

**HUBUNGAN KONTROL DIRI DAN KONSEP DIRI DENGAN *TOXIC
DISINHIBITION ONLINE EFFECT* (PADA MAHASISWA UIN
WALISONGO SEMARANG YANG BERMAIN
GAME ONLINE MOBILE LEGEND)**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam

Menyelesaikan Program Strata Satu (S1)

Psikologi (S.Psi)



Disusun Oleh:

Isna Inayatul Latifah

1907016050

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

**FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI WALISONGO SEMARANG**

2025

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Isna Inayatul Latifah
NIM : 1907016050
Jurusan : Psikologi
Fakultas : Psikologi dan Kesehatan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

Hubungan Kontrol Diri dan Konsep Diri dengan *Toxic Disinhibition Online Effect* (pada Mahasiswa UIN Walisongo Semarang yang Bermain *Game Online Mobile Legend*)

Secara keseluruhan merupakan hasil penelitian/karya asli yang diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi di Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Karya ini sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis pada bagian tertentu yang dirujuk sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, 24 Juni 2025

Pembuat Pernyataan



Isna Inayatul Latifah

NIM. 1907016050

PERSETUJUAN PEMBIMBING 1



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
JURUSAN PSIKOLOGI

Jl. Prof. Hamka (Kampus III) Ngaliyan, Semarang 50185, Telp. 76433370

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Yth.

Dekan Fakultas Psikologi dan Kesehatan
UIN Walisongo Semarang
Di Semarang

Assalamu'alaikum. wr. wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan judul sebagai berikut :

Judul : Hubungan Kontrol Diri dan Konsep Diri dengan *Toxic Disinhibition Online Effect* (Pada Mahasiswa UIN Walisongo Semarang yang Bermain *Game Online Mobile Legend*)
Nama : Isna Inayatul Latifah
NIM : 1907016050
Jurusan : Psikologi

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Ujian Munaqosah.

Wassalamu'alaikum. wr. wb.

Mengetahui
Pembimbing I,

Hj/Siti Hikmah, S. Pd. M. Si
NIP 197502052006042003

Semarang, 23 Juni 2025
Yang bersangkutan

Isna Inayatul Latifah
1907016050

PERSETUJUAN PEMBIMBING II



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
JURUSAN PSIKOLOGI

Jl. Prof. Hamka (Kampus III) Ngaliyan, Semarang 50185. Telp. 76433370

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Yth.
Dekan Fakultas Psikologi dan Kesehatan
UIN Walisongo Semarang
Di Semarang

Assalamu'alaikum. wr. wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan judul sebagai berikut :

Judul : Hubungan Kontrol Diri dan Konsep Diri dengan *Toxic Disinhibition Online Effect* (Pada Mahasiswa UIN Walisongo Semarang yang Bermain *Game Online Mobile Legend*)
Nama : Isna Inayatul Latifah
NIM : 1907016050
Jurusan : Psikologi

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Ujian Munaqosah.

Wassalamu'alaikum. wr. wb.

Mengetahui
Pembimbing II,

Nadya Ariyani Hasanah N, S.Psi., M.Psi., Psikolog
NIP 199201172019032019

Semarang, 23 Juni 2025
Yang bersangkutan

Isna Inayatul Latifah
1907016050

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
JURUSAN PSIKOLOGI

Jl. Prof. Hamka (Kampus III) Ngaliyan, Semarang 505185, Telp. 76433370

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini

Judul HUBUNGAN KONTROL DIRI DAN KONSEP DIRI DENGAN *TOXIC DISINHIBITION ONLINE EFFECT* (PADA MAHASISWA UIN WALISONGO SEMARANG YANG BERMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGEND*)
Penulis Isna Inayatul Latifah
NIM 1907016050
Jurusan Psikologi

Telah diuji dalam sidang munaqosah oleh Dewan Penguji Fakultas Psikologi dan Kesehatan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam bidang psikologi.

