

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengaruh *Self-Control* terhadap perilaku *toxic disinhibition* online pemain mobile legends di kalangan mahasiswa ilmu komunikasi universitas pasundan Angkatan 2021” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *self-control* terhadap perilaku *toxic disinhibition* online pada pemain game Mobile Legends di kalangan mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Pasundan angkatan 2021. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Ilmu komunikasi Universitas Pasundan Angkatan 2021 yang aktif bermain game online Mobile Legends , dengan teknik pengambilan data sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah non probability sampling dengan menggunakan metode purposive sampling sebanyak 81 responden. Penelitian ini didasarkan pada teori kognitif sosial dari Albert Bandura, yang menyatakan bahwa perilaku individu terbentuk melalui interaksi antara faktor personal, lingkungan, dan perilaku itu sendiri.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *self-control* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap perilaku *toxic disinhibition* online, dengan nilai koefisien regresi sebesar -0,679 dan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$). Artinya, semakin tinggi tingkat *self-control* individu, semakin rendah kecenderungan untuk melakukan perilaku *toxic* dalam interaksi online. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 48,9% menunjukkan bahwa hampir separuh variasi perilaku *toxic disinhibition* online dapat dijelaskan oleh variabel *self-control*. Penelitian ini menegaskan pentingnya kemampuan *self-control* sebagai upaya preventif terhadap perilaku negatif di ruang digital. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi mahasiswa dan institusi pendidikan dalam menumbuhkan kesadaran etika digital serta penggunaan teknologi yang sehat dan bertanggung jawab.

Kata kunci: *self-control*, *toxic disinhibition* online, Mobile Legends, mahasiswa, perilaku digital

ABSTRACT

This research is titled “The Influence of Self-Control on Toxic Online Disinhibition Behavior Among Mobile Legends Players in the 2021 Class of Communication Science Students at Universitas Pasundan”. This study aims to determine the influence of self-control on toxic online disinhibition behavior among Mobile Legends players within the 2021 class of Communication Science students at Universitas Pasundan. The research uses a quantitative method. The population consists of Communication Science students at Universitas Pasundan, class of 2021, who actively play the Mobile Legends online game. The sampling technique used is non-probability sampling with purposive sampling, involving 81 respondents. The study is based on Albert Bandura’s social cognitive theory, which states that individual behavior is formed through the interaction between personal factors, environmental influences, and the behavior itself.

The results show that self-control has a negative and significant influence on toxic online disinhibition behavior, with a regression coefficient value of -0.679 and a significance value of 0.000 (<0.05). This means that the higher an individual's self-control, the lower their tendency to engage in toxic behavior in online interactions. The coefficient of determination (R^2) value of 48.9% indicates that nearly half of the variation in toxic online disinhibition behavior can be explained by the self-control variable. This study emphasizes the importance of self-control as a preventive measure against negative behavior in digital spaces. The findings are expected to serve as a reference for students and educational institutions in fostering digital ethics awareness and promoting healthy, responsible use of technology.

Keywords: self-control, toxic online disinhibition, Mobile Legends, students, digital behaviour

RINGKESAN

Panalungtikan ieu judulna “Pangaruh Self-Control kana Paripolah Toxic Disinhibition Online di kalangan Pamaén Game Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Pasundan Angkatan 2021”. Panalungtikan ieu boga tujuan pikeun nyaho sabaraha pangaruh self-control kana paripolah toxic disinhibition online dina kalangan mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Pasundan angkatan 2021 anu aktip maén game Mobile Legends. Méthode panalungtikan anu dipaké nyaéta kuantitatif. Populasi dina panalungtikan ieu nyaéta mahasiswa Ilmu Komunikasi angkatan 2021 Universitas Pasundan anu aktip maén Mobile Legends, kalayan teknik nyokot sampel maké non probability sampling jeung metode purposive sampling kalawan jumlah 81 responden. Panalungtikan ieu dumasar kana teori kognitif sosial ti Albert Bandura, anu nyebutkeun yén paripolah individu kabentuk tina interaksi antara faktor pribadi, lingkungan, jeung paripolah éta sorangan.

Hasil panalungtikan nunjukkeun yén self-control miboga pangaruh négatif jeung signifikan kana paripolah toxic disinhibition online, kalayan nilai koefisien regresi -0,679 jeung nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$). Hartina, beuki luhur tingkat self-control hiji individu, beuki rendah kamungkinan pikeun ngalakukeun paripolah toxic dina interaksi online. Nilai koefisien determinasi (R^2) nu ngahontal 48,9% nunjukkeun yén meh satengah variasi paripolah toxic disinhibition online tiasa dijelaskeun ku variabel self-control. Panalungtikan ieu negeskeun pentingna kamampuh self-control minangka usaha preventif pikeun nyegah paripolah négatif di ruang digital. Dipiharep hasil panalungtikan ieu tiasa janten rujukan pikeun mahasiswa jeung lembaga pendidikan dina ngamekarkeun kasadaran etika digital sarta migunakeun téknologi sacara séhat jeung tanggung jawab.

Kecap Konci: *self-control, toxic disinhibition online, Mobile Legends, mahasiswa, paripolah digital*