

Analisis Pola Komunikasi Grup Indonesia Traveler pada Media Sosial Clubhouse

Nadira Shifa Khofifah¹, Sofia Primalisanti Devi^{2*}

¹Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Pancasila, Jakarta
Email: nadirashifa.nsk@gmail.com

²Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Pancasila, Jakarta*
Email: sofiaprima@univpancasila.ac.id

Masuk tanggal : 09-12-2022, revisi tanggal : 07-01-2023, diterima untuk diterbitkan tanggal : 05-02-2023

Abstract

Indonesia Traveler Group is virtual communities contained in the Clubhouse application. Clubhouse is an audio-chat-based application that can be used to listen to and interact with other users in a discussion room. The purpose of the establishment of this Indonesia Traveler group is to make the Indonesia Traveler group as the main medium of exchanging ideas and sharing experiences with tourism players and all tourism stakeholders in Indonesia. This research aims to analyze communication patterns formed in the Clubhouse Indonesia Traveler group. By using a constructivist paradigm with a descriptive qualitative approach and analysis unit studied which are an active member in the Indonesia Traveler group. For data collection techniques using documentation, interviews and research observations. Checking the validity of the data in this study uses a test of source triangulation and data between the results of interview data and the interview data that has been conducted. Based on the results of the study, the communication pattern formed in the Clubhouse Indonesia Traveler group is Y pattern due to the presence of someone who becomes an intermediary to convey information with other members and also the pattern of all channels where the group discussion room is open so that members can communicate with each other.

Keywords: communication patterns, Clubhouse, social media, virtual community

Abstrak

Grup Indonesia Traveler merupakan salah satu komunitas virtual yang terdapat dalam aplikasi Clubhouse. Clubhouse adalah aplikasi berbasis *audio-chat* yang dapat digunakan untuk mendengarkan sekaligus berinteraksi dengan pengguna lain dalam sebuah ruang diskusi. Pembentukan grup Indonesia Traveler ini adalah untuk menjadikan grup ini sebagai medium utama bertukar gagasan dan saling berbagi pengalaman dengan para pelaku pariwisata dan seluruh *stakeholder* pariwisata di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pola komunikasi yang terbentuk pada grup Clubhouse Indonesia Traveler. Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivis dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Unit analisis yang diteliti adalah member aktif dalam grup Indonesia Traveler, menggunakan teknik pengumpulan data dokumentasi, wawancara dan observasi penelitian. Pengecekan keabsahan data pada penelitian ini menggunakan uji triangulasi antara sumber dan data hasil data wawancara serta observasi pada interaksi dalam grup. Hasil penelitian ini memperlihatkan pola komunikasi yang terbentuk dalam grup Clubhouse Indonesia Traveler adalah pola Y, dikarenakan kehadiran perantara untuk menyampaikan informasi dengan anggota lain, dan pola semua saluran pada ruang diskusi grup memperlihatkan keterbukaan dari bebasnya anggota berkomunikasi antara satu sama lain.

Kata Kunci: Clubhouse, komunitas virtual, media sosial, pola komunikasi

1. Pendahuluan

Komunikasi virtual menjadi salah satu bentuk komunikasi yang saat ini cukup efektif dan efisien. Komunikasi virtual merupakan komunikasi yang dilakukan melalui media massa dengan menggunakan jaringan internet, dimana penyampaian pesan bersifat interaktif, luas, dan terkini (Anggraeni, 2017, hal.8). Melalui media perantara internet, komunikasi virtual dapat terjadi dimana saja dan kapan saja tanpa adanya keterbatasan ruang dan waktu. Oleh karena itu setiap orang dapat berinteraksi dengan orang lain di waktu yang sama secara jarak jauh sekalipun.

Berkumpulnya individu-individu dalam suatu kelompok utuh hingga membuat komunitas virtual untuk mempermudah mobilitas bersama. Kehadiran internet telah menciptakan beragam forum dan komunitas virtual saat ini. Komunitas virtual merupakan sekumpulan pengguna internet yang mempunyai ketertarikan yang sama membentuk jaringan ikatan sosial dalam dunia maya. Komunitas virtual membutuhkan adanya komunikasi dan interaksi partisipan untuk membentuk ikatan sosial serta membangun sebuah relasi. Karakteristik media sosial yakni membentuk jaringan antarpengguna, adanya informasi, arsip, interaksi, simulasi sosial, dan konten (Nasrullah, 2015).

