



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 3 Tahun 2025 Page 5273-5285

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Kontrol Diri Terhadap *Toxic Behavior* Pada Siswa SMA Negeri 1 Tondano yang Bermain *Game Online Mobile Legends*

Delfia L. Lomboan^{1✉}, Deetje J. Solang², Gloridei L. Kapahang³

Universitas Negeri Manado

Email: Delfialomboan02@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh kontrol diri terhadap *toxic behavior* pada siswa SMA Negeri 1 Tondano yang memainkan *game online mobile legends*. Metode yang di gunakan adalah kuantitatif. Alat ukur yang digunakan pada penelitian ini adalah skala kontrol diri dan skala *toxic behavior* dalam bentuk skala Likert, dengan jumlah subjek dalam penelitian ini 97 orang siswa. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan nilai beta -8,55, dan nilai R (koefisien korelasi) sebesar 0,796, nilai signifikan yang diperoleh sebesar 0.000 nilai tersebut kurang dari 0.005. Dengan demikian tingginya kontrol diri mampu memprediksi berkurangnya *toxic behavior*. Pada uji Koefisien derteminan memperoleh nilai R Square sebesar 0,634 yang berarti variabel kontrol diri mempengaruhi variabel toxic behavior sebesar 63,4% dan sebanyak 36,6% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak menjadi fokus pada penelitian ini.

Kata Kunci: *Game Online, Kontrol Diri, Toxic Behavior*

Abstract

This study was conducted to determine the effect of self-control on toxic behavior in students of SMA Negeri 1 Tondano who play the online game mobile legends. The method used is quantitative. The measuring instrument used in this study is a self-control scale and a toxic behavior scale in the form of a Likert scale, with the number of subjects in this study 97 students. The data analysis method used in this study is simple regression. The results showed a beta value of -0.855, and an R value (correlation coefficient) of 0.796, the significant value obtained was 0.000, the value is less than 0.005. Thus, high self-control can predict reduced toxic behavior. In the determinant coefficient test, the R Square value was 0.634, which means that the self-control variable affects the toxic behavior variable by 63.4% and the other 36.6% is influenced by other factors that are not the focus of this study.

Keywords: *Online Games, Self-Control, Toxic Behavior*

PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan teknologi, internet berkembang dengan sangat cepat dan salah satu manfaat utamanya adalah sebagai media hiburan, termasuk bermain *game* secara *online*. *Game online* kini menjadi fenomena global dengan jutaan pemain dari berbagai kalangan usia dan latar belakang. Namun, perkembangan ini juga menimbulkan masalah, salah satunya adalah munculnya perilaku negatif yang dikenal sebagai *toxic behavior* di dalam *game online*.

Toxic behavior adalah tindakan negatif seperti ujaran kebencian, penghinaan, hingga perilaku agresif yang mengganggu komunikasi dan kerja sama antar pemain dalam *game online*. Fenomena ini sudah menjadi hal yang umum di antara para pemain *game online* seiring dengan semakin besarnya jumlah pemain dan komunitas. Menurut Weibel dkk (2008), Saat ini *toxic behavior* dalam *game online* sudah menjadi hal yang umum di antara para pemain *game*, seiring dengan semakin besarnya jumlah pemain dan komunitas, pengendalian diri serta pengelolaan emosi menjadi semakin sulit. Banyak individu yang melanggar aturan norma, sehingga membuat pengalaman bermain *game online* menjadi kurang menyenangkan. Mereka menegaskan bahwa kontrol diri merupakan kapasitas individu untuk meregulasi emosi dan menahan diri dari tindakan impulsif, yang sangat penting untuk menghindari *toxic behavior* yang dapat merusak komunikasi dan kerja sama tim.

Fenomena *toxic behavior* ini juga sangat terlihat dalam permainan *Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)*, salah satu *game online* paling populer di Indonesia dengan lebih dari 34 juta pemain aktif setiap bulan, suara.com (2021). Meski sangat diminati, *Mobile Legends* sering menjadi tempat munculnya *toxic behavior* di kalangan penggunanya. *Mobile*

Legends adalah permainan yang bersifat kompetitif dan interaktif, di mana ketegangan antar pemain dalam kompetisi sering menjadi pemicu munculnya *toxic behavior*. Komunikasi antar pemain sangat diperlukan dalam permainan ini, namun hal tersebut juga membuka peluang terjadinya perilaku negatif yang dapat mengganggu koordinasi dan menurunkan semangat sportivitas.

