

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

Deo Varas¹, Desy Mardhiah^{2*}

^{1,2}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: desy_padang@yahoo.com.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan interaksi simbolik yang terjadi pada cyberbullying dalam game PUBG Mobile. Penelitian di latar belakang oleh ketertarikan peneliti dalam melihat fenomena cyberbullying yang terjadi dalam game PUBG Mobile. Teori yang dipakai dalam penelitian ini yaitu teori Interaksi Simbolik dari Herbert Blumer. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan 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 muka 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: Bully; Cyberbullying; Game PUBG Mobile.

Abstract

This study aims to describe the symbolic interactions that occur in cyberbullying in the PUBG Mobile game. The research is motivated by the interest of researchers in seeing the phenomenon of cyberbullying that occurs in the PUBG Mobile game. The theory used in this research is the Symbolic Interaction theory by Herbert Blumer. By using a qualitative approach and using symbolic interactionism research methods. Informant selection technique using purposive sampling technique with the number of informants as many as 14 informants. Collecting data by means of observation and interviews conducted face-to-face and documentation studies. The validity of the data is done by means of triangulation of data. The data analysis techniques used are data reduction, data presentation and conclusion drawing. The results of this study indicate that the sarcasm uttered in the PUBG Mobile game is a symbol, where the symbol is reinterpreted by the recipient. There are two forms of symbolic interaction in the form of cyberbullying in the PUBG Mobile game, namely 1) symbolic interaction of social contact, 2) toxic verbal symbolic interaction. The act of cyberbullying is interpreted by the victim as a symbol of humbling himself. On the other hand, the victim also interprets cyberbullying as a common thing in the PUBG Mobile game.

Keywords: Bullying; Cyberbullying; Game PUBG Mobile.

How to Cite: Varas, D. & Mardhiah, D. (2022). Cyberbullying: Study Interaksi Simbolik Pada Mahasiswa Kota Padang Dalam Game PUBG Mobile. *Jurnal Perspektif: Jurnal Kajian Sosiologi dan Pendidikan*, 5(1), 116-125.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited under the same license as the original. ©2022 by author.

Pendahuluan

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, umumnya penggunaan internet di Indonesia digunakan untuk mengakses media hiburan (APJII, 2020). Salah satu media hiburan yang cukup sering diakses yaitu game online.

Game online adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet (Novrialdy, 2019). Salah satu game online yang cukup populer di playstore diantara game online lainnya yaitu PUBG Mobile (Playerunknown's Battleground). 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.

Game PUBG Mobile adalah permainan battle royale pertempuran yang memuat 100 player secara bersamaan di sebuah area yang besar, yang semuanya datang tanpa perbekalan apapun (Triyantama & Santoso, 2019). 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 bergenre laga atau pertempuran cenderung menguras emosi dikarenakan kinerja tim yang bermain buruk, alhasil teman satu tim melontarkan perkataan kasar untuk membully 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*. Pembulian atau perendungan pada saat ini telah bergeser dari pembulian luring menjadi pembulian secara daring atau lebih dikenal dengan sebutan *cyberbullying*.

Tidak hanya dalam game PUBG Mobile saja. pembulian dalam suatu permainan sangat sering terjadi, bahkan dalam permainan tradisional Minang Kabau yaitu permainan kartu KOA sering terjadi pembulian 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 terpincut 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* (Hidajat, Adam, Danaparamita, & Suhendrik, 2015).

Cyberbullying merupakan perilaku seseorang atau kelompok secara sengaja dan berulang kali melakukan tindakan yang menyakiti orang lain melalui komputer, telepon seluler, dan alat elektronik lainnya (Rifauddin, 2016). *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 cyber bullying tersebut (Roselli, 2018). Fenomena *cyberbullying* di dukung oleh teknologi yang terus berkembang. Pengetahuan tentang internet dan tentang *cyberbullying* sudah seharusnya dimiliki oleh semua pengguna internet, agar semua dapat menghindari tindakan tersebut. Namun, pada kenyataannya tidak semua orang dapat membedakan mana perilaku yang merupakan cyberbullying mana yang tidak. Sebagian dari mereka bahkan tidak menyadari tentang adanya tindak cyberbullying di internet (Mutma, 2019).

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. *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.

Pembulian yang terjadi dalam game PUBG Mobile terjadi melalui fitur komunikasi yang disediakan oleh developer game untuk berinteraksi sesama rekan, tetapi fitur tersebut sering di salah gunakan oleh beberapa player dalam game PUBG Mobile (Wibowo, 2020). 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 di bully dengan simbol – simbol tersebut, maka hal itu disebut dengan tindakan *cyberbullying*.

Menurut SEP (21) menyebutkan bahwasanya diri nya kerap bertemu dengan player toxic yang sering menghina skil 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 tim nya dalam permainan PUBG Mobile dikarenakan rekan nya tersebut bermain buruk atau bahkan menjadi beban dalam sebuah tim, kekesalan nya 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 menaikan 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*, di mana dalam game PUBG Mobile terdapat banyak player yang menyalahgunakan fitur komunikasi untuk melecehkan, mengancam, mengejek hingga mempermalukan orang lain. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan interaksi simbolik yang terjadi pada *cyberbullying* dalam game PUBG Mobile.

