



Digital Receipt

This receipt acknowledges that Turnitin received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

Submission author: Nurul Ika Inshani
Assignment title: Revision 1
Submission title: GAMBARAN KADAR HEMOGLOBIN..
File name: KARYA_TULIS_ILMIAH_REVISI_TU..
File size: 99.74K
Page count: 36
Word count: 5,851
Character count: 37,151
Submission date: 21-Aug-2020 01:07PM (UTC+0700)
Submission ID: 1372128555

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masyarakat sekarang dari tua maupun muda, saat ini sudah banyak menjadikan *game online* sebagai sarana alternatif hiburan. Sarana hiburan yang digunakan sebagian besar orang selain menonton TV dan mendengarkan musik adalah bermain *game online*. Permainan online ialah game yang bisa dimainkan oleh multi pemain lewat internet. Permainan online tidak cuma membagikan hiburan namun pula membagikan tantangan yang menarik buat dituntaskan sehingga orang bermain permainan online tanpa memperhitungkan waktu demi menggapai kepuasan (Pratiwi, 2012). Perihal ini menjadikan gamer tidak hanya pengguna permainan online namun pula jadi pecandu permainan online (Pratiwi, 2012). Kecanduan permainan online yang dirasakan anak muda hendak sangat banyak menghabiskan waktunya. Anak muda menghabiskan waktu dikala bermain game lebih dari 2 jam/ hari, ataupun lebih dari 14 jam/ minggu (Rudhiati, 2015) apalagi 55 jam dalam seminggu (van Rooij, 2011).

Menurut (Kuss, D.J , 2011) sebagian tahun terakhir, riset tentang kecanduan permainan online sudah bertambah baik dalam kuantitas ataupun mutu. Riset awal mengatakan kalau permainan/game online ialah permasalahan untuk pelajar.