghasilkan foto yang bagus, dan untuk foto dengan resolusi 48 *megapixel* sudah cukup baik. Rifqi juga mengatakan untuk hasil foto *selfie* Galaxy A50s biasa saja. Namun menurutnya

fitur *Night Mode* kurang dapat meningkatkan hasil foto secara signifikan. Sedangkan informan keempat mengatakan bahwa hasil foto Galaxy A50s sudah bagus secara keseluruhan baik untuk kamera depan dan belakang yang bisa menghasilkan detil foto yang baik, termasuk untuk hasil foto dengan mode *Live Focus* dan *Night Mode*.

Terakhir, untuk topik mengenai hasil video dengan fitur *Super Steady*, lima orang berada dalam posisi hegemoni-dominan. Informan kedua mengatakan bahwa fitur ini sangat membantu untuk mengejar objek berita. Menurutnya, fitur ini akan membuat hasil gambar video tampak seperti direkam secara profesional. Lalu informan ketiga mengatakan bahwa fitur ini berguna, dan menghasilkan gambar dengan baik.

Untuk topik mengenai kesimpulan, tiga orang berada pada posisi hegemoni-dominan, dan dua orang berada pada posisi negosiasi. Informan kedua mengatakan bahwa spesifikasi yang ditawarkan oleh Galaxy A50s sudah cukup tinggi dengan fitur yang bagus dibandingkan *smartphone* lain di kelas yang sama, dan sepakat dengan kesimpulan yang disampaikan oleh pembawa acara. Sedangkan informan ketiga mengatakan bahwa setuju dengan kesimpulan yang disampaikan oleh DroidLime secara keseluruhan. Namun menurutnya terdapat beberapa informasi spesifikasi dan fitur yang disampaikan oleh pembawa acara dan DroidLime masih belum detail, sehingga akan menjadi mengambang baginya.

IV. SIMPULAN

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa setiap informan memiliki interpretasi yang berbeda-beda mengenai spesifikasi dan fitur ponsel dalam tayangan “INI DIA HAPE IMPIAN NETIZEN...!” yang diunggah dalam kanal YouTube DroidLime. Seperti halnya dalam posisi hegemoni-dominan yang didominasi oleh pemaknaan informan pada topik hasil video dengan fitur *Super Steady*. Informan kedua berpendapat bahwa fitur ini sangat berguna untuk membantu kegiatannya sebagai jurnalis untuk dapat menghasilkan video yang tampak seperti direkam oleh profesional. Sedangkan informan keempat mengatakan bahwa dengan fitur ini membuat hasil gambar menjadi stabil dan cocok untuk kalangan *content creator*.

Kemudian pada posisi negosiasi didominasi oleh pemaknaan informan pada topik *One UI*. Informan pertama mengatakan bahwa tampilan antarmuka *One UI* sudah baik dan mudah digunakan, serta menyukai

fitur seperti *Dark Mode*, *Edge Lighting*, namun fitur *Apps Edge* tidak disukainya karena sudah ada fitur *Recent Apps* dan *AI Game Booster* yang juga tak disukai karena tidak suka bermain *game*. Lalu informan ketiga juga mengatakan yang hampir sama dengan informan pertama. Menurutnya tampilan antarmuka *One UI* ini minimalis dan sederhana. Beberapa fitur *One UI* seperti *Dark Mode* disukainya karena dapat menjaga kesehatan mata, begitu pula dengan *Edge Lighting* yang menurutnya fungsinya sudah baik. Namun fitur *Apps Edge* menurutnya akan tidak berguna jika tidak bisa diaktifkan saat membuka aplikasi tertentu, sedangkan *AI Game Booster* kurang disukainya karena jarang bermain *game*.

Penelitian ini dapat dikembangkan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teori *Uses and Gratification*, guna mengukur tingkat kepuasan khalayak dalam tayangan “INI DIA HAPE IMPIAN NETIZEN...!” yang diunggah dalam kanal YouTube DroidLime. Penelitian ini juga dapat dilakukan dengan menggunakan analisis teks. Sehingga dapat dipahami ideologi dibalik proses pembuatan video berjudul tayangan “INI DIA HAPE IMPIAN NETIZEN...!” yang diunggah dalam kanal YouTube DroidLime. Bahkan juga dapat dipahami sebagai sebuah proses komodifikasi dalam teks tersebut. Penelitian ini juga ditujukan kepada pembuat tayangan *review smartphone* di YouTube, khususnya DroidLime. Bahwa dalam proses pembuatan video sebaiknya pembuat video juga melakukan riset mendalam, guna memastikan kebenaran spesifikasi dan fungsi dari fitur yang dimiliki *smartphone* tersebut, sehingga khalayak mendapatkan informasi yang lebih mendalam atau detail tentang *smartphone* tersebut. Pembuat video juga sebaiknya memberikan penilaiannya terhadap hasil foto yang dihasilkan oleh Galaxy A50s dengan terlebih dahulu melakukan upaya konfirmasi kepada ahli atau pakar dalam bidang tersebut.

V. DAFTAR RUJUKAN

- Firmansyah, A. (2019). *Pemasaran Produk dan Merek: Planning dan Strategy*. Surabaya: Qiara Media.
- Fitrah, M., & Luthfiyah. (2017). *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Sukabumi: Jejak Publisher.
- G, A. (2019, Oktober 7). *List of Features that make a smartphone smart in 2018?* Diambil kembali dari The Geeks Club: <https://www.thegeeksclub.com/list-of-features-that-make-a-smartphone-smart-in-2018/>
- Ida, R. (2014). *Metode Penelitian: Studi Media dan Kajian*

- Budaya*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Julianti, S. (2017). *A Practical Guide to Flexible Packaging*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kriyantono, R. (2016). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Morissan. (2013). *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Nurhadi, Z. F. (2016). *Teori Komunikasi Kontemporer*. Depok: Kencana.
- Pujileksono, S. (2016). *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Malang: Intrans Publishing.
- Rangkuti, F. (2009). *Strategi Promosi yang Kreatif dan Analisis Kasus Integrated Marketing Communication*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sharma, P. (2019, September 26). *Indonesian Smartphone Market Grew 6% annually in Q2 2019*. Diambil kembali dari Counterpoint: <https://www.counterpointresearch.com/indonesian-smartphone-market-grew-6-annually-q2-2019/>
- Tamma, R., & Tindall, D. (2015). *Learning Android Forensics*. Birmingham: Packt Publishing.