Penelitian yang relevan dengan pembahasan dalam penelitian ini diantaranya. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh (Rosilia 2018) dengan judul penelitian “Korban *Cyberbullying* di Kalangan Remaja (Studi Pada Sma Negeri 1 Kota Palembang)” pada penelitian ini menjelaskan perkembangan internet yang cepat disebut oleh berbagai penyalahgunaan, seperti contohnya melakukan pembulian dengan media internet atau lebih dikenal dengan tindakan *cyberbullying*. Dalam penelitian ini menjelaskan bahwa letak geografis di daerah perkotaan dan keragaman latar belakang siswa membuat menjadi lebih sensitif akan terjadi nya perilaku *cyberbullying* terhadap siswa. Kedua, Penelitian serupa selanjut nya yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Persada, 2014) dengan judul “Fenomena Perilaku *Cyberbullying* di dalam Jejaring Sosial Twitter” dimana dalam penelitian ini menjelaskan bahwa perilaku *cyberbullying* di Twitter digerakan oleh motivasi yang terdapat pada setiap informan. Motivasi itu meliputi motif sosiogenis yaitu motif cinta dimana informan ingin membalas perbuatan orang yang dituju karena rasa sakitnya, motif kompetensi yaitu dimana informan menginginkan orang yang menjadi target sadar atas kesalahan yang diperbuat, dan motif harga diri dan kebutuhan untuk mencari identitas, dimana keinginan informan untuk mencari perhatian dari orang lain di twitter yang mengakibatkan terjadinya tindakan *cyberbullying*.

Ketiga, Penelitian serupa selanjutnya yaitu penelitian (Prasetyo, 2017) dengan judul penelitian “Bullying Chatting Dalam Game Online Dota 2 Pada Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain” dalam penelitian ini menyebutkan balasan nya dalam kemajuan teknologi terdapat bentuk komunikasi bullying chatting tidak hanya terjadi pada ruang game online saja, tetapi memberikan efek psikologis yang negatif terutama dalam komunikasi antar pribadi para pemain Komunikasi interpersonal anak pelaku bullying chatting saat main game online memenuhi unsur komunikasi interpersonal seperti konsep diri, kemampuan mendengar, kemampuan mengekspresikan diri, emosi dan membuka diri. Anak yang biasa melakukan bullying chatting ada kecenderungan membawa sifat dirinya saat main game online Dota 2 ke dalam lingkungan pergaulannya sehingga terkadang sulit diterima oleh teman-temannya.

Berdasarkan hasil penelitian penulis dengan hasil penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa penelitian ini sama-sama membahas mengenai fenomena *cyberbullying* dalam media digital. Sedangkan pembeda atau pembaharuan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian mendeskripsikan

interaksi simbolik dalam bentuk *cyberbullying* yang terjadi pada permainan game online PUBG pada mahasiswa Kota Padang.

Metode Penelitian

Penelitian tentang *cyberbullying* dalam game PUBG Mobile ini berlokasi di sekitar kampus Universitas Negeri Padang Air Tawar Barat Kota Padang, Sumatera Barat. Dipilihnya lokasi penelitian disini dikarenakan kampus Universitas Negeri Padang merupakan kampus yang memiliki mahasiswa terbanyak di Sumatera Barat dengan total 45.000 mahasiswa yang menimba ilmu di Universitas Negeri Padang (Kemendibudristek, 2021). Dalam penelitian ini akan melibatkan beberapa tempat inti seperti, bangku selasar FIS di belakang gedung B Fakultas Ilmu Sosial, bangku taman belakang FMIPA, area di sekitar Fakultas Teknik, dan beberapa kantin dan kos mahasiswa di kampus UNP air Tawar Barat. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode penelitian Interaksi Simbolik.

Pemilihan informan dalam penelitian disini menggunakan teknik purposive sampling. Kriteria informan yang dipilih sebagai berikut, 1. informan yang pernah menjadi pelaku *cyberbullying* dalam game PUBG Mobile dan informan yang pernah menjadi korban *cyberbullying* 2. Informan yang aktif bermain PUBG Mobile maupun informan yang sudah tidak aktif bermain PUBG Mobile, informan tersebut akan menjadi salah satu informan dalam penelitian ini. Informan tersebut akan membantu peneliti untuk melengkapi data – data tentang fenomena *cyberbullying* dalam game PUBG Mobile.

