

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Masa remaja merupakan tahap perkembangan seseorang yang perlu diperhatikan karena pada masa ini melalui perjalanan panjang ke kedewasaan dan sangat rentan terhadap perilaku-perilaku bermasalah, seperti penggunaan obat-obatan terlarang dan alkohol (Santrock, 2003; Papalia, Old, & Feldman, 2011; Baumrind, 1991). Perjalanan panjang mereka merupakan transisi dari masa anak-anak hingga dewasa yang meliputi perubahan besar fisik, kognitif, dan psikososial (Santrock, 2003; Lahey, 2007; Papalia, Old, & Feldman, 2011). Kebanyakan remaja masa kini berhasil melewati masa anak menuju masa dewasa karena mulai mempunyai konsep diri positif dan hubungan positif dengan orang lain, namun masih banyak pula yang tidak mendapat kesempatan dan dukungan dari orang lain untuk menjadi dewasa yang berkompeten (Santrock, 2003).

Kesempatan dan dukungan dari orang lain tersebut menjadi proses belajar untuk berinteraksi dengan orang lain agar diterima di lingkungannya. Penerimaan oleh lingkungan didapatkan dari bagaimana keterampilan sosial yang dimiliki oleh individu (Hair, Jager, & Garrett, 2002). Merrell (2003) menganggap keterampilan sosial adalah permulaan dari sosialisasi. Perlu diingat bahwa remaja akan mulai lebih banyak menghabiskan waktu bersama teman sebaya daripada orangtua atau keluarga (Baumrind, 1991; Papalia, Old, & Feldman, 2011). Setelah melewati perubahan besar secara fisik pada remaja awal, selanjutnya mereka mulai mengeksplorasi diri untuk mendapatkan intimasi dan pertemanan dengan

orang lain di remaja akhir (Santrock, 2003). Remaja yang memiliki keterampilan sosial yang baik berarti mereka memiliki kemampuan berinteraksi dengan cara-cara tertentu yang dapat membuatnya diterima dan dihargai oleh orang lain (Hair, Jager, & Garrett, 2002). Merrell (2003) mengatakan keterampilan sosial yang memadai merupakan fondasi yang sangat penting untuk sukses di kehidupan. Sukses dalam arti mereka dapat menentukan perannya di masyarakat berdasarkan norma, keterampilan, motivasi, sikap, dan perilaku masing-masing individu yang dibentuk dari proses sosialisasi (Zamani, dkk., 2010).

Permasalahan dalam keterampilan sosial remaja yang tak memadai dapat dilihat pada kasus yang dilaporkan oleh Adiputri (2014), dimana ada seorang anak usia 13 tahun di Malaysia bunuh diri karena tidak tahan di *bully* oleh teman sekolahnya. Bocah laki-laki yang tidak memiliki teman tersebut sering dipanggil 'bodoh', padahal ia berhasil mendapat nilai bagus di sekolahnya. Kasus tersebut menandakan ketidakmampuan *interpersonal skills*, yakni gagalnya meresolusi konflik, dan *intimacy* atau menjalin hubungan yang dekat dengan teman sebayanya, hingga memutuskan mengakhiri hidupnya.

Remaja dengan keterampilan sosial yang tidak memadai dapat mempengaruhi secara negatif perkembangan mereka. Merrell (2003) menyatakan keterampilan sosial dan hubungan dengan teman sebaya yang rendah selama masa anak-anak berikutnya akan mengarah pada permasalahan seperti kenakalan remaja, dikeluarkan dari sekolah, dipecat dari pekerjaan, menganggur, dan sebagainya. Kartono (2006) kenakalan remaja diartikan sebagai perilaku jahat atau kenakalan anak-anak muda, merupakan gejala sakit (patologis) secara sosial

pada remaja dan mengacu pada suatu rentang yang luas, dari tingkah laku yang tidak dapat diterima sosial sampai pelanggaran status hingga tindak kriminal.

