

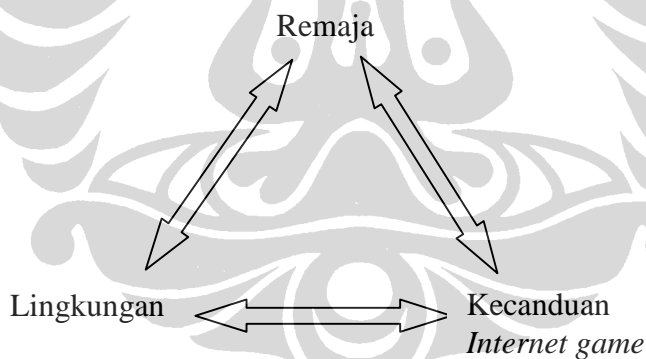
5. DISKUSI, KESIMPULAN, DAN SARAN

Dalam bab ini berisikan kesimpulan untuk menjawab pertanyaan penelitian, diskusi mengenai temuan fakta di lapangan, dan saran yang diberikan sehubungan dengan hasil penelitian yang diperoleh.

5.1. Diskusi

Menurut teori belajar sosial, remaja belajar dengan mengamati apa yang dilakukan oleh orang lain. Mereka belajar melalui observasi (disebut juga modelling atau imitasi), kemudian secara kognitif mempresentasikan tingkah laku orang lain dan kemungkinan akan mengambil tingkah laku tersebut. Remaja memperoleh sejumlah besar tingkah laku, pikiran dan perasaan melalui observasi yang dilakukan terhadap orang lain.

Gambar 5.2. *Reciprocal Determinism Pecandu Internet Game Online*



Kecanduan terhadap *internet game* dapat terjadi karena adanya perilaku-perilaku yang dipelajari dengan kehadiran stimulus orang lain, seperti *peer* dan atau orang lain yang menjadi *role model*. Sebagaimana ditunjukkan pada gambar, faktor remaja, perilaku, dan lingkungan saling berinteraksi, berpengaruh, dan bergantung satu dengan lainnya. Lingkungan tidak selalu memegang peranan penting.

Menurut Simmons (2008), ada 4 tahap dalam proses *modelling* yang dapat menjelaskan potensi timbulnya perilaku kecanduan. Tahap pertama seorang

remaja yang berpotensi kecanduan secara sadar memperhatikan orang lain berperilaku. Jika perhatian (atensi) yang diberikan semakin besar maka proses belajar ini akan efektif. Karakteristik dari seseorang yang diobservasi pun dapat mempengaruhi perhatian remaja. Tahap kedua adalah tahap dimana remaja *recall* ('mengambil' ingatan kembali) apa yang telah ia amati dan dapat menirunya melalui perilaku. Kemudian di tahap berikutnya, remaja melakukan (meniru kembali) dan mengulang perilaku yang telah ia observasi. Yang terpenting dalam tahap ini adalah remaja harus mampu untuk memproduksi perilaku terlebih dahulu, dan melakukan improvisasi saat perilaku baru dilakukan. Di tahap terakhir, jika perilaku kecanduan berhasil ditiru dan dilakukan, maka telah ada motivasi internal bagi remaja tersebut. Teman, anggota keluarga, *peer*, atau *role model* yang kecanduan akan mudah menjadi perhatian bagi remaja. Yee (2002) mewawancarai subyek penelitiannya dan bertanya mengenai motivasi mereka bermain *game online*. Sebagian dari subyek menjawab motivasi datang dari orang-orang terdekat, seperti suami, teman, dan orangtua. Adapula subyek yang termotivasi bermain untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi, merupakan hiburan yang lebih murah, *great stress reducer*, dan bisa menjadi orang lain selama beberapa waktu.

Saat melakukan pengambilan data, peneliti sempat bertemu langsung dengan orangtua yang sedang menjemput anaknya di warnet tempat ia bermain *internet game*. Orangtua tersebut mengaku sengaja mengantar dan menjemput anaknya ke warnet tempat ia bermain. Alasan yang diberikan oleh orangtua tersebut cukup umum di dengar oleh peneliti. Orangtua tidak ingin anak mereka terjerumus ke dalam pergaulan bebas dan perkelahian remaja. Orangtua lebih mempercayakan warnet daripada ketika anaknya pamit untuk pergi ke rumah teman yang tidak dikenal oleh orangtua. Dalam hal ini, orangtua ikut berperan dalam memberikan *reinforcement* pada remaja agar tetap bermain *game online*.

