

**PENGARUH IMPLEMENTASI KOMUNIKASI KELOMPOK
TERHADAP PERFORMA PEMAIN *MOBILE LEGENDS***

(Survei pada Kelompok Usia Dewasa Muda)

SKRIPSI

Oleh :

Rolando Mario David

2071650070



PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA

JAKARTA

2024

**PENGARUH IMPLEMENTASI KOMUNIKASI KELOMPOK
TERHADAP PERFORMA PEMAIN *MOBILE LEGENDS***

(Survei pada Kelompok Usia Dewasa Muda)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana
Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) Pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas
Sosial dan Ilmu Politik Universitas Kristen Indonesia

Oleh :

Rolando Mario David

2071650070



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA**

JAKARTA

2024



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK

Jl. Mayjen Sutoyo No.2, Cawang - Jakarta, 13630 Indonesia.
Telp. (021)-8092425, 8009190. Psw. 3461. Faks (021) 80886884
Email: fisipol@uki.ac.id, sekretariatfisipol@gmail.com. Homepage : <https://www.uki.ac.id/>

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Rolando Mario David
Nomor Induk Mahasiswa : 2071650070
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis tugas akhir yang berjudul “PENGARUH IMPLEMENTASI KOMUNIKASI KELOMPOK TERHADAP PERFORMA PEMAIN *MOBILE LEGENDS* (SURVEI PADA KELOMPOK USIA DEWASA MUDA)” adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan hasil kuliah, tinjauan lapangan, buku–buku dan jurnal acuan yang tertera di dalam referensi pada karya tugas akhir saya.
2. Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi yang dicantumkan dengan cara referensi yang semestinya.
3. Bukan merupakan karya terjemahan dari kumpulan buku atau jurnal acuan yang tertera di dalam referensi pada tugas.

Kalau terbukti saya tidak memenuhi apa yang dinyatakan di atas, maka karya tugas akhir ini dianggap batal.

Jakarta, 9 Juli 2024



Rolando Mario David



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK

Jl. Mayjen Sutoyo No.2, Cawang - Jakarta, 13630 Indonesia.

Telp. (021)-8092425, 8009190. Psw. 3461. Faks (021) 80886884

Email: fisipol@uki.ac.id, sekretariatfisipol@gmail.com. Homepage : <https://www.uki.ac.id/>

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR

**PENGARUH IMPLEMENTASI KOMUNIKASI KELOMPOK
TERHADAP PERFORMA PEMAIN *MOBILE LEGENDS* (SURVEI
PADA KELOMPOK USIA DEWASA MUDA)**

Oleh:


Nama Mahasiswa : Rolando Mario David
Nomor Induk Mahasiswa : 2071650070
Jurusan/ Peminatan : Ilmu Komunikasi

telah dipertahankan dalam Sidang Tugas Akhir dan sudah diperiksa dan setuju
guna mencapai gelar Sarjana Strata Satu/ pada Program Studi Ilmu Komunikasi,
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Kristen Indonesia,

Jakarta, 9 Juli 2024

Menyetujui:

Pembimbing


(Dr. Melati Mediana Tobing, S.T., S.I.Kom., M.Si.)

NIDN. 0301067403

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi

Dekan


(Formas Juitan Lase, S.Sos., M.I.Kom)


(Dr. Verdinand Robertua, S.Sos., M.Soc, Sc)





UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK

Jl. Mayjen Sutoyo No.2, Cawang - Jakarta, 13630 Indonesia.

Telp. (021)-8092425, 8009190. Psw. 3461. Faks (021) 80886884




Email: fisipol@uki.ac.id, sekretariatfisipol@gmail.com. Homepage : <https://www.uki.ac.id/>

PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR

Pada 21 Juni 2024 telah diselenggarakan Sidang Tugas Akhir untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Kristen Indonesia, atas nama:

Nama Mahasiswa : Rolando Mario David
Nomor Induk Mahasiswa : 2071650070
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

termasuk ujian Tugas Akhir yang berjudul “PENGARUH IMPLEMENTASI KOMUNIKASI KELOMPOK TERHADAP PERFORMA PEMAIN *MOBILE LEGENDS* (SURVEI PADA KELOMPOK USIA DEWASA MUDA)” oleh tim penguji yang terdiri dari:

Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
1. Prof. Dr. Chontina Siahaan, S.H., M.Si.	Ketua	
2. Sunengsih D. Simatupang, S.S., M.Si.	Anggota	
3. Dr. Melati Mediana Tobing, S.T., S.I.Kom., M.Si.	Anggota	

Jakarta, 9 Juli 2024



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK

Jl. Mayjen Sutoyo No.2, Cawang - Jakarta, 13630 Indonesia.
Telp. (021)-8092425, 8009190. Psw. 3461. Faks (021) 80886884

Email: fisipol@uki.ac.id, sekretariatfisipol@gmail.com. Homepage : <https://www.uki.ac.id/>

PERSETUJUAN PERBAIKAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Rolando Mario David
Nomor Induk Mahasiswa : 2071650070
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Pengaruh Implementasi Komunikasi Kelompok Terhadap Performa Pemain *Mobile Legends* (Survei pada Kelompok Usia Dewasa Muda)

Telah memperbaiki skripsi sesuai dengan petunjuk dari Tim Penguji dalam Sidang Ujian Skripsi sebagaimana tertulis dalam "Berita Acara Hasil Ujian Skripsi" pada tanggal 21 Juni 2024

Jakarta, 9 Juli 2024

Menyetujui:
Ketua Sidang/ Penguji I

(Prof. Dr. Chontina Siahaan, S.H., M.Si.)

Penguji II

Penguji III

(Sunengsih D. Simatupang, S.S., M.Si.)

(Dr. Melati Mediana Tobing, S.T., S.I.Kom., M.Si.)

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi

(Formas Juitan Lase, S.Sos., M.I.Kom)



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK

Jl. Mayjen Sutoyo No.2, Cawang - Jakarta, 13630 Indonesia.

Telp. (021)-8092425, 8009190. Psw. 3461. Faks (021) 80886884

Email: fisipol@uki.ac.id, sekretariatfisipol@gmail.com. Homepage : <https://www.uki.ac.id/>

PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Rolando Mario David
Nomor Induk Mahasiswa : 2071650070
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenis Tugas Akhir : Skripsi
Judul Skripsi : Pengaruh Implementasi Komunikasi Kelompok Terhadap Performa Pemain *Mobile Legends* (Survei pada Kelompok Usia Dewasa Muda)

Telah Menyatakan bahwa:

1. Tugas akhir tersebut adalah benar karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar akademik di perguruan tinggi manapun;
2. Tugas akhir tersebut bukan merupakan plagiat dari hasil karya pihak lain, dan apabila saya/kami mengutip dari karya orang lain maka akan dicantumkan sebagai referensi sesuai dengan ketentuan yang berlaku;
3. Saya memberikan Hak Non-eksklusif Tanpa Royalti kepada Universitas Kristen Indonesia yang berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran Hak Cipta dan Kekayaan Intelektual atau Peraturan Perundangan-undangan Republik Indonesia lainnya dan integritas akademik dalam karya saya tersebut, maka saya bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum dan sanksi akademis yang timbul serta membebaskan Universitas Kristen Indonesia dari segala tuntutan hukum yang berlaku.

Jakarta, 9 Juli 2024

Yang menyatakan,



Rolando Mario David

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kebaikannya sehingga skripsi yang berjudul "Pengaruh Implementasi Komunikasi Kelompok Terhadap Performa Pemain *Mobile Legends* (Survei pada Kelompok Usia Dewasa Muda)" ini dapat selesai tepat waktu. Skripsi ini menjelaskan tentang Implementasi komunikasi kelompok terhadap performa pemain *Mobile Legends* berusia dewasa muda (20-40 tahun). Penelitian ini melihat ada atau tidak pengaruh dari implementasi komunikasi kelompok dalam permainan *Mobile Legends* terhadap performa pemainnya dan juga seberapa besar pengaruhnya.

