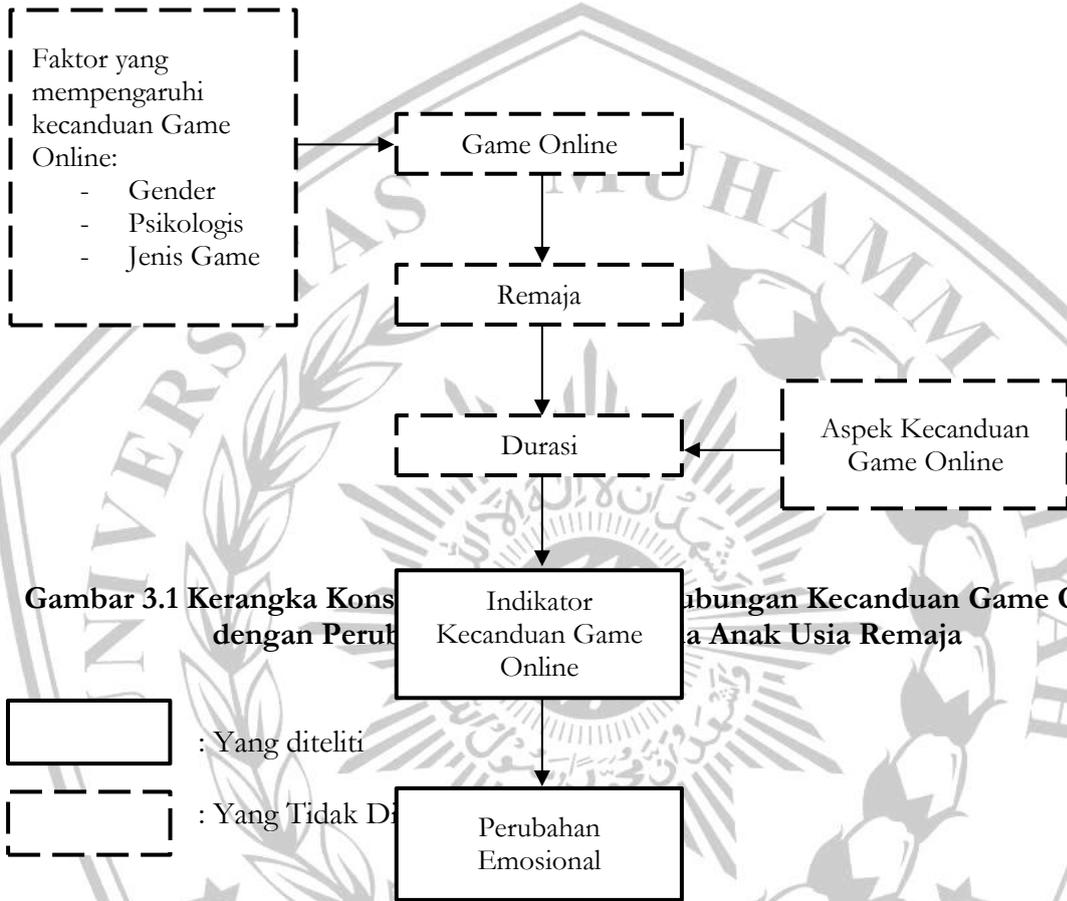


BAB III
KERANGKA
KONSEP



Gambar 3.1 Kerangka Konsep Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perubahan Emosional pada Anak Usia Remaja

 : Yang diteliti
 : Yang Tidak Diteliti

3.1 Penjelasan Kerangka Konseptual Penelitian

Berdasarkan kerangka konsep di atas maka didapatkan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Gambar diatas menjelaskan bahwa ada keterkaitan perubahan emosional anak usia remaja akibat kecanduan Game Online dapat diidentifikasi. Kecanduan game online memiliki peranan yang penting dalam perubahan emosional anak usia remaja yang sedang terjadi. Sehingga para anak-anak usia remaja tidak dapat mengontrol perilaku normal pada kegiatan sehari hari. Gender, Psikologis dan Jenis Game merupakan beberapa faktor yang mempengaruhi anak usia remaja mengalami kecanduan Game Online. Ada beberapa aspek yang dapat berpengaruh ketika anak usia remaja mengalami kecanduan Game Online, yaitu Aspek internal (Kesehatan dan Psikologis), dan Aspek Eksternal (Akademik, Sosial, Keuangan) sehingga dampak yang ditimbulkan dari beberapa aspek yang terkait bisa menjadi positif ataupun negatif. Perubahan Emosional akibat kecanduan Game Online sering disebabkan oleh terlalu lamanya durasi dan beberapa indikator kecanduan bermain game yang dimainkan sehingga anak mengalami ketergantungan yang mempengaruhi perubahan anak usia remaja tersebut mengalami peningkatan emosional kearah yang cenderung negatif.