

**PENGARUH GAYA KEPEMIMPINAN, KOMUNIKASI
ORGANISASI, DAN MOTIVASI KERJA TERHADAP
KINERJA TIM DALAM *GAME MOBILE LEGENDS***

TUGAS AKHIR



**Muhammad Rizki Okseviano
1141001086**

PROGRAM STUDI STRATA SATU MANAJEMEN

FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS BAKRIE

JAKARTA

2018

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Muhammad Rizki Okseviano

NIM : 1141001086

Tanda Tangan : 

Tanggal : 7 Agustus 2018

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini diajukan oleh

Nama : Muhammad Rizki Okseviano
NIM : 1141001086
Program Studi : Manajemen
Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial
Judul Skripsi : Pengaruh Gaya Kepemimpinan, Komunikasi Organisasi,
Dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Tim Dalam *Game
Mobile Legends*




Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Manajemen pada Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Bakrie.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Aurino Rilman A. Djamaris, Ir., M.M.

Penguji I : Imbang J. Mangkuto, Ir., M.Sc., M.B.A.

Penguji II : Urip Sedyowidodo Ir., M.M.

()
()
()

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 22 Agustus 2018

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti panjat kan kepada Allah Subhanahu Wata'ala karena atas rahmat-Nya peneliti mampu menyelesaikan tugas akhir yang berjudul **“Pengaruh Gaya Kepemimpinan, Komunikasi Organisasi, dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Tim Dalam *Game Mobile Legends*”** sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana manajemen pada Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial Universitas Bakrie.

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis mendapat banyak bantuan dan dukungan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Aurino Rilman A. Djamaris, Ir., MM. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga dalam memberikan ilmu, arahan, saran, dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyusunan dan penyempurnaan tugas akhir ini.
2. Bapak Imbang J. Mangkuto, Ir., M.Sc., M.B.A. sebagai dosen pembahas sekaligus penguji yang telah memberikan masukan sehingga proposal tugas akhir ini dapat dilanjutkan hingga tahap akhir.
3. Kedua orang tua tercinta, Septi Chandra dan Evi Safitri serta Salsabila, adik saya yang senantiasa selalu memberikan do'a, motivasi, nasihat, serta dukungan dan kasih sayang tiada henti kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Seluruh dosen Program Studi Manajemen Universitas Bakrie yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan yang bermanfaat bagi penulis selama masa perkuliahan.
5. Fiqri, Asep, Ravy, Intan, Gita, Zahra, Ami, Icha, Aisyah, Putan, Nabila, Ivvone, Regita, dan Andini sahabat penulis yang telah memberikan semangat dan dukungan serta menemani penulis selama perkuliahan.

6. Tobi'in, Muttaqin, Putra, Syamsul, dan Lena selaku sahabat seperjuangan yang selalu memberikan semangat dan dukungan dalam penyusunan tugas akhir.
7. Atya, Olyv, Acel, Difa, Wulan, Astria, Chilma, dan Tani, teman-teman penulis yang telah meluangkan waktunya untuk memberi semangat serta membantu menyebarkan kuesioner penelitian demi tercapainya kuota responden yang dibutuhkan.
8. Teman-teman mahasiswa Program Studi Manajemen angkatan 2013, 2014, 2015, dan 2016 yang telah memberikan dukungan dan masukan kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini.
9. Para responden yang telah menyempatkan waktunya untuk mengisi kuesioner penelitian tugas akhir ini.
10. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan tugas akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari betul bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih memiliki banyak kekurangan. Namun demikian, peneliti mengharapkan kritik, saran, dan masukan yang dapat membangun untuk menyempurnakan Tugas Akhir ini. Semoga segala kebaikan dibalas dengan pahala yang berlipat oleh Allah *azza wa jalla*.

