

Hubungan Konformitas Teman Sebaya Dengan Intensitas Bermain Game Online Mobile Legends

Nurina Rahma

Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman

Article Info

Article history:

Received 22/03/2022

Revised 25/03/2022

Accepted 18/05/2022

Keywords:

Intensity of playing online;

Games mobile legends;

Peer group conformity

ABSTRACT

The aim of this study was to determine the correlation between peer group conformity toward the intensity of playing online games mobile legends at the aged 18-24 years in Samarinda. This research method used quantitative approach involved 100 participants with sampling technique used was purposive sampling. The peer group conformity scale and the intensity scale were used as measurement instrument in this study. The results showed that there was a significant relationship between peer group conformity and the intensity of playing online games mobile legends with a value of $p = 0.000$ ($p < 0.05$), the correlation value of $r = 0.647$. This means that the strength of the relationship between the peer group conformity and the intensity of playing online games mobile legend is strongly significant correlations and positive relationship, that means the higher the peer group conformity, the higher the intensity of playing online games mobile legends.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan konformitas teman sebaya dengan intensitas bermain *game online mobile legends* pada remaja usia 18-24 tahun di Kota Samarinda. Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan subjek penelitian sebanyak 100 partisipan dengan teknik purposive sampling. Pengumpulan data menggunakan skala konformitas teman sebaya dan skala intensitas bermain *game online mobile legends*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara konformitas teman sebaya dengan intensitas bermain *game online mobile legends* dengan nilai $p=0.000$ ($p<0.05$), dan nilai korelasi $r= 0.647$. Artinya kekuatan hubungan antara dua variabel tersebut masuk kategori tinggi dan arah korelasinya positif, yaitu semakin tinggi konformitas teman sebaya maka semakin tinggi intensitas bermain *game online mobile legends* pada remaja usia 18-24 tahun di Kota Samarinda.

Kata kunci

Intensitas bermain
game online;
Mobile legends;
Konformitas teman sebaya

Copyright (c) Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi

Corresponding Author:

Nurina Rahma

Program Studi Psikologi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Mulawarman

Email: nurinar54@gmail.com



LATAR BELAKANG

Dewasa ini, perkembangan teknologi semakin berkembang pesat, salah satunya yaitu teknologi internet. Perkembangan teknologi begitu pesat hingga berdampak pada kehidupan masyarakat sekarang ini, sehingga dampak yang dirasakan oleh masyarakat yaitu bermain game hingga waktu tidak terasa lagi, artinya waktu begitu cepat berlalu

Game dapat dikatakan sebagai aktivitas menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Permainan game memiliki tujuan sebagian besar masyarakat ketahui yaitu memiliki kesenangan dan mengisi waktu (Akbar, 2016). Game saat ini dapat dimainkan secara *offline* maupun *online*. Bermain game saat ini dapat dilakukan dengan menggunakan internet sehingga permainan tersebut dikenal dengan istilah *game online* (Dewi, 2015) permainan *game online* ini membutuhkan jaringan arena dengan jaringan internet pemain dari seluruh duni meskipun tidak satu tempat, akan dapat memainkannya secara bersama besama (Herdanti, 2013). *Game online* dapat dimainkan di berbagai platform, seperti komputer pribadi (PC), konsol *game* dan *smartphone* (Kiryaly, Nagygyorgy, Griffiths & Demetrovics, 2014).

Permainan *game online* menjadi begitu populer, salah satunya yaitu *Mobile legend* permainan *game* ini begitu populer untuk pengguna *andorid* bahkan *Apple*. OP Moonton Indonesia mengemukakan jumlah pengguna aktif *game* ini sekitar 170 juta di dunia dan di Indonesia 50 juta (Liputan 6.com), sudah jelas bahwa *game* ini begitu populer. Berdasarkan riset yang dilakukan sebelumnya ditemukan mayoritas aktivitas masyarakat di Indonesia penggunaan *smartphonennya* digunakan sebnayak 25 persen dan rentang permainannya sekitar 53 menit untuk menyelesaikan *game* tersebut.

Menurut data tek.id (2018), *game online* saat ini sangat banyak digemari oleh anak-anak dan remaja mencapai 100 juta pengguna di tahun 2020 dan 60 juta diantaranya merupakan *gamer mobile*. Masa remaja merupakan masa transisi (peralihan) antara masa kanak-kanak menuju masa dewasa yaitu pada usia 18-24 tahun (Santrock, 2011). Pada masa ini remaja ingin sekali bermain *game online* (Gunarsa, 2006). Hal ini menjadi daya tarik bagi penulis untuk meneliti pemain *game (gamer) Mobile legends* khususnya di Kota Samarinda.

