

## ABSTRACT

The game Mobile Legends: Bang Bang is an online game that requires teamwork, therefore interpersonal communication and group communication between players in the team has an important role in the continuity of the game to achieve victory. This study aims to determine whether or not there is an effect of interpersonal communication and group communication on performance in winning the game Mobile Legends: Bang Bang. The theory used in this research is the theory of effective interpersonal communication (Devito), small group communication (Beebe & Materson), and optimal team performance (Buchan & Taylor). This study uses a quantitative approach with a positive paradigm, and uses a survey method involving 100 respondents. The data analysis used in this research is multiple regression analysis. The test results found that the  $t$  value in the interpersonal communication variable ( $X_1$ ) was  $(1.109) < t$  table  $(1.985)$  meaning that interpersonal communication affected performance in winning the game Mobile Legends: Bang Bang positively, but did not significantly affect the group communication variable ( $X_2$ ) it was found that the  $t$ -count value was  $(4.994) > t$  table  $(1.985)$ , meaning that group communication affected performance in winning the Mobile Legends: Bang Bang game positively, had a significant effect, and based on the  $F$  test, it was obtained  $F$  count of  $(51.412) > f$  table  $(3.09)$  means that interpersonal communication and group communication affect performance in winning the game Mobile Legends: Bang Bang simultaneously or together, and have a significant effect with a total percentage of 51.5%.

*Keywords:* interpersonal communication, group communication, performance

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## ABSTRAK

Permainan Mobile Legends: Bang Bang merupakan salah satu permainan *online* yang membutuhkan kerjasama dalam tim, untuk itu komunikasi antar pribadi dan komunikasi kelompok antar pemain dalam tim memiliki peran yang penting dalam keberlangsung jalannya permainan untuk mencapai tujuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh komunikasi antar pribadi dan komunikasi kelompok terhadap *performance* dalam memenangkan permainan Mobile Legends: Bang Bang. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori komunikasi antar pribadi yang efektif (Devito), komunikasi kelompok kecil (Beebe & Materson), dan kinerja tim yang optimal (Buchan & Taylor). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan paradigma positivistik, dan menggunakan metode survei yang melibatkan 100 responden. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi berganda. Hasil pengujian didapatkan nilai t hitung dalam variabel komunikasi interpersonal ( $X_1$ ) sebesar (1,109)  $< t$  tabel (1,985) artinya komunikasi antar pribadi mempengaruhi *performance* dalam memenangkan permainan Mobile Legends: Bang Bang secara positif, namun tidak berpengaruh secara signifikan, variabel komunikasi kelompok ( $X_2$ ) didapatkan nilai t hitungnya sebesar (4,994)  $> t$  tabel (1,985), artinya komunikasi kelompok mempengaruhi *performance* dalam memenangkan permainan Mobile Legends: Bang Bang secara positif, berpengaruh secara signifikan, dan berdasarkan uji F diperoleh F hitung sebesar (51,412)  $> f$  tabel (3,09) artinya komunikasi antar pribadi dan komunikasi kelompok mempengaruhi *performance* dalam memenangkan permainan Mobile Legends: Bang Bang secara simultan atau secara bersama-sama, dan berpengaruh signifikan dengan jumlah persentase sebesar 51,5%.

Kata Kunci: Komunikasi antar pribadi, komunikasi kelompok, *performance*

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA