

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis penelitian di atas, penulis menyimpulkan bahwa ada tiga dampak negatif *game online* sebagai pemicu pembunuhan karakter terhadap karakter tanggung jawab siswa di SMK Kristen Palopo : Pertama, tidak memperdulikan diri sendiri terkait tanggung jawab siswa terhadap diri sendiri. Tidak memperdulikan diri sendiri diakibatkan kurangnya kesadaran dalam diri siswa untuk lebih memperhatikan diri, siswa cenderung lebih memperhatikan kesenangannya saja, yang tanpa disadari telah membawa dampak buruk dalam kehidupannya.

Kedua, tidak disiplin waktu terkait tanggung jawab siswa terhadap sekolah. Tidak disiplin waktu diakibatkan siswa yang tidak dapat mengatur waktunya dengan baik dan ketidakmampuannya dalam memprioritaskan hal yang menjadi tujuan utamanya yang akhirnya membawa dampak yang buruk juga dalam kehidupannya. Ketiga, berbicara kotor terkait tanggung jawab terhadap masyarakat. Sudah lazim diketahui bahwa orang muda harus lebih sopan kepada orang yang lebih tua. Sama halnya dalam

berbicara. Berbicara kotor dan kasar mengandung nilai yang negatif dan tidak jarang orang yang mendengar perkataan kotor dan kasar menjadi marah atau sakit hati. Selain itu, siswa membuat dirinya menjadi sulit membangun hubungan dengan orang lain dan terkadang sulit diterima di lingkungan masyarakat.

B. Saran

1. Kecanduan terhadap *game online* berdampak negatif bagi seseorang sehingga diharapkan agar bijaksana menggunakan teknologi agar tidak menyebabkan kecanduan *game online*.
2. Adanya pengawasan resmi dari pemerintah terhadap penyedia jasa *game online* yang menampilkan *game* yang mengandung kekerasan di dalamnya.
3. Dampak negatif *game online* perlu diberi perhatian lebih, mungkin pada saat ini dampak negatif ini belum terlalu kelihatan. Namun, beberapa tahun ke depan dampak ini pasti akan banyak terjadi dan dialami oleh orang-orang. Kepada penelitian selanjutnya diharapkan untuk dapat memperdalam penelitian ini terhadap dampak negatif *game online* yang dapat memicu pembunuhan karakter. Pembunuhan karakter tidak hanya melalui *game online* namun dapat juga melalui media sosial.

