



**PENGARUH KOHESIVITAS KELOMPOK TERHADAP KINERJA
TIM GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG**

(Survei Terhadap Grup Whatsapp Estelle Game Online Mobile Legends: BANG BANG)

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1 (S-1)
Ilmu Komunikasi

UNIVERSITAS
Disusun Oleh :
Riezky Ramadhian Rinbi Saputra
44221010032

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Nama : Riezky Ramadhian Rinbi Saputra
NIM : 44221010032
Program Studi : Public Relations
Judul Laporan Skripsi : Pengaruh Kohesivitas Kelompok Terhadap Kinerja
Tim Game Online Mobile Legends: Bang Bang

Menyatakan bahwa Laporan Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

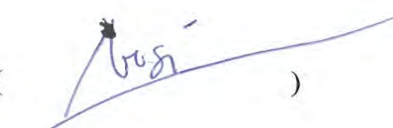
HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Riezky Ramadhian Rinbi Saputra
NIM : 44221010032
Program Studi : Public Relations
Judul Laporan Skripsi : Pengaruh Kohesivitas Kelompok Terhadap Kinerja Tim Game Online Mobile Legends: Bang Bang

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

Disahkan Oleh:

Pembimbing 1 : Christina Arsi Lestari S.Ikom, M.Ikom ()
NIDN : 0324028801
Ketua Penguji : Yuliawati, S.Sos., M.I.Kom ()
NIDN : 0306097205
Penguji Ahli : Drs. Marwan Mahmudi, M.Si ()
NIDN : 0311036703

UNIVERSITAS
MERCUBUANA
Jakarta, 25 Januari 2025
Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi


(Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si)


(Dr. Farid Hamid, M.Si)

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Riezky Ramadhian Rinbi Saputra
NIM : 44221010032
Program Studi : Public Relations
Judul Laporan Skripsi : Pengaruh Kohesivitas Kelompok Terhadap Kinerja
Tim Game Online Mobile Legends: Bang Bang

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Laporan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 25 Januari 2025

(Riezky Ramadhian Rinbi Saputra)



ABSTRAK

Nama : Riezky Ramadhian Rinbi Saputra
NIM : 44221010032
Program Studi : Public Relations
Judul Laporan Skripsi : Pengaruh Kohesivitas Kelompok Terhadap Kinerja Tim Game Online Mobile Legends: Bang Bang (Survei Terhadap Grup Whatsapp Estelle Game Online Mobile Legends: Bang Bang)
Pembimbing : Christina Arsi Lestari, S.Ikom, M.Ikom.

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana pengaruh kohesivitas kelompok terhadap kinerja tim dalam permainan online Mobile Legends: Bang Bang. Fokus utama dari penelitian ini adalah menganalisis bagaimana tingkat kohesivitas yang dimiliki oleh anggota grup WhatsApp Estelle dapat memengaruhi kinerja tim mereka dalam memenangkan pertandingan.

Variabel yang menjadi objek penelitian melibatkan Kohesivitas Kelompok (X), yang diartikan sebagai tingkat keterikatan dan solidaritas antar anggota kelompok yang mempengaruhi interaksi dan kolaborasi dalam mencapai tujuan bersama. Selain itu, Kinerja Tim (Y) diartikan sebagai hasil yang dicapai oleh tim dalam menyelesaikan tugas dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk dinamika kelompok dan efektivitas komunikasi antar anggota.

Metodologi yang digunakan adalah total sampling dengan melibatkan 92 responden sebagai sampel penelitian. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner dan dianalisis menggunakan aplikasi IBM SPSS 30. Hasil analisis menunjukkan koefisien regresi sebesar 0,600, yang berarti setiap peningkatan 0,6% dalam nilai kohesivitas kelompok akan berkontribusi pada peningkatan kinerja tim sebesar 0,600. Selain itu, nilai koefisien korelasi (R) yang diperoleh adalah 0,557, mengindikasikan adanya hubungan sedang antara variabel kohesivitas kelompok (X) dan kinerja tim (Y).

Nilai R Square (R^2) sebesar 0,349 menunjukkan bahwa 34,9% variasi dalam kinerja tim dapat dijelaskan oleh kohesivitas kelompok, sementara 64,1% dipengaruhi oleh faktor lain. Temuan ini menegaskan bahwa kohesivitas kelompok memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap kinerja tim, yang menunjukkan bahwa semakin baik kekompakan dalam sebuah kelompok, semakin baik pula kinerja yang dihasilkan oleh tim.