Semarang, 3 Juli 2025

DEWAN PENGUJI

Penguji I

Prof. Dr. Ikhrom, M.Ag
NIP. 196503291994031002

Penguji II

Hj. Siti Hikmah, S.Pd., M.Si.
NIP. 197502052006042003

Penguji III

Aldila Dvas Nurfitri, S.Psi., M.Si.
NIP. 199110262022032001

Penguji IV

Lainatul Mudzkiyyah, S. Psi. M.Psi. Psikolog
NIP. 1988050320230212036

Pembimbing I

Hj. Siti Hikmah, S.Pd., M.Si.
NIP. 197502052006042003

Pembimbing II

Nadva Ariyani Hasanah N, S.Psi., M.Psi., Psikolog
NIP. 199201172019032019

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Wr.Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, penguasa alam semesta karena dengan rahmat, taufiq dan pertolongannya-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW yang akan kita nantikan syafaatnya kelak di hari yaumul qiyamah.

Skripsi yang berjudul “Hubungan Kontrol Diri dan Konsep Diri dengan *Toxic Disinhibition Online Effect* (pada Mahasiswa UIN Walisongo Semarang yang Bermain *Game Online Mobile Legend*)” ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat guna menyelesaikan pendidikan S1 jurusan Psikologi Fakultas Psikologi dan Kesehatan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Ucapan terima kasih sedalam-dalamnya penulis sampaikan kepada semua yang telah memberikan pengarahan, bimbingan dengan moral dan bantuan apapun yang sangat besar bagi penulis. Ucapan terima kasih terutama penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Nizar, M.Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang
2. Prof. Dr. Baidi Bukhori, S.Ag., M.Si. selaku dekan Fakultas Psikologi dan Kesehatan beserta jajarannya
3. Ibu Dewi Khurun Aini, M.A., selaku ketua Jurusan Psikologi Fakultas Psikologi dan Kesehatan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang
4. Ibu Hj. Siti Hikmah, S. Pd. M. Si, selaku pembimbing I sekaligus selaku dosen wali yang telah berkenan untuk mendampingi, membimbing, memberikan motivasi dan mengarahkan penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. Ibu Nadya Ariyani Hasanah N, S.Psi., M.Psi., Psikolog, selaku pembimbing II yang telah berkenan mendampingi, membimbing, dan mengarahkan penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh dosen beserta staf Fakultas Psikologi dan Kesehatan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yang telah memberikan ilmu, pengetahuan, dan pengalaman kepada penulis.
7. Para responden, baik individu maupun dari komunitas mahasiswa UIN Walisongo Semarang yang bermain *game online mobile legend*
8. Seluruh pihak-pihak yang telah berkontribusi dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis percaya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, sehingga penulis akan sangat berterimakasih atas kritik dan saran yang bersifat membangun guna penyempurna skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 25 Juni 2025



Isna Inayatul Latifah

NIM. 1907016050

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Diri saya sendiri, Isna Inayatul Latifah yang telah bertahan, berjuang, dan tidak menyerah pada impian, meski banyak rintangan yang membuat langkah terasa berat. Semoga ini menjadi langkah kecil untuk masa depan yang lebih baik.
2. Kedua orang tua tercinta Bapak Arwani Fakri dan Ibu Suwarti, terima kasih atas segala doa, cinta, pengorbanan yang tiada henti mengiringi setiap langkah dan dukungannya baik secara moril maupun materil kepada penulis.
3. Kakak dan kakak ipar penulis, yaitu Alif dan Imam yang telah memberikan banyak dukungan dan semangat, serta untuk keponakan yang penulis sayangi yaitu Maheera, terima kasih telah menjadi penyemangat dan memberi kebahagiaan.
4. Teman-teman dekat penulis yaitu Arinda, Hanis, Punai, Nurhaliza yang telah memberikan banyak bantuan dan semangat kepada penulis.
5. Untuk semua teman di kos al-Fajr Tanjungsari Utara 3 yang telah memberikan dukungan, bantuan dan semangat selama penulis menjalani masa perkuliahan dan penyelesaian skripsi.
6. Semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Semarang, 25 Juni 2025



Isna Inayatul Latifah

NIM. 1907016050

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا , إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah: 5-6).

