

ABSTRAK

Zainal Arifin, NIM. 160531100033. Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya Universitas Trunojoyo Madura. ***Cyberbullying Voice Chat dalam Permainan PUBG MOBILE ONLINE di Mahasiswa UTM.*** Dibawah bimbingan dari DR. Nikmah Suryandari, S.Sos., M.Si.

Voice chat mulai hadir dalam game pada era saat ini, dimana fitur untuk berkomunikasi menjadi sangat penting dalam sebuah *game online*. Seringkali, aplikasi ini sering menjadi wadah untuk di saling melakukan tindak *cyberbullying* antar pemain satu dengan yang lain baik antara teman satu *team* ataupun dengan musuh. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengalaman seorang pemain *game* PUBG MOBILE yang melakukan tindakan *cyberbullying* dan menjadi korban *cyberbullying*. Subjek dari penelitian ini adalah mahasiswa yang berkuliah di Universitas Trunojoyo Madura dengan pemilihan informan yang ditetapkan.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara dokumentasi dan *screenrecording* atau rekam layar. Analisis data menggunakan reduksi data. Metode keabsahan data menggunakan triangulasi data. Pokok masalah pada penelitian ini adalah bagaimana munculnya tindakan *cyberbullying voice chat* dalam permainan *game* PUBG MOBILE. Kemudian terdapat rumusan masalah yaitu : Bagaimana *cyberbullying voice chat* pada permainan *game* PUBG MOBILE online di mahasiswa UTM. Apa saja faktor-faktor utama yang memepengaruhi untuk terjadinya tindakan tersebut.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan memberikan suatu gambaran secara sistematis mengenai kondisi yang sesungguhnya dari obyek yang sudah di teliti yakni pengalaman komunikasi seorang pemain *game* PUBG MOBILE. Selanjutnya metode pengumpulan data dengan observasi wawancara dan dokumentasi. Kemudian analisa data dengan melakukan tiga tahapan, yaitu : Reduksi data

Hasil penelitian menunjukkan temuan seorang pemain game PUBG MOBILE di kalangan mahasiswa UTM yang menjadi pelaku ataupun korban tindakan *cyberbullying* di *game* tersebut. Pertama, seorang pelaku *cyberbullying* merupakan pemain yang memiliki skill yang sangat baik atau diatas rata-rata. Kedua, korban dari *cyberbullying* merupakan pemain yang memiliki skill yang kurang baik. Tujuan tindakan *cyberbullying* bagi pelaku yaitu ada kepuasan tersendiri setelah melakukan tindakan tersebut dan bagi korban bisa menjadi pelajaran kedepannya ketika bermain supaya meningkatkan lebih jauh skill yang mereka punya.

Kata Kunci : *cyberbullying voice chat* di *game* PUBG MOBILE

ABSTRACT

Zainal Arifin, NIM. 160531100033. Communication Studies Program, Faculty of Social and Cultural Sciences, Trunojoyo University, Madura. . **Cyberbullying Voice Chat In PUBG MOBILE ONLINE Game at Student UTM.** Under the guidance of Dr. Nikmah Suryandari, S.Sos., M.Sc.

Voice chat is starting to appear in games that exist in this current era, where the feature to communicate is very important in an online game. Oftentimes, this feature becomes a forum for mutual cyberbullying between one player and another, both teammates and enemies. This research aimed to find out the experience of PUBG MOBILE game players who committed cyberbullying and who became victims of cyberbullying. The subjects of this research were students of Trunojoyo Madura University with a set selection of informants.

The methods of data collection in this research were observation, interview, documentation, and screen recording. The data was analyzed by using data reduction. Data validity method used data triangulation. The main problem in this research was how the emergence of cyberbullying voice chat in PUBG MOBILE game. Hence, there were some problem formulations in this research, namely: how was cyberbullying voice chat in the PUBG MOBILE game that was done by UTM students. What were the main factors that influence the occurrence of these actions?

The type of this research was qualitative research which provided a systematic description of an actual conditions of the objects that have been observed, namely the communication experience of PUBG MOBILE game players. Furthermore, the data collection methods were done by observation, interview, and documentation. Then, the data analysis used three stages, they were: data reduction.

The results of this research showed that there were PUBG MOBILE game players among UTM students who committed or became victims of cyberbullying in this game. First, cyberbullying actors were players who have excellent skills. Second, victims of cyberbullying were players who have poor skills. The purpose of cyberbullying action for the actors was the personal satisfaction after doing this action and for the victims, it could be a lesson to improve their skills when playing this game in the future.

Keywords: *cyberbullying voice chat in PUBG MOBILE game*