Dalam peneliti melakukan pengamatan langsung dilapangan terkait aktivitas *cyberbullying* yang terjadi dalam game PUBG Mobile dengan terjun ke tempat penelitian. Selain melakukan observasi di kampus pusat Universitas Negeri Padang dan beberapa kos mahasiswa di sekitarnya, peneliti juga melakukan observasi dalam game PUBG Mobilenya tersebut. Peneliti juga bermain bareng game PUBG Mobile dengan beberapa informan yang peneliti temui. Peneliti melakukan wawancara mendalam dengan informan penelitian. Wawancara mendalam adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman wawancara dimana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif lama (Sutopo, 2014)

Studi dokumentasi yang peneliti lakukan seperti memfoto informan dan area penelitian, serta mendokumentasikan game PUBG Mobile. Triangulasi data dengan bentuk triangulasi sumber. Dalam hal tersebut maka peneliti akan melakukan observasi di lokasi penelitian serta wawancara dengan informan untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini., kedua triangulasi teknik, disini peneliti melakukan diskusi untuk memastikan data mana yang dianggap benar atau mungkin semuanya benar karena dari sudut pandang yang berbeda. Misalnya data diperoleh dengan wawancara, kemudian dicek dengan observasi atau dokumentasi, teknik ini memastikan untuk mendapatkan data yang dianggap benar. Ketiga triangulasi waktu menguji kredibilitas dengan cara melakukan pengecekan dengan observasi, wawancara, atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda. Bila hasil uji menghasilkan data yang berbeda, maka dilakukan secara berulang-ulang sehingga sampai menemukan kepastian data. Teknik analisis data yang peneliti lakukan adalah 1) Reduksi Data 2) Penyajian data 3) penarikan kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Dalam tindakan *cyberbullying*, pelaku menggunakan perkataan sarkasme sebagai sebuah simbol verbal untuk melakukan tindakan pengintimidasian kepada korban *cyberbullying*. Simbol ditafsirkan oleh pelaku sebagai suatu tindakan mengejek dan mengintimidasi player lain dalam game PUBG Mobile. Simbol yang dilontarkan oleh pelaku kemudian di tafsirkan kembali oleh korban *cyberbullying* sebagai suatu tindakan yang mengejek, mengganggu dan mengintimidasi korban *cyberbullying*.

Simbol Digunakan Atas Reaksi dari Keadaan Yang Dialami Player PUBG Mobile

Dalam suatu permainan game online PUBG Mobile cenderung berjalan dengan sengit, dimana setiap player PUBG Mobile berusaha untuk mengalahkan player lain yang menjadi musuh dalam game PUBG Mobile tersebut. Namun, dalam setiap permainan tentulah tidak selamanya berjalan dengan lancar. Sering sekali player PUBG Mobile berada pada kondisi yang tidak diharapkan oleh player tersebut. Beberapa kondisi yang tidak diharapkan oleh player PUBG Mobile seperti game lag, gangguan sinyal, game error, mendapatkan rekan tim yang noob, tidak mendapatkan persenjataan yang memadai, hingga berada pada kondisi yang tidak menguntungkan untuk bertempur.

Kondisi yang tidak diharapkan tersebut direaksikan kembali oleh player PUBG Mobile dengan melontarkan perkataan sarkasme sebagai simbol untuk meluapkan emosi hingga melakukan tindakan *cyberbullying*. Seperti yang dilakukan oleh informan CMA (21) yang diwawancara pada salah satu Kosan mahasiswa di Jl. Cendrawasi sekitar pukul 20:00 WIB mengatakan:

“...Iya namanya juga manusia juga sering emosional pastinya, tapi biasanya kalau main PUBG emosi tu pas ketemu teman satu tim yang gak bisa main. Jengkel aja gitu liat dia gak bisa main malah jadi beban dalam tim. Kalau udah gak tahan lagi biasanya saya kata-katain pake kata-kata kasar gitu biar dia mainnya beneran dikit.” (Wawancara pada tanggal 28 Desember 2021).

Hasil wawancara dengan informan CMA, dapat dilihat bahwa informan CMA melakukan tindakan *cyberbullying* dikarenakan berada pada suatu kondisi yang tidak di harapkan oleh informan tersebut. Dimana kondisi tersebut adalah mendapatkan teman satu tim yang memiliki kemampuan bermain yang rendah. Dari kondisi tersebut membuat informan CMA bereaksi dengan melontarkan perkataan sarkasme sebagai simbol untuk mengintimidasi korban.

Senada dengan informan CMA, informan FQ (2018) juga memberikan keterangan yang senada yaitu:

“...Awak nan jengkel bana tu pas sinyal buruk ping gadang sudah tu dapek kawan nan pakak pulo mainnyo. Nan mode tu abih wak kaluarkan kato – kato mutiara wak untuk paja pakak tu, sampai salasai main game wak kato – katoan taruih paja tu. Sabana jengkel awak dibuek nyo”.

Artinya:

“...Yang bikin saya jengkel banget itu waktu sinyal jelek ping besar abis itu dapet temen yang bodoh mainnya. Yang kayak gitu abis saya keluarin kata-kata mutiara saya untuk orang bodoh itu, sampai selesai main game saya kata-katain terus orang itu. Bener-bener jengkel saya dibikinya.” (Wawancara tanggal 05 Januari 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan FQ, tindakan *cyberbullying* yang dilakukan berasal dari kondisi yang tidak diharapkan oleh informan. Dimana informan FQ terganggu dari gangguan sinyal yang membuat informan FQ tidak fokus untuk memenangkan game tersebut. Ditambah lagi mendapatkan teman satu tim yang menjadi beban membuat informan FQ melontarkan perkataan sarkasme untuk mengintimidasi player yang menjadi korban dari tindakan *cyberbullying* tersebut.

