

SKRIPSI

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



Oleh:
Agustina Anggraini
17180290K

Pembimbing:
Sujoko, S.Psi., S.Pd.I., M. Si
Muhamad Taufik Hermansyah, S. Psi., MA

PROGRAM STUDI S1-PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS SETIA BUDI
SURAKARTA
2025

PENGESAHAN SKRIPSI

Berjudul

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

Oleh :

Agustina Anggraini

17180290K

Dipertahankan di depan Penguji Skripsi Fakultas Psikologi
Universitas Setia Budi Surakarta dan diterima untuk memenuhi
sebagian dari syarat-syarat guna memperoleh
derajat gelar sarjana psikologi

Pada tanggal :

27 Agustus 2025

Mengesahkan,
Fakultas Psikologi
Universitas Setia Budi



Drs. Isaac Jogues Kiyock Sito Meiyanto, Ph.D.

Penguji

Tanda Tangan

1. Sujoko, S.Psi., S.Pd.I., M.Si

2. Muhamad Taufik Hermansyah, S.Psi., M.A.

3. Dra. Endang Widyastuti, M.A.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Agustina Anggraini

NIM : 17180290K

Program Studi : SI Psikologi

Judul Skripsi : Peran Kontrol Diri terhadap Perilaku Agresivitas Verbal Pada Remaja Pemain *Game Mobile legend bang bang* (MLBB) dalam Komunitas *game* MLBB di Solo Raya

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 27 Agustus 2025



Agustina Anggraini
17180290K

MOTTO

"Sebab Aku ini mengetahui rancangan-rancangan apa yang ada pada-Ku mengenai kamu, demikianlah firman TUHAN, yaitu rancangan damai sejahtera dan bukan rancangan kecelakaan, untuk memberikan kepadamu hari depan yang penuh harapan."
(Yeremia 29:11)

"Segala perkara dapat kutanggung di dalam Dia yang memberi kekuatan kepadaku."
(Filipi 4:13)

"Serahkanlah perbuatanmu kepada TUHAN, maka terlaksanalah segala rencanamu."
(Amsal 16:3)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Penulis mempersembahkan karya ini untuk orang-orang tersayang, yaitu:

1. Teruntuk orang tua saya yang sangat luar biasa yang tidak pernah berhenti mendoakan, memberi dukungan dan memfasilitasi kebutuhan saya selalu.
2. Teruntuk kakak pertama yang telah memberikan dukungan *financial* dan semangat.
3. Teruntuk kakak kedua yang memberikan dukungan dan menyemangati saya disaat saya dalam keadaan putus semangat dalam menyusun skripsi ini.
4. Teruntuk teman-teman saya yang sudah menemani, memberi semangat dan motivasi, membantu serta menjadi tempat cerita dan penyemangat selama saya menulis skripsi, terima kasih telah menemani penulis dan berjuang bersama. Semoga hal baik selalu menyertai kalian.
5. Teruntuk diri saya sendiri yang telah berjuang dan tidak menyerah untuk menyelesaikan tanggung jawab studi dari awal hingga akhir.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus, akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh perjuangan-perjuangan, kekecewaan dan rasa lelah yang tertuang ke dalam tugas akhir ini, serta tangisan yang sudah terbang selama mengerjakan skripsi ini sambil terus berdoa dan meyakinkan diri, akhirnya sedikit demi sedikit penyusunan skripsi ini terselesaikan dengan judul “Peran Kontrol Diri terhadap perilaku Agresivitas Verbal pada Remaja Pemain *Game Mobile legend bang bang* (MLBB) dalam Komunitas *game* MLBB di Solo Raya”

