

**CYBERBULLYING : STUDY INTERAKSI SIMBOLIK PADA
MAHASISWA KOTA PADANG DALAM GAME PUBG MOBILE**

SKRIPSI

Di Ajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana

Pendidikan Pada Jurusan Sosiologi FIS UNP



OLEH :

DEO VARAS

NIM. 18058183

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI

JURUSAN SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2022

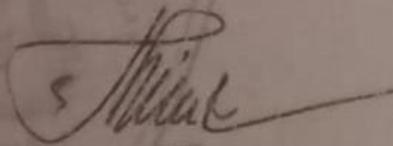
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

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

Nama : Deo Varas
BP / NIM : 2018/18058183
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

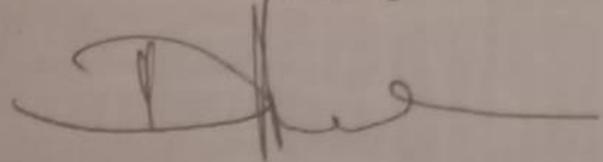
Padang, 09 Februari 2022

Mengetahui,
Dekan FIS UNP



Dr. Siti Fatimah, M.Pd., M.Hum
NIP. 19610218 198403 2 001

Disetujui oleh,
Pembimbing



Dr. Desy Mardhiah, S.Th.I., M.Si
NIP. 19791204 200912 2 001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Sosiologi Jurusan Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
Pada Hari Rabu, 09 Februari 2022**

***CYBERBULLYING : STUDY INTERAKSI SIMBOLIK PADA
MAHASISWA KOTA PADANG DALAM GAME PUBG MOBILE***

Nama : Deo Varas
BP / NIM : 2018/18058183
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

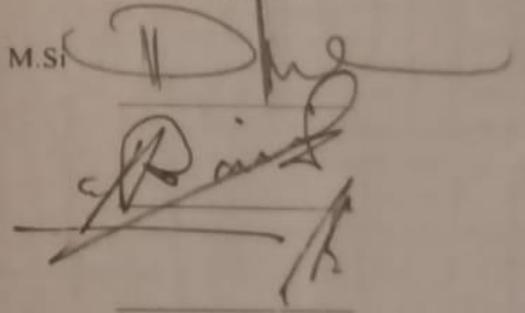
Padang, 09 februari 2022

TIM PENGUJI

NAMA

**TANDA
TANGAN**

- 1 Ketua** : Dr. Desy Mardhiah, S.Thl., S.Sos., M.Si
2 Sekretaris : Dr. Erianjoni, S.Sos., M.Si
3 Anggota : Dr. Eka Vidya Putra, S.Sos., M.Si



HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Deo Varas
NIM/TM : 18058183/2018
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "*Cyberbullying : Study Interaksi Simbolik Pada Mahasiswa Kota Padang Dalam Game Pubg Mobile*" adalah benar hasil karya saya sendiri, bukan hasil plagiat dari karya orang lain kecuali sebagai acuan dan kutipan dengan mengikuti tata cara penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi akademis maupun hukuman sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di institusi Universitas Negeri Padang maupun di masyarakat dan negara.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah

Padang, 09 Februari 2022

Diketahui oleh,
Ketua Jurusan Sosiologi

Saya yang menyatakan

Dr. Eka Vidya Putra, S.Sos., M.Si
NIP. 19731202 200501 1 001



Deo Varas
NIM. 18058183

ABSTRAK

Deo Varas, 18058183/2018. *Cyberbullying: Study Interaksi Simbolik Pada Mahasiswa Kota Padang Dalam Game PUBG Mobile. 2022*

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: Buli, Cyberbullying, Game PUBG Mobile

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah Swt. atas ridanya saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Adapun judul skripsi yang saya ajukan adalah “*Cyberbullying : Study Interaksi Simbolik Pada Mahasiswa Kota Padang Dalam Game PUBG Mobile*”

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah Skripsi di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang. Tidak dapat disangkal bahwa butuh usaha yang keras dalam penyelesaian pengerjaan skripsi ini. Namun, karya ini tidak akan selesai tanpa orang-orang tercinta di sekeliling saya yang mendukung dan membantu dalam pengerjaan skripsi ini. Terima kasih saya sampaikan kepada:

