**BAB V**

**SIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang sudah dianalisis *Game Mobile Legend* sangat bergantung kepada interaksi satu sama lain atau juga bisa disebut komunikasi. Makna yang diberikan bisa merubah apa yang mereka pikirkan tergantung dengan apa yang disepakati bersama. Sebenarnya masalah yang dihadapi para pemain yang memiliki kebutuhan khusus adalah hambatan dalam memberikan informasi kepada Tim, namun itu semua bisa teratasi dengan simbol-simbol dan stiker yang ada dalam fitur *Game Mobile Legend.*

Salah satu masalah yang menjadi halangan bagi pemain yang memiliki kebutuhan khusus adalah ketika pemain yang memiliki kebutuhan khusus harus mempelajari simbol-simbol dan stiker yang ada di fitur *Game Mobile Legend*. di penelitian ini ada salah satu narasumber yang kesulitan dalam memberikan simbol dan mengartikan simbol, karena Ia baru bermain *Game Mobile Legend* selama satu bulan. Lain halnya dengan ketiga narasumber yang sudah mengerti dan memahami setiap simbol dan stiker yang diberikan lawan maupun tim, karena mereka sudah bermain lebih dari tujuh bulan.

Penelitian ini juga dijelaskan konsep diri tiap individu lebih kearah mana. Terlihat jelas sekali salah satu individu ingin menjadi pemain profesional dan ada juga yang hanya tertantang karena permainan ini membutuhkan kerja sama yang sangat kuat. Beberapa tuna wicara juga memilih memainkan *Game Mobile Legend* karena hanya ingin berinteraksi dengan pemain yang tidak memiliki kebutuhan khusus.

Karakterisik tiap narasumber juga berbeda-beda, ada yang membalas ketika pemain lain berbicara kasar, ada juga yang lebih menghiraukan supaya permainan tetap berjalan dengan lancar. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya konsep diri berkembang positif maupun negatif tergantung oleh diri sendiri. Dalam asumsi yang menekankan dalam hubungan, beberapa narasumber mangalami hambatan dalam komunikasi kepada tim, karena hubungan sangat bergantung kepada komunikasi yang diberikan oleh lawan bicaranya.

1. **Saran**

Dari penelitian yang telah dilakukan, maka penulis memberikan saran bagi pihak yang berkaitan dengan penelitian ini. Adapun saran dari peneliti adalah sebagai berikut yang pertama saran akademis. Penelitian ini dapat berguna bagi penelitian selanjutnya yang tertarik untuk meneliti mengenai studi kasus kaum tuna wicara dalam memainkan *Game Mobile Legend* dengan masalah lain ataupun subjek yang berbeda. Penelitian ini lebih berfokus kepada komunikasi kaum tuna wicara kepada pemain yang tidak memliki kebutuhan khusus dalam *Game Mobile Legend*.

Yang kedua adalah saran praktis Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi para pemain *Game Online Mobile Legend* dalam studi kasus komunikasi kaum tuna wicara dalam memainkan *Game Online Mobile Legend*. Begitu juga bagi masyarakat pada umumnya untuk lebih memahami bahwa orang yang memiliki kebutuhan khusus dapat bermain Game Online *Mobile Legend* bersama dengan orang yang tidak memiliki kebutuhan khusus. Selain itu juga bagi orang tua dari para pemain *Game Online*, bahwa permainan ini dapat melatih pemain untuk dapat berinteraksi dengan pemain lainnya.