

BAB VI

PENUTUP

Pada bagian ini yang merupakan bagian penutup dari hasil penelitian dan pembahasan dari penelitian yang dilakukan sebelumnya, bagian penutup ini terdapat dua hal yakni kesimpulan dan saran diantaranya sebagai berikut.

6.1. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan yakni *plants vs zombies* merupakan permainan komputer ber-genre casual game yang populer saat ini. Casual game adalah sebuah video game yang biasanya dibuat ditargetkan untuk khalayak luas. Biasanya game tersebut bersifat lebih sederhana, lebih pendek dan mudah dipelajari.

Dalam game ini pemain berperan sebagai pemilik rumah yang menggunakan berbagai jenis tanaman untuk mengusir pasukan zombie yang datang menyerang dan memangsa warga desa. Pemilik rumah harus mempertahankan rumahnya siang atau malam, di halaman depan, halaman belakang bahkan di kolam renang.

Teori yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah teori dari Chales Sanders Pierce tentang tanda dan makna. Dalam penelitian ini penulis menemukan beberapa makna pesan dari permainan *game plants vs zombies* yaitu; (1) rajin menabung, dalam permainan *game plants vs zombies* pemilik rumah harus mengumpulkan matahari yang banyak agar bisa membeli tanaman. Apabila dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari menabung adalah salah satu kegiatan pengelolaan keuangan yang bertujuan untuk menyiapkan dana cadangan di kemudian hari. Secara tidak

langsung tabungan memiliki peran tersendiri dalam menjamin kestabilan keuangan dalam mempersiapkan resiko jika kita mengalami hal yang tidak diinginkan di kemudian hari. (2) pandai menyusun strategi. Pada permainan ini pemilik rumah harus pandai menyusun strategi dengan caramangatur tanaman *peashooter* didepan dan tanaman bunga matahari (sunflower) di bagian belakang dengan tujuan agar tanaman *peashooter* dapat membunuh zombie sebelum mereka memasuki rumah tersebut. Mengatur strategi disini dapat di terapkan dalam kehidupan sehari-hari dengan cara sebelum memulai merencanakan suatu kegiatan, yang orang lakukan pertama adalah dengan menyusun rencana, strategi, dan mengatur perencanaan dari awal kegiatan sampai akhir sehingga kegiatan tersebut bisa berjalan dengan baik dan bisa tercapai. (3). Berkonsentrasi dalam melalukan suatu kegiatan. Di kehidupan sehari-hari konsentrasi adalah kunci penting dalam melakukan tugas atau pekerjaan. Tanpa konsentrasi yang baik tugas yang dilakukan tidak akan selesai dengan cepat atau selesai target dan akan terasa lebih sulit ketika dikerjakan. (4). Kerja sama tim yang baik. Dalam kehidupan sehari-hari kita, sangat diperlukan kerja sama tim untuk saling melengkapi. Kerja sama tim biasanya diperlukan misalnya dalam kerja kelompok, dalam perusahaan dan sebagainya. Dan (5). Harus selalu berusaha. Permainangame plants vs zombie kali ini adalah mengajarkan bahwa tidak ada yang tidak mungkin selama kita masih mau berusaha. Para zombie tetap berusaha untuk memasuki rumah meskipun mereka harus melewati segala tantangan yang disiapkan oleh pemilik rumah. Walaupun dengan resiko mereka (zombie) akan mati.

Pierce mengelompokkan 3 tiga elemen yang akan digunakan untuk menganalisis game tersebut yakni: *Representament, Objek, Interpretant*.

1. *Representament* merupakan bentuk yang diterima oleh tanda atau berfungsi sebagai tanda.
2. *Objek*, sesuatu yang merujuk pada tanda. dalam penelitian objek adalah sesuatu yang merujuk pada tanda yang memiliki makna pesan pada game plants vs zombies.
3. *Interpretant* merupakan makna dari tanda yang terdapat pada game plants vs zombies.

6.2. SARAN

1. Kecanduan game online akan berdampak buruk bagi diri seseorang sehingga pemain game online harus lebih bisa mengatur waktu agar tidak terlalu larut pada permainan yang akhirnya menyebabkan kecanduan.
2. Bagi orang tua perlu adanya pengawasan yang lebih terorganisir dari orangtua agar dapat mencegah kecanduan game online pada anak mereka.
3. Bagi para peneliti diharapkan agar penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat sebagai bahan skripsi atau karya ilmiah lainnya. Diharapkan dapat mengembangkan serta memperkuat analisis dengan menggunakan teori semiotika dengan model lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alex Sobur. 2003. Analisis Teks Media. Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Antonius, Darus. 2014. *Metodologi penelitian kualitatif*. Bahan Ajar di Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP, Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.
- Deddy Mulyana. 2007. Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Hafied. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Katie Salen, Erick Zimmerman. 2004. *Rules Of Play*: MIT Press.
- Morissan. 2020. Komunikasi Organisasi. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Onong Uchjana, 2007. *Ilmu Komunikasi (Teori dan Praktek)*.

Jurnal

- Dimas Andreyano.2018. Analisis Semiotika Komunikasi Virtual *Player Game DOTA 2* Dalam Menerapkan Strategi Psywar.<https://journal.unri.ac.id>. Diakses 6 Juli 2021. Pukul 10.00 wita.
- Purnama, Hadi. 2015. Pola Komunikasi Virtual di Dalam Komunitas *OnlineGame* (Penelitian Kualitatif Tentang Pola Komunikasi Virtual di Dalam Komunitas *Online GamePoint Blank* (“heyholet’sgo”). Bandung: Universitas Telkom. Diakses 6 Juli 2021. Pukul 11.23 wita.
- Fitri Norhabiba dan Sukma Ari Ragil Putri. 2018. Hubungan Intensitas Akses Media Baru Dan Kualitas Interaksi Lingkungan Sekitar Pada Mahasiswa Untag Surabaya. Skripsi. <https://ejournal.undip.ac.id>. Diakses 13 Agustus 2021 . Pukul 11.25 wita.
- Rezza Agus Alfian, Tri Cahyo Kusumandyoko. 2020. Representasi Makna Pada Karakter Kadita Dalam Game Online Mobile Legends Bang

Bang. Skripsi. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id>. Diakses 12 Juli 2021. Pukul 15.30wita.

Lik Novianto. 2013. Perilaku Penggunaan Internet Di Kalangan Mahasiswa. <https://journal.unair.ac.id>. Diakses 12 Agustus 2021. Pukul 10.12 wita.

Nieko Lungido Kumoro. 2017. Representasi Sensualitas Karakter Perempuan Dalam Game Online (Analisis Semiotika Tentang Sensualitas Pada Karakter *Heroes* Perempuan Dalam Game DOTA 2). Skripsi. <https://eprints.ums.ac.id>. Diakses 12 Juli 2021. Pukul 18.25 wita.

Yulianti. 2010. *Semiotika Dalam Novel Rembulan Tenggelam Di Wajahmu* Karya Tere liye. Skripsi. <https://jurnal.unigal.ac.id>. Diakses 10 Agustus 2021. Pukul 13.21 wita.