1. Ibu tercinta yang tidak pernah berhenti mendoakan dan memberikan bantuan baik berupa moril maupun materil dalam menumbuhkan motivasi untuk penyelesaian skripsi ini.
2. Bapak Dr. Eka Vidya putra, S.sos., M.Si. selaku ketua Jurusan Sosiologi dan Ibuk Erda Fitria, S.sos., M.Si. selaku sekretaris Jurusan Sosiologi.
3. Ibuk Dr. Desy Mardhiah, S.ThI., S.Sos., M.Si selaku dosen pembimbing penulis yang telah memberikan banyak arahan, referensi, nasehat, serta ilmu dan meluangkan waktu untuk membimbing penulis dengan penuh kesabaran dan ketabahan.
4. Bapak Dr. Erianjoni., S.Sos., M.Si. selaku dosen pembimbing akademik penulis yang memberikan masukan dalam skripsi ini.
5. Segenap *civitas* akademik Kampus Universitas Negeri Padang, Dosen, Staf, Karyawan dan seluruh mahasiswa semoga tetap semangat menjalankan aktivitas di kampus Universitas Negeri Padang.
6. Terimakasih kepada Jodoh ku yang saat ini masih dirahasiakan oleh tuhan, semoga kita kelak segera untuk di pertemuan
7. Duo sejoli Chevy Maidie Arjulan dan Dwi Ranti Oktasutiadeli yang senantiasa membantu dan menemani saat proses mencari dosen dari mulai tahapan outline sampai ke Sidang Skripsi.
8. Seluruh teman – teman penulis baik di dunia *real* maupun di dunia *virtual* yang selalu memberikan dukungan serta motivasi kepada penulis, dan semua pihak yang tentunya tidak dapat disebutkan satu persatu.
9. Terimakasih kepada semua sahabat saya yang selalu memberikan banyak dorongan dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Terimakasih Kepada penghuni Grup “Kebun Binatang” yang selalu membuat ulah dan kerap menghibur dalam penulisan skripsi ini.
11. Terimakasih kepada kalian yang selalu berkata “ah gak mungkin kekejer maret kok”, “gak mungkin bisa 3,5 tahun”, “gak mungkin bisa lulus duluan”

dan sejenisnya yang selalu berusaha untuk mematahkan semangat. Kalian adalah alasan saya untuk segera menyelesaikan skripsi ini dan telah saya buktikan bahwa skripsi ini telah saya selesaikan serta saya berhasil membuktikan untuk lulus 3,5 tahun!.

12. Terimakasih kepada diri saya sendiri yang telah berjuang dan berjalan sejauh ini, dan semoga dalam perjalanan kedepan diberikan kaki yang lebih kuat lagi untuk menuju jalan yang lebih keras.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, dalam rangka penyempurnaan isi skripsi penulis mengharapkan sumbangan pikiran para pembaca berupa kritik dan saran yang bermanfaat bagi yang membaca dimasa yang akan datang.

Terimakasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb

Padang, 09 Februari 2022



Deo Varas
18058183

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
Daftar Tabel	vi
Daftar Gambar	vii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
BAB II.....	11
KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Kerangka Teoritis	11
B. Penelitian Yang Relevan.....	15
C. Penjelasan Konseptual.....	18
D. Kerangka Pemikiran	22
BAB III.....	24
METODOLOGI PENELITIAN.....	24
A. Lokasi Penelitian	24
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	24
C. Pemilihan Informan Penelitian	26
D. Teknik Pengumpulan Data	27
1. Observasi Partisipasi.....	27
2. Wawancara Mendalam.....	29
3. Studi Dokumentasi.....	30
E. Triangulasi Data	30
F. Analisis Data.....	32
BAB IV	35
HASIL PENELITTIAN DAN PEMBAHASAN.....	35

A.	Deskripsi Lokasi Penelitian.....	35
1.	Sejarah Universitas Negeri Padang.....	35
2.	Universitas Negeri Padang Saat Ini	36
3.	Visi Misi Universitas Negeri Padang.....	36
4.	Lingkungan sekitar Universitas Negeri padang	37
B.	Temuan Penelitian	38
1.	Interaksi Simbolik Yang Bermuatan <i>Cyberbullying</i>	38
2.	Terdapat dua makna <i>cyberbullying</i> bagi korban	47
C.	Analisis Data dan Pembahasan	54
1.	Interaksi Simbolik Yang Bermuatan <i>Cyberbullying</i>	54
2.	Dua Makna Cyberbullying Dari Perseptif Korban	56
BAB V	59
PENUTUP	59
A.	Simpulan	59
B.	Saran	60
Daftar Pustaka	62
Lampiran	65