Remaja akan berusaha mencari cara untuk memenuhi kebutuhan terkait perkembangan psikososial mereka. Seseorang yang tidak berhasil mendapatkan secara nyata, maka mereka bisa beralih ke media *online*, seperti media sosial, ataupun ke dunia *game online*. Seseorang yang kesulitan untuk terlibat dalam interaksi sosial tampaknya lebih mungkin terlibat aktif dalam *video game*, baik secara *offline* maupun *online* (Kowert & Oldmeadow, 2013). Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan F, mahasiswi salah satu universitas swasta di Surabaya, dan sudah kurang lebih delapan tahun telah mengenal *game online*:

“Karena kalau terus terang di rumah ga ada tetangga yang seumuran terus individual juga. Awalnya sih cuma mau ngisi waktu luang, di rumah juga sepi dan aku butuh temen. Kalau di *games* itu aku belajar banyak kita itu saling menghargai, terus temenku itu ada beda ras ada Cina, Jawa, trus.. hmmm.. dari status sosial itu juga beda. Aku itu belajar bagaimana caranya menghargai itu gimana. Terus ngerti permasalahan-permasalahan diluar itu gimana. Latar belakang juga beda banget, yang ga bisa aku dapetin disini dan ga sama kayak disini.” (F, wawancara dengan penulis, 24 Oktober 2014)

Penjelasan F terkait memilih *game online* sebagai pelarian karena di lingkungannya tidak mendukung adanya interaksi sosial yang intens, sehingga memilih *game online* untuk menjadi sarana hiburan sekaligus tempat mencari teman. Melalui *game online* pula, subjek F bisa mengenal pemain lain dari latar belakang yang berbeda-beda, sehingga ia belajar untuk menghargai orang lain. Diskusi-diskusi terkait permasalahan diluar juga ia lakukan dalam fasilitas *chatting* dalam *game online*, sehingga F merasa bisa belajar hal yang baru.

Penggunaan *game* secara *online* atau terhubung dengan internet tampaknya lebih berbahaya dibandingkan penggunaan secara *offline*. Griffiths

(2009) menyatakan permainan *game online* lebih berisiko secara individu. Hal itu dikarenakan tidak adanya pilihan menghentikan permainan sementara (*pause*), ataupun tamat dari permainan seperti pada permainan *offline* (Chan & Vordere, 2006). Hal ini dapat menyebabkan seorang pemain bermain terus-menerus, ditambah adanya *reward* yang bertahap semakin tinggi dalam permainan, dapat membuat remaja semakin merasa ingin terlibat didalamnya dan akhirnya merasa kecanduan ingin bermain *game online* lagi (Griffiths, 2009).

Permainan *game online* secara *multiplayer* memungkinkan pertemuan pemain dari seluruh dunia untuk berjelajah, berpetualang, *chatting*, atau menciptakan suatu komunitas maya. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang penulis lakukan dengan R berumur 14 tahun dan sedang menempuh pendidikan kelas IX salah satu SMP swasta di Jakarta pada saat pengambilan data. R telah mengenal dunia *game online* sejak kelas IV SD. Berikut ini adalah kutipan wawancaranya:

“Perasaan saya main *game online* adalah menjadi senang, bahagia dan sebagai tempat untuk *refreshing* dari masalah atau penat selama beraktivitas di dunia *real* seperti sekolah atau bekerja membantu orangtua dan teman. Di *game online*, kita bisa beradu *skill* dengan orang yang belum kita kenal, dan itu sangat seru lho.. Ada kebahagiaan tersendiri kalau teman-teman *clan* banyak yang *online*, kita bisa main bareng di *room*, bercanda tawa bersama di *chat*, jadi bisa melupakan rasa capek, sedih, kesal, dan lain-lain. Pertemanan yang saya dapatkan di *game online* sangat banyak. Kita juga jadi bisa kenal satu sama lain, nggak jarang juga di *game online* kalau cewek ketemu cowok yang cocok bakalan pacaran jarak jauh hehehe..” (R, wawancara dengan penulis, 30 Oktober 2013)

Kutipan wawancara diatas terlihat bahwa *game online* dapat memberikan kenyamanan bagi para pemain sebagai sarana *refreshing* yang menyenangkan sekaligus memperluas relasi sosial. Hal ini terlihat dari pengakuan R yang

menyatakan bahwa ada perasaan bahagia ketika saling bercanda tawa, dan main bersama teman-teman dari *game online*. Kebahagiaan tersebut dapat menghilangkan perasaan capek, sedih, kesal, dan sebagainya. R juga mengakui mendapatkan banyak teman, bahkan tidak menutup kemungkinan terjadinya pacaran jarak jauh yang bermula dari dunia *game online*.

