

**Hubungan Intensitas Bermain Game Online PUBG Mobile dan Konformitas Teman
Sebaya Dengan Perilaku Agresif pada Remaja**

Yusrizal Bagoes Praswanda¹, Hedi Pudjo Santosa², Tandiyo Pradekso³

yusrizalbp74@gmail.com

**Program Studi S1 Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro
Jl. Prof Soedarto, SH Tembalang Semarang Kotak Pos 1269 Telepon (024)7465407
Faksimile (024) 7465405 Laman : <http://fisip.undip.ac.id> Email : fisip@undip.ac.id**

ABSTRACT

This study aims to determine the relationship between the intensity of playing PUBG Mobile online games and peer conformity with aggressive behaviour in adolescents. PUBG Mobile (Player Unknown's Battleground) is currently one of the most popular online games played by teenagers. According to data, as many as 555 million people worldwide downloaded PUBG mobile online game and Indonesia itself ranks as the second most active PUBG mobile player every month with 100 million active players every month. The number of players with the intensity of playing PUBG players will cause these players to behave aggressively. Aggressive behaviour itself occurs due to several factors, one of which is peer conformity. Teenagers will imitate the behaviour of their group friends with the aim of being accepted in the group. If the group friends behave aggressively, the teenager will imitate and also behave aggressively.

The theory used in this study is the General Aggression Model (GAM) Theory and Social Learning Theory. To determine the sample, this study uses a non-probability sampling technique. The number of samples studied amounted to 100 respondents with active characteristics of playing PUBG mobile online games with ages 18-22 years.

Tests in this study used the Pearson Product Moment Correlation Test. The results of this study indicate that the relationship between the intensity of playing PUBG mobile online games with aggressive behaviour has a significance value of 0.000 which means it is very significant with a correlation coefficient value of 0.342. Then, the relationship between peer conformity and aggressive behaviour in adolescents has a significance value of 0.000. which means it is significant with a correlation coefficient value of 0.481.

Keywords: PUBG Mobile, Peer Conformity, Aggressive Behaviour

ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* PUBG *Mobile* dan konformitas teman sebaya dengan perilaku agresif pada remaja. PUBG *Mobile* (*Player Unknown's Battleground*) saat ini menjadi salah satu game online yang banyak dimainkan oleh kalangan remaja. Menurut data, sebanyak 555 juta orang di seluruh dunia mengunduh *game online* PUBG mobile dan Indonesia sendiri memasuki peringkat kedua pemain aktif PUBG mobile terbanyak setiap bulannya dengan jumlah pemain aktif sebanyak 100 juta setiap bulannya. Banyaknya pemain dengan intensitas bermain para pemain PUBG akan mengakibatkan para pemain tersebut akan berperilaku agresif. Perilaku agresif sendiri terjadi karena beberapa faktor, salah satunya ada konformitas sebaya. Yang mana, para remaja akan menirukan perilaku teman satu kelompoknya dengan tujuan agar diterima dalam kelompok tersebut. Jika teman kelompok berperilaku agresif maka remaja tersebut akan menirukan dan juga berperilaku agresif.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori *General Aggression Model* (GAM) dan Teori Belajar Sosial. Untuk menentukan sampel, penelitian ini menggunakan teknik *non-probability sampling*. Jumlah sampel yang diteliti berjumlah 100 responden dengan karakteristik aktif bermain *game online* PUBG mobile dengan usia 18-22 tahun.

Pengujian pada penelitian ini menggunakan Uji Korelasi Pearson Product Moment. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa hubungan antara intensitas bermain *game online* PUBG *mobile* dengan perilaku agresif memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000 yang artinya adalah sangat signifikan dengan nilai koefisien korelasi 0,342. Kemudian, hubungan antara konformitas teman sebaya dengan perilaku agresif pada remaja memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000 yang artinya signifikan dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,481.