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING 1	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING II	iii
HALAMAN PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
PERSEMBAHAN.....	viii
MOTTO	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Masalah.....	12
D. Manfaat Penelitian	12
E. Keaslian Penelitian.....	13
BAB II LANDASAN TEORI	18
A. <i>Toxic Disinhibition Online Effect</i>	18
1. Pengertian <i>Toxic Disinhibition Online Effect</i>	18
2. Aspek <i>Toxic Disinhibition Online Effect</i>	19

3. Faktor <i>Toxic Disinhibition Online Effect</i>	20
4. <i>Toxic Disinhibition Online Effect</i> menurut Islam	23
B. Kontrol Diri	24
1. Pengertian Kontrol Diri	24
2. Aspek Kontrol Diri	26
3. Faktor Kontrol Diri	29
4. Kontrol Diri menurut Islam	30
C. Konsep Diri	33
1. Pengertian Konsep Diri	33
2. Aspek Konsep Diri	35
3. Faktor Konsep Diri	36
4. Konsep Diri menurut Islam	38
D. Hubungan Kontrol Diri dan Konsep Diri dengan <i>Toxic Disinhibition Online Effect</i>	40
E. Hipotesis	44
BAB III METODE PENELITIAN	45
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	45
B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	46
1. Variabel Penelitian	46
2. Definisi Operasional	46
C. Tempat dan Waktu Penelitian	48
D. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling	48
1. Populasi	48
2. Sampel	48
3. Teknik Sampling	49
E. Teknik Pengumpulan Data	50
F. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur	53
1. Validitas	53

2. Daya Beda Item.....	54
3. Reliabilitas	55
G. Hasil Uji Alat Ukur	55
1. Hasil Uji Coba Validitas	55
2. Hasil Uji Coba Reliabilitas	59
H. Teknik Analisis Data	60
1. Uji Deskriptif.....	60
2. Uji Asumsi	60
3. Uji Hipotesis	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	64
A. Hasil Penelitian	64
1. Deskripsi Subjek	64
2. Kategorisasi Variabel Penelitian	67
B. Hasil Uji Asumsi	71
C. Hasil Uji Hipotesis	74
D. Pembahasan.....	79
BAB V PENUTUP.....	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA.....	94
LAMPIRAN.....	102
Daftar Riwayat Hidup	120

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel penskoran jawaban.....	51
Tabel 3.2 blueprint skala kontrol diri.....	51
Tabel 3.3 Blueprint skala konsep diri	52
Tabel 3.4 Blueprint toxic disinhibition online effect	53
Tabel 3.5 Blueprint hasil uji coba skala kontrol diri.....	56
Tabel 3.6 Blueprint hasil uji coba skala konsep diri	57
Tabel 3.7 Blueprint hasil uji coba <i>skala toxic disinhibition online effect</i>	58
Tabel 3.8 Hasil uji reliabilitas kontrol diri	59
Tabel 3.9 Hasil uji reliabilitas kontrol diri	59
Tabel 3.10 Hasil uji reliabilitas <i>toxic disinhibition online effect</i>	59
Tabel 3.11 Interpretasi koefisien korelasi	63
Tabel 4.1 Deskripsi data variabel penelitian	67
Tabel 4.2 Kategorisasi skor variabel <i>toxic disinhibition online effect</i>	68
Tabel 4.3 Distribusi frekuensi <i>toxic disinhibition online effect</i>	68
Tabel 4.4 Distribusi frekuensi kontrol diri	70
Tabel 4.5 Kategorisasi skor variabel konsep diri	70
Tabel 4.6 Distribusi frekuensi konsep diri	71
Tabel 4.7 Hasil uji normalitas <i>kolmogorov-smirnov</i>	72
Tabel 4.8 Hasil uji linearitas <i>toxic disinhibition online effect</i> dengan kontrol diri	73
Tabel 4.9 Hasil uji linearitas <i>toxic disinhibition online effect</i> dengan konsep diri	73
Tabel 4.10 Hasil Uji korelasi kontrol diri dan <i>toxic disinhibition online effect</i>	75
Tabel 4.11 Hasil uji korelasi konsep diri dan <i>toxic disinhibition online effect</i> :....	77
Tabel 4.12 Hasil uji korelasi berganda.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema hubungan.....	43
Gambar 4.1 Presentase subjek berdasarkan jenis kelamin.....	64
Gambar 4.2 Presentase subjek berdasarkan durasi bermain game.....	65
Gambar 4.3 Presentase subjek berdasarkan fakultas.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Tabel ringkasan wawancara pra-penelitian	102
Lampiran 2 Skala Uji Coba.....	103
Lampiran 3 Hasil uji validitas dan reliabilitas	107
Lampiran 4 Skala penelitian.....	111
Lampiran 5 Hasil uji deskriptif.....	114
Lampiran 6 Hasil uji asumsi	116
Lampiran 7 Hasil uji hipotesis	117

