

ABSTRAK

Santrock (2012) mengemukakan individu yang telah memasuki fase dewasa awal mampu untuk mempertanggungjawabkan tindakan yang dilakukannya, mengontrol dirinya dan mampu mengendalikan emosi yang ada dalam dirinya (Waji 2021), teori tersebut berbanding terbalik dengan fenomena di lapangan, individu dewasa awal yang memainkan *Game Mobile Legend* masih banyak yang kurang mengontrol dirinya sehingga menyebabkan munculnya *Toxic Disinhibition*. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh kontrol diri terhadap *toxic disinhibition online effect* pada pemain *game mobile legend* dewasa awal. Responden penelitian ini berjumlah 213 berusia 18-40 tahun di Jawa Barat yang memainkan *game mobile legend* dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala kontrol diri (11 aitem valid; $\alpha = 0,665$) dan skala *toxic disinhibition online effect* (18 item valid; $\alpha = 0,841$). Analisis penelitian ini menggunakan analisis regresi linear sederhana dengan hasil analisis yang menunjukkan terdapat pengaruh negatif yang signifikan kontrol diri terhadap *toxic disinhibition online effect* ($r^2 = 0,121$; signifikansi 0,000). Maka dari hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa semakin tinggi kontrol diri maka semakin rendah *toxic disinhibition online effect*.

Kata kunci: Dewasa Awal, Kontrol Diri, *Toxic Disinhibition Online Effect*, *Mobile Legend*.

ABSTRACT

Santrock (2012) stated that individuals who have entered the early adulthood phase are able to take responsibility for the actions they take, control themselves and are able to control their emotions (Waji 2021), this theory is inversely proportional to the phenomenon in the field, early adult individuals who play Mobile Games Many Legends still lack self-control, which causes Toxic Disinhibition to appear. This research aims to see the influence of self-control on toxic online disinhibition effects in early adult mobile legend game players. The respondents of this research were 213 aged 18-40 years in West Java who played mobile legend games using purposive sampling techniques. The measuring instruments used in this research are the self-control scale (11 valid items; $\alpha = 0,665$) and the toxic disinhibition online effect scale (18 valid items; $\alpha = 0841$). The analysis of this research uses simple linear regression analysis with the results of the analysis showing that there is a significant negative influence of self-control on the toxic disinhibition online effect ($r^2 = 0.121$; significance 0.000). So the results of the hypothesis test show that the higher the self-control, the lower the toxic online disinhibition effect.

Keywords: Early Adulthood, Self Control, Toxic Disinhibition Online Effect, Mobile Legend.