

---

## Pengaruh Motivasi dan Komunikasi Terhadap Pengembangan Sumber Daya Manusia di Bidang Industri *Electronic Sports* Pada Divisi Mobile Legends Bang Bang Se-Priangan Timur

Muhammad Denden Ramdani<sup>1</sup>, Suci Putri Lestari<sup>2</sup>, Mila Karmila<sup>3</sup>

Universitas Perjuangan Tasikmalaya

E-mail: [dendenramdani42@gmail.com](mailto:dendenramdani42@gmail.com)

---

### Article History:

Received: 20 Juli 2023

Revised: 05 Agustus 2023

Accepted: 08 Agustus 2023

**Keywords:** *Motivation, Communication, Human Resource Development*

**Abstract:** *This research was conducted with the aim to determine the effect of motivation and communication on the development of human resources in the field of the Electronic Sports Industry (Survey on the Division of Mobile Legends Bang Bang Se-Priangan Timur). The method used in this study is a survey method using data obtained directly through questionnaires distributed to 95 respondents who are members of the Mobile Legends Division Bang Bang Se-Priangan Timur. The technique used in this research is multiple linear regression analysis. Based on the research results, it can be seen that motivation and communication simultaneously have a significant effect on the development of human resources in the electronic sports industry. Motivation partially has a significant effect on the Development of Human Resources in the Electronic Sports Industry, and Communication partially has a significant effect on the Development of Human Resources in the Electronic Sports Industry.*

---

## PENDAHULUAN

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti motivasi adalah dorongan yang muncul dalam diri seseorang untuk melakukan atau berpikir dengan tujuan tertentu, baik sadar ataupun tidak sadar. Dalam hal ini, motivasi menjadi serangkaian sikap serta nilai-nilai yang bisa memberikan pengaruh terhadap sebagian individu atau kelompok. Moral dan nilai dalam motivasi merupakan sesuatu tidak terlihat, yang memberikan dorongan seseorang untuk bertingkah laku. Begitupun ketika seseorang sudah termotivasi untuk bermain *game online* mereka akan terdorong untuk bermain dan ketika seseorang sudah mencintai sebuah *game*, maka secara otomatis ia akan menjadikan *game* tersebut sebagai hobi.

Salah satu peralatan utama yang dibutuhkan oleh para penggemar hobi *game online esports* adalah *personal computer* atau *device* yang mendukung. Tidak sembarangan *device* dapat digunakan dalam ajang kompetisi untuk skala profesional, karena hanya *device-device* tertentu yang dapat memiliki spesifikasi yang dibutuhkan untuk menjadi sarana dalam ajang kompetisi profesional.

*Esports* merupakan jenis olahraga berbasis elektronik khususnya cip mikro dan transistor yang digunakan untuk suatu kegiatan adu ketangkasan antar manajemen tim *esports* yang tidak terbatas hanya pada kegiatan fisik dan dilakukan harus menggunakan alat untuk menjalankannya. *Esports* sendiri tergolong kedalam olahraga dikarenakan *esports* juga harus memiliki tingkat ketangkasan yang tinggi layaknya permainan catur, dan harus memiliki strategi layaknya cabang olahraga lainnya (Rexus.id, 2018).

## **LANDASAN TEORI**

### **1. Motivasi**

Menurut Robbin (2012 : 55) :

“Motivasi adalah keinginan untuk melakukan sebagai kesediaan untuk mengeluarkan tingkat upaya yang tinggi untuk tujuan-tujuan organisasi, yang dikondisikan oleh kemampuan upaya itu untuk memenuhi suatu kebutuhan individual.”

### **2. Komunikasi**

Andrew E. Sikula (2017 : 145) :

“Komunikasi adalah proses pemindahan informasi, pengertian, dan pemahaman dari seseorang, suatu tempat, atau sesuatu kepada sesuatu, tempat atau orang lain”. sehingga komunikasi memperoleh pengaruh dan mengalami perubahan tingkah laku yang sesuai dengan komunikator.

### **3. Perkembangan *Game Online***

“Menurut Bodenheimer Bobby (2014) mengemukakan bahwa *game online* adalah program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok di seluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh *computer*”.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam usulan penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan angket atau kuisioner yang dibuat oleh peneliti. Metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotes yang telah ditetapkan (Sugiyono,2016:8).

Menurut Sugiyono (2015:156) Instrumen penelitian adalah merupakan alat ukur seperti tes, kuisioner, pedoman wawancara dan pedoman observasi yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Uji Normalitas**

Berdasarkan uji normalitas uji *Kolmogrov Smirnov* menunjukkan signifikansi  $0.512 > 0.05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa model regresi ini berdistribusi normal karena menunjukkan nilai signifikansi lebih dari 0.05 sehingga uji normalitas terpenuhi.

### **2. Uji Multikolinieritas**

Berdasarkan hasil uji multikolinieritas menunjukkan bahwa nilai VIF Motivasi  $2.543 < 10$ , dan nilai VIF Komunikasi  $2.543 < 10$ , dengan nilai *tolerance* Motivasi  $0.393 > 0.10$ , dan nilai *tolerance* Komunikasi  $0.393 > 0.10$ . Maka dapat disimpulkan Motivasi dan Komunikasi tidak terjadi Multikolinieritas sehingga uji multikolinieritas terpenuhi.

