

## BAB II

### PUBG MOBILE DAN KONFORMITAS TEMAN SEBAYA DAN PENJELASAN TAMBAHAN

#### 2.1 **Gambaran Umum Perusahaan**

*Game online* di era sekarang ini semakin banyak dimainkan dikarenakan *game online* sekarang ini lebih mudah dimainkan hanya dengan menggunakan *smartphone*. PUBG mobile merupakan salah satu game online *smartphone* yang saat ini banyak digemari oleh kalangan masyarakat remaja dikarenakan game ini dapat dimainkan oleh teman secara bersamaan dan juga merupakan game yang interaktif.

PUBG mobile sendiri merupakan game yang diluncurkan oleh Lightspeed & Quantum Studios dari Tencent Gaming Buddy. PUBG mobile diluncurkan pada tahun 2018 dengan basic dari game ini ialah FPS (*First Person Shooter*). PUBG Mobile ini bisa dimainkan sendiri atau maksimal 4 orang secara bersamaan dimana terdapat 100 orang akan bertempur untuk bertahan hidup yang akhirnya dia akan menjadi seorang pemenang dengan menjadi orang paling terakhir yang bertahan. 100 orang tersebut akan berparasut kemudian terjun ke pulau dengan luas 8x8km dan berperang . ketika sudah sampai tujuannya ketika terjun para pemain akan mengambil perlengkapan untuk berperang. setelah mendapatkan perlengkapan untuk berperang, para pemain akan saling membunuh dan bertahan hingga menjadi pemenang.

#### 2.2 **Perkembangan PUBG Mobile di Indonesia**

Perkembangan game online PUBG Mobile di Indonesia salah satunya adalah industri *E-Sport (Electronic Sport)* di Indonesia yang sangat meningkat pesat di kancah dunia. Pemain game multiplayer juga cukup banyak yaitu sebanyak 60 juta sejak tahun 2018, dan banyak sekali tim-tim esport di Indonesia yang ikut serta meramaikan turnamen-turnamen di kancah dunia, juga tidak sedikit yang berhasil mendapat juara 1 dan mendapatkan ratusan ribu dollar Amerika Serikat.

Dengan pesatnya perkembangan ESport di Indonesia, Esport dikembangkan secara serius oleh pemerintah karena pemerintah melihat ini sebagai peluang, E-Sport sekarang sudah diakui secara resmi oleh Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) pada tahun 2018 dan saat ini banyak sekali turnamen Esport yang secara resmi dibuat oleh pemerintah.

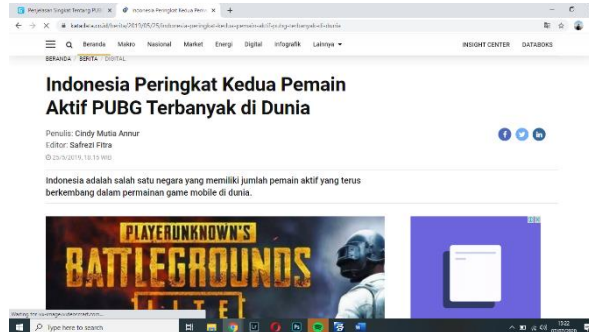
*Gambar 2.1 Peresmian KONI*



<https://id-velopedia.velo.com/perkembangan-esport-indonesia/> (Diakses pada 11 Juli 2021 pukul 16.55 WIB)

Salah satu game online yang juga berkembang akibat melesatnya E-Sport di Indonesia adalah PUBG Mobile. Banyak sekali tim-tim dari Indonesia yang ikut serta bermain pada turnamen-turnamen dunia dan berhasilnya menjuarai di turnamen tersebut. Sedangkan untuk pemain game online PUBG Mobile sendiri Indonesia merupakan peringkat kedua pemain aktif *PUBG Mobile* setiap bulannya dengan mencatat 100juta pemain aktif setiap bulanannya hingga saat ini. Adapun *Game PUBG Mobile* ini ialah *Game Online* yang laris di Indonesia yang tercatat sudah diunduh sebanyak 100 juta orang di Indonesia dan mendapatkan rating pengguna sebanyak 15,6 Juta orang di *Google Play Store*.

