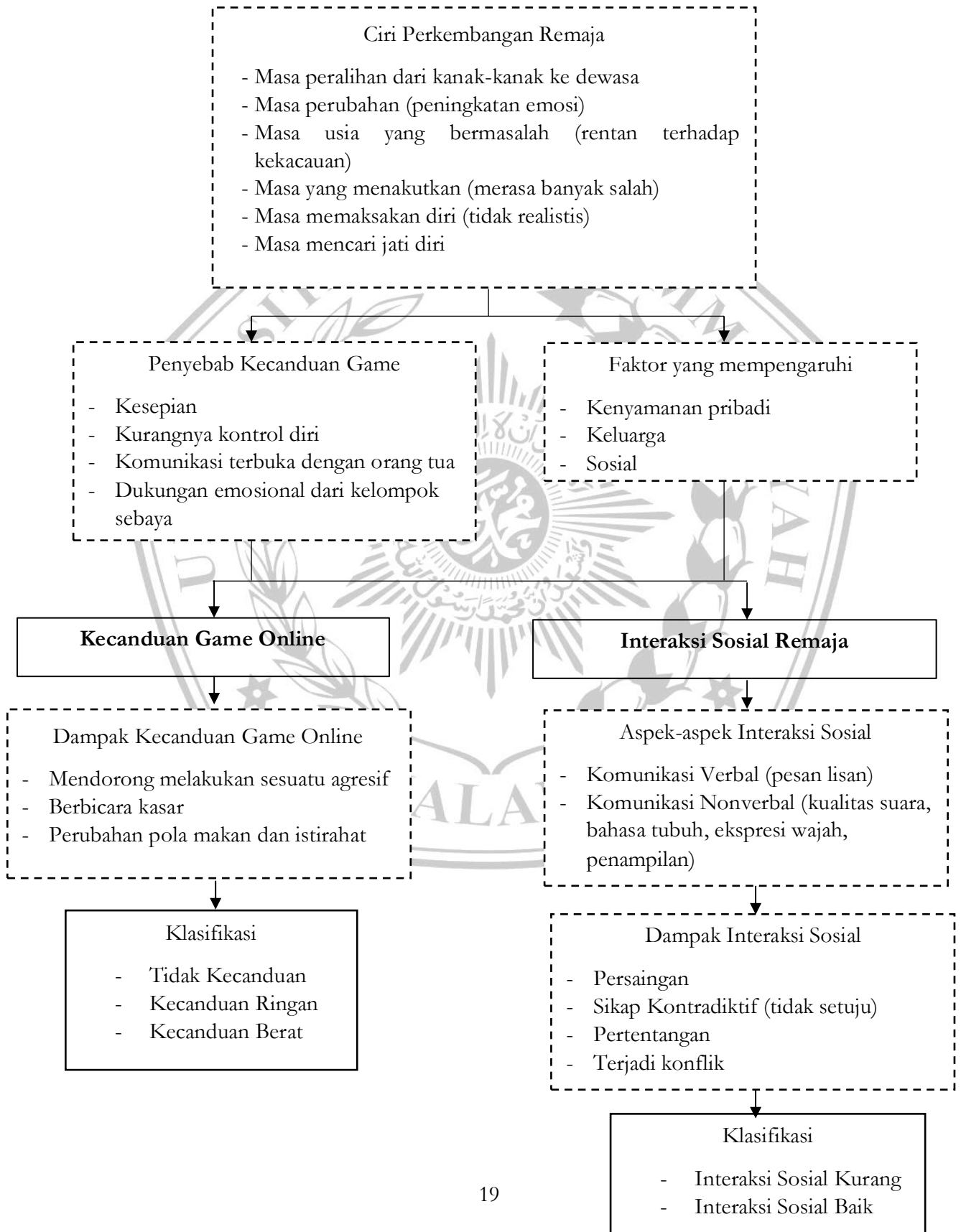


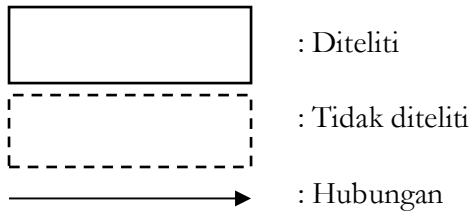
BAB III

KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS

3.1 Kerangka Konsep



Keterangan :



Gambar 3. 1 Kerangka Konsep Penelitian

3.2 Deskripsi Kerangka Konsep

Game online merupakan game yang dibuat dengan menggunakan informasi pribadi dengan dorongan koneksi internet dibentuk sesuai kemajuan sector publik. Kecanduan game online yang dialami oleh remaja SMK Nasional Malang memiliki ciri-ciri yaitu Masa transisi dari kanak-kanak ke dewasa, Masa perubahan (peningkatan emosi), Masa usia yang bermasalah (rentan terhadap kekacauan), Masa yang menakutkan (merasa banyak salah), Masa memaksakan diri (tidak realistis), Masa mencari jati diri. Penyebab kecanduan game online yang dialami yaitu Kesepian, Kurangnya kontrol diri, Komunikasi terbuka dengan orang tua, Dukungan emosional dari kelompok sebaya. Faktor yang mempengaruhi yaitu kenyamanan pribadi, keluarga, sosial. Pada kerangka konseptual diatas menunjukkan bahwa terjadi dampak kecanduan game online yaitu mendorong remaja melakukan sesuatu agresif, berbicara kasar, dan terdapat perubahan pola makan dan istirahat. Adapun aspek-aspek interaksi sosial yaitu komunikasi verbal (pesan lisan), komunikasi nonverbal (kualitas suara, Bahasa tubuh, ekspresi wajah, penampilan). Sehingga akan terjadi kurangnya interaksi sosial remaja yang memiliki dampak persaingan, sikap tidak setuju, menentang, serta terjadi konflik.

3.3 Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara yang diasumsikan oleh peneliti dari rumusan masalah tersebut. Kelebihan hipotesis yang disusun sebelum penelitian adalah memberikan pedoman selama tahap pengumpulan, analisis, dan interpretasi data (Nursalam, 2015). Menurut rumus tersebut, hipotesis terbagi dalam dua kategori yaitu H_0 menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara variabel x dan y , dan H_1 menunjukkan bahwa ada hubungan antara variabel x dan y . Berdasarkan kerangka konseptual di atas hipotesisnya adalah :

- a) H_0 : Tidak ada hubungan antara kecanduan game online dengan interaksi sosial remaja.
- b) H_1 : Adanya hubungan antara kecanduan game online dengan interaksi sosial remaja.