Kata Kunci : PUBG Mobile, Konformitas Teman Sebaya, Perilaku Agresif

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Taylor dan Peplau (2009:199) mengemukakan bahwa perilaku agresif yang dilakukan oleh seorang remaja diakibatkan karena beberapa faktor antara lain serangan, frustrasi dan imitasi. Serangan ialah faktor yang paling sering terjadi dan menjadi penyebab perilaku agresif baik serangan verbal maupun serangan fisik. Selanjutnya ialah frustrasi. Frustrasi terjadi pada saat seseorang dihalangi oleh sesuatu dalam mencapai tujuannya, kebutuhannya,

keinginannya, maupun tindakan tertentu. Faktor selanjutnya ialah imitasi yaitu kekerasan dalam media maupun *video game*. *Video game* sekarang ini memang disukai oleh banyak anak remaja. Tetapi, banyak sekali efek negatif yang ditimbulkan oleh *video game*.

Fenomena *game online* pada saat ini sangat banyak digemari oleh anak-anak dan remaja menurut data tek.id menunjukkan gamer di Indonesia mencapai jumlah 100 juta di 2020 dan 60 juta di antaranya merupakan *gamer mobile*. Penelitian pun

menunjukkan kebanyakan masyarakat beraktivitas dengan smartphone yaitu bermain *game* dengan jumlah 25% dan bermain *game mobile* rata-rata durasi 53 menit <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A>

PUBG Mobile merupakan *game* yang digandrungi oleh remaja saat ini . Menurut data yang dikeluarkan oleh Hybrid.co.id *Game PUBG Mobile* ini sudah diunggah sebanyak 555 juta orang di seluruh dunia dengan total pendapatan yang dihasilkan oleh *PUBG Mobile* ini sebanyak 21 triliun hybrid.co.id. Data lain menyebutkan bahwa 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*. Ini merupakan pencapaian yang sangat gemilang. katadata.co.id

Faktor lain yang memicu munculnya perilaku agresif pada remaja ialah pengaruh konformitas teman sebaya. Remaja sering sekali berkumpul bersama teman-temannya dengan waktu yang lama dan pada akhirnya

dalam pergaulannya remaja cenderung mengikuti norma kelompok. Pengaruh konformitas teman sebaya ini dianggap menjadi salah satu faktor kuat yang membuat remaja berperilaku yang buruk (Sarwono, 2005).

Konformitas ialah perilaku yang dilakukan oleh seseorang dengan merubah tingkah lakunya agar memiliki kesamaan dengan norma sosial yang di pengaruhi oleh lingkungan sosialnya . Myers (2012:8) menyebutkan bahwa konformitas ialah perubahan perilaku atau kepercayaan yang diakibatkan oleh desakan kelompoknya, dan nantinya akan diajuhkan dari hinaan dan tidak diacuhkan oleh kelompoknya. Baron dan Bryne (2005:53) menyebutkan konformitas ialah usaha yang dilakukan oleh seseorang dengan mengubah perilakunya agar sesuai dengan perilaku orang lain dan sesuai dengan norma yang berlaku. Konformitas akan muncul pada saat seseorang menirukan perilaku orang lain yang diakibatkan oleh tekanan baik nyata maupun tidak nyata. (Santrock, 2008:24).

KERANGKA TEORI

General Aggression Model (GAM)

General Aggression Model. Anderson & Bushman (2002:1679) menyebutkan bahwa teori ini banyak menggunakan konsep-konsep yang berkaitan dengan struktur pengetahuan manusia dan bagaimana proses penggunaannya hingga membentuk persepsi, interpretasi, mengambil keputusan, dan memutuskan suatu aksi. Situasi terpaan pada media pada saat tertentu yang mana merupakan variabel situasional dapat mempengaruhi tingkat agresivitas melalui pengaruh kondisi diri seseorang pada saat itu juga yang mana dipresentasikan oleh variabel afektif, kognitif dan penggerak.