Menurut Wibisono dan Naryoso (2019), bermain *mobile legends* tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga memicu rasa penasaran dan keinginan untuk menyelesaikan tantangan. Kekalahan dalam permainan dapat memicu tindakan agresif, di mana pemain mungkin menyerang atau menyakiti orang lain secara verbal maupun fisik. Interaksi antar pemain yang tidak baik dapat menimbulkan perasaan negatif dan membuat pemain lebih rentan melakukan tindakan yang tidak menjunjung sportivitas, seperti *toxic behavior* selama permainan berlangsung.

Teemu (2017 dalam Nayottama 2022) menyatakan bahwa tindakan negatif seperti *toxic behavior* dapat mengganggu semangat sportivitas dan menurunkan mutu permainan, khususnya dalam game online yang menuntut kerja sama antar pemain. Perilaku tersebut berpotensi menimbulkan konflik dalam tim, yang akhirnya mengganggu koordinasi antar anggota dan mengurangi kesempatan tim untuk meraih kemenangan.

Kontrol diri menjadi faktor kunci dalam mengelola emosi agar tidak berujung pada *toxic behavior*. Chaplin (2006 dalam Indiyani 2021) menjelaskan bahwa kontrol diri adalah kemampuan seseorang dalam mengatur perilaku sendiri serta mampu menahan dan mengontrol dorongan-dorongan yang bersifat spontan. Kontrol diri berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk mempertahankan keyakinan dan nilai-nilai yang diyakininya, yang berfungsi sebagai panduan dalam pengambilan keputusan dan tindakan, terutama saat menghadapi situasi penuh tantangan atau memicu emosi. Dengan kontrol diri yang baik, seseorang dapat tetap bertindak sesuai prinsip meskipun berada dalam tekanan.

Data survei awal di SMA Negeri 1 Tondano pada tanggal 17 Mei 2024 menunjukkan bahwa dari 133 responden, 92,2% memainkan *Mobile Legends*. Berdasarkan gender, 48,9% adalah perempuan dan 51,1% laki-laki. Sebanyak 65,5% responden bermain *Mobile Legends* lebih dari satu jam, sedangkan 34,5% bermain kurang dari satu jam. Penelitian Abie R (2023) menunjukkan bahwa *toxic behavior* muncul terutama saat anggota satu tim bermain buruk dan saling menyalahkan satu sama lain. Penelitian Ariffudin I (2024) mengungkapkan bahwa pemain yang menunjukkan perilaku toxic cenderung memiliki kemampuan regulasi emosi dan kontrol diri yang rendah, sehingga emosi negatif lebih mudah dialihkan ke dalam

bentuk *toxic behavior* yang berdampak buruk pada suasana permainan dan interaksi antar pemain.

Dengan demikian, fenomena *toxic behavior* dalam *Mobile Legends* tidak hanya mencerminkan masalah umum dalam *game online*, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor psikologis seperti kontrol diri. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengkaji pengaruh kontrol diri terhadap munculnya *toxic behavior* pada siswa SMA Negeri 1 Tondano yang memainkan *Mobile Legends*.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif, yaitu pendekatan yang fokus pada pengumpulan serta analisis data dalam bentuk angka, meliputi proses pengumpulan data, interpretasi, hingga penyajian hasilnya Arikunto (2010 dalam Arsha 2022). Pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini berfokus pada pengolahan data berupa angka yang dianalisis menggunakan teknik statistik. Tujuan utamanya adalah untuk menguji signifikansi perbedaan antara kelompok atau hubungan antar variabel. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif kausal, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

Teknik pengambilan sampel ini menggunakan *purposive sampling*, yaitu metode pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan khusus sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Kriteria dalam penelitian ini yaitu siswa yang aktif bermain *game online Mobile Legends*. Jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 97 siswa dari SMA Negeri 1 Tondano kelas XII, hasil responden ini didapatkan dengan menggunakan tabel Krejcie & Morgan (1970 dalam Azami 2023). Berdasarkan tabel Krejcie & Morgan (1970) apabila jumlah populasi 133 maka taraf kepercayaannya 95% memperoleh sebanyak 97 sampel.