Kata Kunci: Kohesivitas Kelompok, Kinerja Tim, Game Online, Mobile Legends: Bang Bang

ABSTRACT

Name : Riezky Ramadhian Rinbi Saputra
NIM : 44221010032
Study Program : Public Relations
Thesis Title : The Influence of Group Cohesiveness on Team Performance in the Online Game Mobile Legends: Bang Bang
(Survey of the Estelle Whatsapp Group Online Game Mobile Legends: Bang Bang)
Counsellor : Christina Arsi Lestari, S.Ikom, M.Ikom.

This research aims to investigate the effect of group cohesiveness on team performance in the online game Mobile Legends: Bang Bang. The main focus of this research is to analyze how the level of cohesiveness possessed by members of the Estelle WhatsApp group can influence their team's performance in winning matches.

The variable that is the object of research involves Group Cohesiveness (X), which is defined as the level of attachment and solidarity between group members which influences interaction and collaboration in achieving common goals. In addition, Team Performance (Y) is defined as the results achieved by the team in completing tasks and achieving predetermined goals, which are influenced by various factors, including group dynamics and the effectiveness of communication between members.

The methodology used was total sampling involving 92 respondents as research samples. Data was collected through distributing questionnaires and analyzed using the IBM SPSS 30 application. The results of the analysis showed a regression coefficient of 0.600, which means that every 0.6% increase in group cohesiveness value will contribute to an increase in team performance of 0.600. In addition, the correlation coefficient (R) value obtained was 0.590, indicating a moderate relationship between the group cohesiveness variable (X) and team performance (Y).

The R Square (R^2) value of 0.349 indicates that 34.9% of the variation in team performance can be explained by group cohesiveness, while 64.1% is influenced by other factors. These findings confirm that group cohesiveness has a significant positive influence on team performance, which shows that the better the cohesiveness in a group, the better the performance produced by the team.

Keywords: Group Cohesiveness, Team Performance, Online Games, Mobile Legends: Bang Bang

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Pengasih dan segala limpahan kasih, karunia dan kehendak-Nya sehingga penulisan tugas akhir skripsi dengan judul “ PENGARUH KOHESIVITAS KELOMPOK TERHADAP KEMENANGAN TIM GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG ” ini dapat diselesaikan guna memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S-1).

Penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir skripsi ini masih jauh dari kata sempurna oleh karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis dapatkan, oleh karena itu dengan rendah hati penulis mohon maaf atas kekurangan.

Penyusunan tugas akhir skripsi ini tidak akan berhasil tanpa adanya bantuan dari pihak lain. Oleh karena itu kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang sudah membantu saya

Segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih khususnya kepada:

1. Ibu Christina Arsi Lestari, S.Ikom, M.Ikom selaku dosen pembimbing saya yang selalu banyak membantu saya dalam penyusunan tugas akhir skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Ahmad Mulyana selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi.
3. Bapak Dr. Farid Hamid Umarella, M.Si selaku ketua Bidang Studi Ilmu Komunikasi
4. Orang Tua saya tercinta Ibu Rina Marlina & Bapak H. Muhammad Sibli atas dukungannya selama ini baik secara Moral dan Material, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi saya.
5. Kepada adik- adik saya terkasih Rennata Putri Aprilia, dan Rieffelly Zulvan Alvanza yang telah memberikan saya semangat dan menjadi penghibur dikala saya jenuh.
6. Kepada kekasih saya terhebat Nadya Ayu Lutfiandra yang senantiasa memberikan semangat, hiburan, serta dukungan dalam proses pengerjaan skripsi ini.
7. Kepada teman seperjuangan saya Alfa Adi Nugroho dan Ramadhan Putra yang telah memberikan canda tawa serta membantu saya dalam proses pengerjaan skripsi ini.
8. Kepada teman saya Dika, Rifki, dan Najib yang telah memberikan semangat serta hiburan dalam proses pengerjaan skripsi ini.
9. Kepada para responden yang telah meluangkan waktunya dalam pengisian kuisisioner yang telah saya berikan, sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian ini.

10. Serta teman-teman PR ku yang senantiasa menghibur disaat sedang kesusahan akan menjejarkan tugas akhir skripsi penelitian ini.

11. Staff TU Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana yang telah membantu saya dalam proses memenuhi data.