Renzetti dan Edleson (2008:746) mengatakan tayangan kekerasan yang ada dalam *game* akan menyebabkan seseorang terkena kondisi internalnya. Dalam teori *General Aggression Model* (GAM), terpaan tayangan kekerasan yang ada didalam *game* akan meningkatkan agresi seseorang. Terpaan itu yang nanti akan mempengaruhi seseorang merespon ketika bermain *game* dan kemungkinan perilaku agresif akan meningkat. Teori (GAM) *General Aggression Model* ini juga menjelaskan bahwa adanya efek jangka panjang pada seseorang yang bermain *game* untuk mengamati serta mempelajari *game* yang dimainkan. Ini berhubungan dengan intensitas seseorang yang bermain *game*

serta terkena unsur kekerasan dalam *game* tersebut.

Teori *General Aggression Model* (GAM) ini digunakan untuk melihat hubungan antara intensitas bermain *game online PUBG Mobile* dengan perilaku agresif pada remaja. Awalnya, seseorang melihat serta mengamati perilaku yang ada di dalam *game* tersebut. Selanjutnya, jika seseorang tidak mengerti bagaimana cara untuk mengatur diri dan tidak memiliki kemampuan untuk memilih dari apa yang harus ditirukan dari *game online PUBG mobile* tersebut maka akan muncul kesalahan dalam memilih suatu tindakan yang disebabkan oleh efek negatif yang ada pada *game online PUBG mobile* tersebut seperti perilaku agresif

Teori Belajar Sosial

Teori belajar sosial menurut Albert Bandura adalah, kita belajar melalui peniruan dan peneladanan bukan dari pengalaman langsung. Tingkah laku adalah hasil faktor lingkungan dan kognitif. berarti, kita dapat mempunyai kemampuan tertentu bila stimuli yang kita amati menggunakan karakteristik kita memiliki jalinan positif. Seseorang akan lebih besar kemungkinan untuk menirukan perilaku yang diamatinya (Jalaludin Rakhmat. 2009:240).

Teori belajar sosial merupakan cara belajar yang muncul pada saat orang mengamati dan menirukan tingkah laku orang disekitarnya. Yang artinya, informasi yang didapatkan dengan cara mengamati kejadian-kejadian terjadi disekitarnya. Konsep dasar dalam pembelajaran menurut teori belajar sosial ini, menyebutkan bahwa proses belajar yang dilakukan oleh seseorang terjadi melalui proses peniruan dan penyajian contohnya dalam perilaku. Seseorang juga belajar melalui respon-respon baru berdasarkan perilaku-perilaku yang dilakukan oleh orang lain (Hergenhahn dan Olson, 2015:8)

Teori belajar sosial ini digunakan untuk melihat hubungan konformitas teman sebaya dengan perilaku agresif pada remaja. Berdasarkan pengertian dari konformitas, konformitas terjadi ketika seseorang meniru perilaku orang lain yang diakibatkan oleh tekanan dalam kelompoknya (Santrock, 2008:54). Artinya, seseorang akan meniru tingkah laku orang lain sesuai apa yang dia lihat dan apa yang dia amati.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian kali ini peneliti menggunakan penelitian kuantitatif serta menggunakan tipe penelitian eksplanatori, dimana menguraikan hubungan antara

variabel melalui pengujian hipotesis yaitu intensitas bermain *game online PUBG Mobile* (X1) dan konformitas teman sebaya (X2) dengan perilaku agresif pada remaja (Y).

Populasi yang digunakan oleh penelitian ini yaitu remaja dengan usi 18-22 tahun baik pria maupun wanita yang aktif bermain *game online PUBG mobile* dan berdomisili di Kota Semarang. Pemilihan usia 18-22 tahun karena berdasarkan usia remaja. Berdasarkan target yang dijelaskan diatas maka jumlah dari populasi tidak diketahui jumlahnya. Alat untuk pengumpulan data pada penelitian yang dilakukan ini yaitu menggunakan kuesioner yang berisikan daftar pertanyaan serta pilihan jawaban yang telah disediakan untuk responden.