Jakarta, 7 Agustus 2018

Penulis

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademik Universitas Bakrie, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Rizki Okseviano

NIM : 1141001086

Program Studi : Manajemen

Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial

Jenis Tugas Akhir : Penelitian Kuantitatif

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bakrie **Hak Bebas Royalti Noneklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Pengaruh Gaya Kepemimpinan, Komunikasi Organisasi, dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Tim Dalam *Game Mobile Legends*.

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas royalti Nonesklusif ini Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta untuk kepentingan akademis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 7 Agustus 2018

Yang Menyatakan



Muhammad Rizki Okseviano

**PENGARUH GAYA KEPEMIMPINAN, KOMUNIKASI ORGANISASI,
DAN MOTIVASI KERJA TERHADAP KINERJA TIM DALAM GAME
MOBILE LEGENDS**

MUHAMMAD RIZKI OKSEVIANO

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis pengaruh gaya kepemimpinan, komunikasi organisasi, dan motivasi kerja terhadap kinerja tim dalam *game Mobile Legends* khususnya di kota Jakarta. Data dalam penelitian ini didapatkan dengan cara menyebarkan kuesioner kepada masyarakat umum khususnya di kota Jakarta yang tergabung di dalam suatu tim tertentu. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan metode *convenience sampling*. Teknik analisis data yang digunakan ialah regresi linier berganda.

Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa ada pengaruh secara simultan dan signifikan dari faktor gaya kepemimpinan, komunikasi organisasi, dan motivasi kerja terhadap kinerja tim. Faktor gaya kepemimpinan secara parsial tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kinerja tim, sedangkan faktor komunikasi organisasi dan motivasi kerja secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja tim.

Kata kunci: gaya kepemimpinan, komunikasi organisasi, motivasi kerja, kinerja tim, *game, mobile legends*

THE INFLUENCE OF LEADERSHIP STYLE, ORGANIZATIONAL COMMUNICATION, AND WORK MOTIVATION AGAINST THE TEAM PERFORMANCE IN MOBILE LEGENDS GAME

MUHAMMAD RIZKI OKSEVIANO

ABSTRACT

The purpose of this study is to identify and figure out the influence of leadership style, organizational communication, and work motivation against the team performance in Mobile Legends game especially in Jakarta. The data were obtained by distributing questionnaires to society in Jakarta who are joined in a such particular team. Sampling technique which used in this study is convenience sampling method. The data were analyzed using multiple linear regression.

The results from this study showed that there was a simultaneous and significant influence of leadership style, organizational communication, and work motivation towards team performance. Leadership style factor partially had no significant influence on team performance, while only organizational communication and work motivation factors had positive and significant influence towards team performance.

Keywords: leadership style, organizational communication, work motivation, team performance, game, mobile legends