Kecanduan pada remaja dapat disebabkan karena pengaruh lingkungan. Faktor pengasuhan dari orangtua, norma-norma yang berlaku, maupun hubungan dengan teman sebaya dapat menyebabkan remaja tumbuh dalam suasana konflik. Suasana ini berpengaruh pada aspek psikologis remaja itu sendiri. Dengan ciri-ciri, seperti amat loyal kepada teman, tidak mampu mengendalikan emosi, remaja

dapat mengekspresikan diri dalam pergaulan dengan teman sebaya. Kesulitan mengendalikan emosi dapat mempengaruhi pengambilan keputusan pada remaja. Pada masa ini, individu lebih menggunakan teman sebayanya sebagai patokan. Sedangkan perilaku kecanduan dapat ditimbulkan oleh adanya penggunaan substansi bersama dengan teman sebaya dan orang lain (Bloor, 2006; Duncan, et, al., 1998; Jenkins, 1996; Wills, et, al., 1998, dalam Boden, 2008). Jika teman sebaya bermain *internet game* dan menjadi kecanduan maka mereka sendiri kemungkinan besar akan menjadi kecanduan. Dimulai hanya dengan memperhatikan/mengamati apa yang dilakukan oleh temannya, remaja dapat dengan mudah terpengaruh pada sesuatu yang membangkitkan minatnya.

Remaja yang terobservasi selama peneliti mengambil data, memperlihatkan keterampilannya saat memainkan *game online*. Beberapa remaja terlihat saling mengenal satu sama lain. Observasi tersebut mengungkapkan beragamnya kondisi saat remaja bermain online game dan mengalami hubungan sosial. Saat observasi juga terlihat bagaimana remaja bermain sambil berinteraksi dengan orang lain, seperti saat membahas topik tertentu, mengepung musuh, menjadi mediasi, perubahan pola pikir, berbagi peran, mengatur diri, menyusun logika, menyusun strategi, mengatur ide-ide baru, dan sebagainya.

Keterampilan remaja saat bersosialisasi dengan orang lain di dunia nyata dan di dunia maya sangat berbeda. Remaja tidak dapat menangkap tanda-tanda non-verbal yang bisa didapatkan dari interaksi sosial secara langsung dibandingkan lewat layar komputer. Ia mungkin saja pandai dalam mendapatkan teman saat bermain bersama-sama di dalam *game online*. Namun hal tersebut tidak menjamin remaja dapat melakukan hal yang sama di dunia nyata. Adanya komunikasi yang terjalin di dunia nyata memungkinkan remaja untuk memiliki keterampilan sosial yang baik, dibandingkan dengan komunikasi yang terjadi dalam dunia maya yang tidak memungkinkan adanya interaksi secara nyata sehingga keterampilan sosial remaja kurang berkembang.

5. 1. 1. Hasil Utama Penelitian

5. 1. 1. 1. Tingkat Kecanduan dan Keterampilan Sosial

Dalam menjawab pertanyaan penelitian analisis statistik menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan *internet game online* dengan keterampilan sosial para remaja. Remaja yang memiliki skor kecanduan tinggi akan memperoleh skor keterampilan sosial yang rendah. Sehingga dapat disimpulkan semakin kecanduan seorang remaja terhadap *internet game online*, maka keterampilan sosial yang dimilikinya akan semakin rendah. Hal ini mendukung penelitian sebelumnya (Orleans & Laney, 1997), yang menyatakan bahwa ketergantungan *internet games online* yang dialami pada masa remaja, dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Remaja banyak mengabdikan waktu di dunia virtual dan mengakibatkan remaja kurang berinteraksi sosial dengan pihak lain (keluarga, maupun teman sebaya) dalam dunia nyata. Hal ini tentunya berpengaruh terhadap keterampilan sosial yang dimiliki oleh seorang remaja.

