

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul "**Fenomena Pengguna Aplikasi *Clubhouse* di Kalangan Mahasiswa Kota Bandung**".

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apa motif mahasiswa kota Bandung, tindakan mahasiswa kota Bandung, serta makna mahasiswa kota Bandung dalam menggunakan aplikasi *clubhouse*. Metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Teori yang digunakan adalah teori fenomenologi oleh Alfred Schutz. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pengumpulan data adalah studi kepustakaan, observasi lapangan dan wawancara mendalam.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengguna aplikasi *clubhouse* memiliki tujuan yang berbeda – beda, seperti motif pada pengguna aplikasi *clubhouse* diantaranya karna rasa penasaran, lalu pengaruh dari teman dan publik figur dan untuk mengikuti perkembangan zaman, selanjutnya tindakan pada pengguna aplikasi *clubhouse* hanya menjadi pendengar saja, lalu membuat ruang percakapan untuk berbagi pengetahuan/pengalaman, dan melakukan interaksi dengan bergabung ke ruang percakapan yang sudah tersedia. Kemudian makna pada pengguna aplikasi *clubhouse* yaitu aplikasi ini sebagai wadah untuk menambah pengetahuan, mencari dan membangun relasi pertemanan, dan menjadi media hiburan di waktu luang.

Setelah melakukan penelitian tentang **Fenomena Pengguna Aplikasi *Clubhouse* di Kalangan Mahasiswa Kota Bandung**, peneliti menyarankan agar para pengguna aplikasi *clubhouse* bijak dalam menggunakan aplikasi *clubhouse* dan menggunakannya untuk kegiatan yang bermanfaat.

Kata Kunci : Mahasiswa, Motif, Tindakan, Makna

ABSTRACT

This research entitled "The Phenomenon of Clubhouse Application Users Among Students in Bandung City".

The purpose of this study was to find out what the motives of Bandung city students, the actions of Bandung city students, and the meaning of Bandung city students in using the clubhouse application. This research method is qualitative research. The theory used is the phenomenological theory by Alfred Schutz. Data collection techniques used in data collection are literature study, field observations and in-depth interviews.

The results show that users of the clubhouse application have different goals, such as motives for the clubhouse application users, including curiosity, then the influence of friends and public figures and to keep up with the times, then the actions of the clubhouse application users are only listeners, then create a conversation room to share knowledge / experiences, and interact by joining the conversation rooms that are already available. Then the meaning of the clubhouse application users is that this application is a place to increase knowledge, find and build friendship, and become a medium of entertainment in their spare time.

After conducting research on The Phenomenon of Clubhouse Application Users Among Students in Bandung City, researchers suggest that clubhouse application users be wise in using the clubhouse application and use it for useful activities.

Key Words : *Students, Motives, Actions, Meanings*

RINGKESAN

Panalungtikan ieu judulna "Fénoména Pangguna Aplikasi Clubhouse di antara Siswa Kota Bandung".

Tujuan tina panilitian ieu nyaéta pikeun milarian naon motif siswa kota Bandung, tindakan mahasiswa kota Bandung, sareng hartos mahasiswa kota Bandung dina ngagunakeun aplikasi clubhouse. Metode ieu panalungtikan nyaéta panilitian kualitatif. Téori anu digunakeun nyaéta tiori phenomenological ku Alfred Schutz. Téhnik ngumpulkeun data anu digunakeun dina ngumpulkeun data nyaéta studi pustaka, obsérvasi lapangan jeung wawancara anu jero.

Hasilna nunjukkeun yén pangguna tina aplikasi clubhouse ngagaduhan tujuan anu béda, sapertos motif pikeun pangguna aplikasi clubhouse, kalebet panasaran, maka pangaruh babaturan sareng inohong masarakat sareng tetep nuturkeun jaman, maka tindakan pangguna aplikasi clubhouse nyaéta ngan ukur anu ngupingkeun, teras ngadamel rohangan paguneman kanggo ngabagi ilmu / pangalaman, sareng berinteraksi ku gabung kana rohangan paguneman anu parantos sayogi. Teras anu hartosna pangguna aplikasi clubhouse nyaéta aplikasi ieu mangrupikeun tempat pikeun nambahan élmu, mendakan sareng ngawangun silaturahmi, sareng janten média hiburan dina waktos luangna.

Saatos ngalaksanakeun panilitian ngeunaan Fénoména Pangguna Aplikasi Clubhouse di antara Siswa Kota Bandung, panaliti nyarankeun yén pangguna aplikasi clubhouse kedah bijaksana dina ngagunakeun aplikasi clubhouse sareng ngagunakeunana pikeun kagiatan anu manpaat.

Kecap Konci : *Siswa, Motif, Tindakan, Hartos*