“Hmm.. bisa lebih nyaman, trus.. rasa kayak temenan sama temen *real*. Kan juga sms, telfon, kalo butuh apa-apa juga minta tolong. Gitu. Terus kapan itu temenku mau beli buku, tapi di kotanya ga ada. Akhirnya aku beliin di Surabaya terus aku paketin kesana terus uangnya di transfer. Jadi walaupun belum ketemu, tapi rasanya temen *real*. Pada akhirnya juga karena sempet ketemu dengan beberapa temen yang asalnya dari game, gitu.” (F, wawancara dengan penulis, 24 Agustus 2014)

Kuss & Griffiths (2012) menemukan bahwa sebesar 67,4% pemain MMORPG (salah satu jenis *game online*) mendapatkan efek positif dalam hubungan bersama orang yang dijumpai dalam dunia *game online*. Hasil penelitian tersebut seperti kasus Marie dalam laporan Thaeras (2012). Marie biasa menghabiskan 16 jam sehari untuk bermain *game online* dengan maksud menghindari permasalahan yang didapatkannya di dunia nyata. Berawal dari sering bermain dan interaksi maya, kini Marie akhirnya menikah di dunia nyata dengan salah satu teman bermain *game online*. Sejak saat itu Marie mengakui merasa lebih percaya diri di kehidupan nyatanya.

Kasus R dan Marie sesuai dengan pendapat Griffiths (2009) yang menerangkan poin positif dari *game online* adalah secara psikologis dapat membuat para pemain merasa lebih baik tentang dirinya dan bisa meraih *self-esteem* yang lebih baik. Perasaan tersebut bisa mereduksi stress yang didapatkannya dari permasalahan yang ada di kehidupan nyata mereka. Hal

tersebut sesuai dengan pendapat Thaleman, Wölfing, & Grüsser (2007) bahwa *game online* bisa menjadi *stress coping* atau meregulasi emosi, sehingga menurunkan perasaan negatif. Cole & Griffiths (2007) tidak mengelak bahwa dalam *game online* memiliki interaksi sosial yang dapat memunculkan pertemanan, baik di dunia maya, maupun di dunia nyata.

Permainan *game online* sendiri membutuhkan koneksi internet agar dapat dimainkan (Freeman, 2008). Miniwatts Marketing Group (2012) menyatakan Asia memiliki pengguna internet terbanyak di seluruh dunia, dimana Indonesia menduduki peringkat ketiga se-Asia dengan 55 juta orang pengguna internet (Wahyudi, 2012). Popularitas *game online* di Indonesia diakui berdasarkan adanya acara membuat rekor oleh Museum Rekor Dunia Indonesia (MURI) yang melibatkan partisipan bermain selama 150 jam tanpa henti (Fauzi, 2012). Maraknya *game online* juga terjadi di Surabaya Hal ini diketahui dari razia yang dilakukan Satpol PP kota Surabaya pada 26 Maret 2013 lalu yang dilaporkan oleh Indriatno (2013) dalam *website* resmi Kantor Berita Radio Nasional. Tiga kecamatan di Surabaya dengan jumlah siswa terazia terbanyak dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 1.1. Tiga Kecamatan di Surabaya dengan Jumlah Razia Terbanyak

No	Kecamatan	Jumlah
1.	Kecamatan Sawahan	151 Siswa
2.	Kecamatan Sukolilo	81 Siswa
3.	Kecamatan Tambaksari	62 Siswa

Razia tersebut berhasil menjaring 930 siswa SD, SMP, dan SMA yang ketahuan sedang berada di warnet, persewaan *playstation* dan *game online* di 31 kecamatan di kota Surabaya pada saat jam sekolah secara serentak. Data diatas

menandakan bahwa pelajar, yang didominasi oleh remaja, rupanya banyak yang rela membolos sekolah salah satunya demi bermain *game online*.

Razia tidak hanya berhenti sampai situ, baru-baru ini petugas kecamatan dan Satpol PP di Surabaya menggelar razia pelajar yang keluyuran pada jam sekolah (“Amankan”, 2014). Razia tersebut dilakukan di kecamatan Genteng dengan siswa yang kena razia 35 orang, Tegalsari sebanyak 69 orang, dan Wonokromo 30 orang. Total keseluruhan telah diamankan 134 siswa bolos di warnet untuk bermain *game online*.