Data pada penelitian ini diperoleh dari penyebaran kuesioner secara daring. Instrumen yang digunakan berupa skala Likert yang mencakup skala *toxic behavior* dan skala kontrol diri. Skala Likert tersebut memiliki rentang nilai antara 1 sampai 4, dengan item yang terdiri dari dua tipe, yakni item positif (*favorable*) dan item negatif (*unfavorable*). Pengukuran alat ukur *toxic behavior* di adaptasi dari (Alamsyah B dkk 2024). Sedangkan untuk alat ukur kontrol diri di adaptasi dari (Nibaho F dkk 2023). Instrumen penelitian ini sudah melewati proses pengujian reliabilitas dan validitas yang dilakukan oleh peneliti, dengan subjek uji coba pada siswa SMA Negeri 1 Tondano kelas X.

Data yang telah dikumpulkan melalui *Google formulir*, data dianalisis dengan menggunakan SPSSv25. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan metode regresi linier sederhana.

Penelitian ini mengajukan hipotesis sebagai dasar analisis yaitu:

Ho: Tidak ada pengaruh kontrol diri terhadap *toxic behavior*

H1: Ada pengaruh kontrol diri terhadap *toxic behavior*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Deskriptif

Pada uji deskriptif sebagai teknik statistik yang digunakan untuk menggambarkan dan menguraikan karakteristik data yang diperoleh dalam sebuah penelitian.

1. Usia

Tabel 1. Usia

Usia	Siswa
16	37
17	47
18	9
19	4

Berdasarkan data yang diperoleh, jumlah subjek berusia 16 tahun adalah 37 siswa, usia 17 tahun sebanyak 47 siswa, usia 18 tahun berjumlah 9 siswa, dan yang berusia 19 tahun sebanyak 4 siswa.

2. Jenis Kelamin.

Tabel 2. Keterangan Jenis Kelamin

Keterangan	Siswa
Laki-laki	53
Perempuan	44
Jumlah	97

Berdasarkan data hasil jenis kelamin dapat diketahui bahwa data subjek laki-laki 53 orang, lebih banyak dari pada perempuan dengan jumlah 44 orang.

3. Durasi Bermain *Game Online*

Tabel 3. Durasi Waktu Bermain *Game Online*

Durasi bermain <i>game online</i>	siswa
Lebih dari 3 jam	58 siswa
Kurang dari 3 jam	39 siswa

Berdasarkan data hasil durasi bermain game online dapat di ketahui bahwa sisws yang memaingan *game online Mobile Legends* lebih dari 3 jam sebanyak 58 orang siswa, dan yang memainkan game online kurang dari 3 jam sebanyak 39 orang siswa.

4. Penggunaan *Nickname*

Tabel 4. Penggunaan *Nickname*

Menggunakan identitas asli	siswa
Menggunakan nama asli	35
Menggunakan nama samaran	62

Berdasarkan data hasil penggunaan *nickname* dapat diketahui bahwa siswa yang menggunakan nama asli sebagai *nickname* dalam *game* sebanyak 35 orang siswa, dan siswa yang menggunakan nama samaran dalam *game online* sebanya 62 orang siswa.

Uji Asumsi Klasik

Data penelitian ini dinyatakan layak untuk di uji selanjutnya karena memenuhi uji asumsi klasik dimana data bersifat normal, linear dan homogen. Berdasarkan uji normalita variabel kontrol diri dan *toxic behavior* memiliki nilai signifikan $0.200 > 0,05$ hasil tersebut terdistribusi normal. Selanjutnya untuk uji linear variabel kontrol diri dan variabel *toxic behavior* memiliki nilai signifikan $0.212 > 0.05$ yang berarti variabel *toxic behavior* mempunyai hubungan linear dengan variabel kontrol diri. Selanjutnya pada uji homogenitas nilai signifikan $0.253 >$ dari $0,05$ dengan demikian data tersebut dinyatakan homogen.

Uji Hipotesis

Pada penelitian ini, teknik yang digunakan untuk menganalisis data adalah regresi linier sederhana.