ABSTRAK

Toxic disinhibition online effect yaitu perilaku negatif yang ditunjukkan ketika individu sedang dalam keadaan mengakses internet sebagai bentuk perilaku agresif yang tidak bisa ditampilkan ketika di dunia nyata. Penelitian ini bertujuan untuk menguji hubungan kontrol diri dan konsep diri dengan *toxic disinhibition online effect* dengan subjek sebanyak 100 orang mahasiswa UIN Walisongo Semarang yang bermain *game online mobile legend* yang dipilih menggunakan metode *purposive sampling*. Alat ukur yang digunakan yaitu menggunakan skala kontrol diri, skala konsep diri, dan skala dengan *toxic disinhibition online effect*. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji korelasi menggunakan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kontrol diri dengan *toxic disinhibition online effect* dengan nilai signifikansi sebesar $0,003 < 0,05$ dan memiliki korelasi sebesar $-0,297$. Konsep diri dan *toxic disinhibition online effect* menunjukkan terdapat hubungan negatif yang sangat signifikan dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan memiliki korelasi sebesar $-0,518$. Dan terdapat hubungan negatif yang sangat signifikan antara kontrol diri dan konsep diri dengan *toxic disinhibition online effect* dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan memiliki korelasi sebesar $0,519$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara kontrol diri dan konsep diri dengan *toxic disinhibition online effect* pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang yang bermain *game online mobile legend*.

Kata Kunci: Kontrol Diri, Konsep Diri, *Toxic Disinhibition Online Effect*

ABSTRACT

Toxic disinhibition online effect is negative behavior shown when individuals are accessing the internet as a form of aggressive behavior that cannot be shown in the real world. This study aims to test the relationship between self-control and self-concept with toxic disinhibition online effect with 100 UIN Walisongo Semarang students who play the online game mobile legend selected using the purposive sampling method. The measuring instruments used are self-control scales, self-concept scales, and scales with toxic disinhibition online effect. Data analysis in this study used a correlation test using spss help. The results showed that there was a significant negative relationship between self-control and toxic disinhibition online effect with a significance value of $0.003 < 0.05$ and had a correlation of -0.297 . Self-concept and toxic disinhibition online effect showed a very significant negative relationship with a significance value of $0.000 < 0.05$ and had a correlation of -0.518 . And there is a very significant negative relationship between self-control and self-concept with toxic disinhibition online effect with a significance value of $0.000 < 0.05$ and had a correlation of 0.519 . So it can be concluded that there is a relationship between self-control and self-concept with toxic disinhibition online effect on UIN Walisongo Semarang students who play the online game mobile legend.

Keywords: Self-Control, Self-Concept, Toxic Disinhibition Online Effect

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi digital kian canggih dan terus maju seiring berkembangnya zaman, sehingga banyak individu mendapatkan informasi dari berbagai macam media (Jamun, 2018). Perkembangan ini mengakibatkan banyaknya produk-produk yang semakin canggih dan tentu saja membantu kehidupan manusia sehari-hari. Saat ini internet dan gawai merupakan salah satu hal yang penting di semua kalangan masyarakat, mulai dari anak-anak sampai lanjut usia (Gani, 2014). Menurut survei yang dilaksanakan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang dilakukan di 38 provinsi di Indonesia selama periode 10 Januari-27 Januari mencatat bahwa pengguna internet di Indonesia menembus 215 juta jiwa dari 275 juta jiwa atau sekitar 78,19% dari penduduk Indonesia. Presentase pengguna internet tertinggi yaitu sekitar 32.09% digunakan oleh usia 19-34 tahun. Hal ini juga didukung oleh banyaknya tempat umum yang menggunakan *wi-fi* sehingga individu menjadi lebih cepat dalam mengakses internet, baik menggunakan gawai atau laptop (APJII, 2016)