Kasus perilaku bermain *game online* yang kecanduan bisa menjadi kasus kriminalitas. Kasus di Kediri pada tahun 2009 sesuai dengan laporan Hadi (2009), dimana seorang pelajar kelas VIII di MTsN nekat menjual pil koplo agar mendapatkan uang untuk bermain *game online*. Hal ini juga ditemui sekitar awal tahun 2013, seorang remaja berusia 15 tahun di Bandung nekat mencuri motor agar bisa lanjut bermain *game online* di warnet (Gandapurnama, 2013).

Kasus-kasus diatas menandakan bahwa permainan *game online* dapat mengarah pada bentuk respon perilaku remaja yang tidak dapat diterima sosial berupa pelanggaran status hingga tindak kriminal. Kasus diatas dapat terjadi jika seorang remaja tidak memiliki keterampilan sosial yang baik. Bentuk perilaku tersebut seperti para pelajar rela membolos sekolah menuju warnet agar dapat bermain *game online*, hingga mereka nekat melakukan tindakan kriminal seperti mencuri ataupun melanggar peraturan seperti menjual pil koplo agar mendapatkan uang untuk bermain *game online*.

Zamani, dkk. (2010) menjelaskan semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain, maka semakin mengorbankan waktu beraktivitas sosial di sekolah, dan waktu luang yang didapatkan, sehingga menggantikan aktivitas lain seperti mengerjakan PR dari sekolah, membaca buku, ataupun berkegiatan luar. Griffiths (2012) menyatakan bahwa perkembangan psikososial para *gamer* yang kecanduan terbukti rendah secara signifikan. Pendapat tersebut sesuai dengan Zamani, dkk. (2010) yang mengatakan bahwa banyak penelitian menunjukkan bermain *game* secara adiktif akan membawa dampak negatif di kesehatan, mood negatif, sindrom depresif, dan keterampilan sosial yang lemah.

Dampak negatif dari beberapa penelitian yang dijelaskan diatas menunjukkan adanya kesamaan, yaitu rendahnya keterampilan sosial yang dimiliki seorang *addicted gamer* atau pemain yang kecanduan bermain *game online*. Keterampilan sosial sendiri merupakan tugas perkembangan yang harus dimiliki oleh remaja, yaitu keterampilan komunikasi interpersonal dan belajar bergaul dengan teman sebaya atau orang lain, baik secara individual maupun kelompok (Jahja, 2011). Mengapa memiliki keterampilan sosial penting bagi remaja? Remaja yang memiliki keterampilan sosial yang baik akan diterima di lingkungan sosial dengan mempertahankan komunikasi yang baik dengan teman sebayanya. Hal tersebut dikarenakan dalam proses sosialisasi mencakup pembentukan norma, ketrampilan, motivasi, sikap, dan perilaku yang dimiliki masing-masing individu, sehingga mereka dapat menentukan perannya di masyarakat (Zamani, dkk., 2010).

Keterampilan sosial bukanlah kemampuan yang dibawa sejak lahir, namun ada proses belajar dari lingkungan sekitar, baik belajar dari masyarakat, teman sebaya, dan tentu saja orangtua sebagai figur terdekat dengan anak. Orangtua dapat memberikan contoh atau petunjuk kepada anak mengenai cara-cara mereka berhubungan dengan teman sebayanya (Santrock, 2003). Gunarsa (2004) berpendapat kurangnya komunikasi antara orangtua dan anak menyebabkan keterampilan berkomunikasi anak remaja juga menjadi kurang.

Hair, Jager, & Garrett (2002) menyatakan gaya pengasuhan orangtua menjadi faktor kunci dalam membentuk keterampilan sosial anak remaja, dimana semakin hangat dan responsif, seperti gaya pengasuhan otoritatif (Baumrind, 1991), maka akan semakin baik pula keterampilan sosial mereka. Persepsi seorang anak terhadap gaya pengasuhan orangtuanya mempengaruhi perilaku selanjutnya. Semakin anak menginterpretasikan orangtuanya memiliki gaya pengasuhan otoritatif, maka anak seharusnya diharapkan mampu mengontrol dirinya sendiri, sehingga menghindari perilaku yang bermasalah (Gunarsa, 2004; Call & Burrow-Sanchez, 2010), serta memiliki keterampilan sosial yang baik (Baumrind, 1991; Santrock, 2002, 2003; Suharsono, Fitriyani, & Upoyo, 2009; Marini & Andriani, 2005; Panjaitan & Daulay, 2012).