12. Seluruh dosen Universitas Mercu Buana yang namanya tidak dapat saya sebutkan satu persatu namun tidak mengurangi rasa hormat saya, yang telah mengajar dengan penuh semangat dan sabar dan ilmu yang telah diajarkan kepada saya kelak nanti dapat berguna baik untuk diri saya sendiri maupun orang lain.

Akhir kata saya berharap semoga tugas akhir skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua serta muncul dorongan untuk menjadikan diri sebagai mahasiswa yang memiliki rasa disiplin dan tanggung jawab serta memiliki rasa cinta tanah air.

Jakarta, 23 Januari 2025

Riezky Ramadhian Rinbi Saputra



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	10
1.4.1 Manfaat Akademis.....	10
1.4.2 Manfaat Praktis	10
BAB II.....	12
TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Penelitian Terdahulu.....	12
2.2 Komunikasi	23
2.2.1 Komunikasi Kelompok.....	23
2.2.2 Teori Fungsional Komunikasi Kelompok.....	26
2.2.3 Kohesivitas Kelompok.....	26

2.3. Kinerja Tim	28
2.3.1 Kelebihan Karakteristik Kinerja Tim	30
2.3.2. Kekurangan Karakteristik Kinerja Tim	32
2.4 Media Baru	33
2.4.1 WhatsApp	34
2.5. Game Online.....	35
2.5.1 Mobile Legends: Bang Bang	36
2.5.2 Popularitas Game Online	37
2.5.3 Karakteristik Game Online	38
2.5.4 Komunitas & Kultur Game Online	39
2.5.5 Trend & Perkembangan Game Online.....	40
2.6 Hipotesis Penelitian	41
BAB III	42
METODOLOGI PENELITIAN.....	42
3.1 Paradigma Penelitian	42
3.2 Metode Penelitian	42
3.3 Populasi Dan Sampel.....	43
3.3.1 Populasi.....	43
3.3.2 Sampel	45
3.3.3 Teknik Penarikan Sampel	46
3.4 Definisi Konsep Dan Operasional Variabel	47
3.4.1 Definisi Konsep	47
3.4.2 Operasional Variabel	49
3.5 Teknik Pengumpulan Data	55
3.6 Uji Validitas & Reliabilitas	56
3.6.1 Uji Validitas	56
3.6.2 Uji Reliabilitas	57
3.7 Teknik Analisis Data	59
3.7.1 Skala Likert.....	59
3.7.2 Uji Regresi	59

3.7.3 Uji Korelasi.....	60
BAB IV	62
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	62
4.1 Gambaran Umum Penelitian	62
4.1.1 Grup Whatsapp Estelle Team	62
4.1.2 Mobile Legends: Bang Bang	63
4.2 Hasil Penelitian.....	65
4.2.1 Karakteristik Responden.....	66
4.2.2 Analisis Variabel X (Kohesivitas Kelompok)	68
4.2.3 Analisis Variabel Y (Kinerja Tim)	73
4.2.2 Uji Koefisien Korelasi.....	79
4.2.3 Uji Regresi Linear Sederhana.....	80
4.2.4 Uji Koefisien Determinasi.....	82
4.2.5 Uji Hipotesis.....	83
4.3 Pembahasan	84
BAB V	91
KESIMPULAN DAN SARAN.....	91
5.1 Kesimpulan.....	91
5.2 Saran	92
5.2.1 Saran Akademis	92
5.2.2 Saran Praktis	93
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN.....	99