Daftar Tabel

Tabel 1. Data 5 <i>Game</i> terpopuler menurut <i>playstore</i>	2
Tabel 2. Daftar Informan Penelitian	27

Daftar Gambar

Gambar 1. Kerangka berpikir	22
-----------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hampir setiap kebutuhan individu pada saat ini bisa dipenuhi oleh internet seperti mencari hiburan, berbelanja, makan, komunikasi, hingga ke pembelajaran sekalipun bisa dipenuhi oleh internet. Menurut survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyebutkan bahwasanya pada tahun 2019 – 2020 jumlah pengguna internet di Indonesia berjumlah 196.71 juta jiwa dari 266,91 juta jiwa penduduk Indonesia yang artinya sudah 73,7% penduduk Indonesia yang menggunakan internet. Mayoritas penggunaan internet digunakan untuk mengakses media hiburan seperti bermain media sosial hingga bermain *game online*. Lebih rinci lagi sebanyak 16,5% pengguna internet di Indonesia digunakan untuk mengakses *game online* sebagai konten hiburan (APJII, 2020).

Game online adalah salah permainan yang cukup populer populer dikalangan remaja, tak jarang dari mereka sering kali menghabiskan waktu yang cukup lama ketika bermain *game* tersebut. Salah satu *game online* yang cukup populer di *playstore* diantara *game online* lainnya yaitu *PUBG Mobile (Playerunknown's Battleground)*. *Game* *PUBG Mobile* cukup bisa diandalkan pada permainan *multiplayer* kompetitif yang menjadikan “*Battle-Royale*” sebagai *genre* utama. *Battle-Royal* merupakan sebuah film klasik Jepang populer pada tahun 2000 silam, yang diadaptasikan dari sebuah novel keluaran tahun 1999 (Fauzi, 2019).

Battle Royale pada *game* *PUBG Mobile* diambil dari novel Koushun Takami yang diangkat menjadi sebuah film pada tahun 2000. Novel itu ditolak

mengikuti babak final dalam kompetisi *Japan Grand Prix Horror Novel* 1997 karena kontennya yang terlalu gelap dan pada akhirnya diterbitkan pada tahun 1999. Novel ini terdiri dari 666 halaman yang kemudian menjadi novel terlaris dan menempati peringkat keempat dalam *Kono Mystery ga Sugoi* (Haika Soru dalam Cahyadi 2019)

PUBG Mobile yang bergenre *Battle-Royale* merupakan salah satu *game* terpopuler yang ada di *playstore* dimana *PUBG Mobile* berada di peringkat ke 3 pada *game* laga terpopuler di *playstore* bulan september 2021. Menurut Sports How yang dikutip dalam web kumparan menyebutkan bahwasanya *PUBG* berada di posisi pertama pada *game* terpopuler di dunia tahun 2021 (Sport, 2021). Dengan memiliki kustomisasi karakter yang jelas dan detail, serta varian senjata yang lengkap, membuat *player* *PUBG Mobile* seolah – olah sedang berada di medan pertempuran yang sesungguhnya. *PUBG Mobile* hadir dengan berbagai model permainan yang tidak sedikit yang membuat *PUBG Mobile* menjadi *game online* terpopuler di dunia.

Tabel 1. Data 5 *Game* terpopuler menurut *playstore*

<i>Game</i>	<i>PUBG Mobile</i>	<i>Mobile Legends</i>	<i>Free Fire</i>	<i>Call Of Duty Mobile</i>	<i>Honkai Impact 3</i>
<i>Download</i>	500 jt+	100 jt+	1 M+	10 jt+	10 jt+
<i>Ranting</i>	4,3	4.1	4.1	4.1	4.5
<i>Size Game</i>	697 mb	107 mb	710 mb	1,5 gb	549 mb
<i>Tahun</i>	2017	2016	2017	2019	2016
<i>Chat Room</i>	Ada	Ada	Ada	Ada	Ada
<i>Voice Chat</i>	Ada	Ada	Ada	Ada	Tidak Ada
<i>Peringkat play store</i>	3	2	1	4	5
<i>Grafik</i>	Menyerupai Asli	Animasi	Animasi	Menyerupai asli	animasi
<i>Perlombaan Esport</i>	Ada	Ada	Ada	Tidak ada	Tidak ada