Permainan *mobile legend* mayoritas dihabiskan untuk waktu 20 hingga 30 menit namun mayoritas satu jam jika sudah *game* paling lama. Berikut merupakan hasil *screening* durasi penggunaan *game online mobile legends* pada remaja di Samarinda:

Tabel 1. Persentase Durasi Intensitas Penggunaan *Game mobile legends* pada Remaja di Kota Samarinda

No	Durasi Penggunaan <i>Game ML</i>	Frekuensi	%
1	Lebih dari 3 jam per hari	95	95,2%
2	Kurang dari 2 jam per hari	5	4,8%

Berdasarkan data diatas, diketahui bahwa sebanyak 95 orang remaja (95,2 persen) menggunakan *game online mobile legends* dengan durasi lebih dari 3 jam per hari. Penggunaan waktu yang berlebihan dalam bermain *game online* akan mempengaruhi produktifitas sehari-hari. Ghuman & Griffiths (2012) mengemukakan

terjadi problematika mengenai memainkan *game ML* secara berlebihan, hingga akhirnya berakibat pada dunia sosialnya, bahkan kehilangan waktu untuk mengontrol dirinya, kesehatan menurun, bahkan akan berakibat dengan nilai akademiknya. Berikut ini hasil *screening* yang telah dilakukan.

Tabel 2. Screening Intensitas Bermain Game online Mobile legends (ML) pada Remaja 18-24 tahun di kota Samarinda

No	Aspek	Perilaku	Ya	%
1	Aspek Frekuensi	Pengguna bermain <i>game online mobile legend</i> setiap hari	83	83.3%
2		Pengguna dalam sehari bermain <i>game online mobile legend</i> lebih dari 5 kali	77	76.7%
3		Pengguna dalam seminggu bermain <i>mobile legend</i> lebih dari 15 kali	85	84.9%
4	Aspek Lama Waktu (Durasi)	Pengguna dalam sehari menghabiskan waktu lebih dari 3 jam bermain <i>mobile legend</i>	95	95.2%
5		Pengguna dalam seminggu menghabiskan waktu lebih dari 24 jam dalam bermain <i>mobile legend</i>	72	71.9%
6		Pengguna saat sedang senggang dapat menghabiskan waktu lebih dari 30 dalam bermain <i>mobile legend</i>	81	81.5%
7	Aspek Perhatian Penuh	Pengguna melupakan tugas/pekerjaan ketika bermain <i>mobile legend</i>	72	72.4%
8		Pengguna sulit melakukan kegiatan lain saat bermain <i>mobile legend</i>	70	69.7%
9		Pengguna tidak suka jika diganggu saat bermain <i>game mobile legend</i>	92	91.7%
10	Aspek Emosional	Pengguna akan marah jika dilarang untuk bermain <i>game online mobile legend</i>	79	78.6%
11		Pengguna merasa kecewa apabila bermain <i>game online mobile legend</i>	77	76.6%
12		Pengguna takut jika kalah saat bermain <i>game online mobile legend</i>	65	64.8%

Berdasarkan hasil *screening* yang telah dilakukan, sebanyak 83 remaja bermain *game online mobile legends* setiap hari dengan persentase (83,3%), 77 remaja dalam sehari bermain *game online mobile legends* sebanyak 5 kali dengan persentase (76,7%), 85 remaja dalam seminggu bermain *game online mobile legends* sebanyak 15 kali dengan persentase (84,9%), 95 remaja dalam sehari bermain *game online mobile legends* lebih dari 3 jam dengan persentase (95,2%), 72 remaja dalam seminggu bermain *game online mobile legends* lebih dari 24 jam dengan persentase (71,9%), 81 remaja saat senggang menghabiskan waktu lebih dari 30 menit untuk bermain *game online mobile legends* dengan persentase (81,5%), 72 remaja melupakan tugas/pekerjaan ketika bermain *game online mobile legends* dengan persentase (72,4%), 70 remaja sulit fokus melakukan kegiatan lain saat bermain *game*

online mobile legends dengan persentase (69,7%) dan 92 remaja tidak suka jika diganggu saat bermain *game online mobile legends* dengan persentase (78,6%). Hal tersebut membuktikan bahwa remaja cenderung memiliki intensitas bermain *game online mobile legends* yang cukup tinggi.

Intensitas bermain *game online* memunculkan masalah hingga akhirnya dampak negatif akan terlihat, seperti kurangnya memiliki kontrol atas dirinya, nilai berkurang akhirnya prestasi akademik ikut menurun, membuang waktu sebab bermain hingga lupa waktu (Ghuman & Griffiths, 2012).

Kalangan ahli psikologi perkembangan menyebutkan bahwa bagi remaja, pandangan dari teman sebayanya merupakan aspek yang terpenting dalam kehidupan mereka. Remaja dapat dengan

mudah menyesuaikan diri dalam lingkungannya karena pada dasarnya mengikuti perilaku kelompok dan aturan kelompok, ini disebut sebagai konformitas

Santrock (2013) menjelaskan konformitas adalah perilaku individu meniru sikap atau tingkah laku orang lain dikarenakan tekanan yang nyata maupun yang dibayangkan mereka dari teman sebaya atau kelompoknya. Hurlock (2009) berpendapat konformitas terhadap standar kelompok atau teman sebaya terjadi karena adanya keinginan untuk diterima oleh kelompok sosial. Semakin tinggi keinginan individu untuk diterima secara sosial maka semakin tinggi pula tingkat konformitasnya.

