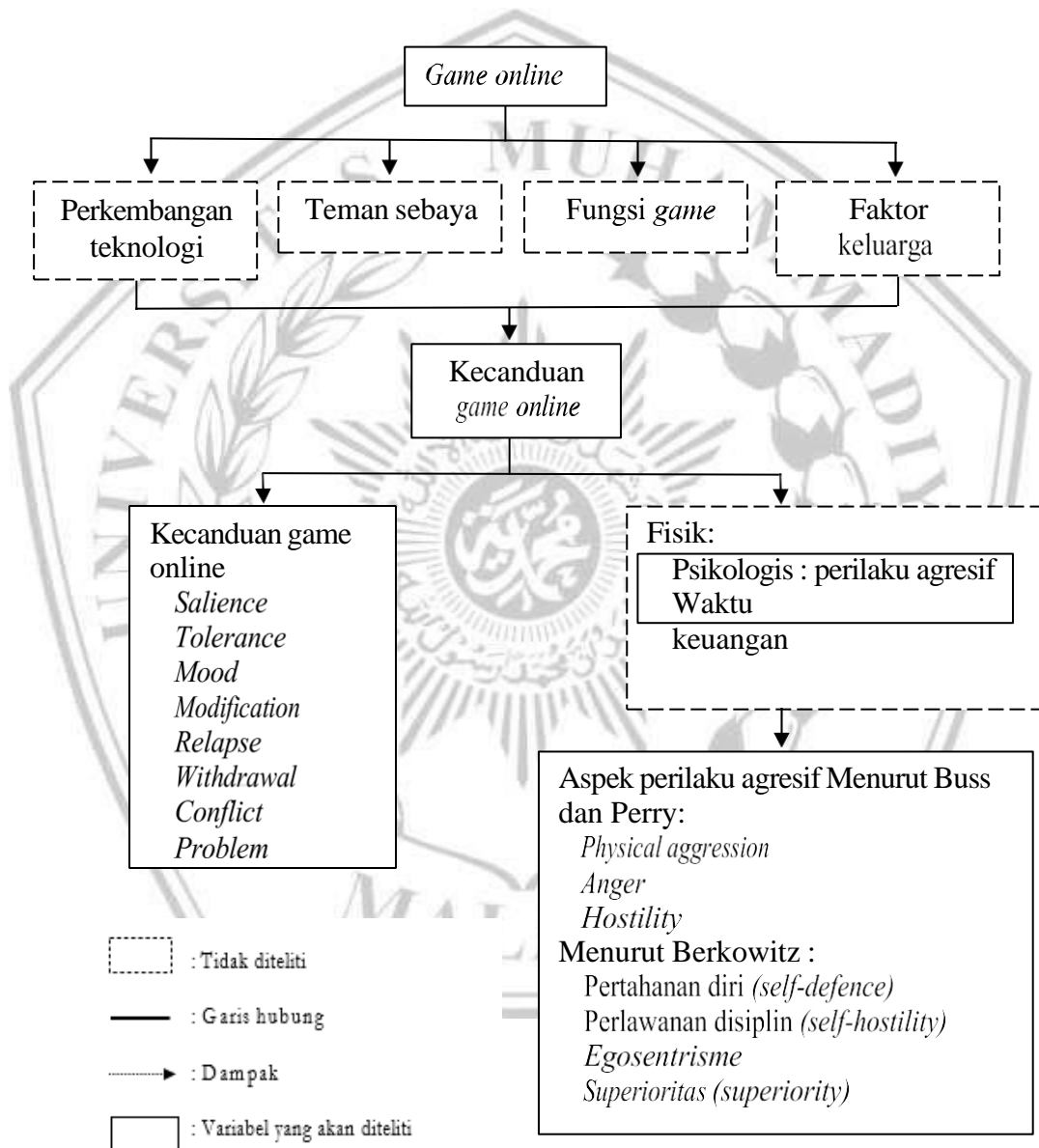


BAB III

KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN

3.1 Kerangka Konseptual



Kecanduan game online dapat terjadi baik dari dalam diri seseorang maupun dari pengaruh luar. Perkembangan teknologi, seperti akses internet yang mudah dan perangkat mobile yang canggih, membuat orang bisa bermain game kapan saja, selain itu game online semakin menarik dan interaktif membuat pemain semakin tertarik untuk terus bermain. Faktor keluarga juga berperan penting, misalnya jika orang tua kurang mengawasi atau ada masalah dalam keluarga, individu bisa mencari pelarian ke dalam dunia game. Teman sebaya yang juga suka bermain game online seringkali menjadi pengaruh besar, karena seseorang ingin diterima dalam kelompoknya. Game online memberikan hiburan, tantangan, dan pencapaian yang membuat pemain ingin terus bermain. Namun, kecanduan game ini bisa memicu perilaku agresif, yang dipengaruhi oleh faktor dalam diri individu, seperti adanya riwayat keluarga dengan perilaku agresif, frustrasi karena sering kalah dalam game, atau gangguan psikologis yang membuat seseorang mudah emosi. Faktor luar seperti kurangnya pengawasan dari keluarga, lingkungan sosial yang penuh konflik, dan pengaruh teman sebaya yang mendukung perilaku agresif juga bisa memperburuk kecanduan dan membuat perilaku agresif semakin meningkat. Ditambah lagi, game dengan konten kekerasan bisa mempengaruhi pemain untuk meniru perilaku agresif tersebut dalam kehidupan nyata. Semua faktor ini saling berhubungan dan berkontribusi terhadap meningkatnya kecenderungan perilaku agresif pada pemain game online.

3.2 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara yang hendak diuji kebenarannya melalui penelitian, dalam hipotesis terdapat beberapa komponen penting yakni dugaan sementara, hubungan antar variabel dan uji kebenaran (Yam & Taufik, 2021). Hipotesis penelitian ini yaitu :

1. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak ada hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada mahasiswa

2. Hipotesis alternatif (H_a)

Ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif mahasiswa

