

ABSTRAK

Cyberbullying: Study Interaksi Simbolik pada Mahasiswa Kota Padang Dalam Game PUBG Mobile

Oleh: Deo Varas

Penelitian di latar belakang oleh ketertarikan peneliti dalam melihat fenomena *cyberbullying* yang terjadi dalam *game* PUBG Mobile. Dimana *game* PUBG Mobile seharusnya menjadi sebuah media hiburan untuk mengisi waktu luang namun menjadi suatu tempat untuk pembulian atau lebih dikenal dengan tindakan *cyberbullying*. Tujuan penelitian disini yaitu mendeskripsikan interaksi simbolik yang terjadi pada *cyberbullying* dalam *game* PUBG Mobile. Teori yang dipakai dalam penelitian ini yaitu teori Interaksi Simbolik dari Herbert Blumer. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode penelitian interaksionisme simbolik. Teknik pemilihan informan dengan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan jumlah informan sebanyak 14 informan. Pengumpulan data dengan cara observasi dan wawancara yang dilakukan secara tatap mungka dan studi dokumentasi. Keabsahan data yang dilakukan dengan cara triangulasi data. Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perkataan sarkasme yang dilontarkan dalam *game* PUBG Mobile tersebut merupakan sebuah simbol, yang mana simbol tersebut ditafsirkan kembali oleh si penerima. Terdapat dua bentuk interaksi simbolik dalam bentuk *cyberbullying* dalam *game* PUBG Mobile, yaitu 1) Interaksi simbolik kontak sosial, 2) interaksi simbolik verbal *toxic*. Tindakan *cyberbullying* di maknai oleh korban sebagai simbol merendahkan dirinya. Dilain sisi korban juga memaknai tindakan *cyberbullying* sebagai hal lumrah dalam *game* PUBG Mobile.

Kata Kunci: Cyberbullying, Game Pubg Mobile