

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Makna Denotasi kata bermain main adalah melakukan permainan pada sebuah ayat tertulis dalam kitab suci maupun ayat tidak tertulis seperti lahan, pohon dan benda- benda lainnya.
2. Makna Konotasi kata Bermain- main adalah menggambarkan proses pelaksanaan peran yang di dapat manusia dalam kehidupan (permainan), seperti percaturan politik, perlombaan dan pelaksanaan tugas otoritas keagamaan.
3. Mitos pada kata bermain- main ayat tertulis adalah manusia menggunakan ayat tertulis sebagai bahan permainan, taruhan, dan perdebatan untuk mencapai sebuah kesenangan pribadi dari manusia atau pemainnya. Sedangkan bermain- main dengan Tuhan adalah membangun hubungan dengan Tuhan melalui cara yang menyenangkan dan dengan rasa bermain sehingga manusia merasa dapat lebih dekat dan selalu merindukan Tuhannya setiap saat tanpa batasan apapun.

B. Saran

Suatu penelitian biasanya membuahkan masalah- masalah penelitian yang baru, oleh sebab itu saran untuk diteliti pada penelitian selanjutnya sangat di harapkan.

C. Saran Perbaikan

Hasil penelitian tentang analisis semiotik kata “Bermain- main” dalam buku Tuhan Maha Asyik karya Sujiwo Tejo dan Dr. MN. Kamba telah dilaksanakan secara optimal oleh peneliti, Namun hasil penelitian yang di peroleh tersebut tetap dapat dijadikan acuan awal bagi penelitian selanjutnya. Berikut adalah saran peneliti kepada peneliti selanjutnya:

1. Pengamatan terhadap alur cerita dan penokohan agar dapat dilakukan lebih optimal
2. Perbaikan pengambilan makna pada setiap kata dan paragraf
3. Pertimbangan penarikan kesimpulan makna

D. Penutup

Peneliti berharap adanya kritik yang membangun demi perbaikan penelitian selanjutnya, peneliti juga berharap semoga hasil penelitian yang dilakukan dapat bermanfaat.

Peneliti mengucapkan terimakasih atas kritik- kritik yang di berikan dan peneliti mohon maaf karena pada penelitian kali ini terdapat banyak kekurangan.