Tabel 5. Uji Rgresi Liner Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	61.524	1.848		33.295	.000
	Kontrol diri	-.855	.067	-.796	-12.831	.000

a. Dependent Variable: Toxic behavior

Berdasarkan tabel nilai konstanta adalah 61.524 dan koefisien untuk variabel kontrol diri adalah -0.855 jadi persamaan regresi dapat ditulis sebagai $61.524 + -0.855$. Arti dari persamaan regresi ini dimana setiap kenaikan satu skor pada variabel kontrol diri akan meningkatkan nilai *toxic behavior* sebesar -0.855. Nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0.000, yang lebih kecil dari 0.005 maka dapat disimpulkan bahwa variabel independen memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.

Tabel 6. Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.796 ^a	.634	.630	3.425

a. Predictors: (Constant), Kontrol diri

Pada tabel diatas nilai R (koefisien korelasi) sebesar 0,796, R Square sebesar 0,634 dengan demikian variabel X mempengaruhi Variabel Y sebesar 63,4% dan sebanyak 36,6% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak menjadi fokus utama penelitian ini. Untuk menentukan pada tingkatan mana nilai korelasi R tersebut, maka acuan yang digunakan adalah dari Sugiono (2014 dalam sari 2021), sebagai pedoman:

Tabel 7. Tingkat Koefisien

No	Koefisien Korelasi	Tingkat Korelasi
1.	0,00 – 0,199	Sangat Rendah
2.	0,20 – 0,399	Rendah
3.	0,40 – 0,599	Cukup Kuat
4.	0,60 – 0,799	Kuat
5.	0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Pada tabel di atas, nilai koefisien korelasi R sebesar 0.796 hubungan antara kedua variabel tergolong kuat.

Uji Komparasi

1. Variabel kontrol diri

Berdasarkan uji beda jenis kelamin pada variabel kontrol diri (x), pada nilai t-test for equality of means pada nilai sig 0,002 dan 0,004 ($<0,05$) Hal ini menunjukkan adanya perbedaan antara responden laki-laki dan perempuan pada variabel kontrol diri (x). Terdapat perbedaan pada tingkat kontrol diri antara laki-laki terhadap perempuan. Laki-laki M= 26.83; SD= 2.709 memiliki kontrol diri lebih rendah dari perempuan M= 29.07; SD= 4.315.

2. Variabel *toxic behavior*

Berdasarkan uji beda jenis kelamin pada variabel *toxic behavior* (y), pada nilai t-test for equality of means pada nilai sig 0,000 dan 0,00 ($<0,05$) menunjukkan adanya perbedaan antara responden laki-laki dan perempuan pada variabel *toxic behavior* (y). Ada perbedaan dalam tingkat *toxic behavior* antara responden laki-laki terhadap responden perempuan. Laki-laki M= 40.75; SD= 3.892 memiliki *toxic behavior* lebih tinggi dari perempuan M= 35.20; SD= 5.940.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pengaruh kontrol diri terhadap toxic behavior pada siswa SMA Negeri 1 Tondano yang memainkan *game online Mobile Legends*, dengan melibatkan 97 orang siswa sebagai responden. Berdasarkan hasil penelitian H1 diterima dan H0 di tolak dengan nilai signifikansi 0.000 nilai tersebut lebih kecil dari 0.005, hasil tersebut dinyatakan signifikan. disimpulkan terdapat pengaruh negatif, di mana semakin tinggi *toxic behavior* semakin rendah kontrol diri dan sebaliknya dengan nilai B -0.855, dan R (koefisien korelasi) dengan nilai 0.796, dan pada uji koefisien derteminan memperoleh nilai R Square sebesar 0.634 maka variabel X mempengaruhi Variabel Y sebesar 63,4% dan sebanyak 36,6% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak menjadi fokus penelitian ini. Kontrol diri menjadi faktor munculnya *toxic behavior* pada siswa SMA Negeri 1 Tondano hasil tersebut sejalan dengan teori Menurut Weibel dkk (2008), Saat ini toxic behavior dalam *game online* sudah menjadi hal yang umum di antara para pemain *game*, seiring dengan semakin besarnya jumlah pemain dan komunitas, pengendalian diri serta pengelolaan emosi menjadi semakin sulit. Banyak individu yang melanggar aturan norma, sehingga membuat pengalaman bermain *game online* menjadi kurang menyenangkan. Pada penelitian Zalukhu A (2025) hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kontrol diri menjadi salah satu solusi efektif dalam mengurangi *toxic behavior*.