Terdapat beberapa kesulitan yang penulis temui dalam penulisan skripsi ini, namun karena kebaikan dan penyertaan Tuhan Yesus skripsi ini dapat terselesaikan. Selain itu skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Banyak dukungan yang diberikan oleh bidang akademis, keluarga, dan sahabat. Untuk itu dengan kerendahan hati, saya menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Universitas Setia Budi Surakarta sebagai tempat penulis menempuh Pendidikan Strata 1.
2. Bapak Dr. Ir. Djoni Tarigan, MBA selaku Rektor Universitas Setia Budi Surakarta.
3. Bapak Drs. Issac Jogues Kiyok Sito Meiyanto, Ph.D Selaku dekan Fakultas Psikologi Universitas Setia Budi Surakarta.
4. Bapak Y. Joko Dwi Nugroho, M. Psi., Psi selaku Sekertaris Fakultas S1 Psikologi Universitas Setia Budi.
5. Ibu Dra. Endang Widyastuti, MA selaku Ketua Program Studi S1 Fakultas Psikologi Universitas Setia Budi serta dosen penguji penulis yang bersedia memberikan koreksi dan solusi dalam skripsi ini.
6. Bapak Sujoko S. Psi., S.Pd.I., M. Si selaku dosen pembimbing pertama yang bersedia meluangkan waktu untuk membimbing penulis. Terima kasih selalu mengarahkan penulis serta memberikan bimbingan.
7. Bapak Muhamad Taufik Hermansyah, S. Psi., MA selaku dosen pembimbing akademik serta pembimbing kedua yang bersedia meluangkan waktu untuk membimbing penulis. Terima kasih selalu mengarahkan serta memberikan bimbingan.

8. Bapak Suyoto, SE yang telah membantu dalam proses administrasi, sehingga rangkaian proses pengerjaan skripsi dapat berjalan dengan lancar.
9. Seluruh dosen Fakultas Psikologi Universitas Setia Budi Surakarta yang telah membimbing dan berbagi ilmu serta pengalaman selama perkuliahan. Terima kasih telah menjadi dosen yang sabar dalam mengajar dan mendidik penulis serta teman-teman semuanya.
10. Ketua Community Hero Solo, Community Hero Karanganyar, dan Community Hero Boyolali. Terima kasih sudah bersedia menjadi tempat penelitian dan bersedia menjadi tempat penelitian dan bersedia meluangkan waktu selama proses penelitian ini dilakukan.
11. Kepada kedua orang tua dan kedua kakak penulis yang selalu mendoakan dan memberi dukungan kepada penulis. Terima kasih selalu ada dan memotivasi penulis untuk tetap semangat menyelesaikan studi.
12. Kepada diriku sendiri. Terima kasih sudah mau berjuang dan berusaha hingga bisa menyelesaikan tugas akhir dan perkuliahan dengan baik.
13. Kepada sahabat penulis Clarisa Ivanka yang telah memberi dukungan hingga tugas akhir terselesaikan.
14. Kepada teman satu angkatan, Muthi'ah dan Melty. Terima kasih selalu mengingatkan penulis untuk segera menyelesaikan skripsi di detik-detik akhir. Terima kasih telah mendukung, membersamai, dan berjuang bersama-sama dalam menyelesaikan tugas akhir.

Dengan kerendahan hati, penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang bersifat membangun untuk perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini.

Surakarta,

2025

Agustina Anggraini
17180290K

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.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
INTISARI	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Agresivitas Verbal	7
1. Pengertian Agresivitas Verbal	7
2. Aspek-aspek Agresivitas Verbal	7
3. Faktor-Faktor Agresivitas Verbal	10
B. Kontrol Diri	13
1. Pengertian Kontrol Diri	13
2. Aspek Kontrol Diri	14
C. Remaja	16
D. Peran Kontrol Diri terhadap Agresivitas Verbal Remaja	17
E. Kerangka Berpikir	18
F. Hipotesis Penelitian	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	20
A. Identifikasi Variabel	20
1. Variabel Terikat (<i>Dependent Variable</i>)	20
2. Variabel Bebas (<i>Independent Variable</i>)	20
B. Definisi Operasional Variabel	20
1. Agresivitas Verbal	20
2. Kontrol Diri	21