Berdasarkan hasil *screening* yang telah dilakukan, sebanyak 80 responden (79.9 persen) bermain *game online mobile legends* setiap hari, dan sebanyak 95 responden (95.2 persen) selalu diajak oleh teman untuk bermain *game online mobile legends*, serta sebanyak 79 responden (78.6 persen) tidak dapat menolak ajakan teman untuk bermain *game online mobile legends*. Hal tersebut membuktikan bahwa remaja cenderung bermain *game online mobile legends* karena pengaruh teman sebaya. Didukung pernyataan Adams dan Rollings (2007) bahwa remaja seringkali mendapat ajakan dari teman sebayanya untuk bersama-sama melakukan aktivitas termasuk bermain *game online mobile legends*. Teman sebaya bisa seperti orang-orang yang seumuran dan kelompok sosial, seperti teman sekolah, teman satu tempat kerja, ataupun tetangga komplek rumah. Sedangkan, Baron dan Byrne (2005) mengatakan bahwa pengaruh teman sebaya merupakan pengaruh sosial, dan individu dapat mengubah sikap dan perilakunya untuk menyesuaikan diri dengan norma sosial yang ada.

Selain mencari tahu sendiri, memiliki koneksi dengan teman-teman yang bermain *mobile legends* juga dapat menciptakan peluang untuk berbagi informasi dan strategi diantara para pemain *game online mobile legends*. Oleh karena itu, dorongan

untuk memainkan *game* tersebut akan membuat para pemainnya terus memainkan "*Mobile legends*" untuk mencapai kesempurnaan.

Hasil penelitian oleh Kartini (2016) menyatakan bahwa terdapat hubungan antara konformitas teman sebaya dan intensitas bermain *game online* dengan intensi berperilaku agresif pada siswa SMA Katolik W.R Soepratman Samarinda. Hal ini berarti semakin tinggi konformitas teman sebaya dan intensitas bermain *game online* maka semakin tinggi intensi berperilaku agresif pada siswa. Keaslian penelitian ini berdasarkan pada beberapa penelitian terdahulu yang mempunyai karakteristik yang relatif sama, meskipun berbeda dalam hal kriteria subjek, jumlah dan metode analisis yang digunakan. Penelitian yang akan dilakukan yaitu mengenai hubungan konformitas teman sebaya dengan intensitas bermain *game online Mobile legends* (Pada Remaja di Kota Samarinda). Penelitian terkait dan hampir sama yaitu mengenai Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain *Game online* dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa (Kartini, 2016).

Berdasarkan uraian-uraian di atas, sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Hubungan Konformitas Teman Sebaya Terhadap Intensitas Bermain *Game online Mobile legends* Pada Remaja Usia 18-24 tahun di Kota Samarinda".

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan desain kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017) mengemukakan desain penelitian kuantitatif berdasarkan pada angka dan terdapat variabel di dalamnya. Variabel-variabel ini diukur biasanya dengan instrumen-instrumen penelitian-sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistik.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah remaja usia 18-24 tahun yang bermain game online Mobile Legends di Kota Samarinda yang jumlahnya tidak diketahui, oleh sebab itu peneliti menggunakan purposive sampling untuk mengambil data penelitian. Kriteria sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Remaja yang berusia 18-24 tahun. Masa remaja merupakan masa transisi (peralihan) antara masa kanak-kanak menuju masa dewasa yaitu pada usia 18-24 tahun (Santrock, 2011). Pada masa ini remaja masih memiliki ketertarikan dalam aktivitas bermain (Gunarsa, 2006).
2. Pengguna yang bermain game online Mobile Legends ditandai dengan aktif bermain game online Mobile Legends dan menghabiskan waktunya bermain game Mobile Legend's minimal 2,5 jam per hari (Prastyo dkk, 2017). Rahma (2018) mengatakan bahwa remaja bisa bermain game online seharian dan sering bermain dalam jangka waktu lama (lebih dari 3 jam) biasanya dalam waktu seminggu bisa menghabiskan waktu sekita 25 jam untuk bermain game online.

Jumlah sampel yang sangat besar tidak memungkinkan peneliti dapat mengambil semua yang ada pada populasi, maka dalam pengambilan sampel peneliti menggunakan rumus Lameshow (dalam Arikunto, 2010), hal ini dikarenakan jumlah populasi yang tidak diketahui atau tidak terhingga. Berikut rumus Lameshow, yaitu:

$$n = \frac{z^2 \cdot p(1-p)}{d^2}$$

Sehingga jika berdasarkan rumus tersebut maka sampel yang didapatkan adalah 96,04 responden. Sehingga pada penelitian ini setidaknya penulis harus mengambil data dari sampel minimal berjumlah 100 remaja yang bermain game online Mobile Legends di Kota Samarinda.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu alat pengukuran atau instrumen. Instrumen penelitian yang digunakan ada dua yaitu skala intensitas bermain game online Mobile Legends, dan skala konformitas teman sebaya. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik uji coba atau try out kepada 40 remaja yang aktif bermain game online Mobile Legends di kota Samarinda. Uji tersebut dilakukan untuk memperoleh ketepatan dan kecermatan alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Menurut Hadi (2006) uji coba digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dan hanya data dari item atau butir sah saja yang di analisis.