Kesamaan minat para anggota mendorong terjadinya interaksi dan pertukaran informasi dalam komunitas. Untuk mencapai sasaran dan tujuan dalam sebuah organisasi pasti terdapat proses komunikasi. Proses komunikasi itulah yang akan terbentuk menjadi pola komunikasi untuk dapat menyampaikan informasi dan gagasan dengan baik supaya organisasi tersebut berjalan secara efektif. Pola komunikasi dapat diartikan sebagai proses komunikasi dalam menyampaikan sebuah pesan dari individu ke individu, antara kelompok dengan kelompok, maupun antara individu ke kelompok. Pola komunikasi dapat diartikan sebagai bentuk proses pengiriman dan penerimaan pesan dengan tepat sehingga seluruh anggota komunitas dapat memahami pesan yang dimaksud (Anwar, 2019).

Dalam proses pertukaran pesan yang terjadi dalam sebuah organisasi atau kelompok terbentuk sebuah pola komunikasi atau jaringan komunikasi. Pada umumnya terdapat lima pola aliran komunikasi dalam sebuah kelompok atau organisasi (Masmuh, 2010). Pertama, pola lingkaran, semua anggota kelompok memiliki kedudukan yang sama atau setara karena dalam pola ini tidak memiliki pemimpin. Mereka memiliki kekuatan atau kewenangan yang sama dalam mempengaruhi kelompok. Setiap anggota kelompok dapat berinteraksi dengan dua anggota lain di sisinya.

Kedua, pola roda. Komunikasi dalam pola roda berpusat pada pemimpin yang jelas. Posisi seorang pemimpin dalam pola ini dapat berperan untuk mengirim dan menerima pesan dari seluruh anggota. Sehingga apabila seorang anggota ingin berkomunikasi dengan anggota yang lain, maka pesan tersebut harus disampaikan melalui pemimpin. Ketiga, pada pola Y juga terdapat pemimpin, namun pola ini kurang tersentralisasi dibandingkan dengan pola roda. Anggota dalam organisasi dapat menerima dan mengirim pesan dari dua anggota lainnya, sedangkan ketiga anggota lain memiliki keterbatasan untuk berkomunikasi yaitu hanya dengan satu orang lain saja.

Ketiga, pola rantai yang hampir sama dengan pola lingkaran, hanya saja para anggota yang berada di paling ujung dapat berkomunikasi dengan satu orang saja. Pola komunikasi ini berpusat pada orang yang berada di posisi tengah, karena posisi tersebut dapat berperan sebagai pemimpin dibandingkan orang yang berada di posisi

lain. Kelima, pola bintang atau semua saluran. Pola semua saluran memiliki kesamaan dengan pola lingkaran. Seluruh anggota kelompok memiliki kekuatan yang sama untuk mempengaruhi anggota lainnya. Namun dalam struktur pola ini setiap anggota dapat berkomunikasi dengan seluruh anggotanya. Pola bintang memiliki kemungkinan akan adanya partisipasi anggota secara optimal.

Media sosial diartikan sebagai salah satu bentuk media yang memuat interaksi satu sama lain secara visual (Manning, 2014). Dalam media sosial pengguna dapat melakukan berbagai kegiatan secara dua arah dalam beraneka bentuk pertukaran, kolaborasi, dan saling berhubungan dalam bentuk tulisan, visual, maupun audiovisual. Agustin (2012) dalam Hannief A, et al. (2015) berpendapat bahwa media sosial dirancang untuk mempermudah interaksi sosial bersifat interaktif dengan berbasis teknologi sehingga mengubah pola penyebaran informasi. Pada level profesional, media sosial digunakan baik oleh instansi pemerintah maupun swasta dalam menyebarkan informasi mengenai institusinya (Oktaviani dan Setyanto, 2022). Komunitas menggunakan media sosial untuk berinteraksi dengan anggotanya dan juga masyarakat umum.

Clubhouse adalah aplikasi berbasis audio gratis yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan antar pengguna. Platform yang sedang tren di kalangan anak muda ini menjadi media diskusi virtual dengan beragam topik yang dapat didengarkan langsung oleh para pengguna lainnya. Clubhouse hadir dengan konsep *conference call* seperti Zoom Meeting atau Google Meet yang dimana para penggunanya dapat mendengarkan obrolan seperti *podcast*, wawancara, hingga diskusi mendalam mengenai berbagai topik langsung dari narasumber yang berpengalaman dibidangnya. Untuk menikmati aplikasi Clubhouse, pengguna dapat mendengarkan beberapa topik bahasan yang ada di masing-masing ruang obrolannya (Octavia, 2021).