Menurut Mattinen dan Macey (2018 dalam Abie 2024), pemain muda cenderung memiliki kontrol diri yang rendah, lebih mudah bereaksi secara agresif terhadap cercaan, serta lebih rentan meniru perilaku di lingkungan sekitar, dan suasana penuh *flaming* dalam *game online* berjenis MOBA. Dalam penelitian ini subjek yang berusia 16 tahun sebanyak 37 siswa, usia 17 tahun sebanyak 47 siswa, usia 18 tahun sebanyak 9 siswa, dan yang berusia 19 tahun sebanyak 4 siswa. Dalam penelitian ini subjek merupakan siswa SMA yang masih tergolong dalam usia mudah, berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa usia menjadi faktor yang dapat mempengaruhi kontrol diri pada siswa SMA Negeri 1 tondano. kurangnya kontrol diri yang dimiliki siswa menyebabkan terjadinya *toxic behavior* dalam lingkungan *game online*.

Dalam permainan *game online* durasi waktu untuk bermain menjadi hal yang penting Menurut Koten (2021) Penggunaan *smartphone* secara berlebihan dalam intensitas tinggi dapat berdampak pada kesejahteraan psikologis. Menghabiskan waktu yang lama dengan bermain *game online* dapat menyebabkan pemain menjadi mudah terpancing emosi sehingga menyebabkan munculnya *toxic behavior*. Apriliyani (2020) dijelaskan bahwa durasi memainkan *game online* menjadi salah satu faktor yang dapat memengaruhi kecerdasan emosional. Penelitian tersebut menemukan bahwa remaja yang menghabiskan waktu bermain *game online* dengan intensitas tinggi cenderung memiliki tingkat kecerdasan emosional yang lebih rendah. Dalam penelitian ini, terdapat 58 siswa yang menghabiskan waktu lebih dari 3 jam untuk bermain *game online*, sedangkan 39 siswa lainnya bermain kurang dari 3 jam. Lamanya waktu yang dihabiskan siswa dalam permainan *game online* membuat *game* menjadi lebih menegangkan sehingga dapat menyebabkan siswa mudah terpancing emosi yang dapat memicu *toxic behavior* dalam *game*, siswa dengan tingkat kontrol diri yang rendah cenderung lebih mudah untuk menunjukkan *toxic behavior* saat sedang dalam keadaan emosi, sejalan dengan penelitian Rizqi et al. (2022), semakin lama waktu yang dihabiskan untuk memainkan game online, maka kemampuan kontrol emosi cenderung menurun, sehingga individu lebih mudah meluapkan emosinya. Emosi yang dirasakan saat bermain *game* dengan waktu yang lama disebabkan oleh rendahnya kontrol diri yang dimiliki siswa. Marsela dan Supriatna (2019) menyatakan bahwa berbagai faktor dapat memengaruhi masalah kontrol diri. Individu yang memiliki tingkat kontrol diri yang rendah biasanya kesulitan mengendalikan emosinya, yang pada akhirnya dapat menimbulkan masalah.

Dalam penelitian ini, terdapat 53 responden laki-laki dan 44 responden perempuan, ada perbedaan dalam tingkat kontrol diri antara kedua kelompok jenis kelamin tersebut.

Laki-laki $M= 26.83$; $SD= 2.709$ memiliki kontrol diri lebih rendah dari perempuan $M= 29.07$; $SD= 4.315$. Berdasarkan hasil yang didapat, nilai mean kontrol diri responden perempuan tergolong lebih tinggi, sementara responden laki-laki menunjukkan nilai mean yang lebih rendah. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian Firdaus M, dkk (2022) perempuan memiliki tingkat kontrol diri yang lebih baik dibandingkan dengan laki-laki.

Pada perbedaan tingkat toxic behavior antara responden laki-laki dan responden perempuan. Laki-laki $M= 40.75$; $SD= 3.892$ memiliki *toxic behavior* lebih tinggi dari perempuan $M= 35.20$; $SD= 5.940$. terdapat perbedaan kategori mean pada *toxic behavior* terhadap responden yang berjenis kelamin perempuan ada pada kategori yang lebih rendah, sedangkan pada responden yang berjenis kelamin laki-laki ada pada kategori yang lebih tinggi. hasil tersebut sejalan dengan penelitian Kantono Y dkk (2020) menemukan bahwa perilaku *toxic* cenderung lebih sering muncul pada pemain laki-laki dibandingkan dengan pemain perempuan.

