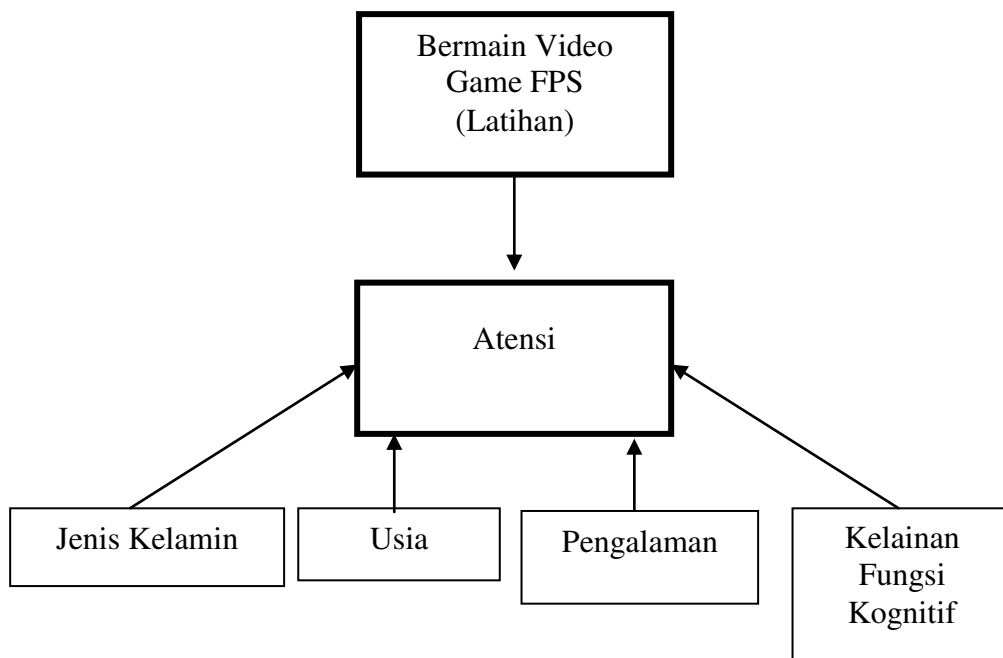


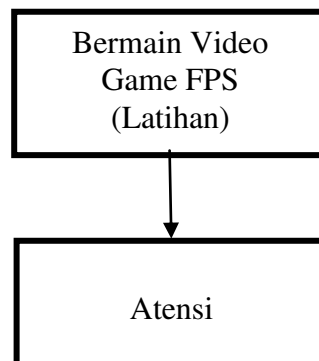
BAB III
KERANGKA TEORI, KERANGKA KONSEP, DAN
HIPOTESIS

3.1 Kerangka Teori



Gambar 5. Kerangka Teori

3.2 Kerangka Konsep



Gambar 6. Kerangka Konsep

3.3 Hipotesis

Bermain *Video Game* FPS dalam durasi tertentu meningkatkan atensi seseorang.