Indonesia Traveler merupakan salah satu grup yang memanfaatkan aplikasi Clubhouse sebagai media komunikasi. Dibentuk oleh Anggi FA pada tanggal 25 Februari 2021, grup ini dilatar belakangi karena adanya kesamaan semangat diantara anggota pada bidang perjalanan dan pariwisata. Indonesia Traveler adalah wadah untuk bertukar gagasan atau pendapat dan berbagi cerita antar wisatawan dan seluruh *stakeholders* pariwisata. Pada bulan Januari 2022 grup Clubhouse Indonesia Traveler telah memiliki 1.600 anggota (*member*) dan 3.700 pengikut (*followers*). Grup Clubhouse Indonesia Traveler memiliki tujuan untuk menghubungkan para pelaku pariwisata, *traveller*, dan *backpacker* baik yang berada di lintas kota, lintas provinsi, bahkan hingga lintas negara dengan berjejaring di media sosial. Dalam grup Clubhouse Indonesia Traveler terdapat dua macam ruang diskusi, yaitu ruang tematik dan ruang ngobrol santai.

Melalui aplikasi Clubhouse, pengguna dapat berinteraksi di ruang obrolan secara global dan tanpa batasan waktu. Pilihan topiknya sangat beragam dan pengguna dapat memilih topik sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna. Proses komunikasi antara pengguna Clubhouse memiliki karakteristik yang berbeda dengan aplikasi lain. Hal tersebut terlihat dari tampilan fitur yang tersedia di Clubhouse berupa ruang diskusi yang dapat diikuti oleh seluruh anggota grup dan dapat saling berkomunikasi atau pun hanya ingin sekedar mendengarkan informasi dari narasumbernya. Sering kali pengguna Clubhouse terutama Indonesia Traveler banyak membahas topik seputar *traveling* baik di ruang diskusi formal maupun non-formal, apalagi mereka bergabung dari latar belakang yang berbeda.

Berdasarkan pengamatan tersebut maka peneliti ingin melihat komunikasi yang terpusat secara virtual melalui grup Clubhouse khususnya Indonesia Traveler. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk menganalisa lebih detail bagaimana pola komunikasi yang utuh, sehingga proses komunikasi perlu dianalisis secara keseluruhan untuk dapat mengetahui penyampaian informasi yang efektif dalam grup Clubhouse Indonesia Traveler.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif guna mendapatkan data yang mendalam. Penelitian deskriptif merupakan jenis penelitian yang memiliki tujuan pokok yakni untuk menguraikan suatu fenomena yang terjadi menggunakan kata-kata dan untuk menyajikan data, mengklasifikasikan jenis data atau garis besar permasalahan untuk menjawab pertanyaan seperti siapa, kapan, dimana, dan bagaimana (Neuman, 2014).

Subjek dalam penelitian ini adalah kelompok yaitu komunitas virtual Indonesia Traveler yang terdapat pada aplikasi Clubhouse. Objek dalam penelitian ini adalah bentuk pola komunikasi antar anggota ketika berinteraksi dalam ruang diskusi grup Indonesia Traveler.

Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semistruktur, dimana pertanyaan wawancara secara bebas tetapi tetap terarah sesuai dengan pada pokok permasalahan yang akan ditanyakan dan sebelumnya telah disiapkan. Wawancara dilakukan dengan tiga narasumber yang terdiri dari informan primer dan informan sekunder. Untuk informan primer peneliti memilih *founder* grup Indonesia Traveler bernama Anggi FA beserta admin dari grup tersebut bernama Dewi. Sementara informan sekunder peneliti memilih Alex W yaitu salah satu member aktif yang memang sudah sering berinteraksi dalam ruang diskusi. Informan yang dipilih berdasarkan kesesuaian dengan apa yang akan diteliti, dimana para individu tersebut merupakan anggota aktif dalam ruang diskusi.