C.	Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling	21
1.	Populasi.....	21
2.	Sampel.....	23
3.	Teknik Sampling	23
D.	Metode Pengumpulan Data.....	23
E.	Instrumen Pengukuran	24
1.	Skala Agresivitas Verbal.....	24
2.	Skala Kontrol Diri.....	26
F.	Validitas dan Reliabilitas	27
1.	Uji Validitas	27
2.	Uji Reliabilitas	27
G.	Metode Analisis Data.....	28
1.	Uji Asumsi	29
2.	Uji Hipotesis	30
BAB IV	PEMBAHASAN	31
A.	Persiapan Penelitian	31
1.	Orintasi Kancan Penelitian.....	31
2.	Perizinan Penelitian.....	32
3.	Persiapan Alat Ukur Penelitian	32
4.	Uji Coba Alat Ukur Penelitian	33
5.	Uji Validitas dan Reliabilitas	33
B.	Pelaksanaan Penelitian.....	36
1.	Pengumpulan Data	36
2.	Pelaksanaan Skoring	37
C.	Deskripsi Data Penelitian.....	38
1.	Deskripsi Subjek Penelitian	38
2.	Deskripsi Data Penelitian.....	38
D.	Hasil Analisis Data.....	41
1.	Uji Normalitas.....	41
2.	Uji Linearitas.....	41
3.	Uji Heterokedastisitas	42
4.	Uji Hipotesis	42
E.	Pembahasan.....	43
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	47
A.	Kesimpulan	47
B.	Saran	47
	DAFTAR PUSTAKA.....	49
	LAMPIRAN	53

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Populasi Penelitian	22
Tabel 2. Pemberian Skor Pada Pernyataan <i>Favorable</i> dan <i>Unfavorable</i>	24
Tabel 3. Pemberian Skor Skala Agresivitas Verbal	25
Tabel 4. Blueprint Skala Agresivitas Verbal.....	25
Tabel 5. Pemberian Skor Skala Kontrol Diri	26
Tabel 6. <i>Blueprint</i> Skala kontrol diri (Sebelum Analisis dan Seleksi Item)	26
Tabel 7. Sebaran Item Skala Agresivitas Verbal Setelah Uji Coba	34
Tabel 8. Sebaran Item Skala Kontrol Diri Setelah Uji Coba	35
Tabel 9. Hasil Uji Reliabilitas	36
Tabel 10. Rekapitulasi Data Terkumpul	37
Tabel 11. Rincian Item Skala Agresivitas Verbal dan Kontrol Diri.....	37
Tabel 12. Deskripsi Subjek Penelitian	38
Tabel 13. Deskripsi Data Penelitian	38
Tabel 14. Norma Kategorisasi	39
Tabel 15. Kategorisasi Agresivitas Verbal dan Kontrol Diri	40
Tabel 16. Hasil Uji Normalitas	41
Tabel 17. Hasil Uji Linearitas	42
Tabel 18. Hasil Uji Heterokedastisitas	42
Tabel 19. Hasil Uji Hipotesis.....	43

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Hasil survei awal fenomena agresivitas verbal pada remaja pemain <i>game Mobile Legend</i> dalam komunitas <i>game Mobile Legend</i> Solo Raya	3
Gambar 2. Kerangka berpikir mengenai peran kontrol diri terhadap perilaku agresivitas verbal pada remaja pemain <i>game Mobile Legend</i> dalam komunitas <i>game Mobile Legend</i> Solo Raya	18

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Pra Survei Penelitian	54
Lampiran 2. <i>Inform Consent</i>	56
Lampiran 3. Kuisisioner Penelitian	58
Lampiran 4. Tabulasi Data Penelitian Agresvitas Verbal	65
Lampiran 5. Tabulasi Data Penelitian Skala Kontrol Diri	72
Lampiran 6. Uji Validitas & Reliabilitas	79
Lampiran 7. Deskripsi Data Empirik dan Hasil Uji Asumsi	81
Lampiran 8. Hasil Uji Hipotesis Regresi Linier Sederhana	84
Lampiran 9. Surat Izin Penelitian	85
Lampiran 10. Surat Balasan Izin Penelitian	88
Lampiran 11. Surat Keterangan Hasil Cek Turnitin Perpustakaan	91