Penelitian ini menggunakan skala dengan tipe jenis likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2017). Skala yang disusun menggunakan bentuk likert memiliki empat alternatif jawaban. Skala tersebut dikelompokkan dalam pernyataan favorable dan unfavorable dengan empat alternatif jawaban. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala intensitas bermain game online Mobile Legends yang terdiri dari 24 aitem dengan uji keandalan diperoleh dari nilai alpha sebesar $0.942 > 0.700$ dapat dinyatakan andal dan skala konformitas teman sebaya terdiri dari 32 aitem dengan uji keandalan diperoleh dari nilai alpha sebesar $0.970 > 0.700$ dapat dinyatakan andal.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang dilakukan untuk pengolahan data penelitian adalah dengan menggunakan analisis korelasi untuk mencari hubungan dan menguji hipotesis antara dua variabel atau lebih, bila datanya berbentuk ordinal atau rangking (Sugiyono, 2017). Sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yang meliputi uji normalitas, uji linearitas

hubungan antara variabel bebas dan variabel tergantung. Keseluruhan teknik analisis data akan menggunakan program SPSS versi 25.0 for windows.

HASIL PENELITIAN

Karakteristik subjek penelitian berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Karakteristik Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin

No.	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
1	Laki-laki	92	92
2	Perempuan	8	8
	Jumlah	100	100

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat diketahui bahwa subjek penelitian remaja pengguna aktif *game Mobile Legends* di Kota Samarinda yaitu laki-laki dengan persentase (92%) dan perempuan dengan persentase

(8%). Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa subjek penelitian didominasi oleh remaja pengguna aktif bermain *game online Mobile Legends* dengan jenis kelamin laki-laki yaitu sebesar (92%).

Tabel 4. Karakteristik Subjek Berdasarkan Frekuensi dan Durasi Bermain *Game Mobile Legends*

No.	Durasi Bermain <i>game</i> /Hari	Jumlah Subjek	Persentase
1	Lebih dari 3 jam	89	89
2	Kurang dari 2,5 jam	11	11
	Jumlah	100	100

Berdasarkan tabel 4, dapat diketahui bahwa subjek penelitian remaja pengguna aktif *game online Mobile Legends* di Kota Samarinda berdasarkan durasi bermain yaitu pengguna bermain lebih dari 3 jam per hari sebanyak 89 orang dengan persentase (89%) dan pengguna bermain kurang dari 2 jam per hari sebanyak 11 orang dengan persentase

sebesar (11%). Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa sampel penelitian di kota Samarinda khususnya pada pengguna aktif bermain *game Mobile Legends* didominasi oleh remaja pengguna aktif *game online Mobile Legends* dengan durasi bermain lebih dari 3 jam per hari yaitu sebesar (89%).

Uji Asumsi

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kolmogorov-Smirnov Z	P	Keterangan
Intensitas bermain <i>game Mobile Legend's</i>	0.186	0.000	Tidak Normal
Konformitas teman sebaya	0.250	0.000	Tidak Normal

Hasil uji asumsi normalitas sebaran terhadap perilaku intensitas bermain *game Mobile Legends* menghasilkan nilai $Z = 0.186$ dan $p = 0.000 < 0.05$. Hasil uji normalitas berdasarkan kaidah menunjukkan bahwa sebaran butir-butir perilaku intensitas bermain *game Mobile Legends* adalah tidak

normal. Dan hasil uji asumsi normalitas sebaran terhadap variabel konformitas teman sebaya menghasilkan nilai $Z = 0.250$ dan $p = 0.000 < 0.05$. Hasil uji normalitas berdasarkan kaidah menunjukkan bahwa sebaran butir-butir konformitas teman sebaya adalah tidak normal.

Tabel 6. Hasil Uji Linieritas

Variabel	F Hitung	F Tabel	P	Keterangan
Intensitas Bermain <i>Game Mobile Legends</i> – Konformitas Teman Sebaya	0.823	3.94	0.742	Linier

Berdasarkan tabel 6, dapat disimpulkan bahwa hasil uji asumsi linearitas antara variabel intensitas bermain *game Mobile Legends* dengan konformitas teman sebaya mempunyai nilai F hitung = 0.823 < F tabel 3.94, dan nilai signifikansi p = 0.742 (p > 0.05) yang berarti keduanya memiliki hubungan yang linier. Berdasarkan penjabaran tersebut maka analisis selanjutnya dilakukan dengan analisis non parametrik dengan menggunakan uji kendall's tau.

Uji Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian adalah untuk hubungan konformitas teman sebaya dengan intensitas bermain *game online mobile legends*. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis non parametrik dengan menggunakan uji kendall's tau. Hasil analisis non parametrik dengan menggunakan uji kendall's tau dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Asumsi Kendall's Tau

Variabel	R hitung	p	Keterangan
Konformitas teman sebaya Intensitas Bermain <i>game online mobile legends</i>	0.647	0.000	Signifikan

Pada tabel di atas ditemukan bahwa nilai signifikansi atau Sig.(2-tailed) antara variabel konformitas teman sebaya dengan intensitas bermain *game online mobile legends* r hitung = 0.647 dan p = 0.000 (p < 0.05) hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang kuat antara kedua variabel yaitu konformitas teman sebaya dengan intensitas bermain *game online mobile legends* pada remaja usia 18-24 tahun di Kota Samarinda. Hubungan yang terbentuk merupakan hubungan positif, yang artinya semakin tinggi konformitas teman sebaya maka semakin tinggi intensitas bermain *game mobile legends* pada remaja usia 18-24 tahun di Kota Samarinda. begitupun

sebaliknya semakin rendah konformitas teman sebaya maka semakin rendah intensitas bermain *game online mobile legends* pada remaja usia 18-24 tahun di Kota Samarinda.

