

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian pada bab sebelumnya maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Makna denotasi yang terdapat pada Game Mobile Legends, yang menurut Roland Barthes merupakan interaksi antara signifier (penanda) dengan signified (petanda) dalam tanda (sign) yang menghasilkan makna yang sesungguhnya dan jelas. Makna denotasi pada Game Mobile Legends terdapat beberapa tanda, simbol, atau pesan yang ingin disampaikan kepada para pengunduh dari Game tersebut. Makna denotasi merupakan makna yang dapat ditangkap oleh penglihatan, hal tersebut terkandung pada gambar yang menarik dan grafik yang bagus, ekspresi semangat, berani serta menyeramkan pada Hero yang bernama Gatotkaca dengan tanda muka menyeringai seakan-akan sedang marah serta wajah antagonis yang terkesan mengancam, membuatnya terlihat ekspresif. Dengan grafik yang bagus dan menarik menegaskan peran karakter tersebut. Jika dilihat secara keseluruhan dan dipahami dari segi gambar, bentuk dan warna maka terdapat pesan-pesan patriotisme yakni perjuangan. Selain itu penggunaan pakaian berlapis emas serta mahkota memberikan sesuatu yang berharga. Juga dengan bentuk yang umum dan tak asing

memudahkan untuk diterima oleh pemain. Secara keseluruhan pesan-pesan yang terkandung dalam Game Mobile Legends mudah untuk dipahami.

2. Makna konotasi merupakan pesan yang dimaknai lebih mendalam secara emosional dan perasaan dari pengguna atau pembaca. Makna konotasi pada Game Mobile Legends yaitu gambaran suatu tanda yang melibatkan perasaan yang mendalam dimana para pemain mengalami rasa dan peristiwa batin pada saat memainkan *game online* ini, seperti membanggakan gelar MVP sebagai pemain terbaik dan perasaan kecewa ketika kalah dalam pertempuran karena kurangnya kekompakan tim. Pesan konotasi dapat terlihat dari tanda-tanda yang terdapat pada perasaan pengguna dalam pertandingan, rasa yang timbul yaitu emosi ketika mengalami kekalahan dan terdapat kepuasan tersendiri bagi pemain yang dapat menghabisi musuh secara sekaligus dalam waktu yang singkat, Lalu perasaan yang berikutnya gengsi, gengsi jika menjadi pecundang dalam permainan, namun akan bangga jika menjadi yang terbaik dan mendapat banyak pujian dari teman. Tapi tak lepas dari perasaan kecewa jika secara keseluruhan tim kalah dalam peperangan, yang artinya tidak akan meningkatkan level. Selain itu pesan konotasi dapat terlihat dari keseluruhan fitur pada perang antar suku game Mobile Legends yakni pesan yang dimaksud adalah keberanian, pantang menyerah, gagah berani, serta menjunjung tinggi sportifitas.
3. Mitos merupakan unsur penting dalam kajian semiotika Barthes, mitos merupakan penilaian seseorang mengenai sesuatu hal yang belum tentu

kebenarannya. Jika melihat secara keseluruhan tujuan diambilnya latar belakang sejarah yang hebat pada masanya, diharapkan kembali mampu memiliki kehebatan yang sama. Seperti halnya *Mobile Legends*, banyak hal legenda hebat sebagai latar belakangnya, bukan tanpa sebab, mengulang kembali cerita yang terkenal pada masanya memudahkan pemain dalam menerima pesan yang disampaikan. Dengan mudah pemain menyepakati bahwa benar adanya, bahwa *Mobile Legends* tercipta dari beberapa kisah legenda. Ini membuktikan bahwa *Mobile Legends* memiliki kualitas yang tidak sembarangan, hal ini pula yang kemudian menjadi sebab begitu digandrunginya *Mobile Legends* oleh mahasiswa. Tidak sulit memahami latar belakang *Mobile Legends* bagi mahasiswa, karena pemain seperti teringat akan sesuatu pada zaman kekaisaran yang memang sudah terkenal pada masanya. Dan jelas terbukti cocok diterapkan pada era digital yang sekarang terjadi.

## **5.2 Saran**

Berdasarkan penelitian dan pembahasan diatas, peneliti mengajukan pokok-pokok saran yang dibagi menjadi saran filosofis, saran akademis dan saran praktis

### **5.2.1 Saran Filosofis**

Peneliti berharap penelitian ini akan berguna bagi mahasiswa yang melakukan penelitian serupa. Selain itu peneliti juga berharap segala penjelasan

yang telah dipaparkan dalam penelitian ini dapat memberikan gambaran dan contoh tentang bagaimana mengasah kemampuan berpikir dan melatih otak demi menajamkan kemampuan bertaktik.

### 5.2.2 Saran Akademis

Penelitian tentang semiotika selalu menarik untuk diteliti karena menyangkut aspek kehidupan sehari-hari manusia, seperti contoh dalam komunitas gamer *Mobile Legends* ada komunikasi interaktif sesama penggunanya. Berinteraksi sesama pengguna dengan melakukan forum komunikasi bagi para Mahasiswa penyuka Game *Mobile Legends*. Lebih spesifik lagi, penelitian ini berparadigma konstruktivisme mengenai makna perang suku *Mobile Legends* yang digunakan untuk berkomunikasi yang akan menimbulkan persepsi bagi sebagian masyarakat.

### 5.2.3 Saran Praktis

1. Kajian mengenai perkembangan *Game* sebaiknya agar lebih dikembangkan lagi.
2. Sebaiknya dikembangkan kajian mengenai fitur-fitur penunjang komunikasi dalam *Game* agar lebih memudahkan untuk berkomunikasi dikemudian hari.
3. Hindari perbuatan yang dapat merusak citra positif komunitas.
4. Untuk menjaga komunikasi yang harmonis antara ketua dengan anggota,

sebaiknya saling menjaga silaturahmi yang baik antara sesama gamer.

5. Sebaiknya kembangkan kajian mengenai kegiatan positif lainnya, seperti edukasi dampak positif *Game* yang diharapkan bisa menjadi contoh yang baik bagi komunitas lain.
6. Batasi waktu bermain game maksimal satu jam perhari.