Intensitas Bermain Game Online PUBG Mobile

Seiring berkembangnya *smartphone* saat ini, mulai bermunculan *game-game* yang baru dan mudah dimainkan dimana saja dan kapan saja. Banyak sekali permainan *smartphone* saat ini yang berbasis *online*. salah satunya adalah *Game PUBG mobile* atau *Player Unknown Battleground Mobile* merupakan *game online* yang dapat dimainkan di *handphone* dan terkoneksi oleh internet. *Game* ini merupakan *game* bergenre FPS (*First*

Person Shooter) dan TPS (*Third Person Shooter*). Dimana 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. *Game* ini merupakan permainan yang interaktif dan juga bisa untuk melatih kerjasama tim karena, *Game* ini bisa dimainkan maksimal 4 orang. Intensitas ialah tingkatan seberapa seringnya seseorang melakukan suatu aktivitas tertentu dengan perasaan senang pada aktivitas yang dilakukan (Yuniar & Nurwidawati, 2013). Griffith, dkk (2004) menyebutkan bahwa intensitas bermain game ialah seberapa banyak waktu yang dilakukan seorang ketika bermain game dalam waktu seminggu.

Konformitas Teman Sebaya

Myers (2012:8) menyebutkan bahwa konformitas ialah perubahan perilaku atau

kepercayaan yang diakibatkan oleh desakan kelompoknya, dan nantinya akan diajukkan dari hinaan dan tidak diacuhkan oleh kelompoknya. Baron dan Bryne (2005:23) menyebutkan konformitas ialah usaha yang dilakukan oleh seseorang dengan mengubah perilakunya agar sesuai dengan perilaku orang lain dan sesuai dengan norma yang berlaku. Konformitas akan muncul pada saat seseorang menirukan perilaku orang lain yang diakibatkan oleh tekanan baik nyata maupun tidak nyata. (Santrock, 2008:54).

Hurlock (2009:18) mengatakan bahwa konformitas muncul karena terdapat rasa ingin untuk diterima oleh 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. Taylor (2009:323) menyebutkan bahwa konformitas teman sebaya merupakan suatu perilaku yang ditiru oleh individu terhadap kelompoknya. Terdapat lima aspek konformitas yaitu

1. **Penyesuaian**, keinginan individu agar dapat diterima dalam kelompoknya

2. **Kepercayaan**, individu mempercayai opini dan informasi dalam kelompoknya.
3. **Peniruan**, merupakan keinginan individu agar menjadikan dirinya sama dengan anggota kelompok lainnya.
4. **Ketaatan**, tingkah yang diakibatkan oleh individu karena setia dengan kelompoknya sehingga individu tersebut mengikuti otoritas-otoritas tertentu dalam kelompoknya.
5. **Kesepakatan**, keputusan yang dibentuk oleh kelompok secara bersama untuk menciptakan kekuatan sosial dan menimbulkan konformitas.

Perilaku Agresif

Aronson (1988:95) menjelaskan agresi ialah perilaku yang dilakukan seseorang dengan tujuan untuk melukai atau melecehkan orang lain. Kemudian, perilaku agresif menurut Murray (Hall & Lindzey, 1993:54) didefinisikan sebagai cara untuk menyerang dengan kuat, seperti berkelahi, menghukum, sampai membunuh orang lain. Yang artinya, agresi ialah perilaku yang memiliki tujuan untuk menyerang atau melukai orang lain. Menurut Baron dan Bryne (2005:170) perilaku melukai orang lain dan sudah direncanakan, yang mana

seseorang tersebut bertujuan untuk melukai orang lain baik secara non-verbal maupun secara verbal. Kemudian menurut Oelfy, Basaria, dan Ananta (2018) perilaku agresi yang memunculkan luka fisik seperti menggigit, memukul, mencubit, menginjak, menendang dan sebagainya. lalu jika perilaku agresif verbal ialah dengan mengucapkan kata-kata yang menghina, melecehkan, mengucapkan kata-kata kotor, membentak, atau seenaknya memerintah orang lain.

