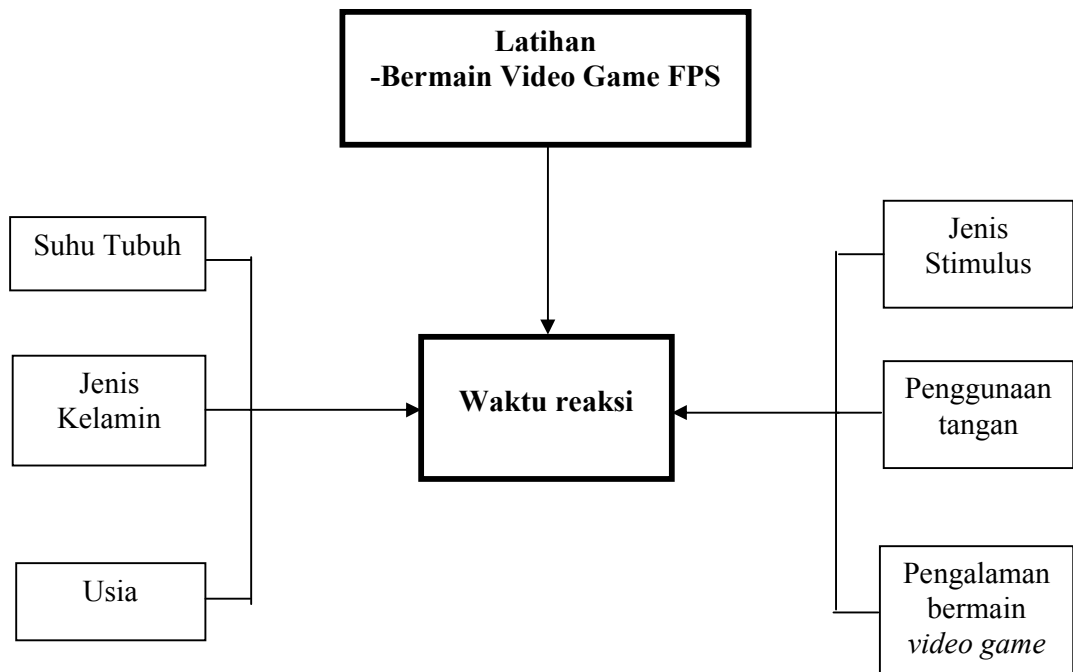


BAB III

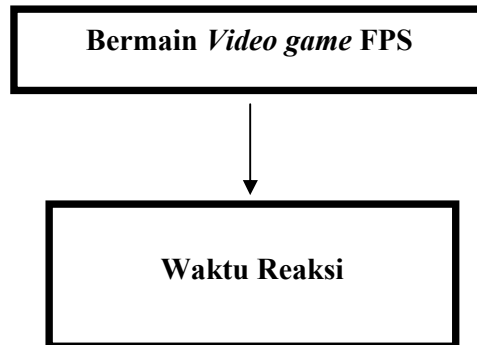
KERANGKA TEORI, KERANGKA KONSEP, DAN HIPOTESIS

3.1 Kerangka Teori



Gambar 3. Kerangka Teori

3.2 Kerangka Konsep



Gambar 4. Kerangka Konsep

3.3 Hipotesis

Bermain *Video game* FPS dalam durasi tertentu menurunkan waktu reaksi seseorang.