Hal yang sama juga disampaikan oleh informan A (2020) yang peneliti wawancara 10 januari di taman FMIPA mengatakan bahwa:

“...Serius bang saya jarang emosi pas main PUBG tapi sekalinya emosi saya ngamuk di game itu. Biasanya emosi itu gara – gara punya tim lemah gak bisa di ajak kerja sama terus ping merah, abis itu musuh lebih pro tambah lagi senjata saya kayak tai. Wah pas itu sempurna untuk marah - marah. Udah, kalau dah kaya gitu senggol dikit abis bang. ada yang bikin saya marah sedikit langsung saya keluarin kata – kata mutiara saya bang kaya anjing, babi, pantek, pakak. Bukan cuman yang di game aja saya gituin kalau ada temen yang ganggu saya pas kondisi kaya gitu ya saya emosiin juga. Kadang saya tendang atau saya lempar sesuatu.” (Wawancara tanggal 05 Januari 2022).

Dari wawancara dengan informan A dapat dipahami bahwa tindakan *cyberbullying* yang dilakukan oleh pelaku merupakan reaksi dari kondisi yang tidak sesuai dengan apa yang harapkan oleh pelaku. Dimana informan A berada pada posisi yang tidak diharapkan berupa mendapatkan tim yang lemah dan tidak bisa diajak untuk kerja sama demi memenangkan permainan. dari kondisi tersebut informan A mereaksikan kondisi yang dialaminya dengan melontarkan kalimat sarkasme sebagai simbol untuk mengejek, mencaci hingga melakukan pengintimidasian kepada korban untuk meluapkan emosi dirinya.

Berdasarkan informasi yang di dapatkan dari informan diatas dapat disimpulkan bahwa pelaku melakukan tindakan *cyberbullying* atas reaksi dari kondisi yang tidak diharapkan oleh pelaku. Yang mana dari kondisi tersebut pelaku melakukan tindakan *cyberbullying* dengan melontarkan perkataan sarkasme kepada korban sebagai simbol untuk merendahkan, mencaci, mengejek, hingga melakukan pengintimidasian kepada korban *cyberbullying*.

Kata Sarkasme Dipilih Sebagai Simbol Untuk Merendahkan Korban

Dalam game online PUBG Mobile sangat sering terjadi keributan antara sesama player PUBG Mobile yang terjadi melalui fitur komunikasi yang telah disediakan oleh developer game. Fitur komunikasi yang disediakan oleh developer game tersebut kerap disalahgunakan oleh player PUBG Mobile. Fitur tersebut sering digunakan untuk melakukan tindakan bullying oleh pelaku *cyberbullying*. Pelaku *cyberbullying*

umumnya melakukan tindakannya melalui fitur komunikasi secara verbal dengan melontarkan perkataan sarkasme sebagai suatu simbol pengintimidasian kepada korban cyberbullying. Kata sarkasme adalah Kata yang melontarkan tanggapan pedas dengan menyebutkan sifat binatang atau benda yang bersifat jelek dan menyinggung perasaan. Kata sarkasme merupakan majas sindiran yang paling kasar dan biasanya diucapkan oleh orang yang sedang marah (Zumi, 2018).

Selaras dengan pendapat tersebut, informan H mahasiswa IAI (2017) yang ditemui di taman belakang FMIPA, dengan wawancara sebagai berikut:

“... Abang kalau toxic jarang, biasanya toxic gara – gara sinyal atau temen yang ngeleg gitu, tapi paling sering toxic gara – gara sinyal. Tapi ya juga pernah sesekali ngetoxicin orang lain yang gak bisa main game, abang kata – katai aja tu anjing babi biar dia tau kalau abang jengkel sama dia. Mau dia tersinggung atau enggak ya itu urusan dia aja gitu, kalau udah main game terus gak bener main nya ya bentak aja orang nya biar beneran dikit main nya.” (Wawancara tanggal 06 Januari 2022).

Dari wawancara dengan informan H dapat dilihat bahwa informan H menggunakan kata sarkasme berupa kata binatang untuk melakukan tindakan cyberbullying sebagai rasa kesal yang dialami oleh informan tersebut. penggunaan kata sarkasme oleh informan H bertujuan agar korban tersebut bermain dengan benar.

Pada informan M mahasiswa akuntansi (2019) yang peneliti wawancara di tempat kos informan M pada malam hari menyebutkan:

“...Awak toxic tergantung kondisi se bang, ko kondisi bantuak dapek teman noob yo awak toxickan se. awak katoi paja tu baruak, anjiang, pantek bia nyo sakik hati bang. awak lah sakik hati de dapek kawan mode nyo, bialah paja tus sakik hati pulo de ndak padai main”.

Artinya:

“...Saya toxic tergantung kondisi aja bang, kayak kondisi dapat teman noob ya saja toxickin aja. Saya katain orang itu baruak, anjing, kelamin perempuan, biar dia sakit hati bang. saya sakit hati karena dapat teman kayak dia, biarlah dia sakit hati juga karna gak pinter main” (Wawancara tanggal 08 Januari 2022).