Buss & Perry (1992:452) menyebutkan bahwa terdapat 4 aspek yang dapat digunakan untuk mengukur perilaku agresif, yaitu:

1. Agresif fisik, individu cenderung menyerang secara fisik sebagai bentuk ungkapan kemarahan
2. Agresif verbal, merupakan perilaku seseorang dengan cara menyerang orang lain yang merugikan dan menyakiti melalui kata-kata kasar
3. Kemarahan, representasi emosi yang mana merupakan suatu tahapan perilaku agresif
4. Permusuhan, komponen kognitif yang mana perasaan sakit hati, sifat pendendam, berburuk sangka.

PEMBAHASAN

Intensitas Bermain Game Online PUBG Mobile Dengan Perilaku Agresif pada Remaja

Berdasarkan dari uji hipotesis yang sudah dilakukan menggunakan korelasi pearson yaitu antara intensitas bermain game online PUBG mobile (X1) dengan perilaku agresif pada remaja (Y), nilai signifikansi yang didapatkan sebesar 0,000 yang artinya **sangat signifikan** karena nilai signifikansi tersebut $< 0,01$. Dengan diperoleh signifikansi tersebut maka artinya ada hubungan antara intensitas bermain game online PUBG mobile dengan perilaku agresif pada remaja. Maka, hipotesis pertama dapat **diterima**. Berdasarkan tabel diatas dengan memakai uji korelasi pearson, koefisien korelasi yang didapat sebesar 0,342 yang berarti memiliki keeratan yang lemah dan juga memiliki arah yang positif.

Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan, bahwa terdapat hubungan antara intensitas bermain game online PUBG mobile dengan perilaku agresif pada remaja sesuai dengan teori yang dikatakan oleh Anderson dan Bushman (2002:sangat1673) yang mengatakan bahwa terpaaan tayangan kekerasan yang ada didalam *game* akan meningkatkan agresi seseorang. Terpaaan itu yang nanti akan mempengaruhi seseorang merespon ketika bermain *game* dan kemungkinan perilaku agresif akan

meningkat. Teori (GAM) *General Aggression Model* ini juga menjelaskan bahwa adanya efek jangka panjang pada seseorang yang bermain *game* untuk mengamati serta mempelajari *game* yang dimainkannya yang berhubungan dengan intensitas ketika seseorang bermain game online PUBG mobile yang mana banyak sekali unsur kekerasan yang ada didalamnya.

Jika dilihat berdasarkan teori *General Aggression Model* (GAM), responden cenderung akan berperilaku agresif jika responden bermain game online PUBG mobile dengan intensitas yang tinggi baik frekuensi serta durasinya, sehingga mereka akan mengamati serta mempelajari tayangan kekerasan yang ada dalam game online PUBG mobile tersebut dan responden dengan intensitas bermain game online PUBG tinggi kemungkinan mereka akan memiliki keinginan untuk mencapai peringkat tertinggi dalam game online PUBG mobile tersebut jadi jika keinginan mereka untuk mencapai peringkat tertinggi pada game online PUBG mobile terhalang oleh suatu hal maka mereka akan cenderung memiliki perasaan mudah marah. (sesuai dengan grafik 3.30 pada Bab 3).