Pesatnya teknologi membawa pengaruh yang cukup besar pada mahasiswa dalam hal hiburan, salah satunya yaitu *game online*. *Game online* yaitu permainan yang dapat dimainkan melalui gawai dengan adanya sinyal atau jaringan internet (*wifi*, paket data atau modem) meskipun

berbeda lokasi (Surbakti, 2017). *Game online* bukan hanya dapat ditonton tetapi juga dapat dimainkan. Gambar-gambar yang terdapat dalam gawai tersebut dapat dimainkan oleh pemain sesuai keinginannya untuk mendapat kemenangan. Selain itu, *game online* juga bisa dimainkan bersama-sama dengan banyak pemain. *Game online* memiliki bermacam-macam genre, misalnya yaitu olahraga, balapan, puzzle, MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), dll. Salah satu *game online* yang sering digunakan oleh mahasiswa di Indonesia yaitu genre MOBA yaitu permainan yang dimainkan lebih dari dua pemain dalam waktu yang sama, salah satu permainannya yaitu *mobile legend* (Ichsan dkk., 2021)

Game online mobile legend ini dibuat oleh perusahaan asal Cina yaitu Moonton pada tanggal 14 Mei 2016. Kemudian dirilis untuk umum pengguna android pada tanggal 14 Juli 2016 dan untuk pengguna ios pada tanggal 9 November 2016. *Game online mobile legend* ini merupakan salah satu game gratis paling populer di layanan pengunduh aplikasi *Google Play Store*. Martinus Manurung sebagai *Head of Marketing & Business Development Esport Moonton* Indonesia menjelaskan bahwa pada akhir tahun 2020 *game online mobile legend* mencetak lebih dari 1 miliar unduhan. Di tahun 2021 pemain aktif bulanan *game online mobile legend* di Indonesia sekitar 34 juta pengguna dengan 80% pemain laki-laki dan 20% pemain perempuan. Cara bermain permainan ini yaitu mempertarungkan 10 orang yang dibagi menjadi 2 tim untuk menghancurkan tower musuh dengan durasi sekitar 20-30 menit tergantung lawan dalam permainan.

Adanya gawai dan *game online* tentu hal tersebut dapat memicu berbagai pengaruh, baik negatif maupun positif bagi para penggunanya. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Suryanto (2015), *game online* dapat memberikan dampak positif yaitu menghilangkan stres, cepat dalam menghadapi masalah, mudah bersosialisasi dengan orang baru yang mempunyai minat yang sama, dan menonjol dalam ilmu teknologi dan komputer. Akan tetapi penggunaan *game online* juga memiliki dampak yang negatif, misalnya prestasi akademik yang menurun, sering membolos sekolah demi bermain game, boros ketika memiliki uang karena akan digunakan untuk bermain di warnet atau untuk membeli paketan internet. Selain itu individu yang sudah kecanduan dalam bermain maka dapat berpotensi merenggangkan hubungan antar anggota keluarga dan teman sebayanya (Ulya dkk., 2021).

Bermain *game online* juga dapat menyebabkan seseorang mengalami *toxic disinhibition online*. Menurut Gackenbach (2007), *toxic disinhibition online* adalah salah satu bentuk perbuatan atau perilaku agresi seseorang yang hanya dilakukan ketika sedang daring. Bentuk agresi dalam hal ini yaitu agresi verbal. Eliani, dkk. (2018) menjelaskan agresi verbal yaitu bentuk menyakiti orang lain melalui kata-kata, contohnya mengejek pemain lain karena buruk dalam bermain, mengatakan hal yang kasar, bahkan ada yang sampai menghina pemain lain. Hal ini dapat timbul dikarenakan dalam bermain *game online* tidak jarang juga seorang pemain bermain dengan pemain yang tidak diketahuinya sehingga hal tersebut

membuat pemain berani untuk melakukan hal ini. Penelitian yang dilaksanakan oleh Fauzan, dkk. (2021) membuktikan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game seseorang, semakin tinggi dan rentan juga seseorang melakukan *toxic disinhibition online*. Sebaliknya, semakin rendah intensitas seseorang dalam bermain *game online*, semakin rendah juga seseorang dalam melakukan *toxic disinhibition online*.