Sumber : Data diolah langsung, september 2021

Tabel di atas menunjukkan bahwa *game* *PUBG Mobile* merupakan salah satu *game* yang cukup populer di playstore. Hadirnya berbagai pilihan jenis peta membuat *PUBG Mobile* semakin menarik di kalangan pecinta *game* laga. Selain itu, yang membuat *game* *PUBG Mobile* ini semakin populer dikarenakan *game* ini masuk ke dalam kompetisi *esport* (olahraga elektronik) di Indonesia. *Game* *PUBG Mobile* masuk ke dalam gelaran kompetisi olahraga elektronik resmi yang ada di Indonesia maupun dikaca dunia.

Dukungan dalam permainan ini diperoleh juga dari kampanye politik Jokowi pada tahun 2019 silam menyebutkan bahwasanya beliau berjanji untuk mengembangkan ekosistem *esport* dan industri *game* di Indonesia (CNN, 2020). Selain dari itu tim *PUBG Esport* Indonesia yaitu Bigetron Red Aliens merupakan juara dunia *PUBG Mobile Club Open* yang diadakan di Malaysia pada tahun 2019 yang membuat nama *PUBG Mobile* semakin populer dalam permainan *game online*.

Game *PUBG Mobile* adalah permainan pertempuran yang memuat 100 *player* secara bersamaan di sebuah area yang besar, yang semuanya datang tanpa perbekalan apapun. Setiap dari mereka harus memperkuat dan mempersenjatai diri mereka dengan apapun yang mereka temukan di arena yang ada, dari sekedar panci penggorengan untuk senjata *melee*, *body armor* untuk menahan sedikit laju peluru, hingga senjata api kaliber berat. Bisa juga menemukan kendaraan air atau darat untuk *ekstra mobilitas*. Ini perlu bertahan hingga akhir, dan menjadi satu-satunya *player* yang selamat di tengah pertempuran. Selain bermain solo, juga bisa bermain

dalam format duo (2 orang) dan juga squad (4 orang), baik secara acak atau dengan mengundang teman dari *Friend List* (Fauzi, 2019).

Sebuah *game online* yang berjenis laga atau pertempuran cenderung menguras emosi dikarenakan kinerja tim yang bermain buruk, alhasil teman satu tim melontarkan perkataan kasar untuk membuli rekan satu tim sendiri. Hal itu terjadi dikarenakan *PUBG Mobile* merupakan *game* yang dapat dimainkan secara berkelompok atau tim untuk bertahan hidup di suatu pulau dan menjadi pemenangnya. Pembulian dalam *game PUBG Mobile* terjadi melalui media elektronik atau lebih dikenal dengan *cyberbullying*.

Cyberbullying merupakan salah satu bentuk perubahan dalam dunia *bullying*, dimana sebelumnya pembulian dilakukan secara luring antara pelaku dan korban saling bertemu di suatu tempat untuk melakukan tindakan *bullying* tersebut. Namun sekarang dengan didukungnya oleh perkembangan teknologi yang begitu cepat membuat pembulian dapat terjadi secara daring melalui *platform – platform* hiburan ataupun *platform* komunikasi yang disebut dengan tindakan *cyberbullying*. Dalam tindakan *cyberbullying* antara pelaku dan korban tidak harus saling bertemu secara langsung.

Cyberbullying merupakan salah satu bentuk penindasan yang lebih buruk dibandingkan *bullying* di sekolah atau dunia nyata. Hal tersebut disebabkan karena *Cyberbullying* mampu mengintimidasi siapapun, kapanpun, dimanapun korban berada. Tanpa mengetahui siapa pelaku pembuli dan korban yang dibuli ikut mempermudah terjadinya tindakan *cyberbullying* tersebut (Roselli, 2018).