Penggunaan nama samaran atau *anonymous* menjadi faktor siswa dengan mudah melakukan *toxic behavior*. Dalam penelitian ini siswa menggunakan nama aslinya sebagai nickname sebanyak 35 siswa, dan yang menggunakan nama samaran sebagai *nickname*, sebanyak 62 siswa. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa lebih banyak siswa yang menggunakan nama samaran dibandingkan dengan nama aslinya. Penggunaan identitas samaran atau *anonymous* menjadi faktor munculnya *toxic behavior* dimana siswa merasa lebih bebas dan terlindungi di balik identitas samaran yang mereka gunakan, sejalan dengan teori Kwak et al. (2015) perilaku toxic sangat mudah dilakukan oleh siapa saja karena pelaku dapat menyembunyikan identitas asli mereka di balik *nickname* dan foto profil *online*, sehingga orang lain sulit mengenali mereka secara langsung. Hal tersebut ditunjukkan ketika *player* melakukan *toxic behavior* maka *player* tersebut akan menggunakan nama samaran (*Nickname*).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa H1 penelitian ini di terima. Dimana kontrol diri berpengaruh terhadap *toxic behavior* dengan nilai sig 0,000, dan nilai beta -0.855 terdapat pengaruh negatif antara kontrol diri terhadap *toxic behavior* pada siswa SMA Negeri 1 Tondano yang bermain *game online Mobile Legends*, di mana peningkatan *toxic behavior* diiringi dengan penurunan kontrol diri, dan sebaliknya. Dengan demikian tingginya kontrol diri mampu memprediksi berkurangnya *toxic behavior*. Pada uji Koefisien determinasi memperoleh nilai R Square

0,634 dengan demikian variabel X mempengaruhi Variabel Y sebesar 63,4% dan sebanyak 36,6% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak menjadi fokus penelitian ini. Kontrol diri merupakan hal yang penting dalam mempengaruhi *toxic behavior* pada siswa SMA Negeri 1 Tondano.

DAFTAR PUSTAKA

- Abie, R. W., & Rosmilawati, S. (2023). Perilaku Toxic Dalam Komunikasi Virtual Di Game Online Mobile Legends: Bang Bang Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. *Restorica: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara Dan Ilmu Komunikasi*, 9(1), 44–48. <https://doi.org/10.33084/restorica.v9i.4577>
- Alamsyah, B. R., Dewantara, A. S. D., Iswidono, D. M., Santoso, N. R., & Rakhmawati, N. A. (2024). Analisis Dampak Bermain Game Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Anak-Anak Hingga Dewasa. *Jurnal Insan Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(1), 94–110.
- Apriliyani, A. (2020). Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(1), 40. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v8i1.4856>
- Arsha, J. S. (2022). Pengaruh kontrol diri terhadap perilaku efek disinghisi online (Pada mahasiswa Universitas Mulawarman pengguna media sosial).
- Ariffudin, I. (2024). Toxic gamers: Studi fenomenologis terhadap perilaku kekerasan verbal pada siswa pemain game online. *JKI (Jurnal Konseling Indonesia)*, 9(2), 62–68.
- ARSHA, J. S. (2022) PENGARUH KONTROL DIRI TERHADAP PERILAKU EFEK DISINGHISI ONLINE.
- Azami, N., Azmee, D. S. S., Keng, N. Z., Xue, N., Qing, N. Z. S., & Han, L. K. (2023). Factors Affecting Employee Retention Among SMES' Millennial Employees in Klang Valley, Malaysia. *Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 13(3), 868–888.
- Blackburn, J., & Kwak, H. (2014, April). STFU NOOB! Predicting crowdsourced decisions on toxic behavior in online games. In *Proceedings of the 23rd international conference on World wide web* (pp. 877–888).
- Dwi, M. R., & Supriatna, M. (2019). Kontrol Diri: Definisi dan Faktor. *Journal of Innovative Counseling: Theory, Practice & Research*, 3(2).
- Farel Nibaho, Vella Fitrisia Agustina, M. R. W. (2023). Pengaruh Kontrol Diri Terhadap