Observasi dilakukan peneliti dengan menghadiri ruang diskusi serta mencatat interaksi grup Clubhouse Indonesia Traveler dari sesi 22 April 2021-18 Juli 2021. Penulis menggunakan teknik observasi untuk mengamati penggunaan bahasa, topik diskusi, komunikasi yang berlangsung antara pengguna satu dengan pengguna lain dan hasil observasi tersebut dimasukkan ke dalam tabel pengamatan. Untuk mendapatkan data pelengkap, peneliti menggunakan dokumentasi berupa foto tangkapan layar ruang diskusi grup. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan serta metode triangulasi sumber sebagai teknik keabsahan data.

3. Hasil Temuan dan Diskusi

Temuan penelitian diperoleh melalui wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan dengan tiga informan yang merupakan bagian dari grup Indonesia Traveler dan observasi dilakukan selama dua bulan dengan bergabung dalam ruang diskusi. Umumnya, setiap grup atau komunitas memiliki peraturan tersendiri yang diciptakan untuk berkomunikasi dengan anggotanya. Untuk membangun sebuah diskusi tentunya terdapat topik yang dibahas baik dengan lawan bicara ataupun dengan sekelompok orang. Dalam menentukan topik bahasan, para admin dan *founder* grup Indonesia Traveler mendorong audiens di *room* ruang santai

dengan satu pembahasan yang dirasa menarik untuk dibahas. Adapun informasi lain yang tertera pada keterangan grup, bahwa siapapun dapat membuka *room* diskusi dan mengajukan rekomendasi topik bahasan.

Clubhouse tidak memiliki batasan waktu, sehingga pengguna dapat berkomunikasi pada ruang diskusi sepuasnya. Dalam grup Clubhouse Indonesia Traveler terdapat dua jenis ruang diskusi, yaitu ruang tematik yang dilakukan pada setiap hari kamis dan ruang regular yang dilakukan diluar dari jadwal ruang tematik. Anggi sebagai founder mengatakan, pelaksanaan ruang tematik hanya berdurasi selama 90 menit hingga 120 menit. Sedangkan pada ruang regular atau ruang ngobrol santai tidak memiliki batasan waktu. Penerapan durasi berdiskusi pada ruang tematik bertujuan agar audiens tidak melewati batasan waktu yang telah ditentukan, sehingga ruang diskusi dapat lebih efektif.

Pada aplikasi Clubhouse, terdapat dua kategori *speaker* atau pembicara. Pertama adalah moderator, moderator dapat terdiri dari *founder*, admin, maupun pembuat *room*. Kedua, speaker biasa, terdiri dari audiens baik anggota maupun bukan anggota dalam ruang diskusi. Moderator memiliki kewenangan untuk melihat audiens yang mengetuk ikon "*raise hand*" dan berwenang memilih akun audiens untuk naik ke atas "panggung" agar dapat ikut berbicara dalam ruang diskusi. Sedangkan *speaker* biasa tidak memiliki kewenangan seperti layaknya moderator.

Dalam ruang diskusi Indonesia Traveler siapapun diperbolehkan untuk berbicara, tetapi terdapat sedikit perbedaan ketentuan yang berlaku. Sesuai dengan yang dikatakan oleh Alex bahwa pada ruang tematik, selain moderator dan narasumber hanya audiens tertentu yang dapat bergabung berbicara. Sedangkan pada ruang regular audiens yang hadir akan langsung dinaikkan ke atas "panggung" oleh admin untuk ikut berbicara tanpa harus menekan *raise hand* terlebih dahulu.

Dalam komunikasi yang dilakukan pada grup Clubhouse Indonesia Traveler sangat melibatkan audiens baik anggota maupun nonanggota untuk berpartisipasi dalam ruang diskusi. Peneliti dapat melihat antusias dari audiens yang aktif ketika dalam ruang diskusi memiliki semangat untuk bergabung membagikan informasi dan pengalaman yang dialami oleh individu dalam dunia pariwisata. Dalam pernyataan yang disampaikan oleh Alex selaku member walaupun masih terdapat beberapa audiens yang pasif, namun mayoritas audiensnya aktif dalam menanggapi diskusi yang berlangsung. Layaknya media telekonferensi lain, kendala saat penggunaan aplikasi Clubhouse terkait dengan masalah jaringan yang tidak stabil. Dampak dari ketidakstabilan jaringan menyebabkan interaksi yang sedang berlangsung menjadi terhambat karena suara yang dihasilkan tidak jelas, putus-putus atau bahkan suaranya tiba-tiba hilang. Namun sejauh ini grup Indonesia Traveler dapat menangani kendala tersebut, sehingga ruang diskusi tetap berjalan dengan baik hingga selesai.

