

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab terakhir ini, peneliti akan menyajikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian mengenai bahasa slang dalam seri video gim *Resident Evil*. Terdapat dua sub-bab dalam bab ini; pada sub-bab pertama yaitu kesimpulan dari interpretasi yang dilakukan untuk menjawab rumusan masalah satu dan dua. Pada sub-bab kedua, yaitu menerima saran untuk peneliti bilamana terdapat kesalahan dalam meneliti.

5.1 Kesimpulan

Setelah peneliti melakukan analisis terhadap seri video gim *Resident Evil*, maka peneliti dapat menarik kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian. Lalu, terdapat beberapa hal yang peneliti simpulkan dari penelitian ini.

1. Terdapat 31 slang dalam seri video gim *Resident Evil*, yang masing-masing peneliti teliti makna dan jenisnya. Sumber rujukan yang digunakan sebagai penggolongan jenis slang antara lain jenis homonim, jenis polisemi, jenis metafora, dan jenis eufemisme.
2. Slang memiliki perluasan fungsi dalam penggunaannya, disamping itu video gim mengalami hal yang serupa. Walaupun video gim terkenal jauh untuk dijadikan sebagai objek penelitian, namun pada penelitian ini kita dapat simpulkan dengan menggunakan metode bahasa slang video gim dapat dijadikan sebagai objek penelitian. Selain itu dengan menggunakan metode slang para penikmat video gim akan lebih memahami percakapan yang muncul didalamnya.

5.2 Saran

Penelitian ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, dibutuhkan penelitian-penelitian selanjutnya untuk menyempurnakan dan memperbaharui penelitian sebelumnya. Penelitian ini menggunakan seri video gim *Resident Evil* sebagai sumber data karena kekayaan bahasa slang dalam seri-seri tersebut. Namun, seiring dengan kemajuan teknologi dan media informasi, penelitian selanjutnya dapat menggunakan seri video gim lainnya karena variasi slang yang akan ditemukan dalam dunia yang berbeda dari seri video gim *Resident Evil*. Penelitian selanjutnya dapat menemukan wujud slang yang lebih unik dari sebelum-sebelumnya sehingga penggunaan bahasa slang untuk dijadikan objek penelitian ilmiah tidak akan pernah usai.