

## **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 Perang antar suku Game Clash Of Clans, yang menurut Barthes merupakan interaksi antara signifier (penanda) dengan signified (petanda) dalam tanda (sign) yang menghasilkan makna yang sesungguhnya dan jelas. Makna denotasi pada Perang antar suku Game Clash Of Clans 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 cerah, ekspresi semangat, berani serta menyeramkan pada troops dengan tanda mulut terbuka lebar seakan-akan sedang berteriak serta wajah antagonis yang terkesan mengancam, membuatnya terlihat ekspresif. Dengan warna cerah dan gelap 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 warna emas, putih memberi sesuatu yang berharga dan suci. Juga dengan bentuk yang umum dan tak asing memudahkan untuk diterima oleh pemain. Secara

keseluruhan pesan-pesan yang terkandung dalam Perang Antar Suku Clash Of Clans mudah untuk dipahami.

2. Makna konotasi merupakan pesan yang dimaknai lebih mendalam secara emosional dan perasaan dari pengguna atau pembaca. Makna konotasi pada Perang Antar Suku Clash Of Clans yaitu gambaran kisah perjuangan yang heroik, penuh semangat, dan hebat. Pesan konotasi dapat terlihat dari tanda-tanda yang terdapat pada perasaan pengguna saat melakukan perang antar suku, rasa yang timbul yaitu emosi ketika mengalami kekalahan, selain itu terdapat kepuasan tersendiri bagi pemain, selain sebagai sarana hiburan, juga jika dimaknai lebih dalam lagi kepuasan karena mampu menghabisi lawan secara sempurna. 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 Clash Of Clans 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 perang antar suku dalam Clash Cof Clans Tujuan diambilnya latar belakang sejarah yang hebat pada masanya,

diharapkan kembali mampu memiliki kehebatan yang sama. Seperti halnya *Clash Of Clans*, 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 *Clash Of Clans* tercipta dari beberapa kisah legenda. Ini membuktikan bahwa *Clash Of Clans* memiliki kualitas yang tidak sembarangan, hal ini pula yang kemudian menjadi sebab begitu digandrunginya *Clash Of Clans* oleh mahasiswa. Tidak sulit memahami latar belakang *Clash Of Clans* 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 *Clash Of Clans* ada komunikasi interaktif sesama penggunanya. Berinteraksi sesama pengguna dengan melakukan forum komunikasi bagi para Mahasiswapenyuka Game *Clash Of Clans*. Lebih spesifik lagi, penelitian ini berparadigma konstruktivisme mengenai makna perang suku *Clash Of Clans* 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 *Gameyang* diharapkan bisa menjadi contoh yang baik bagi komunitas lain.
6. Batasi waktu bermain game maksimal satu jam perhari.