Menurut teori agresi-frustrasi dari Dollard, dkk (dalam Baron & Byrne, 2005) agresi muncul sebagai akibat dari kondisi frustrasi, yaitu terhambatnya individu dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam konteks game online, frustrasi dapat muncul dari kekalahan dalam pertandingan, performa rekan tim yang tidak sesuai ekspektasi, gangguan koneksi, atau target kemenangan yang tidak tercapai. Frustrasi ini meningkatkan ketegangan emosional yang kemudian memicu kecenderungan agresi. Namun, dalam interaksi kehidupan nyata, norma sosial dan rasa takut akan sanksi sering menjadi penghambat bagi individu untuk mengekspresikan agresi secara langsung. Hal ini berbeda dengan interaksi dalam game online yang memberikan rasa aman secara psikologis dan sosial melalui anonimitas dan keterpisahan identitas, sehingga individu merasa bebas untuk melampiaskan emosinya secara agresif. Inilah yang dijelaskan dalam konsep *toxic disinhibition online*, di mana lingkungan digital memfasilitasi individu untuk mengekspresikan agresinya secara bebas tanpa rasa takut akan konsekuensi langsung (Suler, 2004). Fenomena *toxic disinhibition* dalam bermain game online menjadi masalah yang

signifikan karena tidak hanya berdampak pada suasana permainan, tetapi juga dapat memengaruhi kesehatan mental pemain lain, menurunkan kualitas interaksi, dan meningkatkan konflik daring.

Perilaku *toxic disinhibition online effect* ini banyak sekali terjadi disekitar kita, misalnya yaitu ujaran kebencian, *cyber bullying*, *doxing*, dll. Contoh perilaku *toxic disinhibition online effect* yaitu kasus *gamergate* yang terjadi pada tahun 2014 di Amerika Serikat. Yaitu sebuah kontroversi yang dimulai dari perdebatan tentang etika dalam jurnalisme game yang kemudian berkembang menjadi kampanye pelecehan online yang mengakibatkan *doxing* (pengungkapan informasi pribadi), ancaman kekerasan, bahkan pelecehan seksual terutama bagi perempuan dan jurnalis game. Di Indonesia sendiri kasus *toxic disinhibition online effect* banyak terjadi misalnya kasus *cyber bullying*, bahkan menurut UNICEF 45% remaja Indonesia yang berusia 14-24 tahun pernah mengalami *cyber bullying*. Dan hal ini tentu saja banyak terjadi karena penggunaan internet yang semakin meningkat salah satunya yaitu adanya *game online*. Bagi mahasiswa sendiri, perilaku *toxic disinhibition online effect* yang biasanya terjadi yaitu banyak menyebarkan ujaran kebencian dan *trolling* (memprovokasi dan mengganggu dengan tujuan menciptakan kekacauan). Misalnya dalam hal ini yaitu ketika bermain *game online*, banyak terjadi pelecehan verbal, ancaman, bahkan pengucilan yang merugikan orang lain. Sehingga penting untuk menciptakan lingkungan *online* yang aman dan inklusif.

Berdasarkan pra-riset yang dilaksanakan peneliti kepada mahasiswa UIN Walisongo Semarang pada tanggal 20 Maret-23 Maret 2023 yang berjumlah 20 mahasiswa dengan memakai google form, dengan link <https://forms.gle/5BggNhpWtCQfMr3r5> Pra-riset ini menggunakan aspek *toxic disinhibition online effect* menurut Joinson (2001) yaitu, keterbukaan diri dan *flaming* (berbicara negatif, provokasi, dan menyinggung privasi yang ditujukan untuk seseorang di forum internet). Dari pra-riset tersebut, diperoleh data bahwa 20% responden ketika bermain *game online mobile legend* menunjukkan keterbukaan dirinya. Lalu 75% responden ketika bermain *game online mobile legend* menunjukkan perilaku *flaming* (berbicara negatif, provokasi, dan menyinggung privasi yang ditujukan untuk seseorang di forum internet).

