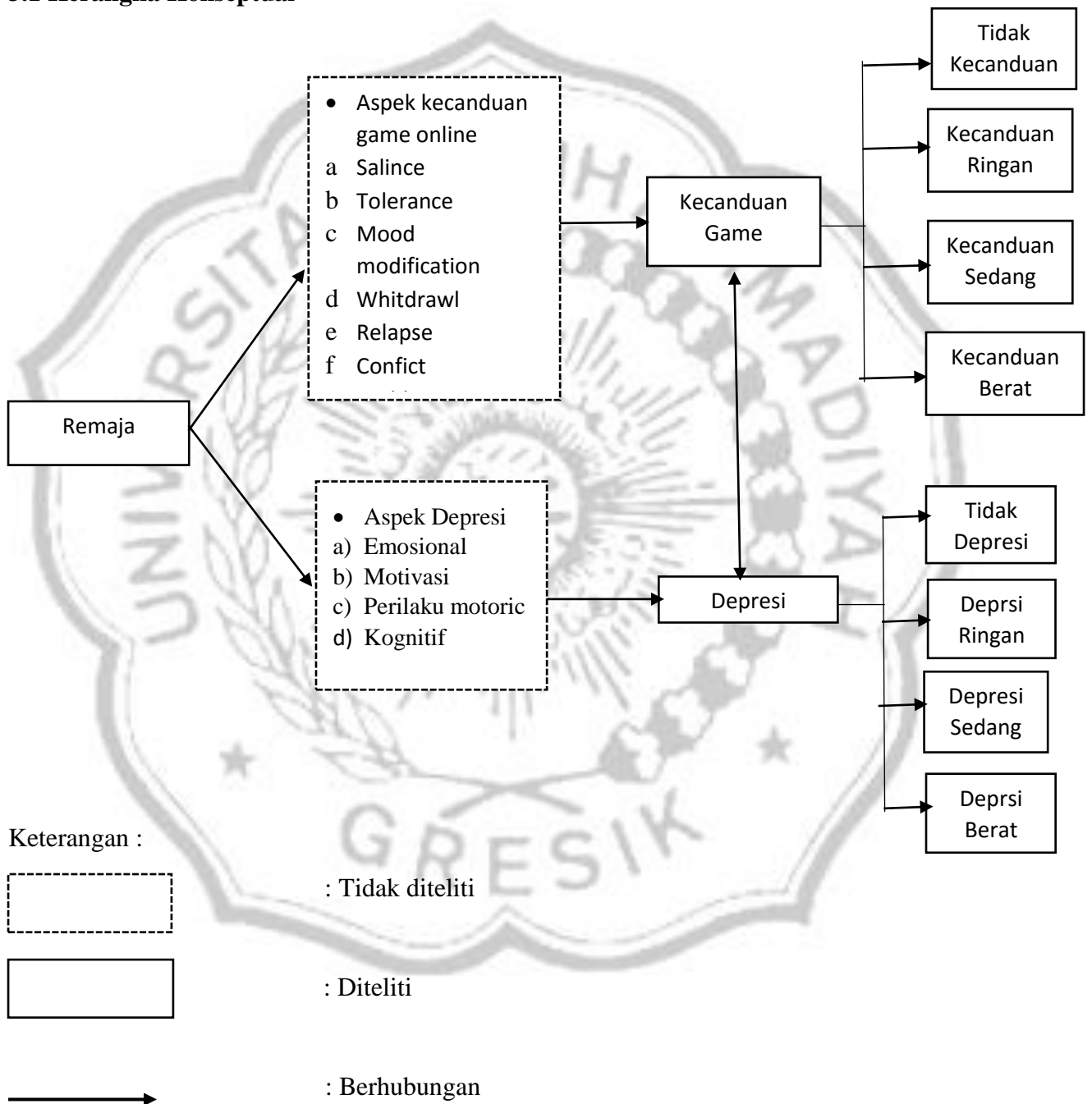


BAB 3

KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS

3.1 Kerangka Konseptual



Gambar 3.1 Kerangka konsep hubungan antara kecanduan game online dengan tingkat depresi pada remaja di Sman 2 Bangkalan.

Keterangan :

Ada beberapa aspek-aspek yang dapat mempengaruhi kecanduan game online diantaranya aspek salince, tolerance, mood modification, whitdrawl, relapse, confict. Dan aspek depresi diantaranya Emosional, Motivasi, Perilaku motoric, Kognitif.

Dalam kerangka konsep ini kecanduan game online dibagi menjadi empat bagian diantaranya adalah tidak kecanduan, kecanduan ringan, kecanduan sedang, kecanduan berat. Dan depresi di bagi empat bagian diantaranya tidak depresi, depresi ringan, depresi sedang, depresi berat.

Kerangka konsep akan membantu peneliti menghubungkan hasil penelitian dengan teori, kerangka konsep menggambarkan hubungan variabel-variabel yang di teliti (Nursalam, 2012)

Secara konsep dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui hubungan antara kecanduan game online dengan tingkat depresi pada remaja di Sman 2 bangkalan.

3.2 Hipotesis Penelitian

H0 : Tidak ada hubungan antara kecanduan game online dengan tingkat depresi pada remaja di Sman 2 Bangkalan.

H1 : Ada hubungan antara kecanduan game online dengan tingkat depresi pada remaja di Sman 2 Bangkalan.