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa seorang remaja memerlukan keterampilan sosial yang baik agar memenuhi kebutuhan perubahan psikososialnya untuk diterima dan dihargai oleh orang lain di lingkungannya (Hair, Jager, & Garrett, 2002). Remaja mengalami masa transisi meliputi perubahan fisik, kognitif, dan psikososial, yang perlu dicermati karena sangat

rentan terhadap perilaku-perilaku bermasalah (Santrock, 2003; Papalia, Old, & Feldman, 2011; Baumrind, 1991).

Remaja yang kesulitan untuk terlibat dalam interaksi sosial secara nyata, mereka akan lebih terlibat aktif dalam *video game*, baik secara *offline* maupun *online* (Kowert & Oldmeadow, 2013). Hal ini ditunjukkan pada kasus dalam hasil wawancara R dan F, dimana mereka merasakan efek positif dari interaksi bersama teman *online*. Begitu pula dengan kasus Marie yang menikah dengan teman *onlinenya*, sehingga merasa lebih percaya diri di kehidupan nyatanya. Ketiga kasus tersebut mendukung pernyataan Cole & Griffiths (2007) bahwa interaksi sosial di dalam *game* dapat memunculkan pertemanan, baik di dunia maya maupun nyata.

Permainan *game online* dapat mengarah ke bentuk perilaku kenakalan remaja, seperti membolos sekolah untuk bermain *game online*, hingga nekat melakukan kriminalitas. Hal tersebut bisa menjadi bentuk keterampilan sosial rendah karena telah memunculkan permasalahan (Merrell, 2003). Hauge & Gentile (2003) mengatakan seseorang yang kecanduan bermain *game online* bisa memunculkan permasalahan dengan orang lain, sehingga keterampilan sosialnya rendah. Sementara itu, keterampilan sosial dipengaruhi oleh faktor gaya pengasuhan (Hair, Jager, & Garrett, 2002). Gaya pengasuhan otoritatif diyakini memiliki hubungan positif dengan keterampilan sosial yang baik. Oleh karena itu, penulis ingin mengetahui apakah ada hubungan seorang remaja yang mempersepsikan gaya pengasuhan orangtuanya otoritatif dengan keterampilan sosial mereka pada remaja yang kecanduan *game online*?

1.2. Identifikasi Masalah

Hasil penelitian menemukan bahwa semakin adanya mediasi orangtua dalam gaya pengasuhannya, maka semakin sedikit resiko remaja yang mengalami ketergantungan, menghabiskan waktu untuk bermain *game* (Shin & Huh, 2011), hingga lebih memilih bersosialisasi secara *online* (Leung & Lee, 2012). Hair, Jager, & Garrett (2002) menyatakan gaya pengasuhan orangtua menjadi faktor kunci dalam membentuk keterampilan sosial anak remaja, dimana semakin hangat dan responsif, maka akan semakin baik pula keterampilan sosial mereka. penelitian menunjukkan bahwa remaja yang kecanduan bermain *game online* memiliki keterampilan sosial yang rendah (Hauge & Gentile, 2003; Wang, 2006; Kusumadewi, 2009; Zamani, dkk., 2010; Griffiths, 2012; Jap, Triati, Jaya, & Suteja, 2013). Young (1996) menemukan 53% *addicted gamer* memiliki permasalahan dalam hubungan sosial.

Gaya pengasuhan otoritatif diyakini memiliki hubungan positif terhadap keterampilan sosial anak pra-sekolah, maupun remaja (Baumrind, 1991; Marini & Andriani, 2005; Santrock, 2002; Suharsono, Fitriyani, & Upoyo, 2009; Panjaitan & Daulay, 2012). Jika pendapat Call & Burrow-Sanchez (2010) dan Gunarsa (2004) yang menyarankan orangtua menggunakan gaya pengasuhan otoritatif untuk mengatasi perilaku yang bermasalah seperti kecanduan bermain *game online*, maka sesuai teori seharusnya akan mempengaruhi secara positif keterampilan sosialnya. Semakin anak menginterpretasikan orangtuanya memiliki gaya pengasuhan otoritatif, maka anak seharusnya diharapkan mampu mengontrol

dirinya sendiri, sehingga menghindari perilaku yang bermasalah, serta memiliki keterampilan sosial yang baik.