- Perilaku Disinhibition Online Effect Di Komunitas Remaja Gereja Santo Nikodemus Ciputat. *Jurnal Psikologi, Filsafat Dan Saintek*, 8762, 106–113.
- Firdaus, M. M. F., Himawati, D., & Arianty, M. (2022). Kontrol Diri pada Mahasiswa selama Pembelajaran Jarak Jauh. *HUMANIS: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial dan Humaniora*, 14(1), 40-45.
- Firdaus, M. R. A., Setyawan, S., & Kom, M. I. (2022). Perilaku Toxic Dalam Berkomunikasi di Game Online Counter Strike Global Offensive (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Gemilang, S. N. G. (2024). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Toxic Pemain Game Online di Wifi Area Telkom Ngadiluwih (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Indiyani, A. T., Nurmala, M. D., & Handoyo, A. W. (2021). Self-Control Pada Anak Jalanan Usia Remaja di Kota Serang dan Alternatif Penanganannya dalam Bimbingan dan Konseling. *Pedagogika*, 217-231.
- Kantono, Y. M., Yudani, H., & Wirawan, I. G. N. (2020). Perancangan Kampanye Sosial Untuk Mencegah Toxic Behaviour Pada Game Online. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(16), 9. <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/10363>
- Koten, F. S., Solang, D. J., & Naharia, M. (2021). Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Kesejahteraan Psikologis pada Mahasiswa. *PSIKOPEDIA*, 2(2).
- Kwak, H., & Blackburn, J. (2014, November). Linguistic analysis of toxic behavior in an online video game. In *International conference on social informatics* (pp. 209-217). Cham: Springer International Publishing.
- Mustofa, A. (2018). Toxic behavior in online gaming, is it necessary. Diakses dari <https://hybrid.Co.Id/post/toxic-behavior-in-online-gaming-is-it-necesary> [19 Mei 2019].
- Nayottama, P. P. (2022). TOXIC BEHAVIOR DALAM FITUR IN-GAME CHAT PEMAIN GAME ONLINE DOTA 2 (Studi Etnografi Virtual dalam Game Online Dota 2) (Doctoral dissertation, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA).
- Ramadhan, M. M., & Wirawanda, Y. (2020). Self Control dalam Game Online Studi Deskriptif Kualitatif Self Control Gamer PUBG Mobile (Player Unknow's Battle Grounds) Remaja SMA Kota Surakarta (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Rizqi, M., Firdaus, A., Studi, P., Komunikasi, I., Komunikasi, F., Informatika, D. A. N., & Surakarta, U. M. (2022). Perilaku Toxic Dalam Berkomunikasi di Game Online Counter Strike Global Offensive [Universitas Muhammadiyah Surakarta].

- Sari, R. (2021). Pengaruh Love of Money, Gender, Religiusitas dan Tingkat Pendapatan Terhadap Penggelapan Pajak (Berdasarkan Persepsi Wajib Pajak yang Terdaftar di Kantor Pajak Pratama Maros). *Jurnal Riset Perpajakan*, 4(2), 385-412.
- Suara.com (2021) Sebaran Pemain Mobile Legends Indonesia, Terbanyak di Pulau Ini. <https://www.suara.com/tekno/2021/08/12/142903/sebaran-pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-pulau-ini>.
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-jenis penelitian dalam penelitian kuantitatif dan kualitatif. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 13-23.
- Weibel, D., Wissmath, B., Habegger, S., Steiner, Y., & Groner, R. (2008). Playing online games against computer-vs. Human-controlled opponents: Effects on presence, flow, and enjoyment. *Computers in human behavior*, 24(5), 2274-2291.
- Wibisono, A., & Naryoso, A. (2019). Hubungan antara intensitas bermain game mobile legend dan pengawasan orang tua dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja. *Interaksi Online*, 7(3), 179-187.
- Wicaksana, R. R., & Kristiana, N. (2021). Kampanye Sosial Stop Toxic Sebagai Upaya Membangun Sikap Positif Bermain Game. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 2(2), 202-214.
- Zalukhu, A. (2025). THE CHRISTIAN EDUCATION APPROACH IN GUIDING THE DIGITAL GENERATION TO ADDRESS SOCIAL MEDIA AND TOXIC BEHAVIOR. *The Way: Jurnal Teologi dan Kependidikan*, 11(1), 39-57.