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Game daring semakin populer dan menarik banyak perhatian seiring waktu. Banyak orang dapat menggunakan internet untuk bermain *game* daring secara bersamaan. Keuntungannya adalah siapa pun dapat memainkannya, tanpa memandang jenis kelamin, usia, atau latar belakang budaya. *Game online* juga tersedia di berbagai perangkat seperti *smartphone* dan *personal computer* (PC). Saat ini, tersedia banyak pilihan *game* online, salah satunya adalah *Mobile Legends* (Novrialdy, 2019). Menurut informasi yang dihimpun Jawa Pos dari Kementerian Komunikasi dan Informatika, terdapat 121,7 juta pengguna aktif *Mobile Legends* di Indonesia pada tahun 2021, dan angka tersebut meningkat menjadi 174,1 juta pada tahun 2022. Diproyeksikan bahwa 192,1 juta orang akan memainkan *Mobile Legends Bang Bang* di berbagai platform pada tahun 2025. (Adikara, 2024).

Mobile Legends termasuk dalam kategori MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), yang dimainkan secara tim dengan format 5 lawan 5. *Game* ini menawarkan beragam karakter yang disebut sebagai *hero*, setiap *hero* memiliki kemampuan unik serta peran yang berbeda-beda dalam permainan (Sugiono, 2019).

Kehadiran *game Mobile Legends* awalnya dimanfaatkan sebagai sarana sementara untuk mengusir rasa bosan. Namun, selain sebagai hiburan, *game* ini juga kerap disalahgunakan sebagai media untuk melakukan perundungan. Penyalahgunaan tersebut disebabkan oleh berbagai faktor, seperti pemain yang bermain dengan sangat buruk, melakukan provokasi, serta adanya perbedaan suku, agama, dan kewarganegaraan. Beberapa oknum yang tidak merasa bersalah melontarkan perkataan-perkataan yang kasar atau agresivitas verbal sehingga beberapa pemain yang akan menghilangkan kejenuhan malah semakin jenuh dan menimbulkan rasa takut untuk bermain *game* tersebut (Sande dkk, 2023).

Agresi verbal merupakan tindakan kasar yang bertujuan untuk mengancam, menyakiti, atau membahayakan seseorang melalui kata-kata kasar atau hinaan. Bentuk agresi verbal sangat beragam, mulai dari penolakan, makian, penyebaran fitnah, hingga

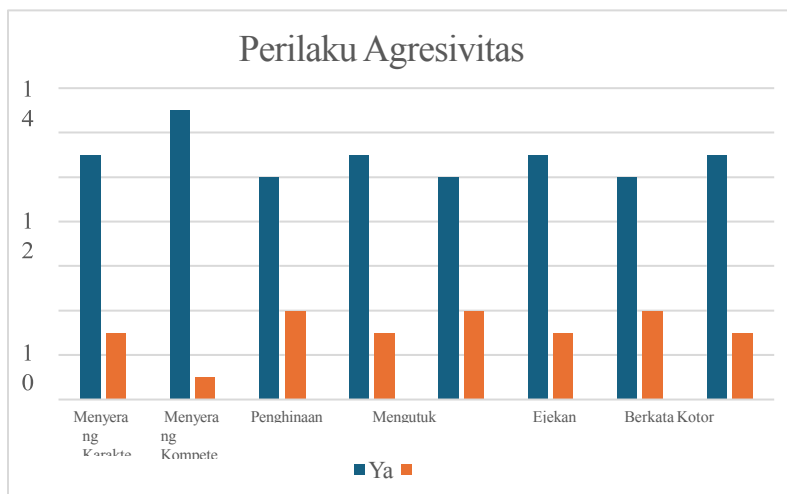
merendahkan orang lain sehingga menyebabkan korban merasa tersakiti secara mental (Olga, 2019). Selain itu, tindakan agresif secara verbal juga dapat berupa menuntut, menyalahkan, memberi perintah pada waktu yang tidak tepat, tidak memberikan kesempatan bagi orang lain untuk menyelesaikan pembicaraan, berusaha mengontrol, mendominasi, mempertahankan hak sendiri dengan cara menyerang hak orang lain, mencari perhatian, memperlakukan, memfitnah, berbicara dengan nada tinggi, bermusuhan, bergosip, menyindir, mengejek, menuduh, marah-marah, melampiaskan emosi, menghina, mengancam, hingga mengumpat (Basuki, 2014).