**Gambar 2.2 Pengguna Game Online PUBG Mobile di Indonesia**



[katadata.co.id](http://katadata.co.id)

(Diakses pada tanggal 11 Juli 2021 pukul 12.02)

### **2.3 Dampak Game Online PUBG Mobile**

Game online PUBG Mobile saat ini memang sedang banyak sekali dimainkan oleh para remaja di Indonesia, tidak dipungkiri game online PUBG Mobile memiliki dampak positif dan negatifnya. dampak positif dari Game PUBG mobile ini karena game ini membuat player untuk berpikir dalam mengambil keputusan dalam peperangan didalamnya. Hal itulah yang juga dapat mempengaruhi remaja di kegiatan sehari-harinya dalam mengambil suatu keputusan agar hasil yang didapatkan pun sesuai dengan yang diinginkan. Selain itu, jika para pemain mendalami game ini maka besar kemungkinan juga dapat masuk ke dunia kompetitif dan mendapatkan pundi-pundi uang dari game ini. akan tetapi, game online PUBG Mobile ini memiliki dampak negatifnya karena game ini merupakan game yang bergenre FPS (*First Person Shooter*) atau bisa disebut game peperangan maka para remaja yang bermain akan bisa secara langsung menirukan adegan-adegan agresif yang ada pada game online PUBG Mobile tersebut. Selain itu, dampak negatif lainnya adalah perilaku agresif yang timbul karena kecanduan. hal ini dikarenakan para pemain merasa ambisius dalam artian jika mereka kalah dalam permainan maka mereka akan mempunyai niat untuk bermain lagi dan akhirnya membuat para remaja kecanduan. Selain itu akibat dari bermain game ini

adalah seorang pemain mengeluarkan perilaku agresifnya dengan menyerang secara non-verbal maupun non-verbal

## **2.4 Konformitas Teman Sebaya**

Konformitas pada dasar adalah perilaku dimana seseorang dengan sengaja mengikuti perilaku teman dalam kelompoknya yang mana banyak orang akan cenderung berperilaku A ketika kelompok atau banyak orang disekitarnya berperilaku A. ini merupakan sebuah perilaku yang dikhawatirkan karena seseorang hanya mengikuti tanpa memikirkan dampak yang akan terjadi. Konformitas sendiri terjadi karena kemauan seseorang agar diterima dalam kelompoknya dengan cara mengubah perilaku agar sesuai dengan teman kelompoknya. Semakin besar rasa ingin untuk diterima di lingkungan kelompoknya maka akan makin besar juga konformitasnya. dasar dari konformitas ialah pada saat seseorang melakukan kegiatan yang mana ada kecondongan yang kuat untuk melakukan kegiatan yang sama dengan orang lain, biarpun kegiatan itu adalah kegiatan negatif contohnya perilaku agresif.

Konformitas dalam kelompok teman sebaya dapat diartikan sebagai perkumpulan kelompok yang terdiri dari teman dekat dan beberapa teman lainnya dan memiliki usia yang relatif sama, karena usia tersebut relatif sama maka kelompok teman sebaya merupakan salah satu tempat untuk berbagi pengalaman. kelompok teman sebaya ini memiliki peran penting dalam mengembangkan minat, sikap serta perilaku remaja yang berkaitan dengan perilaku meniru. Sehingga para remaja dengan sadar menirukan perilaku dengan teman sebayanya agar dapat diterima dalam kelompok teman sebayanya. Artinya, konformitas teman sebaya akan muncul jika kelompok teman sebaya tersebut mempunyai pengaruh yang besar yang terdiri dari teman-teman terdekat untuk berbagi berbagai pengalaman.