Berdasarkan pra-riset tersebut, peneliti menindaklanjuti dengan wawancara yang lebih mendalam dengan lima orang responden, terdiri dari dua laki-laki dan tiga perempuan dengan berbagai macam jawaban yang diutarakan tentang perilaku *toxic disinhibition online* ketika bermain *mobile legend*. 5 Orang tersebut adalah HP, AS, SM, DP, NA.

Berdasarkan wawancara dengan kelima responden tersebut dapat diketahui bahwa pada aspek pertama yaitu keterbukaan diri, dimana individu menyampaikan dan membagi perasaan serta emosi yang dirasakannya kepada orang lain. Pada aspek ini keterbukaan diri yang dimaksud yaitu mengungkapkan informasi pribadi secara berlebihan kepada orang lain. Sehingga individu tersebut menjadi kurang sadar diri dan kontrol

dirinya dalam suatu hubungan menjadi hilang. Berdasarkan uraian wawancara diatas, dapat diketahui bahwa jawaban responden AS ketika bermain game sering menunjukkan keterbukaan diri. Hal ini dapat diketahui ketika bermain menunjukkan identitas pribadinya, mudah berteman, mudah berbagi perasaan dan emosi dengan pemain lain, serta pernah bercerita kehidupan pribadinya kepada pemain lain. Sedangkan hal ini kebalikan dari ke empat responden yang lain.

Aspek yang kedua yaitu *flaming*, merupakan tindakan berbicara negatif, provokasi dan menyinggung privasi orang lain di sebuah forum internet. Berdasarkan jawaban responden diatas, dapat diketahui bahwa ketika sedang bermain *game online mobile legend*, semua responden tidak bisa untuk tidak melontarkan kata-kata kasar atau umpatan. Sebab ketika mereka merasa bahwa permainan tidak terjadi sesuai dengan yang diinginkan, hal ini dapat menyebabkan turun ranking dalam bermain sehingga responden merasa kesal dan mengungkapkannya dengan melontarkan kata-kata-kasar atau umpatan. Contoh kata umpatan yang digunakan seperti *goblok, asu, jancok, beban, pekok, celeng, anak dajjal* dan sebagainya. Sedangkan untuk perilaku provokasi ketika bermain game hanya HP dan AS. Dan semua responden kecuali AS tidak pernah mengejek hal yang bersifat pribadi pemain lain seperti yang berhubungan dengan suku, agama, atau keluarga. Sehingga hanya AS yang terlihat menunjukkan *flaming* ketika bermain *game online mobile legend*. Berdasarkan jawaban dari kelima responden tersebut terkait perilaku *toxic disinhibition online*,

terlihat hanya satu responden yang menunjukkan perilaku *toxic disinhibition online*, sebab responden tersebut menunjukkan perilaku keterbukaan diri secara berlebihan dan *flaming*.

Toxic disinhibition online sendiri dipengaruhi beberapa faktor. Menurut Suler (2004) faktor yang mempengaruhi *toxic disinhibition online* yaitu, *dissociative anonymity*, *invisibility*, *asynchronicity*, *solipsistic introjection*, *dissociative imagination*, *minimization of status and authority*.

Perihal minimalisasi status yang menjadi salah satu faktor yang berpengaruh terhadap perilaku *toxic disinhibition online*. Menurut Suler (2004), individu akan merasa enggan ketika dihadapkan oleh orang lain yang memiliki status serta otoritas yang lebih tinggi dari dirinya. Akan tetapi ketika individu tersebut dalam dunia daring maka tidak ada status dan otoritas yang berbeda. Dan hal ini menyebabkan individu tersebut merasa bahwa semuanya adalah teman sebaya dan individu tersebut lebih memungkinkan untuk mengatakan apa yang ada dipikirkannya dan berbicara kasar. Sehingga ketika sedang daring, kemampuan untuk mengontrol diri merupakan sesuatu yang sangat penting agar tidak sampai berlebihan dan melanggar norma masyarakat. Dengan memiliki kontrol diri juga dapat membuat individu dapat bertanggung jawab atas apa yang dipilihnya (Daulay, 2016). Averill (dalam Ghufroon & Risnawati, 2012) menyatakan bahwa kontrol diri yaitu kemampuan individu untuk memilih informasi dan perilaku sesuai dengan apa yang diinginkannya. Sedangkan pengertian lain menurut Lazarus (dalam Thalib, 2010), kontrol diri merupakan ketetapan

yang diambil oleh individu melewati pemikiran yang mendalam dalam mengontrol perilaku sesuai apa yang diinginkan.