Keterampilan sosial pada remaja adalah komponen kunci dari kecerdasan sosial dalam masa tersebut. Remaja dengan skor keterampilan sosial yang tinggi memiliki kemampuan mengekspresikan diri dalam interaksi sosial, kemampuan “membaca” dan memahami situasi sosial yang berbeda, memiliki pengetahuan akan peran sosial, norma-norma, dan karakteristik, memiliki keterampilan memecahkan masalah interpersonal, dan keterampilan bermain peran sosial. Remaja dengan keterampilan sosial yang baik, dapat mengatasi situasi sosial dan masalah yang mereka hadapi dengan baik pula. Sedangkan bagi remaja yang memiliki keterampilan sosial yang rendah cenderung tidak ramah, harga diri rendah, mudah marah dan menganggap percakapan biasa sebagai suatu tugas yang sulit. Remaja menggunakan teman untuk mengeksplorasi siapa diri mereka, apa yang mereka percayai, dan akan menjadi apa mereka di masa yang akan datang, melalui interaksi verbal dan dukungan sosial.

Adanya interaksi sosial penting untuk keberhasilan seseorang, maka kekurangan keterampilan sosial pada masa remaja perlu segera diidentifikasi agar tidak berlanjut dan memberikan efek yang negatif di masa selanjutnya. *Peer relationship* juga menjadi penting pada masa ini, karena selain remaja merasa

perlu untuk diterima oleh kelompoknya, mereka juga mulai membutuhkan teman untuk berbagi perasaan dan pengalaman baru. Perkembangan keterampilan sosial pada remaja ditandai dengan meningkatnya kompleksitas dari harapan sosial, permintaan dan kemampuan. Mereka memiliki kemampuan lebih tinggi dalam mengambil perspektif emosional dan kognitif. Menurut Merrel & Gimpel (1997), keterampilan sosial yang khusus berkembang pada masa ini adalah perkembangan formal dari empati, karena perkembangan tersebut tidak terdapat pada masa sebelumnya. Faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi keterampilan sosial pada remaja tidak terdapat dalam penelitian ini.

5. 1. 1. 2. Tingkat Kecanduan dan Domain Keterampilan Sosial

Berdasarkan perhitungan korelasi antara kecanduan internet menunjukkan bahwa kecanduan berhubungan dengan dua domain keterampilan sosial, yaitu Emotional Sensitivity (ES) dan Social Expressivity (SE). Remaja dengan ES tinggi adalah remaja yang menyimak dan mudah menangkap saat memperhatikan tanda-tanda emosional non-verbal pada orang lain adalah remaja dengan skor kecanduan yang rendah. Karena remaja dengan ES tinggi dapat menginterpretasikan komunikasi emosional secara cepat dan efisien, mereka dapat lebih mudah menjadi orang yang terpengaruh secara emosional oleh orang lain. Hal ini menunjukkan bahwa semakin kecanduan seorang remaja terhadap internet *game online*, maka keterampilannya dalam menerima dan melakukan *decoding* komunikasi nonverbal dari orang lain yang dimilikinya akan kurang, demikian sebaliknya. Remaja dengan skor kecanduan yang rendah maka ia akan tampak *luwes* dalam bergaul dan ramah, karena kemampuannya dalam memulai percakapan dengan orang lain, dengan kata lain ia memiliki SE yang tinggi. Hal ini menyimpulkan semakin kecanduan seorang remaja terhadap *internet game online*, maka keterampilan berbicara verbal dan kemampuan untuk melibatkan orang lain dalam interaksi sosialnya semakin rendah.

Namun, kecanduan tidak berhubungan dengan empat domain keterampilan sosial, yaitu *Emotional Expressivity* (EE), *Emotional Control* (EC), *Social Sensitivity* (SS), dan *Social Control* (SC). Hal ini dikarenakan *Emotional Expressivity* mengacu pada keterampilan umum dalam menyampaikan pesan non-

verbal. Remaja yang kecanduan *internet game online* tidak memiliki kesulitan dalam mengekspresikan secara spontan dan akurat. Mereka pun dapat merasakan keadaan emosional sebaik memiliki kemampuan untuk mengekspresikan perilaku secara non-verbal. Remaja yang kecanduan *internet game online* dapat dikarakteristikan sebagai remaja yang emosional, 'hidup' dan berenergi. Mereka pun dapat terpengaruh secara emosional atau menginspirasi orang lain karena kemampuannya memperlihatkan keadaan emosional yang mereka rasakan.