Shotton (1989, dalam King, dkk., 2010) melakukan penelitian secara *in-depth interview data* dan menemukan bahwa pengasuhan dengan kesenjangan emosional, dan orangtua yang tidak mendukung, akan berpotensi memiliki anak yang membangun ikatan dengan komputer untuk memenuhi kebutuhan akan pertemanan dan *self-esteem* mereka. Wang (2006) meneliti para siswa SMA di China menemukan bahwa *negative parenting styles* seperti otoritas memiliki hubungan dengan perilaku adiksi *game online*.

Penjabaran diatas membuat penulis tertarik untuk mencari tahu sebenarnya apakah ada hubungan persepsi gaya pengasuhan dengan keterampilan sosial pada remaja yang kecanduan bermain *game online*, ataukah sebaliknya? Penelitian ini diharapkan dapat menjawab keterampilan sosial remaja yang kecanduan bermain *game online* ditinjau dari hubungannya dengan persepsinya terhadap gaya pengasuhan otoritatif yang diberikan orangtua.

1.3. Batasan Masalah

1. Persepsi gaya pengasuhan otoritatif adalah bagaimana anak dapat menginterpretasikan gaya pengasuhan yang dilakukan oleh orangtua dimana berusaha mendorong anaknya agar mandiri tetapi masih menetapkan batas-batas dan pengendalian atas tindakan yang dilakukan oleh mereka (Lahey, 2007; Rookes & Wilson, 2000; Goldstein, 2010; Chaplin, 2011; Baumrind, 1971).

2. Keterampilan sosial adalah kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dengan cara-cara tertentu, yang dapat diterima atau dihargai secara sosial dan memberikan manfaat bagi diri sendiri dan orang lain (Hair, Jager, & Garrett, 2002).
3. Remaja yang kecanduan bermain *game online* adalah remaja usia 12-19 tahun atau usia sekolah menengah (Santrock, 2003), yang bermain *game online* yang diunjukkan dengan bermain *game online* sebanyak 4-5 hari per minggu, dan rata-rata menghabiskan waktu 4 jam per harinya (Jap, Triati, Jaya, & Suteja, 2013).

1.4. Rumusan Masalah

Pada penelitian ini dapat dibuat rumusan pertanyaan penelitian yang akan dijawab oleh penelitian ini, yaitu apakah ada hubungan antara persepsi gaya pengasuhan otoritatif dengan keterampilan sosial pada remaja yang kecanduan bermain *game online*?

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan yang signifikan dari persepsi gaya pengasuhan otoritatif dengan keterampilan sosial remaja yang kecanduan bermain *game online*.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dalam sumbangan untuk memperkaya literatur serta bacaan dalam ilmu psikologi

perkembangan remaja, khususnya remaja yang kecanduan *game online*, terkait dengan persepsi gaya pengasuhan otoritatif dan keterampilan sosialnya. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk penelitian-penelitian terkait selanjutnya.

1.6.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis, seperti:

1. Bagi penelitian selanjutnya dengan tema yang sama, khususnya dalam area psikologi perkembangan agar dapat memberikan gambaran terkait dengan persepsi gaya pengasuhan otoritatif dan keterampilan sosial pada remaja yang kecanduan *game online*. Penelitian ini diharapkan juga dapat memberikan rekomendasi serta saran terkait pengembangan penelitian selanjutnya dalam tema yang serupa.
2. Bagi remaja. Khususnya ditujukan untuk remaja yang bermain *game online*, dan remaja yang kecanduan bermain *game online*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan wawasan terkait persepsi gaya pengasuhan otoritatif dan keterampilan sosial
3. Bagi orangtua. Khususnya ditujukan untuk orangtua remaja yang bermain *game online*, dan orangtua remaja yang kecanduan main *game online*. penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan wawasan terkait gaya pengasuhan pada remaja yang bermain *game online*.