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS ii

HALAMAN PENGESAHAN PROPOSAL TUGAS AKHIR..... iii

KATA PENGANTAR.....iv

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....vi

ABSTRAK.....vii

ABSTRACT.....viii

DAFTAR ISI..... iii

DAFTAR GAMBAR.....vi

DAFTAR TABELvii

DAFTAR LAMPIRANviii

BAB I PENDAHULUAN 1

 1.1 Latar Belakang..... 1

 1.2 Rumusan Masalah..... 12

 1.3 Tujuan Penelitian 12

 1.4 Manfaat Penelitian..... 12

 1.5 Sistematika Penelitian..... 13

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 15

 2.1 Landasan Teori..... 15

 2.1.1 Kinerja Tim 15

 2.1.2 Penilaian Kinerja 18

 2.1.3 Tolok Ukur Kinerja..... 19

 2.2 Gaya Kepemimpinan 20

 2.2.1 Pengertian Kepemimpinan 20

 2.2.2 Teori-Teori dalam Kepemimpinan 21

 2.2.3 Pengertian Gaya Kepemimpinan 22

 2.3 Komunikasi..... 24

 2.3.1 Pengertian Komunikasi 24

 2.3.2 Komunikasi Organisasi 26

 2.3.3 Jaringan Komunikasi Organisasi..... 27

 2.4 Motivasi Kerja 27

 2.4.1 Pengertian Motivasi Kerja..... 27

2.4.2 Teori-Teori Motivasi.....	30
2.5 Pemimpin	32
2.5.1 Pengertian Pemimpin.....	32
2.6 <i>Game</i>	34
2.6.1 Pengertian <i>Game</i>	34
2.6.2 Pengertian <i>Mobile Legends</i>	35
2.7 Tinjauan Penelitian Terdahulu	36
2.8 Kerangka Pemikiran	39
BAB III METODE PENELITIAN.....	42
3.1 Jenis Penelitian.....	42
3.2 Populasi dan Sampel	42
3.2.1 Populasi.....	42
3.2.2 Sampel.....	42
3.2.3 Teknik Pengambilan Sampel	42
3.3 Pengumpulan Data.....	43
3.3.1 Sumber Data	43
3.3.2 Metode Pengumpulan Data.....	43
3.4 Variabel Penelitian dan Pengukurannya	44
3.4.1 Variabel Penelitian	44
3.4.2 Operasionalisasi Variabel dan Skala Pengukuran	44
3.5 Uji Instrumen Penelitian	53
3.5.1 Uji Validitas	53
3.5.2 Uji Asumsi Klasik	53
3.5.3 Regresi Linier Berganda	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
4.1 <i>Pre-Test</i> Kuesioner	56
4.2 Analisis Karakteristik Responden	58
4.2.1 Responden mengenal <i>Mobile Legends</i>	59
4.2.2 Responden mulai bermain <i>Mobile Legends</i>	59
4.2.3 Responden Berdasarkan Preferensi Jenis Game.....	60
4.2.4 Responden Berdasarkan Tim Favorit	60
4.2.5 Responden Berdasarkan Status	61
4.2.6 Responden Berdasarkan Umur	62
4.3 Analisis Statistik	63

4.3.1 Uji Validitas	63
4.3.2 Uji Reliabilitas.....	65
4.3.3 Uji Normalitas	66
4.3.4 Uji Multikolinearitas.....	66
4.3.5 Uji Heteroskedastisitas	67
4.3.6 Analisis Koefisien Determinasi.....	68
4.3.7 Analisis Regresi Linier Berganda	69
4.3.8 Pengujian Hipotesis (Uji F) & (Uji T)	70
4.4 Pembahasan.....	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	75
5.1 Kesimpulan.....	75
5.2 Keterbatasan Penelitian.....	75
5.3 Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.1.1 Konsep Manajemen Puncak..... 2
Gambar 1.1.1.2 Map Mobile Legends..... 8
Gambar 1.1.1.3 Role Hero Game Mobile Legends..... 8
Gambar 1.1.1.4 Akun Facebook @MobileLegendsGameIndonesia 11
Gambar 2.2.8.1 Kerangka Pemikiran 40
Gambar 4.2.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Pengenalan Terhadap Game Mobile Legends 59
Gambar 4.3.1 Hasil Uji Heteroskedastisitas..... 68

DAFTAR TABEL

Tabel 3.4.1 Operasional Variabel	45
Tabel 4.1.1 Hasil Uji Validitas & Reliabilitas 30 Responden	56
Tabel 4.3.1 Hasil Uji Validitas 150 Responden	63
Tabel 4.3.2 Hasil Uji Reliabilitas	65
Tabel 4.3.3 Hasil Uji Normalitas	66
Tabel 4.3.4 Hasil Uji Multikolinearitas	66
Tabel 4.3.6 Hasil Uji Koefisien Determinasi	68
Tabel 4.3.7 Regresi Linier Berganda.....	69
Tabel 4.3.8 Hasil (Uji F)	70
Tabel 4.3.9 Hasil (Uji t).....	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian	81
Lampiran 2 Analisis Karakteristik Responden	92
Lampiran 3 Validitas dan Reliabilitas N = 30 Responden (<i>pre-test</i>).....	93
Lampiran 4 Validitas dan Reliabilitas N = 150 Responden.....	106
Lampiran 5 Hasil Uji Regresi.....	118