

PERAN KONTROL DIRI TERHADAP PERILAKU AGRESIVITAS VERBAL PADA REMAJA PEMAIN GAME MOBILE LEGEND BANG BANG (MLBB) DALAM KOMUNITAS GAME MLBB DI SOLO RAYA

INTISARI

Perkembangan zaman telah mendorong popularitas *game Mobile Legend* yang digemari oleh kalangan remaja. Fenomena ini membawa dampak positif maupun negatif, termasuk munculnya perilaku agresivitas verbal dalam interaksi permainan. Fenomena agresivitas verbal pada pemain *game Mobile Legend* dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang di antaranya adalah kontrol diri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran kontrol diri terhadap perilaku agresivitas verbal pada remaja pemain *game Mobile legend bang bang* (MLBB) dalam komunitas *game* MLBB di Solo Raya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik *simple random sampling*. Subjek penelitian adalah remaja berusia 13-18 tahun yang aktif bermain *Mobile Legend* dan tergabung dalam komunitas *game Mobile Legend* di Solo Raya (Community Hero Solo, Community Hero Boyolali, Community Hero Karanganyar) dengan jumlah responden sebanyak 156 orang. Alat ukur penelitian ini menggunakan skala agresivitas verbal dan skala kontrol diri. Metode analisis data pada penelitian ini adalah analisis regresi linier sederhana dengan bantuan perangkat lunak SPSS 25 *for windows*. Hasil analisis data menunjukkan nilai *regression coefficient* sebesar $-0,300$ dengan $p = 0,010$ ($p < 0,05$) dan nilai *R Square* sebesar $0,042$. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat peran negatif antara kontrol diri dengan agresivitas verbal, semakin tinggi kontrol diri maka semakin rendah perilaku agresivitas verbal yang muncul. Sehingga dalam hal ini hipotesis yang diajukan diterima.

Kata Kunci: Kontrol Diri, Agresivitas Verbal, Remaja, dan Komunitas *Game* MLBB di Solo Raya.

**THE ROLE OF SELF-CONTROL IN VERBAL AGGRESSIVE
BEHAVIOR AMONG ADOLESCENTS WHO PLAY MOBILE
LEGENDS: BANG BANG (MLBB) IN MLBB GAMING
COMMUNITIES IN SOLO RAYA**

ABSTRACT

The advancement of the times has contributed to the growing popularity of the game Mobile Legends, which is widely favored by adolescents. This phenomenon brings both positive and negative impacts, including the emergence of verbal aggressive behavior during in-game interactions. Verbal aggression among Mobile Legends players may be influenced by several factors, one of which is self-control. This study aims to examine the role of self-control in verbal aggressive behavior among adolescents who play Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) within MLBB gaming communities in the Solo Raya region. This research employs a quantitative approach using a simple random sampling technique. The subjects of the study are adolescents aged 13 to 18 who actively play Mobile Legends and are members of MLBB gaming communities in Solo Raya (Community Hero Solo, Community Hero Boyolali, Community Hero Karanganyar), totaling 156 respondents. The instruments used in this study are the Verbal Aggression Scale and the Self-Control Scale. Data analysis was conducted using simple linear regression with the assistance of SPSS 25 for Windows. The results show a regression coefficient of -0.300 with a significance value of $p = 0.010$ ($p < 0.05$) and the R Square value is $0,042$. These findings indicate a significant negative role of self-control on verbal aggressive behavior: the higher the level of self-control, the lower the tendency for verbal aggression. Therefore, the proposed hypothesis is accepted.

Keywords: Self-Control, Verbal Aggression, Adolescents, MLBB Gaming Communities in Solo Raya.