Analisis korelasi parsial digunakan untuk menguji hubungan dari faktor pada variabel konformitas teman sebaya (X) dengan intensitas bermain *game online mobile legends* (Y). Jika hubungan antara variabel X dan Y secara parsial signifikan maka sampel data digeneralisasikan pada populasi dimana sampel diambil atau mencerminkan keadaan populasi.

Berikut tabel hasil uji analisis korelasi parsial Y1:

Tabel 8. Hasil Uji Analisis Korelasi Parsial Frekuensi (Y1)

Aspek	r Hitung	r Tabel	P	Keterangan
Kerelaan	0.608	0.197	0.000	Signifikan
Perubahan	0.553	0.197	0.000	Signifikan

Pada tabel 8 di atas, dapat diketahui bahwa aspek dalam variabel X yaitu kerelaan (X1) dan perubahan (X2) memiliki hubungan

yang signifikan dengan aspek frekuensi (Y1). Kemudian dari hasil analisis korelasi parsial

pada frekuensi (Y2) dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Uji Analisis Korelasi Parsial Lama Waktu (Y2)

Aspek	r Hitung	r Tabel	P	Keterangan
Kerelaan	0.588	0.197	0.000	Signifikan
Perubahan	0.548	0.197	0.000	Signifikan

Pada tabel 9 di atas, dapat diketahui bahwa aspek dalam variabel X yaitu kerelaan (X1) dan perubahan (X2) memiliki hubungan yang signifikan dengan aspek lama waktu

(durasi) (Y2). Kemudian dari hasil analisis korelasi parsial pada lama waktu (Y3) dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Uji Analisis Korelasi Parsial Perhatian Penuh (Y3)

Aspek	r Hitung	r Tabel	P	Keterangan
Kerelaan	0.647	0.197	0.000	Signifikan
Perubahan	0.606	0.197	0.000	Signifikan

Pada tabel 10 di atas, dapat diketahui bahwa aspek dalam variabel X yaitu kerelaan (X1) dan perubahan (X2) memiliki hubungan yang signifikan dengan aspek perhatian

penuh (Y3). Kemudian dari hasil analisis korelasi parsial pada perhatian penuh (Y4) dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Uji Analisis Korelasi Parsial Emosional (Y4)

Aspek	r Hitung	r Tabel	P	Keterangan
Kerelaan	0.673	0.197	0.000	Signifikan
Perubahan	0.555	0.197	0.000	Signifikan

Pada tabel 11 di atas, dapat diketahui bahwa aspek dalam variabel X yaitu kerelaan (X1) dan perubahan (X2) memiliki hubungan yang signifikan dengan aspek emosional (Y4).

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara konformitas teman sebaya dengan intensitas bermain *game online mobile legends* pada remaja usia 18-24 tahun di Kota Samarinda. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara konformitas teman sebaya dengan intensitas bermain *game online mobile legends* pada remaja usia 18-24 tahun di Kota Samarinda, yang berarti semakin tinggi konformitas teman sebaya maka semakin tinggi intensitas bermain *game online mobile legends* remaja usia 18-24

tahun di Kota Samarinda. Sebaliknya, semakin rendah konformitas teman sebaya maka semakin rendah intensitas bermain *game online mobile legends* pada remaja usia 18-24 tahun di Kota Samarinda.

Game Mobile Legends saat ini menjadi *Top Free Game* di *Google Play Store*. Selain itu *game mobile legends* kembali booming karena baru-baru ini mengadakan *M3 World Championship* yaitu pada 6 Desember lalu dan diikuti oleh puluhan pemain *game mobile legends*. Berdasarkan pernyataan *Operational Manager* Moonton Indonesia, Dimaz Wiratama, *Mobile Legends* saat ini memiliki total 170 juta pengguna aktif per bulan di seluruh dunia dan jumlah pengguna aktif bulanan *Mobile Legends* di Indonesia mencapai 50 juta dan Indonesia merupakan kontributor terbesar (Liputan 6.com). *Game Mobile Legend Bang Bang* merupakan sebuah permainan piranti yang bergerak dengan

jenis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. *Mobile Legends* di klaim sebagai game interaktif yang mengasah kemampuan untuk saling bekerjasama antar pemainnya, dimana dalam permainan ini dimainkan oleh lima orang per *team* (Chaplin dalam Wibisono & Naryoso, 2019). Pokkt, Decision Lab dan Mobile Marketing Association (Tek.id, 2018) mengutarakan bahwa jumlah pengguna *game online mobile legends* mencapai 60 juta dengan rata-rata durasi bermain selama 53 menit per *match*.

Chaplin (2011) menjelaskan bahwa intensitas bermain *game online legends* sebagai suatu kekerapan atau frekuensi seorang individu dalam memainkan *game* tersebut. Hal ini didukung oleh pernyataan Griffiths, dkk (dalam Kartini, 2016) yang mengemukakan bahwa intensitas bermain *game online* sebagai banyaknya jam (rata-rata) seseorang bermain *game* setiap minggu. Masya & Candra (2016) menjelaskan bahwa intensitas bermain *game online mobile legend* yang berlebihan salah satunya yaitu adanya konformitas teman sebaya.