DAFTAR TABEL

2.1 Tabel Penelitian Terdahulu	14
3.1 Tabel Operasional Variabel.....	47
4.1 Tabel Jenis Kelamin Responden	61
4.2 Tabel Responden Yang Bermain Mobile Legends: Bang Bang	61
4.3 Tabel Periode Bermain Mobile Legends: Bang Bang.....	62
4.4 Tabel Seberapa Sering Memainkan Game Mobile Legends: Bang Bang.....	62
4.5 Tabel Anggota Tim Saya Saling Mengenal Satu Sama Lain Dengan Baik	63
4.6 Tabel Anggota Tim Saya Secara Aktif Berkontribusi Dalam Diskusi Untuk Merumuskan Tujuan Tim.....	64
4.7 Tabel Dalam Setiap Pertandingan Anda Memberikan Saran atau Masukan Kepada Anggota Tim Lainnya Terkait Strategi Permainan	64
4.8 Tabel Dalam Situasi Dimana Seorang Anggota Tim Melanggar Aturan Yang Telah Disepakati Anda Merasa Perlu Untuk Menegur atau Memberikan Masukan Kepada Anggota Tersebut?	65
4.9 Tabel Saya Merasa Bangga Bekerja Dengan Tim Yang Solid Dan Memiliki Tujuan Yang Jelas Untuk Meraih Sebuah Kemenangan Didalam Sebuah Pertandingan.....	65
4.10 Tabel Tim Kami Sering Berhasil Mencapai Tujuan Yang Telah Ditetapkan Dalam Permainan, Seperti Memenangkan Pertandingan Atau Mencapai Level Tertentu	66
4.11 Tabel Anda Merasa Termotivasi Untuk Berkontribusi Dalam Mencapai Kemenangan Tim Ketika Semua Anggota Tim Memiliki Tujuan Yang Sama	66
4.12 Tabel Saya Sering Merasa Bahwa Keaktifan Saya Dalam Kegiatan Tim Berkontribusi Pada Peningkatan Kinerja Tim Secara Keseluruhan.....	67
4.13 Tabel Responden Berkomunikasi Dengan Anggota Tim Lainnya Di Luar Permainan Untuk Membahas Strategi Atau Pengalaman Bermain Mobile Legends?	68
4.14 Tabel Responden Merasa Bahwa Strategi Yang Digunakan Oleh Tim Selama Pertandingan Menghasilkan Hasil Yang Positif, Seperti Kemenangan Atau Performa Yang Baik?	68

4.15 Tabel Responden Merasa Bahwa Strategi Yang Digunakan Oleh Tim Tidak Memberikan Hasil Yang Diharapkan Selama Pertandingan.....	69
4.16 Tabel Responden Merasa Bahwa Komunikasi Antar Anggota Tim Yang Sangat Jelas Dan Terinci Selama Pertandingan Dapat Membantu Dalam Pengambilan Keputusan Efektif.....	69
4.17 Tabel Responden Merasa Bahwa Komunikasi Antar Anggota Tim Menyebabkan Kebingungan Atau Kesalahpahaman Selama Pertandingan.....	70
4.18 Tabel Responden Merasa Tim Anda Berkolaborasi Dalam Menyelesaikan Tantangan Atau Masalah Yang Muncul Selama Pertandingan.....	71
4.19 Tabel Responden Merasa Bahwa Anggota Tim Tidak Saling Membantu Atau Mendukung Satu Sama Lain Selama Pertandingan	71
4.20 Tabel Tim Responden Berhasil Mencapai Tujuan Yang Telah Ditetapkan Sebelum Pertandingan.....	72
4.21 Tabel Tim Responden Berhasil Mengatasi Tantangan Yang Muncul Selama Pertandingan.....	73
4.22 Tabel Responden Merasa Anggota Tim Saling Melengkapi Peran Masing-Masing Untuk Mencapai Tujuan Yang Telah Ditetapkan Bersama Selama Pertandingan.....	73
4.23 Tabel Nilai Signifikasi Uji Korelasi.....	74
4.24 Tabel Hasil Uji Korelasi (Correlations)	75
4.25 Tabel Hasil Uji Regresi Linear Sederhana (Annova)	76
4.26 Tabel Hasil Uji Regresi Linear Sederhana (Coefficients).....	76
4.27 Tabel Hasil Uji Koefisien Determinasi	76
4.28 Tabel Hasil Uji Hipotesis (Uji T).....	77

DAFTAR GAMBAR

3.1 Gambar Anggota Grup Whatsapp Estelle	42
3.2 Gambar Hasil Uji Validitas SPSS Variabel X	51
3.3 Gambar Hasil Uji Validitas SPSS Variabel Y	51
3.4 Gambar Hasil Uji Reliabilitas Variabel X	52
3.5 Gambar Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y	52



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian.....	99
Lampiran 2 Bukti Penyebaran Kusioner	103
Lampiran 3 Tabulasi Data	104
Lampiran 4 Tabel Uji Validitas.....	107
Lampiran 5 Tabel Uji Reliabilitas.....	109
Lampiran 6 Tabel R	111
Lampiran 7 Hasil Uji Koefisien Korelasi.....	115
Lampiran 8 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	116
Lampiran 9 Tabel T.....	117
Lampiran 10 Hasil Uji Koefisien Determinassi.....	122
Lampiran 11 Permohonan Data Untuk Skripsi	123
Lampiran 12 Permohonan Wawancara	124
Lampiran 13 Perizinan Tapn.....	125
Lampiran 14 Curriculum Vitae.....	126

UNIVERSITAS
MERCU BUANA