Proses komunikasi dalam grup ini dilakukan ketika para anggota berkomunikasi dalam ruang diskusi pada Clubhouse. Kegiatan pertukaran pesan dilakukan dari awal hingga akhir sesi diskusi. Terdapat dua jenis proses komunikasi yakni proses komunikasi verbal dan proses komunikasi nonverbal.

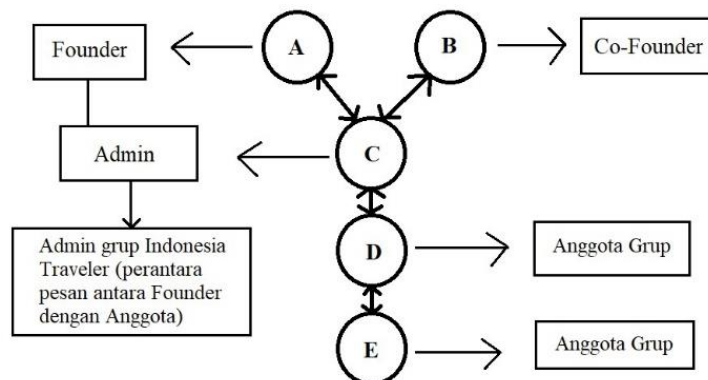
Pesan verbal merupakan bentuk penyampaian informasi dengan melalui surat, memo, pidato dan percakapan (Muhammad, 2015: 69). Bentuk komunikasi verbal yang dilakukan oleh Indonesia Traveler yakni berupa percakapan secara langsung atau *real time* melalui media aplikasi Clubhouse. Menurut Dewi sebagai admin, penggunaan bahasa yang digunakan ketika melakukan percakapan atau diskusi adalah bahasa informal yang dianggap dapat menciptakan suasana diskusi lebih santai dan tidak kaku antar pembicara. Anggi menyebutkan penggunaan bahasa bisa

disesuaikan bergantung pada *host* yang mereka undang. Namun tidak menutup kemungkinan jika saat kehadiran narasumber tertentu, misalnya yang memiliki jabatan tinggi atau memang dari awal narasumber tersebut sudah menggunakan bahasa formal, audiens akan menyesuaikan bahasa yang mereka gunakan ketika berdiskusi.

Proses komunikasi nonverbal adalah penyampaian pesan yang tidak diucapkan secara langsung, melainkan dengan berupa ekspresi wajah, gestur badan, dan nada suara (Muhammad, 2015). Komunikasi nonverbal yang dilakukan dalam ruang diskusi Indonesia Traveler adalah fitur *raise hand* yang terdapat pada layar ruang diskusi tepatnya di bagian sudut kanan bawah. Fitur ini berfungsi ketika pengguna meminta izin untuk bergabung menjadi *speaker* dalam ruang diskusi, baik untuk mengutarakan opini ataupun mengajukan pertanyaan.

Setelah mengetahui proses komunikasi grup Indonesia Traveler, selanjutnya peneliti akan menguraikan pola komunikasi yang terbentuk dalam ruang diskusi grup tersebut. Adapun bentuk-bentuk pola komunikasi sebagaimana yang dinyatakan oleh Joseph A. Devito dalam Masmuh (2010: 56) pola komunikasi terbagi menjadi lima pola lingkaran, pola roda, pola y, pola rantai, dan pola bintang.

Gambar 1. Penjelasan Temuan Penelitian Pola Y



Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Pada grup Clubhouse Indonesia Traveler pola Y terjadi ketika *founder* dan admin grup tersebut memiliki wewenang dalam memilih audiens untuk menjadi *speaker* atau pembicara dalam grup. Selain itu, *founder* juga memiliki berwenang untuk mengingatkan audiens terkait *rules* yang berlaku saat sesi diskusi berlangsung. Terdapat dua *founder* dalam grup Indonesia Traveler yang tertera pada struktur organisasi, yaitu *founder* dan *co-founder*. Keduanya dapat berinteraksi secara langsung dalam ruang diskusi. Anggi menyebutkan bahwa *founder* dan *co-founder* kemudian berkomunikasi diluar dari medium utama, yakni melalui Whatsapp sehingga interaksi individu tidak digambarkan dalam pola komunikasi Y. Whatsapp digunakan oleh para pengurus grup untuk mendiskusikan informasi ruang diskusi yang akan datang maupun informasi lain yang menyangkut grup Indonesia Traveler.

Dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Anwar (2019) mengatakan bahwa seorang admin berada di posisi tengah karena ia dapat berinteraksi dari atas ke bawah. Admin yang terdapat dalam grup ini bertugas sebagai perantara pesan yang diberikan baik dari *founder* ke anggota ataupun sebaliknya. Sebagai contohnya ketika anggota ingin merekomendasikan topik atau mengajukan permintaan untuk membuka ruang diskusi. Anggota dapat menginformasikan hal tersebut kepada

admin grup, lalu admin grup akan menginformasikannya kepada *founder*. Setiap anggota yang ingin berbicara dalam grup harus terlebih dahulu disetujui oleh *founder*, sehingga anggota grup tidak dapat menyampaikan pesan apapun sebelum *founder* mengizinkannya berbicara. Menurut Masmuh (2010: 57-58) pola Y mempunyai pemimpin dan keterbatasan interaksi layaknya pola rantai. Sehingga pernyataan ini memperkuat adanya peran yang dimiliki *founder* dan admin cukup tinggi dalam penyampaian informasi.

Hasil penelitian ini menyimpulkan jika pola komunikasi yang terbentuk dalam grup Clubhouse Indonesia Traveler adalah pola Y dan pola bintang (semua saluran). Pada pola Y terdapat individu yang berada di posisi tengah yakni admin grup Indonesia Traveler. Admin grup dapat berperan untuk menyampaikan informasi yang diberikan oleh *founder*, tetapi admin tidak mempunyai hak untuk membuat keputusan dalam ruang diskusi. Pengambilan keputusan hanya dilakukan oleh *founder* grup. Selain itu admin juga bertugas sebagai perantara komunikasi antara anggota dengan *founder*. Hal ini diperkuat dengan pernyataan Dewi jika admin bertugas menjadi moderator dalam diskusi. Pola Y berlaku ketika admin menyampaikan informasi kepada *founder* mengenai permintaan anggota terkait usulan topik atau permintaan dibukanya ruang diskusi.

Pada temuan penelitian, admin dalam grup Indonesia Traveler berperan untuk menghubungi narasumber ketika ada sesi diskusi mendatang yang akan membahas suatu topik yang berat, sehingga membutuhkan narasumber ahli di bidangnya. Terkadang admin juga menjadi moderator dalam ruang diskusi, namun moderator bersifat tentatif. Pada ruang tematik, admin grup akan menginformasikan waktu yang tersisa kepada seluruh audiens ketika berdiskusi supaya diskusi tidak melewati batasan waktu yang telah ditetapkan sebelumnya.

Pola bintang atau semua saluran grup Indonesia Traveler memberikan aksesibilitas yang sama dan setara kepada seluruh anggota. Para anggota dapat berkomunikasi dengan anggota lain. Kebebasan berpendapat juga diberikan kepada anggota dalam ruang diskusi, selama tidak melanggar aturan yang berlaku. Ketika diskusi dalam Clubhouse terjadi maka ada pertukaran informasi diantara anggota secara terus menerus dari awal diskusi dimulai hingga berakhir. Grup Indonesia Traveler juga tidak membedakan para anggotanya yang berbicara dalam ruang diskusi, karena setiap anggota berhak untuk menyampaikan dan mendapatkan informasi dari anggota lain. Maka dapat disimpulkan bahwa pola bintang berlaku di dalam ruang regular yaitu ruang ngobrol santai.

4. Simpulan

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian yang disajikan dalam judul “Pola Komunikasi Grup Indonesia Traveler pada Aplikasi Clubhouse” yang bertujuan untuk mengetahui pola komunikasi yang terbentuk dalam grup Clubhouse Indonesia Traveler. Dengan menganalisis data wawancara dan observasi serta dokumentasi yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa proses komunikasi yang dilakukan dalam grup Indonesia Traveler adalah penggunaan komunikasi verbal berupa bahasa informal dan dilakukan secara *real time*. Pertukaran informasi dilakukan melalui ruang diskusi pada Clubhouse.