Menurut Ali dan Asrori (2004) remaja memandang teman sebaya sebagai aspek terpenting dalam kehidupan mereka. Beberapa remaja akan melakukan cara apapun, agar dapat diterima kedalam keanggotaan kelompok tertentu. Munculnya konformitas dalam kelompok teman sebaya dilakukan remaja untuk menghindari dikucilkan oleh suatu kelompok yang akan menyebabkan remaja stress, frustrasi dan sedih. Kartini (2016) menjelaskan bahwa kelompok yang bermain *game online mobile legends* secara intens dapat mempengaruhi remaja untuk ikut andil dalam meningkatkan intensitas bermainnya.

Rentang usia 18-24 tahun merupakan masa transisi dari remaja menuju dewasa, masa ini ditandai oleh kegiatan bersifat eksperimen dan eksplorasi. Transisi dari masa remaja menuju masa dewasa diwarnai

dengan perubahan yang berkesinambungan (Santrock, 2013). Pada masa ini remaja masih memiliki ketertarikan dalam aktivitas bermain (Gunarsa, 2006). Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada salah satu subjek yaitu AJ, AJ mengatakan bahwa dirinya sangat senang bermain *game online mobile legends*, bermain tanpa henti dengan teman-temannya tanpa sadar waktu makan hingga mandi. Teman satu timnya selalu mengajaknya bermain *game mobile legends* untuk melengkapi jumlah pemainnya. AJ merasa sungkan menolak ajakan teman-temannya untuk bermain *game online mobile legends* sehingga mengiyakan ajakan teman-temannya tersebut dan mengisi waktu luang. Namun, semakin sering AJ bermain bersama teman-temannya tersebut, AJ semakin mendalami *game mobile legends* dan menjadi intens bermain bersama teman-temannya.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Adams & Rollings (2010) bahwa remaja seringkali mendapat ajakan dari teman sebayanya untuk bersama-sama melakukan aktivitas termasuk bermain *game online mobile legends*. Teman sebaya bisa seperti orang-orang yang seumuran dan kelompok sosial, seperti teman sekolah, teman satu tempat kerja, ataupun tetangga komplek rumah. Hurlock (dalam Kartini, 2016) menjelaskan bahwa pemain *game online* mendapatkan kesempatan yang sama untuk bermain, berinteraksi bahkan berpetualang bersama dan membentuk komunitas sendiri di dunia maya, hal ini menyebabkan individu merasa senang.

Berdasarkan penjelasan tersebut, sesuai dengan hasil penelitian yang ditemukan bahwa aspek kerelaan dan perubahan memiliki hubungan yang signifikan dengan aspek perhatian penuh dan emosional dimana pemain *game online* rela melakukan apa saja untuk bisa bermain dengan temannya sehingga akan cenderung mendapatkan kepuasan secara psikologis. Kepuasan tersebut akan membuat individu

semakin tertarik memainkannya. Memiliki koneksi dengan teman-teman yang bermain *mobile legends* juga dapat menciptakan peluang untuk berbagi informasi dan strategi diantara para pemain *game*. Oleh karena itu, dorongan untuk memainkan *game* tersebut akan membuat para pemainnya terus memainkan *Mobile Legends* untuk mencapai kesempurnaan.

Kartini (2016) menemukan bahwa konformitas teman sebaya berkaitan erat dengan munculnya intensitas bermain *game online* dengan intensi berperilaku agresif, hal ini menunjukkan jika rema memiliki konformitas teman sebaya akan memiliki intensitas bermain *game online mobile legend* yang tinggi. Hasil penelitian Shatuti (2012) konformitas teman sebaya yang dialami oleh mahasiswa juga berkaitan erat dengan munculnya intensitas teman sebaya, artinya semakin tinggi konformitas maka semakin tinggi pula intensitas bermain *game online* pada mahasiswa, dan sebaliknya semakin rendah konformitas maka semakin rendah pula intensitas bermain *game online* pada mahasiswa. Penelitian lainnya oleh Praswanda (2021) menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online PUBG Mobile* dan konformitas teman sebaya dengan perilaku agresif pada remaja, dengan nilai signifikansi 0.000 dan nilai koefisien korelasi 0.481.

Hasil uji deskriptif menunjukkan tingkat konformitas teman sebaya terhadap intensitas bermain *game online mobile legends* pada remaja usia 18-24 tahun di Kota Samarinda berada dalam kategori tinggi. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil data karakteristik rentang usia, jenis kelamin dan frekuensi durasi remaja dalam bermain *game online* yaitu usia remaja yang mengisi kuisioner berada pada rentang usia 21 tahun, didominasi remaja laki-laki dan rentang frekuensi durasi dalam bermain *game online mobile legend* selama lebih dari tiga jam dalam sehari atau 24 jam dalam seminggu yaitu 92 remaja dimana dengan usia dan

durasi bermain *game online* tersebut menunjukkan bahwa remaja memiliki intensitas bermain *game online mobile legend* yang tinggi. Hal ini didukung oleh pernyataan Rahma (2018) mengemukakan bahwa seorang remaja bisa bermain *game online* seharian, dan sering bermain dalam jangka waktu lama (lebih dari 3 jam), biasanya dalam waktu seminggu bisa menghabiskan waktu sekitar 25 jam.