Dalam penelitian kali ini arah variabel intensitas bermain game online

PUBG mobile dan perilaku agresif adalah positif, yang artinya adalah, **semakin tinggi intensitas bermain game online PUBG mobile maka akan tinggi juga perilaku agresif yang dilakukan oleh remaja yang memainkan game online PUBG mobile dan juga koefisien korelasi antara dua variabel adalah lemah.**

Konformitas Teman Sebaya Dengan Perilaku Agresif pada Remaja

Berdasarkan hasil dari uji korelasi dengan memakai uji korelasi Pearson, korelasi antara konformitas teman sebaya (X₂) dengan perilaku agresif pada remaja (Y), maka diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang mana dapat diartikan **sangat signifikan** karena signifikansi < 0,01. Dengan ini maka artinya terdapat hubungan antara konformitas teman sebaya dengan perilaku agresif pada remaja. Maka hipotesis kedua dapat **diterima**. Berdasarkan tabel diatas dengan memakai uji korelasi pearson, koefisien korelasi yang didapat adalah 0,481 yang berarti memiliki keeratan yang sedang dan juga memiliki arah yang positif.

Berdasarkan hasil uji korelasi pearson product moment sesuai dengan teori belajar sosial. Teori belajar sosial ialah belajar

yang muncul pada saat orang melihat serta menirukan tingkah laku orang lain. Yang artinya, informasi yang didapatkan dengan cara mengamati kejadian-kejadian yang terjadi disekitarnya. Konsep dasar dalam pembelajaran menurut teori belajar sosial ini, menyebutkan bahwa proses belajar yang dilakukan oleh seseorang terjadi melalui proses peniruan dan penyajian contohnya dalam perilaku. Seseorang juga belajar melalui respon-respon baru berdasarkan perilaku-perilaku yang dilakukan oleh orang lain (Hergenhahn dan Olson, 2015:8). Hal ini terbukti bahwa mayoritas responden dalam penelitian mengatakan sering meniru perilaku yang dilakukan oleh teman dalam kelompoknya (terdapat pada grafik 3.18 pada Bab 3).

Jika dilihat berdasarkan uji hipotesis yang menunjukkan terdapat hubungan yang sangat signifikan antara konformitas teman sebaya dengan perilaku agresif, responden dalam penelitian ini cenderung menirukan perilaku-perilaku negatif yang ada dalam kelompoknya. Peniruan perilaku ini timbul karena mayoritas responden dalam penelitian ini mengatakan bahwa mereka sangat mudah untuk menyesuaikan diri dalam kelompoknya dan serta responden percaya dengan teman-teman di dalam kelompoknya sehingga responden dengan sangat mudah menirukan perilaku-perilaku teman kelompoknya biarpun itu perilaku

agresif (terdapat pada grafik 3.16 dan 3.17 pada Bab 3). Selain itu, peniruan perilaku ini muncul juga karena faktor adanya peraturan yang ada di dalam kelompok pertemanan responden yang mana responden akan mengikuti peraturan tersebut agar responden tidak dikucilkan dalam kelompoknya (terdapat pada grafik 3.19 pada bab 3).

Dalam penelitian ini, arah variabel konformitas teman sebaya dan perilaku agresif adalah positif, yang artinya adalah, **semakin tinggi konformitas teman sebaya maka akan semakin tinggi juga perilaku agresif yang dilakukan oleh remaja yang ada dalam kelompok teman sebaya dan koefisien korelasi antara 2 variabel adalah sedang.**

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari uji hipotesis yang menggunakan teknik analisis data Korelasi Pearson Product Moment, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara intensitas bermain game online PUBG mobile dengan perilaku agresif pada remaja. Artinya, semakin tinggi intensitas bermain game online PUBG

mobile, maka akan semakin tinggi juga perilaku agresif pada remaja. Temuan ini sesuai dengan teori *General Aggression Model* (GAM).

2. Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat hubungan yang positif antara konformitas teman sebaya dengan perilaku agresif pada remaja. Artinya, semakin tinggi konformitas teman sebaya maka akan semakin tinggi juga perilaku agresif pada remaja. Temuan ini sesuai dengan teori belajar sosial

Saran

Berdasarkan hasil yang didapat, peneliti memiliki saran yang disusun pada penelitian ini. saran-saran tersebut disusun berdasarkan hasil hubungan intensitas bermain game online PUBG mobile dan konformitas teman sebaya dengan perilaku agresif pada remaja. Saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Seorang remaja memang masih memiliki kesulitan untuk mengontrol diri dari dampak-dampak negatif, tetapi dimana seorang remaja harus bisa belajar untuk memilih mana yang baik dan mana yang buruk untuk dirinya. Remaja juga harus bisa untuk mengontrol diri untuk maju menjadi

pribadi yang dewasa karena belajar mengontrol diri sangat penting untuk perkembangan sikap serta perilaku agar lebih baik.