Perilaku agresi verbal dapat terjadi pada remaja dan dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri maupun dari lingkungan luar. Faktor internal meliputi gangguan dalam pengamatan dan respons, perasaan frustrasi, serta gangguan emosional. Sementara itu, faktor eksternal mencakup kondisi keluarga, lingkungan sekitar, serta pergaulan di sekolah atau teman sebaya (Trisnawati dkk., 2014). Khare (dalam Aprilia, 2021) juga menyatakan bahwa agresi verbal dipengaruhi oleh beberapa aspek, seperti mudah tersinggung, kerentanan emosional, cara berpikir yang terganggu dibandingkan dengan reflektif, pengendalian diri, harga diri, dan kecenderungan untuk menilai situasi dengan sikap bermusuhan.

Perilaku agresi verbal dapat membawa dampak buruk bagi individu. Salah satu contohnya terjadi di Kota Malang pada Rabu, 2 September 2020, pukul 18.30 WIB, ketika seorang remaja berusia 22 tahun tewas setelah dipukul dengan menggunkan besi di bagian kepala, bahu, dan dada. Pelaku merasa kesal dan sakit hati akibat terus menerus dimaki atau diumpat oleh korban saat bermain *game* online *Mobile Legend* bersama. Hingga terjadi puncak kemarahan yang mengakibatkan adanya peristiwa pembunuhan terhadap pelaku agresivitas verbal tersebut (Belarminus, 2020).

Fenomena agresi verbal juga ditemukan dalam komunitas pemain *game Mobile Legends* Solo, khususnya di kalangan remaja. Menurut Hurlock (1990), masa remaja, yang ditandai dengan pertumbuhan mental, sosial, emosional, dan fisik, merupakan masa antara masa kanak-kanak dan dewasa. Dua fase masa remaja adalah masa remaja awal, yang berlangsung antara usia 13 hingga 16 atau 17 tahun, dan masa remaja akhir, yang berlangsung antara usia 16

hingga 17 atau 18 tahun. Peneliti melakukan survei awal dengan menyebarkan kuesioner sementara melalui *Google form*, yang disusun berdasarkan aspek-aspek agresivitas verbal menurut Infante dan Wigley (1986), kepada pemain *game Mobile Legends* berusia 13–18 tahun. Berikut adalah data yang diperoleh dari hasil survei awal tersebut.



Gambar 1. Hasil survei awal fenomena agresivitas verbal pada remaja pemain *game Mobile Legend* dalam komunitas *game Mobile Legend* Solo Raya

Hasil survei awal yang direspon oleh 14 remaja tersebut menunjukkan nilai grafik yang paling tinggi yaitu 13 remaja melakukan penyerangan kompetensi, kemudian 11 remaja melakukan penyerangan karakter, mengutuk, ejekan, dan intimidasi, kemudian menunjukkan grafik paling rendah oleh 10 remaja yang melakukan perilaku penghinaan, menggoda, berkata kotor.

Fenomena ini menjadi topik yang menarik bagi para peneliti karena menunjukkan perilaku menyimpang berupa agresi verbal yang sulit dikendalikan oleh remaja. Menurut Nurbaniyah (dalam Lubis, 2023), pengendalian diri memiliki peran penting dalam kesejahteraan seseorang, karena membantu individu dalam mengarahkan, membimbing, dan mengatur perilakunya sehingga menghasilkan dampak yang positif. Kemampuan untuk mengendalikan diri ini merupakan potensi yang dapat dikembangkan seiring perjalanan hidup seseorang, termasuk saat menghadapi berbagai kondisi lingkungan.

Menurut penelitian terdahulu oleh Zahri dan Savira,

pengendalian diri merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi agresivitas verbal. (2017) yang dilakukan di Sekolah Tinggi Nasional, sebuah sekolah swasta di Jakarta Pusat, mengenai pengaruh pengendalian diri terhadap perilaku agresi verbal pada siswa SMP dan SMA. Penelitian lain juga dilakukan oleh Salahuddin dkk. (2024), yang meneliti pengaruh pengendalian diri terhadap agresi verbal pada remaja akhir pengguna Instagram di Makassar.