Dari hasil wawancara dengan informan M dapat disimpulkan bahwa informan M sengaja menggunakan kata sarkasme untuk membuat korban sakit hati dengan perkataannya. Dipilihnya kata sarkasme oleh informan M adalah bertujuan untuk menyinggung perasaan korban.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti melihat dipilihnya kata sarkasme oleh pelaku cyberbullying sebagai suatu simbol untuk merendahkan korban dikarenakan kata sarkasme merupakan kata yang berkonotasi kasar. Kata sarkasme merupakan majas yang berkonotasi kasar yang digunakan agar korban cyberbullying merasa tersinggung dan terintimidasi oleh perkataan pelaku cyberbullying tersebut. oleh karena itu pelaku cyberbullying menggunakan kata sarkasme sebagai simbol untuk melakukan tindakan cyberbullying.

Simbol Ditafsirka Sebagai Tindak Merendahkan Korban

Korban cyberbullying dalam permainan game online PUBG Mobile adalah rekan satu timnya sendiri. Umum mereka yang menjadi korban bullying itu adalah mereka yang memiliki skil yang kurang mumpuni dalam bermain game PUBG Mobile. Mereka yang menjadi korban sering mendapat cacian, hingga hinaan secara personal yang dilontarkan pada diri korban tersebut. Tak sampai disitu pembulian tersebut berlanjut sampai ke pemberian julukan–julukan yang merendahan ketika berada dalam game tersebut, bahkan tak jarang julukan tersebut juga diberikan oleh teman di dunia nyata yang diakibatkan dari game PUBG Mobile tersebut.

Beberapa wawancara dengan korban cyberbullying dalam permainan PUBG Mobile sebagai berikut. Informan LAY salah satu mahasiswi yang bermain game untuk mengisi waktu luangnya menyebutkan bawasannya informan tersebut pernah mendapatkan tindakan bullying ketika sedang bermain game PUBG Mobile. Kejadian tersebut terjadi ketika informan LAY baru bermain PUBG Mobile seperti yang dipaparkan pada wawancara berikut.

“...Sering aja gitu dikatain beban, padahal mah kita aja baru main balah baru instal tapi player – player toxic itu balah ngata – ngatain wah cewek beban ding, ya namanya juga baru main pasti belum pro banget mainnya, jangakan pro ngerti aja belum main nya tapi dah di katain beban aja sama player lain.” (Wawancara tanggal 29 Januari 2022).

Dari wawancara dengan informan LAY dapat dilihat bawasannya informan LAY mendapatkan tindakan bullying dari oknum player toxic yang merasa memiliki skil yang bagus ketika bermain game PUBG

Mobile. Pembulian tersebut dikarena informan LAY belum menguasai tentang PUBG Mobile tersebut. Pelaku buli merendahkan informan LAY dengan mengata – ngatai informan LAY dengan perkataan sarkasme dan menjuluki informan LAY dengan julukan beban tim. Pada informan MIN salah satu mahasiswa Bahasa Indonesia angkatan 2018 yang peneliti wawancarai dikosnya di gang gajah V menyebutkan bawasanya informan MIN malas untuk menanggapi tindakan cyberbullying pada dirinya dan memilih untuk diam, seperti pada hasil wawancara berikut.

“...Pernah sesekali ketemu player toxic, kayaknya bocah sih ngata – ngatain, ngeremehin saya. Brisik banget pokonya dalam game ngata – ngatain orang sampe ngeledek saya gitu. Tapi ya saya diemin aja soalnya malaes buat nanggapi orang – orang kayak gitu, lagian jugaan kayak bocah yang toxic itu.” (Wawancara tanggal 09 Februari 2022).

Dari wawancara dengan informan MIN dapat dilihat bawasanya ketika informan MIN ketika mendapatkan tindakan cyberbullying lebih memilih untuk diam dan tidak melakukan perlawanan atas perlakuan yang terjadi pada dirinya dikarenakan malas untuk berurusan dengan player toxic tersebut. Informan FM mengatakan bawasanya ketika menjadi korban cyberbullying merasa cukup tersinggung dan sakit hati atas perlakuan dari pelaku cyberbullying tersebut. Seperti yang dipaparkan dalam wawancara berikut.

“...Sakit hatilah bang pas di kata – katin, iya saya tau saya noob baru main tapi ya gak usah dikata – katin juga. Songgong banget bang udah kayak dia yang pro – pro aja main nya bang. biasanya saya diemin aja gitu soal nya kalau saya ladenin mah gak ada ujung nya, sabar aja lah pokonya bang. (Wawancara tanggal 19 Januari 2020).

