

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa bentuk, fungsi dan makna istilah merupakan istilah yang digunakan oleh kalangan remaja Desa Kacongan untuk mempermudah mereka dalam proses bermain *game online* yaitu *game mobile legend*. Istilah tersebut meliputi bentuk, fungsi dan makna tersendiri yang hanya dipahami oleh kalangan remaja Desa Kacongan ataupun para pencipta *game mobile legend*.

Bentuk bahasa yang berupa kata atau istilah dalam permainan mobile legend yang di gunakan oleh kalangan remaja Desa Kacongan Kabupaten Sumenep berupa bentuk kata asal dan bentuk kata frasa. Bentuk kata asalnya meliputi *Rank, Hero, Lane, Minion, Buff, Lord, turret, Base, dan Skill*. Sedangkan bentuk frasa meliputi *hero tank, hero marksman, dan battle spell flicker*. Selain itu ada pencampuran istilah dengan bahasa Indonesia, seperti *di brawl*. dan *di rank*.

Fungsi bahasa yang berupa kata atau istilah oleh komunitas remaja di Desa Kacongan berupa fungsi intrumental yang artinya bersifat perintah atau mengatur.

Makna bahasa yang berupa kata atau istilah dalam permainan *Mobile legend* terdiri dari *Rank* yang artinya tingkatan (level), *Hero* yang artinya pemain atau bisa jugak di katakan pemeran, *battle spell* yang artinya jurus tambahan (kekuatan tambahan), *Lane* yang artinya jalur atau posisi yang harus ditempati oleh masing masing pemain, *Minion* yang artinya pasukan yang berada di semua

arena permainan *mobile legend*, *Buff* yang artinya orang hutan, *Lord* yang artinya moster, *turret* yang artinya benteng pertahanan, *Base* yang artinya markas, dan *Skill* yang artinya jurus.

## **B. Saran.**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di Desa Kacongan Kabupaten Sumenep, peneliti ingin memberikan saran praktis dan juga saran akademis. Semoga saran yang peneliti berikan ini dapat memberikan masukan positif bagi anak remaja Desa Kacongan dan bagi mahasiswa yang nantinya akan melakukan penelitian terhadap judul yang serupa.

1. Saran praktis bagi kalangan remaja Desa Kacongan, diharapkan dapat lebih baik dan solid untuk kedepan, agar dapat mendorong peningkatan dalam permainan game *mobile legend*.
2. Saran akademis peneliti bagi penelitian dengan topik yang sama, dapat dilakukan dengan pendekatan, jenis dan metode penelitian yang berbeda. Sehingga dapat ditemukan ragam hasil penelitian yang mendukung perkembangan kajian mengenai kepuasan komunikasi tim.