Kontrol diri merupakan kemampuan seseorang untuk membimbing, mengatur, dan mengendalikan perilaku, emosi, serta dorongan atau keinginannya, sehingga dapat menghindari tindakan yang tidak sejalan dengan norma kelompok atau lingkungan tempat ia berada. Kemampuan ini berperan penting dalam membantu individu menghindari konflik sosial dan menjadikannya pribadi yang mampu menyesuaikan diri dengan norma-norma sosial (Khairunnisa, 2013). Ketika pengendalian diri rendah, hal tersebut dapat menimbulkan dampak serius bagi individu yang bersangkutan. Beberapa dampak negatifnya ialah tidak diterima di lingkungan sosial bahkan dampak ekstremnya bisa melukai orang lain seperti melakukan pembunuhan. Semakin lemah kontrol diri individu akan mengalami perilaku-perilaku menyimpang dengan norma sosial (Khairunnisa, 2013).

Individu yang tidak mampu mengontrol diri berdampak buruk bagi individu lain. Seperti peristiwa di Kota Lampung Selatan, pada hari Selasa, 19 Mei 2020, pukul 18.30 WIB, seorang remaja berusia 16 tahun dipukul hingga korban terjatuh. Setelah terjatuh, pelaku membenamkan kepala korban di genangan air hingga korban tewas. Pelaku merasa kesal kepada korban karena tidak bisa diajak kerjasama saat bermain *game* online. Selain itu, korban sering memanggil pelaku dengan nama orang tua. Motif tersebut membuat pelaku memutuskan untuk menghabisi nyawa korban (Jaya & Khairina, 2020).

Fenomena ini menarik perhatian para peneliti karena menunjukkan adanya rendahnya kemampuan pengendalian diri. Menurut Gottfredson dan Hirschi (dalam Marsela & Supriatna, 2019), individu dengan pengendalian diri yang rendah cenderung sulit mengelola emosi mereka, yang pada akhirnya dapat menimbulkan berbagai permasalahan. Orang dengan tingkat

pengendalian diri yang lemah lebih rentan melakukan perilaku menyimpang atau tindakan kriminal tanpa mempertimbangkan dampaknya. Perilaku menyimpang tersebut tentu dapat menyebabkan penolakan dari masyarakat. Peneliti ingin menyelidiki bagaimana pengendalian diri mempengaruhi agresi verbal pada remaja yang bermain *game* online Mobile Legends Bang Bang, sesuai dengan uraian latar belakang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat peran kontrol diri terhadap perilaku agresivitas verbal pada remaja pemain *game Mobile legend bang bang* dalam komunitas *Mobile legend bang bang* di Solo Raya?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan guna mengetahui peran kontrol diri terhadap perilaku agresivitas verbal pada remaja pemain *game Mobile legend bang bang* dalam komunitas *Mobile legend bang bang* di Solo Raya.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini meliputi manfaat secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat teoritis

Studi psikologi sosial dapat memperoleh manfaat dari penelitian ini, terutama di bidang agresi verbal dan pengendalian diri.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Responden:

Memberikan pengetahuan kepada pemain *game online* khususnya remaja mengenai pentingnya kontrol diri untuk mencegah atau mengurangi perilaku agresivitas verbal baik secara virtual maupun dunia nyata sehingga diharapkan remaja mampu meningkatkan kontrol diri mereka.

b. Bagi orang tua remaja pemain *game Mobile Legend*:

Memberikan wawasan kepada orang tua mengenai *game*

online Mobile Legend yang dapat menimbulkan perilaku agresivitas verbal sehingga perlu adanya pengawasan secara langsung terhadap kontrol diri anak sebagai upaya dalam mencegah atau mengurangi perilaku agresivitas verbal. Orang tua juga dapat mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan lain selain bermain *game* untuk mencegah perilaku agresivitas verbal.

c. Bagi peneliti selanjutnya:

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi yang digunakan sebagai sumber data dalam penelitian selanjutnya.