Dari wawancara dengan informan FM dapat dilihat bawasanya informan FM merasa terganggu dan sakit hati ketika mendapatkan tindakan cyberbullying dalam permainan PUBG Mobile tersebut, namun informan FM hanya mediami atau membiarkan saya tindakan tersebut terjadi pada dirinya tanpa ada perlawanan dari informan FM. Serupan dengan informan FM, informan Hamka juga enggan untuk meladeni pelaku cyberbullying tersebut. Informan hamka cenderung lebih memilih untuk membiarkan tindakan cyberbullying yang terjadi pada dirinya dan memilih untuk sabar. Seperti yang dipaparkan pada wawncara berikut.

“...Dulu balah pernah bang sampe kayak di buli gitu pas main PUBG, baru masuk ke pesawat dah di kata – katin aja, kaya noob, pasti gak bisa main, bocil lah, beban lah sepanjang game itu dia ngata ngatain terus. Tapi gak saya bales karna males aja gitu ngeladenin, paling juga bocil yang ngata-ngatain. Eh gak taunya pas udah main balah dia yang noob sebener nya, ngakak aja gitu bang dia yang ngata – ngatain saya beban balah dia yang mati deluan.” (Wawancara tanggal 15 Januari 2022).

Informan Hamka lebih memilih untuk mediami saja pelaku bullying tersebut dikarenakan enggan untuk berurusan dengan player yang membuli dirinya. informan Hamka lebih memilih untuk terus fokus bermain game dan membuktikan skil yang dimilikinya dari pada harus melawan atau ribut dengan pelaku bullying tersebut. Dari hasil temuan tersebut peneliti melihat bahwa tindakan cyberbullying yang terjadi pada korban dimaknai sebagai suatu tindakan yang merendahkan korban. Korban merasa tersinggung bahwa sampai merasa direndahkan dari tindakan cyberbullying tersebut. walau memaknai tindakan tersebut sebagai suatu tindakan merendahkan dirinya, namun korban tidak mau untuk melawan pelaku cyberbullying tersebut dan memilih diam dikarekan korban cyberbullying malas untuk meladeni pelaku cyberbullying tersebut.

Simbol Tidak Ditafsirkan Sebagai Tindak Merendahkan Korban

Dari berbagai tindakan toxic, perkataan sarkasme, perbuatan tidak menyenangkan tidaklah selama nya menjadi sebuah tindakan cyberbullying. Dimana ada player game online PUBG Mobile merasa tindakan tersebut hanyalah sebuah tindakan bercanda semata dengan sesama player dimana berbagai tindakan tersebut adalah hal lumrah yang terjadi dalam sebuah permainan game online. Seperti yang terjadi pada informan R yang menyebutkan bawasanya nya tindakan toxicnya merupakan bercanda semata seperti yang dipaparkan dalam wawancara berikut.

“...Dulu waktu awal-awal booming game PUBG dulu pernah sampe ngasi julukukan ke temen kelas kayak manggil dia itu jadi noob atau to soon gitu, ya ngasi – ngasi julukan gitu karna gak bener main nya, tapi ya dia pasti tau kalau itu cuman bercandaan doang, saya juga manggil dia kayak gitu juga bercandaan. Saya aja sering kok di panggil noob pas di kelas gitu sama temen – temen yang lain tapi ya gak saya masukin ke hati gitu karna saya tau konteks nya dia cuman bercandaan aja.” (Wawancara tanggal 18 Januari 2022).

Informan R menyebutkan bawasan pemberian label atau julukan yang bernada negatif kepada teman satu timnya merupakan becanda semata atas sesama player game PUBG Mobile, informan R pun juga pernah merasakan diberikan julukan negatif dari rekan – rekan sesama player game PUBG Mobile, namun informan R tidak tersinggung. Serupa dengan informan R, informan IF juga menanggapi perkataan sarkasme hingga cacian dan makian yang iadapati dalam game online PUBG Mobile adalah becandaan semata. Seperti hasil wawancara dengan informan IF sebagai berikut.

“...Kalau saya mah gak tersinggung kalau cuman dimaki – maki doang bang, paham lah becandaan doang yang begituan. Apalagi ini cuman game doang, masak iya cuaman gara – gara game aja kita baper sampe emosi. kawan – kawan saya aja sering tu ngasi julukan yang aneh – aneh kayak noob, si bocah atau lain nya bang, tapi ya biasa aja gitu gak baper bang karna saya taulah kontesaknya kan cuman becandaan doang.” (Wawancara tanggal 18 Januari 2022).

Informan IF lebih mengartikan bawasan tindakan *cyberbullying* tersebut hanya sebuah becandaan dan tidak merasa tersinggung dengan tindakan tersebut. Dari hasil temuan penelitian tersebut peneliti melihat bahwa tidak semua tindakan verbal toxic hingga makian dan engintimindasian yang terjadi dalam game PUBG Mobile selalu ditafsirkan sebagai tindakan *cyberbullying* oleh korban. Beberapa korban menanggapi tindakan tersebut sebagai suatu tindakan becanda semata antar sesama player. Walau secara konseptual tindakan yang terjadi pada diri korban merupakan tindakan *cyberbullying*.