Skripsi ini tentu tidak dapat selesai tanpa bantuan banyak pihak. Yang pertama, saya sampaikan terima kasih kepada Ibu Dr. Melati Mediana Tobing, S.T., S.I.Kom., M.Si., yang telah bersedia menjadi dosen pembimbing, selalu memberikan waktu, nasihat, arahan mengenai topik skripsi ini, serta selalu sabar dalam membimbing menyelesaikan skripsi ini. Kedua, saya ucapkan terima kasih kepada Ibu Formas Juitan Lase, S.Sos., M.I.Kom. selaku ketua Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Kristen Indonesia. Lalu, Bapak Dr. Verdinand Robertua Siahaan, M.Soc., Sc. selaku dekan dan Ibu Dr. Helen Diana Vida, S.Sos., M.I.Kom. sebagai Wakil Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Kristen Indonesia. Seluruh Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi dan Seluruh staff Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Kristen Indonesia yang telah memberikan ilmu dan tenaganya dalam mengajar dan memberikan arahan selama beberapa semester berjalan kepada mahasiswa/i

Ketiga, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh responden yang telah meluangkan waktunya mengisi kuesioner yang telah penulis buat dan sebarakan. Kontribusi mereka sangat berarti, baik dalam memberikan data maupun informasi yang membantu penelitian ini. Keempat, saya juga berterima kasih kepada orang tua dan abang peneliti, alm. Bapak Barita Silitonga, Ibu Trimuly Hutasoit dan Reynaldy Marchelino yang telah memberikan dukungan doa, moral, dan motivasi, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Kelima, kepada teman-teman terkasih yaitu Angelica, Angelina, Billiam Chatrine, Goldyron, Julia Armadina, dan teman lainnya yang tidak dapat peneliti sebutkan satu-persatu yang selalu mendukung dalam doa dan semangat dari awal hingga akhir penelitian skripsi ini.

Kiranya skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan peneliti selanjutnya. Akhir kata, dengan segala rasa Syukur peneliti mengucapkan terima kasih dan Tuhan memberkati

Jakarta,
... Juni 2024

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat Akademis	5
1.4.2 Manfaat Praktis	5
1.4.3 Manfaat Sosial	6
1.5 Kerangka Teoritis	6
1.5.1 Komunikasi	6
1.5.2 Komunikasi Kelompok.....	6
1.5.2.1 Proses Komunikasi Kelompok.....	7
1.5.2.2 Perkembangan Kelompok	8
1.5.3 Performa.....	9
1.5.4 Dewasa Muda	9
1.6 Hipotesis	9
1.7 Metodologi Penelitian	9
1.7.1 Pendekatan Penelitian	9
1.7.2 Tipe Penelitian	10
1.7.3 Metode Penelitian	10
1.7.4 Populasi dan Sampel.....	10
1.7.5 Metode Pengumpulan Data.....	12
1.7.6 Definisi dan Operasional Konsep	12
1.7.7 Skala Pengukuran	13
1.7.8 Teknik Analisis dan Interpretasi	13

1.7.8.1 Uji Validitas.....	13
1.7.8.2 Uji Reliabilitas	13
1.7.8.3 Uji Normalitas	14
1.7.8.4 Uji Hipotesis (Uji T)	14
1.7.8.5 Analisis Regresi Sederhana	14
1.7.8.6 Koefisien Determinasi.....	15
BAB II DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN	
2.1 <i>Mobile Legends: Bang Bang</i>	16
2.1.1 Pemain <i>Mobile Legends</i>	16
2.2 Dewasa Muda	18
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
3.1 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	19
3.1.1 Uji Validitas Variabel Komunikasi Kelompok (X).....	19
3.1.2 Uji Validitas Variabel Performa Pemain (Y).....	20
3.1.3 Uji Reliabilitas	21
3.2 Hasil Pengolahan Data	22
3.3 Hasil Analisis Data	37
3.3.1 Uji Normalitas.....	37
3.3.2 Uji T	38
3.3.3 Regresi Sederhana.....	39
3.3.4 Koefisien Determinasi	41
3.4 Interpretasi Data	41
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	
4.1 Kesimpulan.....	43
4.2 Saran	44
4.2.1 Saran Akademis	44
4.2.2 Saran Praktis	44
4.2.3 Saran Sosial.....	44
DAFTAR PUSTAKA	46
DAFTAR LAMPIRAN.....	48