Pola komunikasi yang terbentuk dalam grup Clubhouse Indonesia Traveler adalah pola komunikasi Y dan pola komunikasi bintang atau semua saluran. Pola komunikasi Y terjadi ketika penyampaian informasi dilakukan dari admin kepada

anggota grup, terdapat seseorang yang bertugas memberikan informasi terkait pelaksanaan ruang diskusi atau arahan dari ketua. Sedangkan pola komunikasi semua saluran dapat terjadi pada saat memberikan keleluasaan kepada setiap anggota dalam grup Clubhouse Indonesia Traveler hal tersebut terjadi pada grup Clubhouse ini dimana para anggota berkomunikasi dengan anggota lainnya melalui ruang diskusi, komunikasi yang diterapkan dalam ruang diskusi bersifat terbuka mendorong setiap anggota berpartisipasi aktif untuk saling *sharing* pengalaman dan informasi terkait dunia pariwisata.

Terdapat aturan yang berlaku pada ruang diskusi Clubhouse Indonesia Traveler, diantaranya dilarang menggunakan bahasa kasar, menghujat, menghakimi atau menuduh baik secara personal maupun kelompok dan audiens tidak diperkenankan untuk membahas isu sensitif yang dapat menyinggung kelompok suku, agama, gender maupun ras tertentu. Topik diskusi ditentukan dengan berdiskusi bersama para anggota grup. Dalam ruang diskusi tidak terdapat suatu kriteria untuk menjadi *speaker* atau pembicara tetapi dalam kedua ruang diskusi antara ruang regular dan ruang tematik terdapat sedikit perbedaan sistem untuk berbicara.

Dalam ruang tematik, anggota harus menggunakan ikon "*raise hand*" apabila hendak bertanya sesuatu atau ingin menyampaikan pendapat. Sedangkan dalam ruang regular siapapun akan otomatis dijadikan *speaker* oleh admin ketika memasuki ruang diskusi. Partisipasi audiens dalam ruang diskusi Clubhouse Indonesia Traveler tergolong aktif dalam menanggapi topik yang sedang dibahas. Sedangkan kendala yang dirasakan oleh anggota dalam grup Indonesia Traveler lebih kepada kendala teknis, yaitu gangguan koneksi sinyal yang menyebabkan suara menjadi terputus-putus.

Saran yang diberikan kepada para komunitas lain yang ada di Clubhouse adalah untuk lebih aktif untuk membuka ruang diskusi supaya komunikasi dengan para anggota tetap terjalin dengan baik. Bagi para pengguna Clubhouse, untuk menjaga etika saat berkomunikasi dalam ruang diskusi dan menghindari topik bahasan yang sensitif karena aplikasi Clubhouse sendiri belum dapat memfilter tema bahasan dalam setiap ruang diskusi.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Pancasila, Grup Indonesia Traveler dan pihak lainnya yang telah memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis selama proses penelitian hingga terbitnya publikasi penelitian ini.

6. Daftar Pustaka

- Abdullah, Masmuh. (2010). *Komunikasi Organisasi Dalam Perspektif Teori dan Praktik*. Malang: UPT Penerbitan Muhammadiyah Malang.
- Anggraeni, Novatia. (2017). *Komunikasi Virtual Pengguna Game Online "Township"*. Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Anwar, F. Z. (2019). *Pola Komunikasi pada Komunitas Depok Max Owners melalui Media Chatting Whatsapp*. Jakarta: Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Pancasila.

- Hannief, A., & Winata, I. (2015). Pola Komunikasi Komunitas# IndonesiaTanpaJIL Chapter Bogor dalam Fitur Grup Aplikasi WhatsApp. *Imagining e-Indonesia: Local Wisdom in the Midst of Media Technology and Communication Policy*, 149. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Manning, J. (2014). Definition and classes of social media. *Encyclopedia of Social Media and Politics*, 1158-1162. <https://doi.org/10.4135/9781452244723.n485>
- Muhammad, A. (2015). *Komunikasi Organisasi*. Bandung: Bumi Aksara.
- Nasrullah, Rulli. (2015). *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Neuman, W. L. (2014). *Social Research Methods: Qualitative and quantitative Approaches*, Seventh Edition. Pearson.
- Octavia, M. S. (2021). Fenomena Pengguna Aplikasi Clubhouse Di Kalangan Mahasiswa Kota Bandung. *Doctoral dissertation*, FISIP UNPAS.
- Oktaviani, N. T., & Setyanto, Y. (2022). Strategi Humas dalam Menyebarkan Informasi tentang Pelayanan Laboratorium Kesehatan Daerah (Labkesda) Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. *Prologia*, 6(2), 320-327. <https://doi.org/10.24912/pr.v6i2.15505>.