Pembahasan

Berdasarkan hasil temuan penelitian, peneliti menganalisis perkataan sarkasme yang dijadikan simbol dalam tindakan *cyberbullying* tersebut. Melihat makna interaksionisme simbolik dari Blumer yang menjelaskan bahwa manusia saling menerjemahkan dan mendefinisikan tindakannya (Poloma, 2013). Dalam temuan penelitian ini, peneliti melihat bahwa pelaku dan korban *cyberbullying* saling mendefinisikan perkataan sarkasme tersebut sebagai suatu simbol selama mereka berinteraksi dalam permainan game PUBG Mobile.

Berpijak pada tiga premis utama Blumer tentang interaksi simbolik yaitu pertama, manusia bertindak berdasarkan makna-makna yang ada pada sesuatu bagi mereka. Artinya dalam premis ini melihat bahwa pelaku dan korban *cyberbullying* memaknai bahwa perkataan sarkasme diartikan sebagai suatu perkataan yang buruk yang berkonotasi kasar. Perkataan sarkasme tersebut digunakan ketika seseorang sedang marah atau sedang melampiaskan emosinya tersebut. Premis kedua, makna itu diperoleh dari hasil interaksi sosial yang dilakukan dengan orang lain. Artinya makna perkataan sarkasme tersebut terjadi dari proses berinteraksi antara pelaku dan korban *cyberbullying* yang terjadi pada game PUBG Mobile tersebut.

Selanjutnya premis ketiga, makna-makna tersebut disempurnakan saat proses interaksi sosial sedang berlangsung. Artinya pada saat pelaku melontarkan simbol tersebut kepada korban sebagai suatu proses interaksi yang terjalin dalam tindakan tersebut, korban mengartikan bahwa perkataan sarkasme yang dilontarkan oleh pelaku sebagai ejekan, hinaan dan pengintimindasian kepada dirikorbannya di sempurnakan kembali bahwa simbol yang dilontarkan oleh pelaku merupakan tindakan *cyberbullying*. Yang mana dalam proses tersebut simbol di sempurnakan kembali oleh korban. Sebelumnya perkataan sarkasme dimaknai sebagai suatu perkataan keras yang bernada buruk yang digunakan untuk mengintimindasikan orang lain. Kemudian, makna tersebut disempurnakan kembali oleh korban yang mana makna perkataan sarkasme tersebut tidak hanya sekedar perkataan kasar melainkan disempurnakan menjadi tindakan *cyberbullying* yang terjadi pada diri korban.

Dalam teori interaksionisme simbolik Blumer, menjelaskan bahwa manusia saling mendefinisikan dan menerjemahkan tindakannya masing-masing (Poloma, 2013). Yang artinya bahwa korban *cyberbullying* memaknai tindakan *cyberbullying* berdasarkan pemaknaan-pemaknaan dirinya berdasarkan stimulus yang dirasakan oleh korban. Dalam penelitian ini, peneliti melihat secara umum terdapat dua makna yang terjadi pada korban yaitu pertama, korban memaknai simbol yang dilontarkan oleh pelaku *cyberbullying* sebagai suatu tindakan mengintimindasi korban. Kedua, korban tidak memaknai simbol yang dilontarkan oleh pelaku *cyberbullying* sebagai tindakan yang mengintimindasi diri korban.

Berpijak pada tiga premis utama dalam teori interaksionisme simbolik Blumer yaitu 1) manusia bertindak berdasarkan makna-makna yang ada pada sesuatu bagi mereka, 2) makna itu diperoleh dari hasil interaksi sosial yang dilakukan dengan orang lain, 3) makna tersebut disempurnakan di saat proses interaksi sosial sedang berlangsung (Poloma, 2013). Maka proses pemaknaan bagi korban tentang tindakan *cyberbullying* tersebut berada pada premis yang ke tiga. Dimana makna telah disempurnakan pada saat proses interaksi terjadi.

Artinya pemaknaan perkataan sarkasme tersebut telah disempurnakan pada saat proses interaksi terjadi. Perkataan sarkasme tersebut tidak hanya ditafsirkan sebagai perkataan yang bernada keras dan menyinggung, melainkan sudah maknai sebagai suatu tindakan *cyberbullying* yang terjadi pada diri korban. Ataupun dimaknai juga bukan sebagai tindakan *cyberbullying* yang terjadi pada korban.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan pada mahasiswa Universitas Negeri Padang tentang *cyberbullying*: studi interaksi simbolik pada mahasiswa Kota Padang dalam game PUBG mobile. Bahwa simbol digunakan atas reaksi dari keadaan yang dialami oleh player PUBG Mobile, dimana simbol tersebut digunakan oleh pelaku *cyberbullying* atas reaksi dari keadaan atau kondisi yang tidak diharapkan seperti gangguan sinyal, game lag, hingga mendapatkan teman noob yang membuat pelaku *cyberbullying* beraksi atas kejadian tersebut pelaku melontarkan perkataan sarkasme sebagai simbol untuk merendahkan dan mengintimidasi korban. Digunakannya kata sarkasme sebagai simbol dalam tindakan *cyberbullying* karena kata sarkasme merupakan majas yang berkonotasi kasar dan bernada negatif. Oleh karena itu pelaku *cyberbullying* menggunakan kalimat tersebut untuk menyakiti dan mengintimidasi player lain yang menjadi korban *cyberbullying*.

