

BAB II

MOBILE LEGENDS DAN KONFORMITAS TEMAN SEBAYA BESERTA PENJELASAN TAMBAHAN

Pada bab ini, penulis menjelaskan deskripsi tambahan mengenai perkembangan game online mobile legends serta gambaran umum dari pengendalian diri, dan juga konformitas teman sebaya.

2.1. Game Online Mobile Legends

Perkembangan game online di Indonesia yang massif dibuktikan bahwa game online pada saat ini tidak hanya dikhususkan kepada remaja saja, melainkan anak muda hingga orang tua. Game Online Mobile Legends: Bang Bang ini merupakan game online seluler yang di ciptakan oleh moonton pada 14 Juli 2016 dan masih bertahan hingga sekarang. Mobile legends adalah game bergenre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang dimainkan secara online. memiliki 2 tim dengan masing-masing tim memiliki lima pemain dengan menggunakan virtual character game tersebut dengan julukan “*hero*”. Game dengan genre MOBA yang dapat dimainkan hanya menggunakan *smartphone* yang membuat mobile legends ini terus berkembang hingga saat ini, dengan tambahan-tambahan character baru, visual yang semakin *high definition*, fitur-fitur baru untuk berkomunikasi, banyaknya event kolaborasi yang menarik membuat mobile legends dapat bertahan dengan persaingan game online di era modern ini. Selain itu dari perkembangan nya itu sendiri, game mobile legends ini digemari oleh Masyarakat dan menjadikannya sebagai

perlombaan atau pertandingan besar yang saat ini dikenal dengan sebutan *e-sport*.

2.2. Fenomena *E-sport* di kalangan para gamers

Olahraga elektronik atau yang kita kenal dengan sebutan *e-sport* ini menjadi strategi bagi para industri game online untuk menarik perhatian para gamer. Banyak dari para pengembang game online yang menjadikan game nya sebagai game perlombaan, salah satunya adalah mobile legends. Perkembangan dari *e-sport* ini telah meningkatkan intensitas bagi para pemain game online. Mereka tidak hanya bermain hanya untuk bersenang-senang, melainkan mereka juga melatih kemampuan dan keterampilan mereka untuk bersaing. Melansir dari games.grid.id pada 25 Juni 2020, *E-sport* menawarkan berbagai macam penghargaan yang dapat memotivasi pemain untuk terus bermain (Triana, 2020) diantaranya sebagai berikut:

1. Hadiah finansial

Kompetisi *e-sport* menawarkan hadiah uang dengan jumlah yang besar, sehingga membuat para pengikutnya termotivasi untuk bermain secara terus-menerus.

2. Reputasi

Menjadi terkenal dalam komunitas gaming atau di kalangan penggemar *e-sport*.

3. Karir hidup

Sebagian orang menjadikan *e-sport* sebagai potensi untuk dijadikan sebuah karir. Hal ini dapat mendorong mereka untuk menghabiskan waktu

dalam bermain game sehingga dapat berdampak kecanduan. Bermain game online pada konteks *e-sport* sering kali melibatkan interaksi yang intensif, baik sesama tim maupun lawan. Hal ini dapat menciptakan emosional yang mendalam, dimana kemenangan dan kekalahan dapat mempengaruhi pemain. Hubungan sosial mereka juga terbentuk yang dapat memperkuat pemain bahwa mereka harus tetap memainkan game online untuk menjaga hubungan tersebut.

Fenomena *e-sport* ini telah menciptakan lingkungan para gamer yang mendorong intensitas bermain mereka yang relative tinggi (tigaserangkai, 2024). Kompetisi, penghargaan, hingga interaksi sosial menjadi dorongan mereka untuk tetap bermain. Tingginya intensitas mereka dalam bermain game online tentu juga meningkatkan resiko dalam kecanduan bermain game online.

2.3. Konformitas Teman Sebaya

Sebuah individu yang dengan sengaja meniru tindakan teman sebayanya dalam upaya menyesuaikan diri dengan norma kelompok dan perilaku disebut sebagai konformitas. (Santrock, 2003) dalam (Mardison, 2019). Pada titik ini konformitas muncul dari keinginan individu untuk beradaptasi dengan kelompoknya dengan menyesuaikan batasan-batasan pribadinya sehingga dapat memenuhi kebutuhan kelompok. Ketika keinginan untuk berpartisipasi dalam kelompok teman sebayanya semakin kuat, maka individu tersebut akan menjadi lebih konformis. Menurut Baron, dalam (Mardison, 2019) Konformitas adalah definisi mendasar dari standar sosial dimana seseorang memodifikasi perilakunya agar sesuai dengan norma-norma kelompoknya agar diterima, bahkan ketika perilaku tersebut merupakan perilaku negatif seperti kecanduan.

Sebagai hasil dari penyediaan lingkungan yang mendukung pembelajaran dan partisipasi, kelompok teman sebaya memberikan dampak yang signifikan dan bertahan lama terhadap kehidupan sosial seorang remaja. Kelompok sebaya terdiri dari beberapa teman lain dan teman dekat yang memiliki kesamaan usia, jenis kelamin, aktivitas, sikap, kepatuhan, hingga perilaku. Kecenderungan yang ada dalam kelompok ini hanya akan meningkat seiring dengan meningkatnya frekuensi keterlibatan individu didalam kelompoknya. Agar dapat menyesuaikan diri dan diterima oleh kelompoknya, seseorang akan berusaha beradaptasi dan berintegrasi. (Soetjiningsih, 2004) dalam (Saputro & Soeharto, 2012)

Jika dihubungkan dalam kelompok teman sebaya yang memainkan game online, semakin besar keinginan sebuah individu dianggap dalam kelompok teman sebayanya, maka semakin besar juga intensitas komunikasi yang dilakukan dalam kelompok teman sebayanya. Semakin besar intensitas komunikasi yang dilakukan, maka semakin besar juga kemungkinan resiko kecanduan game online.