Cyberbullying ini cukup sering terjadi dalam permainan *game online*. Pembulian dalam *game* *PUBG Mobile* dilakukan secara verbal hingga sampai pengancaman yang dilakukan sesama *player* untuk menyakiti *player* lainnya. Tidak hanya dalam *game* *PUBG Mobile*, sebenarnya pembulian dalam suatu permainan sangat sering terjadi, bahkan dalam permainan tradisional Minang Kabau yaitu permainan kartu *KOA* sering terjadi pembelaan antar sesama pemainnya. Pembulian dalam permainan *KOA* dilakukan dengan verbal *bullying* dimana pemain lain merendahkan atau mencemooh pemain yang menjadi lawan bermainnya, tak jarang pemain lain terpicu emosi hingga melontarkan perkataan sarkasme kepada lawan bermainnya.

Pembulian dalam permainan *KOA* ini termasuk dalam *bullying* tradisional dikarenakan pembulian dilakukan secara langsung atau luring. Berbeda dengan *bullying* pada permainan kartu *KOA*, dalam *PUBG Mobile* terdapat perubahan sosial dalam dunia *bullying*. Dimana *bullying* yang dahulu dilakukan secara luring saat ini berkembang menjadi daring. *Bullying* secara daring terjadi melalui media internet dan tidak bertemu langsung antara pembuli dengan korban *bullying* atau biasa disebut dengan *cyberbullying*.

Cyberbullying dalam *game* *PUBG Mobile* terjadi melalui penyalahgunaan fitur komunikasi yang telah disediakan oleh *developer game*, dimana seharusnya fitur komunikasi (*chat Room*, *Voice chat*) digunakan untuk menyusun strategi untuk memenangkan permainan namun, disalahgunakan oleh beberapa oknum dan menjadi media untuk mengejek, mencaci, mengintimidasi hingga melakukan tindakan *cyberbullying* melalui fitur tersebut.

Korban pembulian dalam *game* *PUBG Mobile* ialah rekan satu tim sendiri, umumnya hal ini terjadi karena perbedaan pandangan dalam penyusunan strategi dalam *game*. Hal itu menunjukkan ketidakkompakan tim dalam memenangkan pertandingan. Hal lain yang membuat terjadinya tindakan *cyberbullying* ini dipicu lantaran buruk nya *skil* yang dimiliki oleh rekan satu tim tersebut, di mana *player* tersebut menjadi beban dalam sebuah tim, memiliki *skil* rendah dan sering mati ataupun *knock*¹.

Pembulian yang terjadi dalam *game* *PUBG Mobile* terjadi melalui fitur komunikasi yang disediakan oleh developer *game* untuk berinteraksi sesama rekan, tetapi fitur tersebut sering disalahgunakan oleh beberapa *player* dalam *game* *PUBG Mobile*. Sering sekali *player toxic* melontarkan perkataan sarkasme hingga pengintimidasian kepada rekan sesama timnya tersebut. Perkataan – perkataan dan chat pengintimidasian tersebut merupakan suatu simbol dalam interaksi yang terjalin.

Perkataan – perkataan sarkasme seperti goblok, *noob*, tolol, lemah dan lain sebagainya merupakan simbol yang terjadi dalam proses berinteraksi. Simbol tersebut dapat diartikan sebagai bahan bercanda semata antar sesama *player game* *PUBG Mobile* ataupun dapat ditafsirkan sebagai simbol pembulian kepada diri si korban tersebut. Jika si korban tersebut merasa dirinya dibuli dengan simbol – simbol tersebut, maka hal itu disebut dengan tindakan *cyberbullying*.

¹ *Knok* adalah suatu kondisi seorang *player* tersungkur karena menerima sejumlah tembakan dari lawan

Berdasarkan pengalaman pribadi peneliti ketika bermain *game* PUBG *Mobile* untuk media hiburan, peneliti cukup sering bertemu dengan *player toxic* (pemain yang suka merendahkan satu tim, menganggap pemain lain masih pemula, atau membenci cara main mereka yang buruk) dimana *game* yang seharusnya menjadi media hiburan berubah menjadi tempat ribut dan menjadi media pemicu emosi. Beberapa informan peneliti dapatkan seperti CMA (20) selaku *player game* PUBG *Mobile* menyebutkan bahwasanya dirinya kerap sekali mendapatkan kalimat celaan, hinaan, hingga ancaman ketika sedang bermain *game* dan tak jarang pula dirinya membalas celaan tersebut, bahkan terkadang di *game* berikut dirinya lah yang mencela atau menghina player lain.