Tindakan *cyberbullying* dimaknai negatif oleh korban *cyberbullying* itu sendiri. Dimana korban *cyberbullying* dalam game PUBG Mobile merasa terganggu dan merasa terintimidasi oleh tindakan *cyberbullying* yang terjadi pada dirinya hingga sampai tersinggung. Namun, korban tindakan *cyberbullying* dalam game PUBG Mobile tersebut memilih untuk diam dan tidak melakukan perlawanan dikarenakan malas untuk menanggapi pelaku *cyberbullying* tersebut. Pada sisi korban *cyberbullying* juga memaknai tindakan *cyberbullying* yang terjadi pada dirinya merupakan suatu tindakan bercanda semata antar sesama player PUBG Mobile. Dimana player tersebut menanggapi simbol tersebut sebagai bahan bercanda yang mana hal tersebut merupakan hal yang wajar dalam sebuah game. Dalam pandangan teori Interaksi simbolik Blumer tindakan tersebut tidak termasuk dalam tindakan bullying karena korban menafsirkan tindakan yang terjadi pada dirinya merupakan bercanda semata yang mana korban tidak menafsirkan tindakan tersebut merupakan bullying pada dirinya, walau secara konseptual tindakan yang terjadi pada diri korban tersebut merupakan tindakan *cyberbullying*.

Kajian tentang *cyberbullying* yang terjadi pada game PUBG mobile merupakan suatu hal yang menarik untuk dikaji, dimana pada zaman saat ini kehidupan sangat dipengaruhi oleh media digital terlebih lagi ketika hal tersebut dihubungkan dengan kajian sosiologis. Berdasarkan pada hal tersebut, maka peneliti menyarankan dan mengharapkan untuk dapat melakukan penelitian dan pengamatan lebih mendalam lagi mengenai tema atau kajian ini, karena pada penelitian ini masih terbatas pada menjelaskan interaksi simbolik yang terjadi pada *cyberbullying* dalam game pubg mobile, sehingga benar-benar mengetahui dan memahami bagaimana *cyberbullying* dalam game pubg mobile. Terlebih lagi dalam kajian resiliensinya, yang terdiri dari bentuk, dampak serta dinamika yang muncul dari fenomena yang ada.

Daftar Pustaka

- APJII. (2020). Survei APJII 2019 - 2020. Retrieved April 6, 2021, from Asosiasi Penyelenggara Interner Indonesia website: <https://apjii.or.id/survei2019x/kirimlink>
- Binus.ac.id. (2014). In-Depth Interview (Wawancara Mendalam). Retrieved from Binus website: <https://qmc.binus.ac.id/2014/10/28/in-depth-interview-wawancara-mendalam/>.
- Fauzi, A. (2019). Pengaruh Game Online PUBG (Playerunknown's Battleground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *Science Edu*, 2(1), 62.
- Hidajat, M., Adam, A. R., Danaparamita, M., & Suhendrik. (2015). Dampak Media Sosial Dalam Cyber Bullying. *ComTech*, 6(1).
- Kemendibudristek. (2002). PDDikti - Pangkalan Data Pendidikan Tinggi. Retrieved January 27, 2022, from kemendibudristek website: https://pddikti.kemdikbud.go.id/data_pt/
- Mutma, F. S. (2019). Deskripsi Pemahaman Cyberbullying di Media Sosial Pada Mahasiswa. *Komunikasi*, 2(1), 167.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya Online Game Addiction in Adolescents: Impacts and its Preventions. *Buletin Psikologi*, 27(02).
- Persada, S. P. (2014). Fenomena Prilaku Cyberbullying di Dalam Jejaring Sosial Twitter. Universitas Diponegoro.
- Poloma, M. M. (2013). *Sosiologi Kontemporer*. Jakarta: PT Raja Grafindo persada.

-
- Prasetyo, W. D. (2017). Bullying Chatting Dalam Game Online Dota 2 Pada Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rifauddin, M. (2016). Fenomena Cyberbullying Pada Remaja (Studi Analisis Media Sosial Facebook). *Khazanah Al-Hikmah*, 4(1), 36.
- Roselli, L. (2018). Korban Cyberbullying di Kalangan Remaja (Studi Pada SMA Negeri 1 Kota Palembang). Universitas Sriwijaya.
- Sport, I. (2021). 7 game terpopuler di dunia tahun 2021, sudah coba? Retrieved from Kumparan website: <https://kumparan.com/info-sport/7-game-terpopuler-di-dunia-tahun-2021-sudah-coba-1vxRnIR1jRl>
- Triyantama, A. R., & Santoso, E. (2019). Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG MOBILE menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG MOBILE RPX E-Sport. *Medium*, 7(1).
- Wibowo, M. F. (2020). Trash-Talking Dalam Game Online Pubg Mobile (Studi Deskriptif Kualitatif Player PUBG Mobile). Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Zumi, D. F. M. AL. (2018). Analisis Gaya Bahasa Sarkasme Tuturan Teman Sebaya. Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara Medan.