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil Pengujian Validitas Variabel Komunikasi Kelompok (X)	19
Tabel 2. Hasil Pengujian Variabel Performa Pemain (Y).....	20
Tabel 3. Hasil Pengujian Reliabilitas	21
Tabel 4.Frekuensi Pernyataan nomor 1	23
Tabel 5.Frekuensi Pernyataan nomor 2	23
Tabel 6.Frekuensi Pernyataan nomor 3	24
Tabel 7.Frekuensi Pernyataan nomor 4.....	24
Tabel 8.Frekuensi Pernyataan nomor 5	25
Tabel 9.Frekuensi Pernyataan nomor 6	25
Tabel 10.Frekuensi Pernyataan nomor 7	26
Tabel 11.Frekuensi Jawaban Responden Pernyataan nomor 8	26
Tabel 12.Frekuensi Pernyataan nomor 9	27
Tabel 13.Frekuensi Pernyataan nomor 10	27
Tabel 14.Frekuensi Pernyataan nomor 11	28
Tabel 15 Frekuensi Pernyataan nomor 12	28
Tabel 16.Frekuensi Pernyataan nomor 13	29
Tabel 17.Frekuensi Pernyataan nomor 14.....	29
Tabel 18.Frekuensi Pernyataan nomor 15	30
Tabel 19.Frekuensi Pernyataan nomor 16.....	30
Tabel 20.Frekuensi Pernyataan nomor 17	31
Tabel 21.Frekuensi Pernyataan nomor 18.....	31
Tabel 22.Frekuensi Pernyataan nomor 19	32
Tabel 23.Frekuensi Pernyataan nomor 20.....	32
Tabel 24.Frekuensi Pernyataan nomor 21	33
Tabel 25.Frekuensi Pernyataan nomor 22	33
Tabel 26.Frekuensi Pernyataan nomor 23	34
Tabel 27.Frekuensi Pernyataan nomor 24	34
Tabel 28.Frekuensi Pernyataan nomor 25	35
Tabel 29.Frekuensi Pernyataan nomor 26	35
Tabel 30.Frekuensi Pernyataan nomor 27	36
Tabel 31.Frekuensi Pernyataan nomor 28	36
Tabel 32.Frekuensi Pernyataan nomor 29	37
Tabel 33.Frekuensi Pernyataan nomor 30	37
Tabel 34.One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test.....	38
Tabel 35. Hasil Uji T	39
Tabel 36. Hasil Uji Regresi	40
Tabel 37. Hasil Uji Koefisien Determinasi	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Histogram Usia Responden..... 22



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Pernyataan Kuesioner.....	48
Lampiran 2. Hasil Pengolahan Data.....	53
Lampiran 3. Flyer Penyebaran Kuesioner.....	79
Lampiran 4. Dokumentasi Penyebaran Kuesioner.....	80
Lampiran 5. Dokumentasi Penyebaran Kuesioner.....	81
Lampiran 6. Tabulasi Data	82



ABSTRAK

Mobile Legends: Bang Bang menuntut kerjasama tim, di mana interaksi antar pemain dalam tim memiliki peran krusial dalam mencapai tujuan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah implementasi komunikasi kelompok memengaruhi performa pemain usia dewasa muda (20-40 tahun) dalam meraih kemenangan di *Mobile Legends: Bang Bang*. Dalam penelitian ini menggunakan Komunikasi Kelompok (Karyaningsih), dan performa (Adrian). Metode penelitian ini adalah kuantitatif, dengan survei yang melibatkan 100 responden. Analisis data dilakukan menggunakan regresi sederhana. Hasil pengujian menunjukkan variabel komunikasi kelompok (X) memiliki T hitung senilai 11.607, melebihi T tabel senilai 1.984, yang berarti komunikasi kelompok mempengaruhi performa pemain *Mobile legends* pada usia dewasa muda dalam memenangkan permainan secara positif, dan berpengaruh secara signifikan sebesar 57.5%.

Kata kunci : Dewasa Muda, Komunikasi Kelompok, *Mobile Legends*, Performa Pemain.



ABSTRACT

Mobile Legends: Bang Bang demands teamwork, where interaction among team players plays a crucial role in achieving objectives. This study aims to determine whether group communication affects the performance of young adult players (ages 20-40) in winning Mobile Legends: Bang Bang games. The research employs the concepts of Group Communication (Karyaningsih) and performance (Adrian). The research method used is quantitative, with a survey involving 100 respondents. Data analysis was conducted using simple regression. The test results show that the group communication variable (X) has a T value of 11.607, exceeding the T table value of 1.984. This means that group communication positively and significantly affects the performance of young adult Mobile Legends players in winning games, with a significant influence of 57.5%

Keywords: Young Adults, Group Communication Balance, *Mobile Legends*, Player Performance.