2. Banyaknya pemain game online PUBG mobile dengan intensitas bermain yang tinggi, seharusnya pihak pengembang game online PUBG mobile ini untuk memperhatikan dampak negatif yang dihasilkan karena game online PUBG mobile ini tidak ada batasan usia kepada pemainnya yang bisa menimbulkan dampak negatif.
3. Pada penelitian ini, terdapat korelasi antara konformitas teman sebaya dengan perilaku agresif pada remaja. Artinya remaja akan cenderung menirukan serta mengubah perilaku mereka agar sama dengan perilaku teman sebaya

dalam kelompoknya. dengan hasil konformitas teman sebaya pada penelitian ini masuk kedalam kategorisasi tinggi, menurut teori belajar sosial yang mana seseorang belajar melalui proses peniruan dan penyajian misalnya dalam perilaku. Seseorang belajar dengan cara merespon berdasarkan perilaku orang lain yang diamati. Berdasarkan hasil yang didapat, dihibau untuk para remaja untuk dapat menjaga perilaku, pergaulan dan pertemanan yang dimiliki, serta saling menyepakatui untuk melakukan hal-hal positif secara bersamaan. Dengan hal ini akan membantu untuk mencegah munculnya perilaku-perilaku agresif dalam kelompok teman sebaya.

Daftar Pustaka

Baron A. Robert dan Donn Vryne. 2005. *Psikologi Sosial Jilid 2*. Jakarta: Erlangga

Bungin, Burhan. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Penerbit Kencana Prenada Media.

Buss, A. H., & Perry, M. P (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*

Hall & Lindzey, 1993. *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: Rajawali Pers.

Hergenhahn, B. R. dan Olson Matthew H. (2015). *Theories Of Learning (Teori Belajar)*. Jakarta: Prenada Meida Group

Hurlock, B.E. (1990). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan*

Sepanjang Rentang Kehidupan. Jakarta: Erlangga

Hurlock, E. B., Istiwidayanti, Sejibat, R. M., & Soedjarwo. (2009). *Psikologi Perkembangan : Psiko Borneo*.

J.P. Chaplin . 2011 . *Kamus Lengkap Psikologi* . Jakarta: Rajawali Pers

Jalaluddin Rakhmat . 2009 . *Psikologi Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya

Karyanti. 2018. *Dance Counseling*. Yogyakarta : CV Budi Utama

Koeswara, E (1988). *Agresi Manusia*. Bandung: PT Erasco

Myers, G. D. (2012) *Psikologi sosial buku 1. Edisi Kesepuluh*, Jakarta: Salemba Humanika

Notoatmodjo, Soekidjo. (2007). *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta: Rineka Cipta

Rakhmat, Jalaludin. (2001). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Renzetti, Claire M. 2008. *Encyclopedia of interpersonal violence :Video Games, Violence Exposure in*. London: Sage Publications.

Santrock, J.W . (2008). *Pengembangan Remaja*. Jakarta : Erlangga

Sarwono, S. W. (2005). *Psikologi Sosial (Psikologi Kelompok dan Terapan)*. Jakarta: Balai Pustaka.

Sears, O. D, Taylor. E. S & Peplau, A. L. (2009). *Psikologi Sosial Edisi ke 12*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Taylor, S.E., Peplau, L.A., dan Sears, D.O. (2009). *Psikologi Sosial*. Edisi keduabelas. Alih bahasa: Tri Wibowo, B.S. Jakarta: Kencana Prenada Media