### **3. Uji Heteroskedastisitas**

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan *variance* residual satu pengamatan ke pengamatan yang lainnya. Dalam penelitian

ini hasil uji menggunakan SPSS menunjukkan bahwa titik-titik menyebar di atas dan di bawah 0 serta tidak membentuk pola tertentu, maka data dalam penelitian ini lolos uji heteroskedastisitas.

#### **4. Uji Autokorelasi**

Berdasarkan hasil uji autokorelasi dapat diketahui bahwa nilai Durbin Watson terletak antara du sampai dengan (4-du) yaitu du (1.7091) < durbin Watson (1.411) < (2.2909). Maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi masalah autokorelasi, sehingga uji autokorelasi terpenuhi.

### **PEMBAHASAN**

#### **Pengaruh Motivasi Secara Parsial Terhadap PSDM**

Untuk mengetahui tingkat signifikan pengaruh Motivasi terhadap PSDM secara parsial dilihat dari nilai sig sebesar  $0.002 < 0.05$ . Demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti bahwa Motivasi secara parsial berpengaruh signifikan terhadap PSDM.

#### **Pengaruh Komunikasi Secara Parsial Terhadap PSDM**

Untuk mengetahui tingkat signifikan pengaruh Komunikasi terhadap PSDM secara parsial dilihat dari nilai sig sebesar  $0.000 < 0.05$ . Demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti bahwa Komunikasi secara parsial berpengaruh signifikan terhadap PSDM.

#### **Pengaruh Motivasi dan Komunikasi Secara Simultan Terhadap PSDM**

Untuk mengetahui tingkat signifikan pengaruh Motivasi dan Komunikasi secara simultan terhadap PSDM dilakukan uji F. Berdasarkan perhitungan IBM SPSS versi 25 hasil uji F menunjukkan bahwa nilai signifikansi  $0.000 < 0.05$ . Dengan demikian berarti bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti secara simultan Motivasi dan Komunikasi berpengaruh signifikan terhadap PSDM. Hal tersebut berarti penelitian ini menunjukkan bahwa Motivasi dan Komunikasi secara bersama-sama dapat menyebabkan perubahan yang berarti pada PSDM.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Motivasi anggota Divisi Mobile Legends Bang-bang Priangan Timur sudah baik. Hal ini berarti anggota Divisi Mobile Legends Bang-bang Priangan Timur memiliki tingkat Motivasi yang baik. Komunikasi anggota Divisi Mobile Legends Bang-bang Priangan Timur sudah baik. Hal ini berarti bahwa anggota Divisi Mobile Legends Bang-bang Priangan Timur memiliki kemampuan komunikasi yang baik dengan sesama anggota. PSDM anggota Divisi Mobile Legends Bang-bang Priangan Timur sudah sangat baik. Hal ini berarti bahwa PSDM anggota Divisi Mobile Legends Bang-bang Priangan Timur sudah sesuai dengan standar yang telah ditentukan.
2. Motivasi secara parsial berpengaruh signifikan terhadap PSDM anggota Divisi Mobile Legends Bang-bang Priangan Timur.
3. Komunikasi secara parsial berpengaruh signifikan terhadap PSDM anggota Divisi Mobile Legends Bang-bang Priangan Timur.
4. Motivasi dan Komunikasi secara simultan berpengaruh signifikan terhadap PSDM anggota Divisi Mobile Legends Bang-bang Priangan Timur.

### **DAFTAR REFERENSI**

- Apiaty Kamaludin. (2017). *Administrasi Bisnis*. Makasar: CV Sah Media.
- Bayu, Brahmantya, 2011. *Esport Community Center di Semarang*, Repositori Universitas Diponogoro Semarang.
- Bodenheimer, Bobby. (2014). *Computer Animation And Simulation*. Eurographics.
- Dunia games blog, 2017. *Perkembangan Esport*. (<https://duniagames.co.id/news/2970-ternyata>)

---

[begini-sejarah-esport-dari-dulu-sampai-kini-sudah-ada-sejak-tahun-1972](#), diakses tanggal 4 november 2022).

- Edy Dwi Kurniati. (2015). *Kewirausahaan Industri*. Sleman: CV Budi Utama.
- Faridha, Nurazizah. 2013. *Pengaruh Motivasi Dan Peluang Usaha Terhadap Minat Berwirausaha (Studi Pada Peserta Didik SMK Purnawarman Purwakarta)*. Repositori Universitas Pendidikan Bandung.
- Ridhotullah, Subekti dan Jauhar, Mohammad. (2015). *Pengantar Manajemen*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Sarah Dezaky. (2014). *I Owe You Love*. Jakarta: PT Gramedia Pusataka Utama.
- Sarfilianty Anggiani, (2018). *Kewirausahaan Pola Pikir, Pengetahuan dan Keterampilan*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Sarinah Madalena. (2017). *Pengantar Manajemen*. Sleman: CV Budi Utama.
- Simamora, Henry (2014). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: Bagian Penerbit Sekolah Tinggi YKPN.