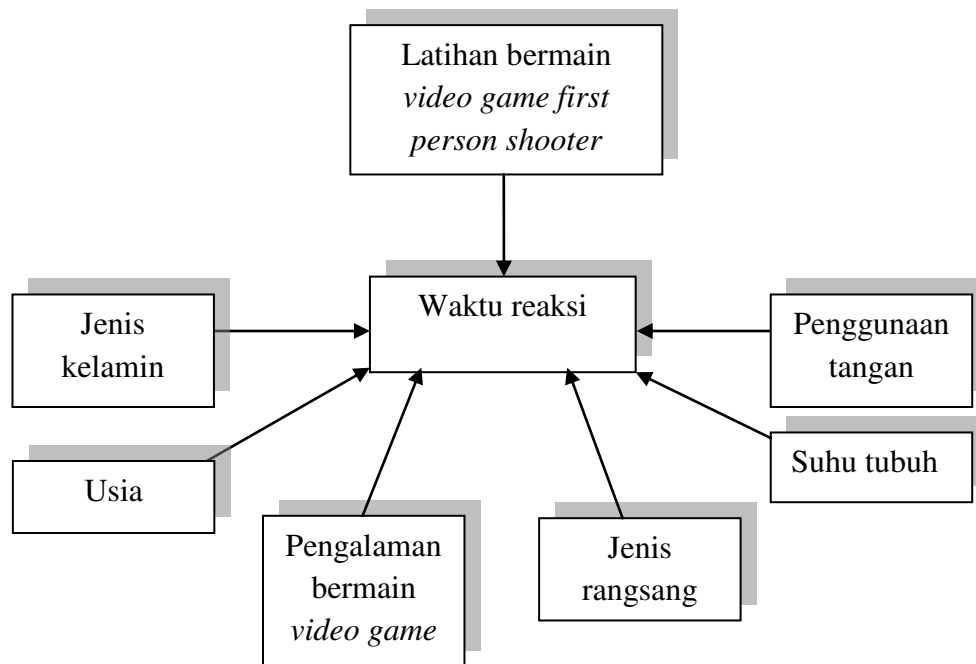


## BAB III

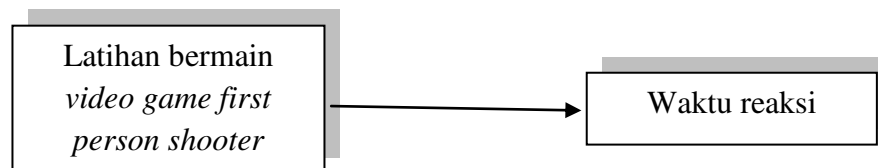
### KERANGKA TEORI, KERANGKA KONSEP, HIPOTESIS

#### 3.1 Kerangka Teori



Gambar 5. Kerangka Teori

#### 3.2 KERANGKA KONSEP



Gambar 6. Kerangka Konsep

### **3.3 HIPOTESIS**

Bermain *video game first person shooter* dalam durasi tertentu menurunkan waktu reaksi seseorang.