Remaja yang kecanduan *internet game online* juga dapat mengendalikan dan mengatur perilaku emosional dan non-verbal yang tampak (*Emotional Control*). Mereka tidak akan mengalami kesulitan saat berpura-pura, memperagakan tanda-tanda emosi, dan menggunakan tanda konflik emosional untuk menutupi keadaan emosional yang sebenarnya (misalnya, tertawa seadanya saat mendengar gurauan; memasang wajah senang untuk menutupi kesedihan).

Remaja dengan kecanduan *internet game online* tidak akan kesulitan menginterpretasi dan memahami komunikasi verbal dan pengetahuan umum dari norma-norma yang mengatur tingkah laku sosial yang tepat. Remaja yang kecanduan mampu membantu orang lain (misalnya, menjadi pengamat dan pendengar yang baik). Karena pengetahuan mereka akan norma dan peraturan sosial, remaja dengan *Social Sensitivity* tinggi dapat menjadi individu yang terlalu mengkhawatirkan tingkah laku yang tampak pada mereka dan orang lain. Mereka akan merasa kuatir mengenai tingkah laku yang pantas yang dapat mendorong adanya kesadaran-diri dan kecemasan sosial, dimana dapat mengurangi partisipasi seseorang dalam interaksi sosial.

Hasil penelitian juga mengemukakan, remaja yang kecanduan *internet game online* tidak menemukan kesulitan dalam presentasi-diri dalam lingkungan sosial. Remaja dengan *Social Control* tinggi adalah remaja yang diplomatis, beradaptasi secara sosial, and percaya diri. Mereka mampu dalam memainkan berbagai peran sosial dan dengan mudah dapat mengambil posisi atau orientasi dalam sebuah diskusi. Mereka adalah individu yang bergaya sosial dan bijaksana. Sehingga, mereka dapat menyesuaikan tingkah laku personal mereka untuk masuk dalam apa yang mereka anggap pantas dalam situasi sosial apapun.

5. 1. 2. Hasil Tambahkan Penelitian

5. 1. 2. 1. Analisis Perbandingan Kecanduan antar Data Partisipan

Data (lihat lampiran *crosstab*) menunjukkan bahwa sebagian besar partisipan adalah laki-laki (77,5%). Hasil penelitian mendukung penelitian dalam Media Awareness Network (dalam Blais, Craig, Pepler, Connolly, 2007) bahwa aktivitas yang dilakukan oleh pelajar laki-laki adalah bermain *game*, yaitu sebanyak 85%, jauh dibandingkan pelajar perempuan (hanya 68%). Hal tersebut dapat dikarenakan laki-laki memilih *game online* karena memiliki variasi bermain dengan tingkat kesulitan, cepat bergerak, dan terdapat unsur kekerasan di dalamnya, juga adanya jaringan dalam permainan yang dapat dimainkan bersama teman-temannya (Bernett, et al.; dalam Loton, 2007), sedangkan perempuan lebih memilih permainan dengan karakteristik artistik atau ekspresi diri yang dinilai lebih mudah dimainkan. *Game online* yang tersedia saat ini kebanyakan bertemakan kekerasan dan dapat dimainkan oleh banyak pemain di saat bersamaan.

Data menunjukkan bahwa partisipan dengan tingkat kecanduan tinggi paling banyak berada di bangku SMP, dibandingkan tingkat pendidikan lainnya. Hasil sebaran jumlah partisipan pada tingkat pendidikan merata pada partisipan dengan kecanduan tingkat menengah. Hal tersebut sejalan dengan hasil sebaran pada faktor usia. Dimana faktor usia dan pendidikan sejalan dengan perkembangan seseorang.

Jenis *game* MMORPG adalah jenis game yang paling banyak dimainkan oleh partisipan. Sebuah situs mengenai hobi menyatakan bahwa jenis game MMORPG paling populer dimainkan saat ini. Game jenis MMORPG merupakan jenis game yang dapat membuat seseorang kecanduan (Charlton & Danforth, 2007). Yang menarik dalam data penelitian ini adalah tidak ada partisipan dengan tingkat kecanduan tinggi yang bermain jenis game MMOFPS. Hal tersebut mengindikasikan bahwa remaja dengan kecanduan tinggi lebih memilih jenis permainan yang dapat meningkatkan hubungan sosial yang menekankan pada aspek kolaborasi dan sosial dibandingkan permainan dengan agresifitas.

