

DEATH BY GAME :

Analisis Teologis Dampak Negatif *Game Online* Sebagai Pemicu Pembunuhan Karakter Terhadap Karakter Tanggung Jawab Siswa Di SMK Kristen Palopo



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Teologi dan Sosiologi Kristen Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Toraja Sebagai Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Teologi (S.Th.)

**FRESKY MANUKALLO
2020186200**

**Program Studi Teologi Kristen
FAKULTAS TEOLOGI DAN SOSIOLOGI KRISTEN
INSTITUT AGAMA KRISTEN NEGERI (IAKN) TORAJA
2022**

DEATH BY GAME :

Analisis Teologis Dampak Negatif *Game Online* Sebagai Pemicu Pembunuhan Karakter Terhadap Karakter Tanggung Jawab Siswa Di SMK Kristen Palopo

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Teologi dan Sosiologi Kristen

Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Toraja

Sebagai Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Teologi (S.Th.)

FRESKY MANUKALLO

2020186200

Program Studi Teologi Kristen

FAKULTAS TEOLOGI DAN SOSIOLOGI KRISTEN

INSTITUT AGAMA KRISTEN NEGERI (IAKN) TORAJA

2022

ABSTRAK

Fresky Manukallo (2020186200), menyusun skripsi ini dengan judul: ***“DEATH BY GAME : Analisis Teologis Dampak Negatif Game Online Sebagai Pemicu Pembunuhan Karakter Terhadap Karakter Tanggung Jawab Siswa Di SMK Kristen Palopo”*** yang dibimbing oleh Aussie Femy Tangdilintin, M. Th dan Erwin Bunga Sapan, M. Pd.

Tulisan ini diperoleh dari fenomena yang terjadi diantara kalangan siswa yang menjadi pemain *game online*. Fenomena yang terjadi selama bermain *game online* yaitu, dampak negatif *game online* yang timbul ini dapat memicu pembunuhan karakter terhadap karakter bertanggung jawab siswa. Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini , untuk mengetahui dampak negatif *game online* sebagai pemicu pembunuhan karakter terhadap karakter tanggung jawab siswa di SMK Kristen Palopo. Adapun metode yang digunakan adalah metode kualitatif pendekatan fenomenologi yaitu melihat, merasakan berdasarkan pengalaman narasumber. Adapun hasil penelitian pada penulisan ini, menjelaskan bahwa ada tiga dampak negatif *game online* sebagai pemicu pembunuhan karakter terhadap karakter tanggung jawab siswa yaitu : Pertama, tidak memperdulikan diri sendiri terkait tanggung jawab siswa terhadap diri sendiri. Kedua, tidak disiplin waktu terkait tanggung jawab siswa terhadap sekolah. Ketiga, berbicara kotor dan kasar terkait tanggung jawab terhadap masyarakat.

Kata Kunci: dampak negatif, game online, pemicu pembunuhan karakter, karakter tanggung jawab, siswa.

ABSTRACT

Fresky Manukallo (2020186200), compiled this thesis with the title "DEATH BY GAME : Theological Analysis of the Negative Impact of Online Games as Triggers of Character Killing Against Character Responsibilities of Students at SMK Kristen Palopo" guided by Aussie Femy Tangdilintin, M. Th and Erwin Bunga Sapan, M.Pd..

This paper is obtained from the phenomenon that occurs among students who become online game players. The phenomenon that occurs during online game play is that the negative impact of online games that arise can trigger character assassination of students' responsible characters. The goal to be achieved in this study is to find out the negative impact of online games as a trigger for character assassination on the character of student responsibility at SMK Kristen Palopo. The method used is a qualitative method of phenomenological approach, namely seeing, feeling based on the experience of the informant. The results of research at this writing explain that there are three negative impacts of online games as triggers for character assassination on the character of student responsibility, namely First, not caring about oneself regarding responsibility students to themselves. Second, not being disciplined in time regarding student responsibilities towards school. Third, talking dirty and rude about responsibility to society.

Keywords: *negative impact, online games, character assassination triggers, responsible characters, students.*

