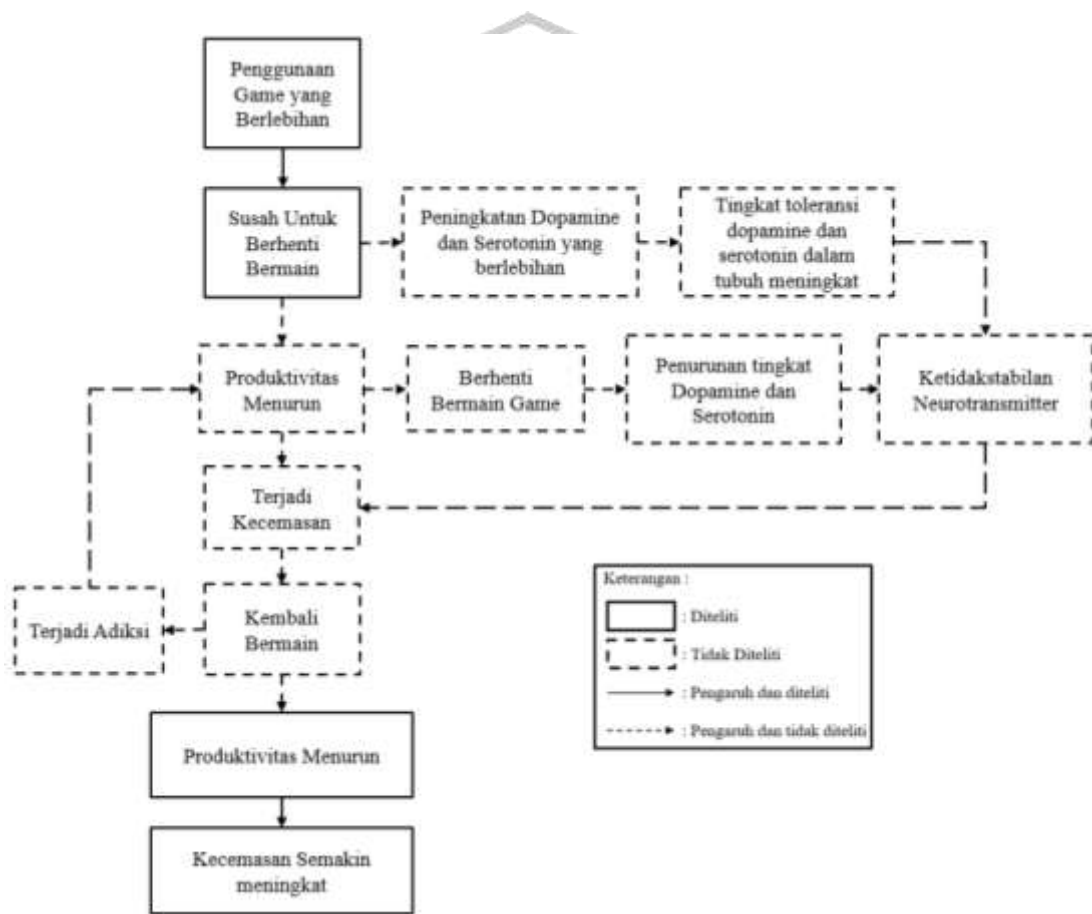


BAB III

KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN

3.1 Kerangka Konseptual Penelitian



Penggunaan *game* yang berlebihan, yang akan diukur menggunakan IGDT-10, dapat menyebabkan peningkatan dopamin dan serotonin yang berlebihan pada *CNS*, hal ini akan menyebabkan toleransi dopamin dan serotonin dalam tubuh meningkat yang dapat menyebabkan ketidakseimbangan *neurotransmitter* dalam tubuh. Penggunaan *game* yang berlebihan juga dapat menurunkan produktivitas seseorang yang akan membuat seseorang

tersebut berusaha untuk berhenti bermain *game*. Akan tetapi usaha berhenti bermain tersebut dapat menyebabkan tingkat dopamin dan serotonin dalam tubuh menurun, yang akan menyebabkan ketidakseimbangan *neurotransmitter*. Semua hal tersebut dapat menyebabkan seseorang mengalami kecemasan. Kecemasan ini dapat berasal dari ketidakseimbangan *neurotransmitter* dalam tubuh seseorang yangmana akan membuat seseorang tersebut berusaha mencari sumber dopamin dan serotonin yang mudah didapat, yaitu kembali bermain *game*. Keadaan ini akan menyebabkan seseorang mengalami adiksi dalam bermain game dan menyebabkan produktivitasnya akan semakin menurun yang berujung mengalami kecemasan yang lebih tinggi.

3.2 Hipotesis

Terdapat hubungan antara *Internet Gaming Disorder* (IGD) terhadap kecemasan pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Malang dimana pada mahasiswa dengan IGD maka semakin tinggi tingkat kecemasan mereka.