Partisipan yang mengeluarkan uang sebanyak Rp. 10.000-20.000 per hari, merupakan frekuensi tertinggi dalam penelitian ini. Anggapan bahwa semakin

banyak uang yang dikeluarkan maka semakin banyak pula waktu yang dihabiskan saat bermain, tidak sepenuhnya benar. Hal ini dikarenakan untuk bermain internet game, saat ini warnet-warnet banyak yang menawarkan *happy hour*. Pemain dapat bermain dalam jangka waktu cukup lama hanya dengan mengeluarkan uang kurang dari Rp. 20.000. Menurut pengalaman peneliti, hampir seluruh warnet yang peneliti datangi adalah warnet yang buka 24 jam. Mereka juga menawarkan jam-jam tertentu dimana pemain dapat bermain sepuasnya dengan harga yang cukup miring. Salah satu contohnya adalah *happy hour* selama 20 jam hanya dikenakan biaya Rp. 30.000, hal ini berlaku pada hari libur saja. Pemain juga dapat menggunakan semacam *voucher*. *Voucher* ini dapat dibeli di warnet tempat bermain. Harganya pun tergantung dari jumlah jam yang bisa dimainkan. Biasanya, partisipan yang cukup sering bermain di warnet mengetahui akan hal tersebut.

Sebanyak 56,7% partisipan mengakui bahwa pihak yang mengenalkan *internet game* adalah teman partisipan. Partisipan dengan tingkat kecanduan tinggi paling banyak diperkenalkan oleh teman dibandingkan sumber lainnya. Pada masa remaja biasanya teman-teman menjadi *role model* bagi mereka. Jika teman-teman mereka sedang menggandrungi salah satu permainan di internet, kemungkinan besar mereka juga akan mencari tahu, mencoba, dan ikut menyukai permainan tersebut (jika pada akhirnya mereka menemukan sebuah motivasi bermain). Pada akhirnya, remaja akan cenderung berperilaku konformis dengan teman sebaya mereka.

Sebagian besar partisipan (49,7%) dalam penelitian memiliki banyak teman akrab yang mereka kenal lewat internet game. *Internet games* dapat pula dijadikan sebagai sarana sosialisasi. Seperti hasil penelitian Colwell & Payne (2000; dalam Fiutami, 2007) bahwa terdapat hubungan yang positif antara bermain *games* dan preferensi pertemanan. Temuan ini juga menunjukkan bahwa partisipan menyukai bermain *game online* karena adanya interaksi dengan orang lain. Jumlah teman yang mereka miliki dalam dunia virtual dapat memberikan motivasi tersendiri bagi pemain untuk tetap bermain dalam *online game*. Interaksi yang terjadi antar teman sangat diperlukan dalam beberapa jenis permainan, dimana pemain harus berkolaborasi dengan pemain lainnya untuk mencapai

tujuan.

Sebanyak 56,7% partisipan mengakui bahwa aspek yang mereka cari saat bermain *internet game* adalah menghilangkan stress. Hal tersebut dapat saja terjadi karena bermain *game online* merupakan suatu aktifitas yang menyenangkan, dan dapat bertemu dengan banyak teman, khususnya sesama *gamer* (pemain *game online*) atau orang lain dari komunitas yang sama. Faktor stress hilang termasuk dalam *escapism*, yaitu faktor motivasi yang didasari oleh perasaan senang bermain di dunia maya hanya untuk menghindar, melupakan dan pergi dari *stress* dan masalah di kehidupan nyata untuk periode waktu tertentu.

Berdasarkan hasil perhitungan statistik ditemukan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan dengan tingkat usia. Remaja yang memiliki skor kecanduan tinggi berasal dari rentang usia yang lebih muda (remaja awal). Temuan ini mendukung hasil penelitian bahwa perilaku ketergantungan banyak ditemukan pada pelajar yang memulai bermain *video games* di usia yang lebih muda (Griffiths & Hunt, dalam AMA, 2008).

