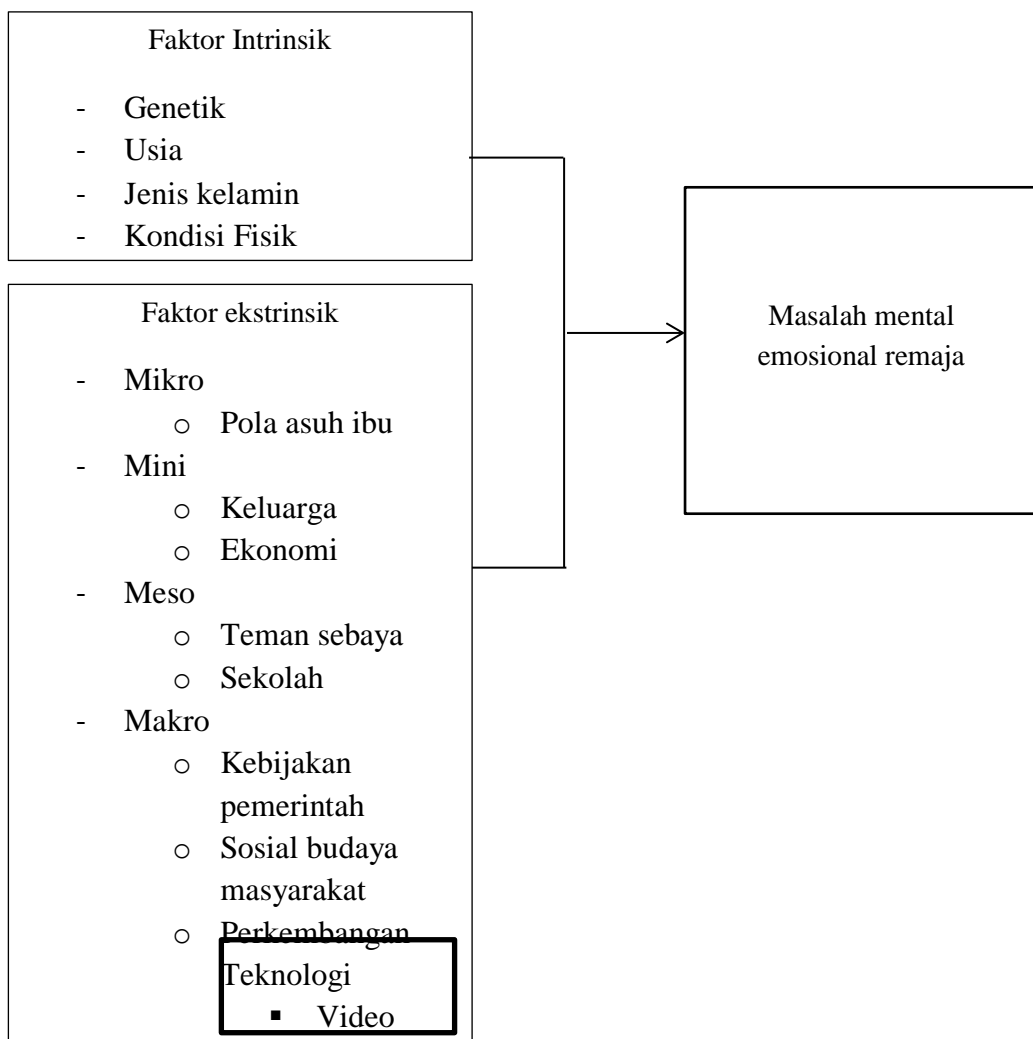


## BAB III

### KERANGKA TEORI, KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS

#### 3.1 Kerangka teori

Berdasarkan tinjauan pustaka diatas maka dapat di gambarkan kerangka teori sebagai berikut

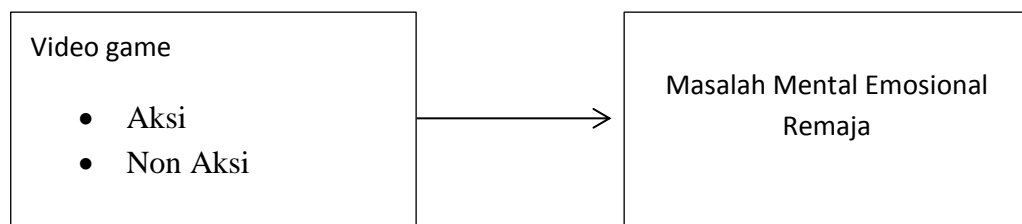


**Gambar 1 :** kerangka Teori

Faktor-faktor yang mempengaruhi masalah mental emosional pada remaja antara lain faktor internal dan faktor eksternal. Faktor eksternal dibagi menjadi empat lingkungan yaitu lingkungan mikro, mini, meso, dan makro. Perkembangan teknologi khususnya video game berada dalam lingkungan makro. Variabel tersebut telah di control menggunakan kriteria inklusi dan eksklusi

### 3.2 Kerangka konsep

Berdasarkan tujuan penelitian disusun kerangka konsep sebagai berikut



**Gambar 2 :** Kerangka konsep

### 3.3 Hipotesis

#### 3.3.1 Hipotesis Mayor

Terdapat perbedaan masalah mental emosional pada anak yang bermain *video game* aksi dan non aksi

#### 3.3.2 Hipotesis Minor

Terdapat perbedaan gejala emosional, masalah perilaku, hiperaktivitas, hubungan antar sesama, dan perilaku prososial pada remaja yang bermain *Video game* aksi dan non-aksi di SMP N 3 Semarang