Mahardika (2016) menyebutkan bahwa intensitas waktu bermain *game online* yang berlebihan juga dapat memberikan dampak negatif baik secara psikis dan fisik, dampak psikis seperti pengguna akan terus memikirkan *game* yang sering dimainkan, sulit berkonsentrasi dalam belajar atau bekerja, melakukan apapun untuk bisa bermain *game online* lagi, dan secara fisik yaitu terkena paparan cahaya radiasi komputer atau *handphone* secara terus menerus dapat merusak saraf mata dan otak. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan kepada subjek J di kediamannya pada 12 Agustus 2019, J mengatakan bahwa J sulit berkonsentrasi saat belajar di sekolah karena memikirkan permainan *Mobile Legends* terutama jika J sempat kalah dalam bermain.

Pernyataan Adams & Rollings (2010) bahwa remaja seringkali mendapat ajakan dari teman sebayanya untuk bersama-sama melakukan aktivitas termasuk bermain *game online mobile legends*. Teman sebaya bisa seperti orang-orang yang seumuran dan kelompok sosial, seperti teman sekolah, teman satu tempat kerja, ataupun tetangga kompleks rumah.

Berdasarkan hasil uji analisis korelasi parsial menunjukkan aspek konformitas teman sebaya memiliki hubungan positif dengan intensitas bermain *game online*. Salah satu dari aspek konformitas teman sebaya yaitu kerelaan dan perubahan berkaitan halnya dengan salah satu aspek intensitas bermain *game online* yaitu emosional.

Trisnani & Wardani (2018) menjelaskan bahwa melalui hubungan dengan teman sebaya, individu akan melakukan berbagai hal yang disukai bersama sehingga bersifat rela dan memiliki perubahan dalam nilai norma yang dianutnya. Salah satu yang dilakukan adalah dengan bermain *game online mobile legends*. Konformitas teman sebaya berpengaruh pada perilaku individu sangatlah kuat, besarnya pengaruh lingkungan terhadap pembentukan perilaku atau norma bagi remaja yang ingin masuk dalam kelompok. Hal ini dikarenakan remaja cenderung lebih banyak menghabiskan waktu bersama teman sebayanya, membentuk kelompok dan melepaskan diri dari pengaruh orang dewasa (Rahmayanthi, 2017).

Selanjutnya aspek konformitas teman sebaya yaitu kerelaan dan perubahan juga berkaitan dengan aspek intensitas bermain *game online mobile legends* yaitu frekuensi dan durasi. Rahma (2018) mengemukakan bahwa seorang remaja rela menghabiskan waktunya untuk bermain *game online mobile legends* sehari-hari dan sering bermain dalam jangka waktu lama (lebih dari 3 jam), biasanya dalam waktu seminggu bisa menghabiskan waktu sekitar 25 jam. Hal ini tentunya membawa dampak perubahan positif dan negatif pada kehidupan remaja tersebut. Jaya (2018) menjelaskan jika individu rela bermain *game online* sampai berjam-jam memiliki intensitas bermain *game online mobile legend* tinggi memunculkan perilaku bermain yang begitu parah, sehingga mengakibatkan terganggunya fungsi penting dalam hidup. Intensitas bermain *game online* dapat membuat performa akademiknya menurun (King & Delfabbro, 2018). Durasi waktu yang digunakan juga semakin lama akan semakin bertambah agar individu mendapatkan efek perubahan dari perasaan, dimana setelah bermain internet atau *game online* individu merasakan kenyamanan dan kesenangan (Young, 2009).

Hal diatas sesuai dengan yang dikemukakan oleh Kartini (2016) siswa memiliki intensitas bermain *game online mobile legends* yang cukup tinggi karena pengaruh konformitas dan ajakan teman sebayanya untuk bersama-sama memperoleh rasa kebersamaan dan kesenangan dari bermain *game online mobile legends*. Rela mengikuti apapun pendapat kelompok yang diinginkan atau diharapkan agar memperoleh hadiah berupa pujian dan untuk menghindari celaan, keterasingan, ataupun cemooh yang mungkin diberikan oleh kelompok jika tidak dikerjakan salah satu dari anggota tersebut.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa konformitas teman sebaya dengan intensitas bermain *game online Mobile Legends* pada pengguna yang bermain *game online* usia 18-24 tahun di kota Samarinda memiliki hubungan yang signifikan.