5. 2. Kesimpulan

Dari hasil analisis data yang diperoleh pada bagian sebelumnya, terdapat beberapa hal yang dapat disimpulkan pada penelitian ini:

1. Ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial secara umum pada remaja. Dengan demikian mendukung hipotesa penelitian, yaitu semakin tinggi tingkat kecanduan *internet game online* maka semakin rendah tingkat keterampilan sosial pada remaja. Hasil ini menunjukkan bahwa kecanduan *internet game online* pada remaja menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial. Hal ini tampak bahwa remaja yang memiliki skor kecanduan *internet game online* tinggi memiliki keterampilan sosial yang rendah, begitu pula sebaliknya
2. Secara umum skor kecanduan yang dimiliki partisipan penelitian adalah di rentang sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa remaja yang kecanduan *internet game online* memiliki skor kecanduan sedang. Sementara untuk skor keterampilan sosial yang dimiliki partisipan penelitian adalah sedang. Secara umum dapat disimpulkan bahwa remaja

yang kecanduan *internet game online* memiliki skor keterampilan sosial sedang.

3. Ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan domain keterampilan sosial *Emotional Sensitivity* (ES) dan *Social Expressivity* (SE). Yaitu korelasi negatif yang signifikan antara kecanduan *internet game online* dengan *Emotional Sensitivity* dan *Social Expressivity* pada remaja.
4. Ada hubungan signifikan antara kecanduan *internet game online* terhadap usia pada remaja. Kedua variabel ini berhubungan negatif.
5. Tingkat pendidikan, jenis *game* yang dimainkan, lama bermain *game*, jumlah jam bermain, jumlah uang yang dihabiskan saat bermain, pihak yang mengenalkan *game*, teman yang dikenal melalui *game*, aspek terpenting dalam *game*, pernah bermain diatas 10 jam, dan permainan yang sering dimainkan tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kecanduan *internet game online* pada remaja.
6. Dalam kaitannya dengan keterampilan sosial, diketahui bahwa domain *Emotional Expressivity* (EE), *Emotional Control* (EC), *Social Sensitivity* (SS), *Social Control* (SC), tidak mempengaruhi secara signifikan terhadap kecanduan *internet game online* pada remaja.
7. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain:
 - a. Setelah proses pengambilan data, peneliti mengalami kesulitan dalam memperoleh gambaran utuh dari hubungan kecanduan *internet game online* dan keterampilan sosial pada remaja. Hal ini disebabkan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif, yang peneliti rasa kurang tepat untuk karakteristik subyek penelitian dan kasus yang unik, sehingga hal-hal yang lebih spesifik mengenai remaja tidak tergalikan dalam penelitian ini.
 - b. Keterbatasan waktu pengambilan data untuk jumlah partisipan yang lebih banyak juga merupakan salah satu kendala yang peneliti temukan.

5. 3. Saran

5. 3. 1. Saran Metodologis

Terdapat beberapa saran yang dapat diberikan peneliti yang dapat dijadikan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya:

1. Diperkirakan ada faktor lain yang mempengaruhi keterampilan sosial pada remaja yang kecanduan, sehingga diperlukan kontrol penelitian yang lebih lanjut untuk melihat hubungan antar variabel.
2. Partisipan pada penelitian selanjutnya agar diperhatikan jumlahnya. Karena semakin banyak partisipan yang berpartisipasi, maka populasi akan semakin terwakilkan.
3. Item-item alat ukur perlu dilakukan pendekatan lebih lanjut dengan mengadaptasinya dan disesuaikan dengan budaya Indonesia.
4. Usia subyek perlu dibatasi jika ingin meneliti remaja dengan rentang perkembangan tertentu.
5. Waktu penelitian yang lebih untuk subyek penelitian yang lebih banyak.
6. Penelitian berikutnya dapat lebih mendalam dengan metode kualitatif. Dengan melakukan wawancara kepada remaja yang kecanduan *internet game online* terhadap keterampilan sosial mereka. Penelitian dapat lebih diperdalam dengan meneliti konsep diri yang subyektif dari pecandu *game online*. Sehingga dapat diketahui faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi keterampilan sosial seorang remaja yang kecanduan *internet game online*.

5. 3. 2. Saran Praktis

1. Penggunaan komputer untuk bermain *internet game* pada remaja membutuhkan pengawasan orang dewasa atau orangtua untuk mencegah terjadinya kecanduan pada remaja.
2. Sedini mungkin anak diperkenalkan kepada internet sebagai alat bantu sosial yang berbeda dengan lingkungan sosial yang sebenarnya, dan mengenalkan penggunaan internet yang lebih positif. Hal ini dimaksudkan agar ia dapat merepresentasikan diri dalam lingkungan sosial.