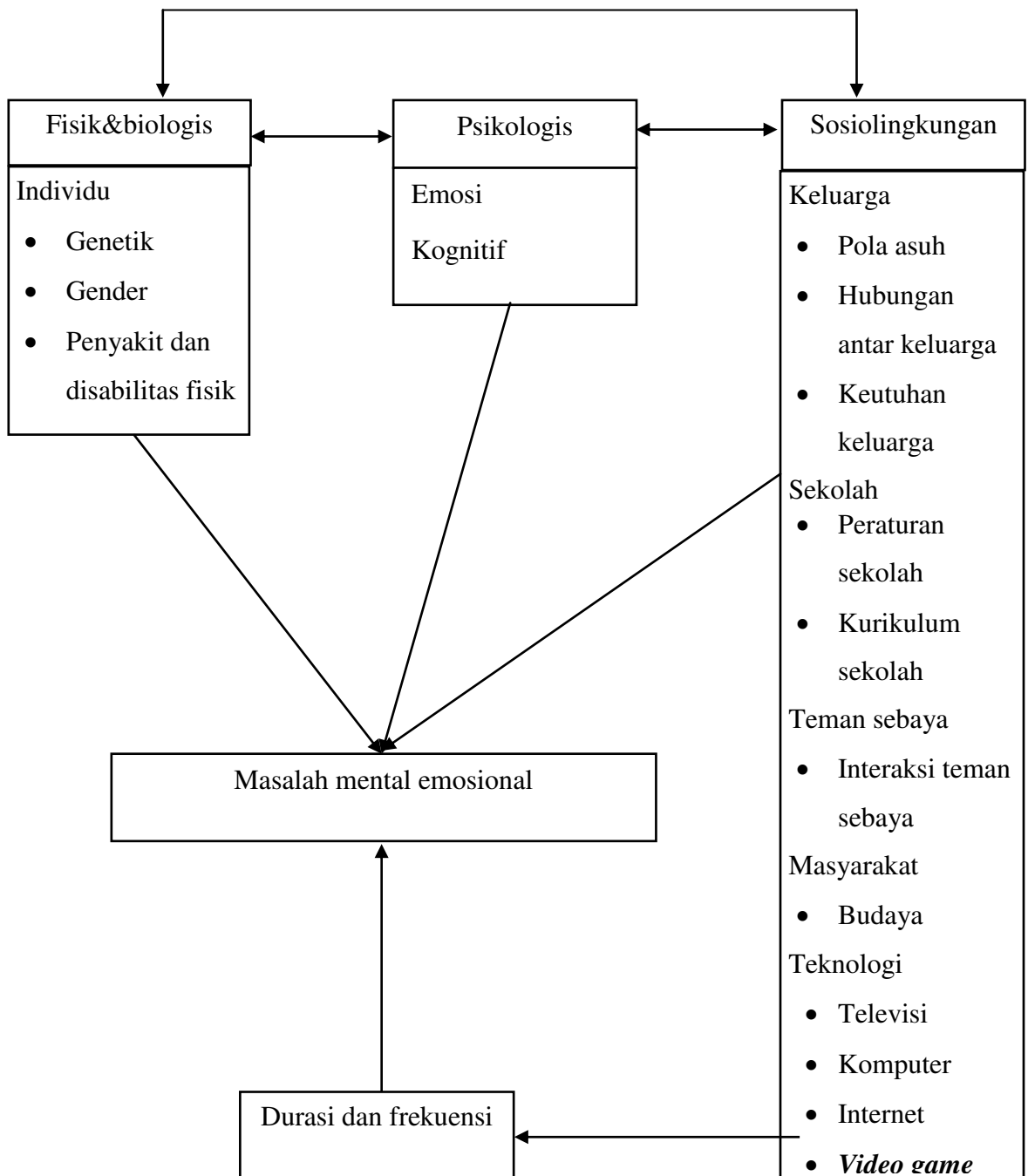


BAB III

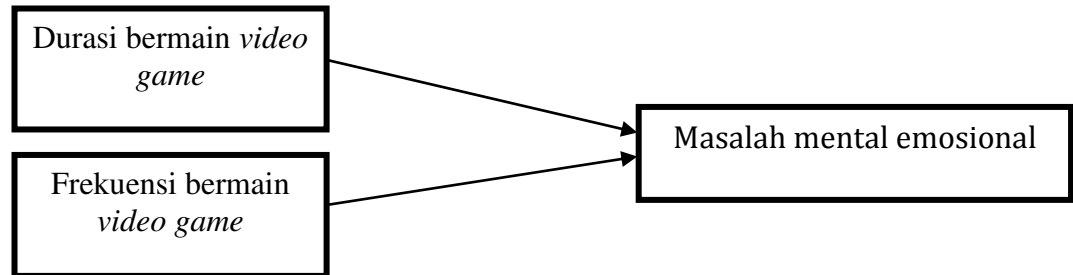
KERANGKA TEORI, KERANGKA KONSEP, DAN HIPOTESIS

3.1 Kerangka Teori



Gambar 1. Kerangka teori

3.2 Kerangka Konsep



Gambar 2. Kerangka konsep

3.3 Hipotesis

3.3.1 Hipotesis mayor

Terdapat hubungan antara durasi dan frekuensi bermain *video game* dengan masalah mental emosional

3.3.2 Hipotesis minor

1. Terdapat hubungan antara durasi bermain *video game* dengan masalah emosional, perilaku, hiperaktivitas, hubungan antar sesama, dan perilaku prososial pada remaja usia 13-15 tahun.
2. Terdapat hubungan antara frekuensi bermain *video game* masalah emosional, perilaku, hiperaktivitas, hubungan antar sesama, dan perilaku prososial pada remaja usia 13-15 tahun.