Korelasi antar kedua variabel tersebut memiliki kekuatan yang tinggi dengan arah positif, artinya semakin tinggi konformitas teman sebaya, maka akan semakin tinggi pula tingkat intensitas bermain *game online Mobile Legends*. Sebaliknya, semakin rendah konformitas teman sebaya, maka akan semakin rendah pula tingkat intensitas bermain *game online Mobile Legends* pada pengguna yang bermain *game online* usia 18-24 tahun di kota Samarinda.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan hasil yang diperoleh, sehingga dengan ini penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi subjek penelitian diharapkan dapat lebih menyaring kelompok pertemanannya dengan membatasi

kelompok pertemanan dengan *gamer* dan memperluas pertemanan dengan kelompok lainnya yang memiliki hobi lebih positif seperti dalam bidang olahraga, akademik dan lain sebagainya agar dapat menurunkan atau menyalakan tingkat intensitas bermain *game online mobile legends*. Subjek penelitian diharapkan dapat manajemen waktu dengan baik. Seperti membuat batasan waktu bermain *game*, membatasi pengeluaran dan level yang ingin dicapai saat bermain *game online mobile legends* perharinya agar dapat mengurangi intensitas bermain *game online mobile legends* dan mengerjakan tugas-tugas lainnya. Subjek juga diharapkan dapat menahan diri dari keinginan bermain *game online mobile* dan lebih fokus pada kewajiban-kewajiban remaja seperti menyusun rencana sesuai dengan prioritas setiap harinya, mengerjakan tugas perkuliahan ataupun sekolah, serta remaja diharapkan memiliki kesadaran bahwa bermain *game online mobile* merupakan suatu sarana hiburan untuk melepaskan penat, mengisi waktu luang dari kebosanan sehingga tidak mengakibatkan remaja bermain *game online mobile* secara berlebihan.

2. Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk melakukan penelitian dengan tema yang sama, diharapkan dapat mengkaji variabel-variabel lainnya yang dapat mendukung dalam penelitian tentang intensitas bermain *game mobile legends* agar lebih bervariasi dan dapat menggali faktor lain dari intensitas bermain *game online mobile* yang terjadi.

DAFTAR PUSTAKA

Adachi, P. J., & Willoughby, T. (2013). More than just fun and games: the longitudinal relationships between strategic video games, self-reported problem solving skills, and academic

grades. *Journal of youth and adolescence*, 42 (7), 1041-1052.

- Adams, E. & Rollings, A. (2010). *Fundamentals of game design* (2nd Ed). Barkeley, CA: New Riders.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Baron, R. A., & Byrne, D. (2005). *Psikologi sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Chaplin, J. P. (2011). *Kamus lengkap psikologi terjemahan kartini kartono*. Rajawali Pers.
- Dewi, V. R. (2015). *Game addiction sebagai perilaku sosial menyimpang: studi kasus komunitas gamers indo impel down mahasiswa UIN bandung. (Skripsi)*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Gunarsa. S. D. (2006). *Dari anak sampai usia lanjut*. Jakarta: BPK Gunung Media.
- Ghuman, D., & Griffiths, M. D. (2012). A cross-genre study of online gaming: player demographics, motivation for play and social interactions among players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2 (1), 13-29.
- Hadi, S. (2006). *Metodologi penelitian*. Penerbit: Andi.
- Hurlock, E. B., Istiwiayanti, S. R. M., & Soedjarwo. (2009). *Psikologi perkembangan: suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Kartini, H. (2016). Hubungan antara konformitas teman sebaya dan intensitas bermain *game online* dengan intensi berperilaku agresif pada siswa. *Jurnal Psikoborneo*, 4(4), 739-750.
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). *Internet gaming disorder: theory, assessment, treatment and prevention*. New York: Academic Press.
- Kiraly, O., Nagygyorgy, K., Griffiths, M., & Demetrovics, Z. (2014). *Problematic*

- online gaming in behavioral addictions. Academic Press. 61-97.
- Levianti. (2008). Konformitas dan bullying pada siswa. *Jurnal Psikologi*. 6 (1), 1.
- Lumban, T. (2012). Hubungan kecanduan game online dengan prestasi akademik mahasiswa di fakultas teknik universitas Indonesia. (Skripsi). Fakultas Psikologi Universitas Surabaya.
- Mahardika, A. (2016). Hubungan kecanduan game online dengan kontrol diri dan implikasinya bagi layanan bimbingan dan konseling di sekolah. (Skripsi). Fakultas Ilmu pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas x di madrasah aliyah al furqon prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(2), 103–118.
- Prastyo, Y., Eosina, P., & Fatimah, F. (2017). Pembagian tingkat kecanduan game online menggunakan k-means clustering serta korelasinya terhadap prestasi akademik. *Journal Elinvo*. 2(2), 138-148.
- Rahma, A. (2018). Interaksi sosial pada remaja kecanduan game online. (Skripsi). Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rahmayanthi, R. (2017). Konformitas teman sebaya dalam perspektif multikultural. *Journal of Multicultural Studies in Guidance and Counseling*, 1(1), 71–82.
- Riyanti, Y. A. V. (2016). Hubungan intensitas mengakses sosial media terhadap perilaku belajar mata pelajaran produktif pada siswa kelas xi jasa boga di smk n 3 klaten. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Santrock, J. W. (2011). *Perkembangan masa hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan*. Cetakan Kelima Belas: Alfabeta.
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). Peran konselor sebaya untuk mereduksi kecanduan game online pada anak. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 2 (2), 71–80.
- Young, K. S. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*. 37, 355-372.
- Wibisono, A., & Naryoso, A. (2019). Hubungan antara intensitas bermain game mobile legend dan pengawasan orang tua dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7 (3), 179-187.