Menurut SEP (21) menyebutkan bawasannya dirinya kerap bertemu dengan *player toxic* yang sering menghina *skill* seseorang dengan perkataan kasar bahkan meremehkan kemampuan orang lain dengan perkataan bodoh, *noob* dan lain sebagainya yang kerap membuat emosi. *Cyberbullying* dalam *game* PUBG *Mobile* juga sering peneliti temukan pada kos mahasiswa. Dimana di kos tersebut cukup sering terlihat *player* PUBG *Mobile* dengan melontarkan kata – kata kasar kepada rekan satu timnya, hingga sampai melakukan tindakan *cyberbullying* kepada rekannya tersebut dikarenakan kinerja rekan satu timnya tidak bermain baik saat bermain PUBG *Mobile*.

Menurut salah satu informan peneliti selaku mahasiswa Pendidikan Otomotif menyebutkan bahwasanya dia sering memaki rekan satu timnya dalam permainan PUBG *Mobile* dikarenakan rekannya tersebut bermain buruk atau bahkan menjadi beban dalam sebuah tim, kekesalannya tersebut berujung menjadi

pembulian terhadap rekannya tersebut. Hal itu dia lakukan karena jika dia kalah dalam permainan *PUBG Mobile* maka akan merusak peringkat *Rank* dalam *game* *PUBG Mobile* nya. Menurutnya menaiki peringkat *rank* *PUBG Mobile* terbilang cukup sulit, oleh karena itu ketika harus satu tim dengan *player noob* maka dia akan merasa jengkel dan berujung pada pembulian terhadap rekan nya.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa *Game online* *PUBG Mobile* tidak terlepas dari yang namanya *cyberbullying*, dimana dalam *game* *PUBG Mobile* terdapat banyak *player* yang menyalahgunakan fitur komunikasi untuk melecehkan, mengancam, mengejek hingga mempermalukan orang lain. Asumsi dalam penelitian ini yaitu *cyberbullying* terjadi berdasarkan penafsiran simbol verbal dalam *game* *PUBG Mobile* dan *cyberbullying* bermakna negatif serta tindakan merendahkan dan mengintimidasi korban *cyberbullying*. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “*Cyberbullying : Studi Interaksi Simbolik Pada Mahasiswa Kota Padang*”.

B. Rumusan Masalah

PUBG Mobile sebagai sebuah *game* seharusnya menjadi media hiburan untuk mengusir rasa jenuh, bosan atau sekedar pengisi waktu luang, namun *game online* tersebut berubah menjadi tempat untuk melakukan tindakan *cyberbullying* kepada *player* lain. Tindakan *cyberbullying* dalam *game* *PUBG Mobile* terjadi melalui fitur komunikasi berupa *chat room* maupun *voice chat* yang disediakan oleh *developer game* untuk berkomunikasi.

Cyberbullying yang terjadi dalam permainan *PUBG Mobile* terjadi melalui fitur komunikasi dengan berupa simbol – simbol perkataan baik secara verbal

maupun *text* ketika sedang berinteraksi dengan sesama *player game PUBG Mobile*. Korban *cyberbullying* dalam *game PUBG Mobile* adalah rekan satu tim dari *player PUBG Mobile*, dimana *player* yang menjadi korban dalam *cyberbullying* ini adalah *player* yang memiliki skil yang buruk dalam bermain *game* ini sehingga menyusahkan atau menjadi beban dalam tim tersebut, atau *player* yang bermain egois dan tidak ingin bekerja sama dalam sebuah tim sehingga membuat komposisi tim menjadi lemah oleh karena itu *player* lain yang merasa jengkel atau marah melakukan tindakan *cyberbullying* kepada *player* tersebut.

Rumusan masalah ini berfokus pada :

1. Bagaimana interaksi simbolik dalam bentuk *cyberbullying* pada permainan *game PUBG Mobile* ?
2. Apa makna tindakan *cyberbullying* bagi korban *bully* itu sendiri ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian yang ingin dicapai oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan interaksi simbolik yang terjadi pada *cyberbullying* dalam *game PUBG Mobile*
2. Mencari tau makna tindakan *bully* dari perseptif korban *cyberbullying* dalam *game PUBG Mobile*

D. Manfaat Penelitian

1. Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu informasi atau gambaran yang berguna untuk studi sosiologi khususnya dalam rangka Fenomena *Cyberbullying* Dalam *Game PUBG Mobile*.

2. Praktis

Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program studi S1 Pendidikan Sosiologi Universitas Negeri Padang