Hal ini seiring dengan penelitian yang telah dilaksanakan oleh Arsha (2022) yang menyatakan perilaku *toxic disinhibition online effect* dapat terjadi karena perbedaan status dan power individu ketika sedang daring dan luring. Perilaku *toxic disinhibition online* jika tidak dicegah maka dapat mempengaruhi interaksi sosialnya di dunia nyata dan menimbulkan efek negatif. Dengan mengontrol diri, maka dapat menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Pernyataan ini sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Rizqi (2022), yang menjelaskan bahwa kontrol diri yang positif dapat berpengaruh terhadap interaksi sosial. Artinya individu yang mempunyai kontrol diri positif, maka dapat mengontrol segala perilaku dan perbuatannya sehingga interaksi dengan orang-orang disekitarnya juga akan berdampak baik.

Perihal *invisibility* yang merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap perilaku *toxic disinhibition online*, menurut Suler (2004), ketika individu masuk dalam dunia daring maka menyebabkan antar individu tidak saling mengenal. Sehingga memudahkan dan memberikan keberanian pada individu untuk melakukan hal yang diinginkan di dunia daring tersebut, contohnya yaitu berperilaku negatif dan melanggar norma. Begitu juga ketika bermain game online, perilaku negatif tersebut bisa saja terjadi. Hal ini sama dengan penelitian yang dilaksanakan Khoiri (2021), yang menjelaskan ketika individu sedang bermain game online maka

memunculkan perilaku *flaming* (mengirim pesan yang bersifat menyinggung), *griefing* (membuat pemain lain marah dengan sengaja), *cheating* (menggunakan perangkat lunak ilegal guna memenangkan permainan), dan mengusik pemain lain secara konsisten. Dan semua hal tersebut harus dihindari dengan meningkatkan kesadaran diri, dimana dengan adanya kesadaran diri maka dapat menahan individu untuk dapat melakukan sesuatu yang negatif.

Menurut Johnson (2003), kesadaran diri berhubungan dengan konsep diri manusia atau *self-concept*. Konsep diri adalah cerminan tentang dirinya, yaitu tentang pengharapan, pengetahuan dan penilaian terhadap dirinya (Calhoun & Acocella, 1995). Sedangkan menurut Greenwald, dkk. (dalam Thalib, 2010), konsep diri adalah pandangan individu mengenai dirinya sendiri yang mencakup komponen pengetahuan dan evaluatif. Komponen pengetahuan dalam hal ini yaitu sifat dan fisik, sedangkan komponen evaluatif yaitu memiliki harga diri, evaluasi diri dan rasa percaya diri.

Individu yang memiliki konsep diri positif lebih optimis dan percaya diri dalam menghadapi situasi apapun, di sisi lain individu yang memiliki konsep diri negatif maka dapat menyebabkan rasa tidak percaya diri dan memunculkan perilaku agresif (Ghufron & Risnawati, 2012). Begitu juga ketika seseorang tersebut dalam keadaan online, dengan adanya konsep diri yang positif, maka diharapkan individu dapat mengontrol emosinya sehingga tidak menuliskan atau melayangkan kata-kata kasar. Hal ini sama

dengan penelitian Satriawan (2016), yang menerangkan bahwa individu yang memiliki konsep diri yang baik maka mampu menempatkan diri sesuai lingkungannya, mampu mengontrol perilaku dan emosinya sehingga memiliki pengendalian diri yang baik.

Maka dari itu berdasarkan permasalahan di atas, penting untuk dilakukan penelitian dengan judul “hubungan kontrol diri dan konsep diri dengan *toxic disinhibition online effect* (pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang yang bermain *game online mobile legend*)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam skripsi ini yaitu sebagai berikut:

1. Apakah terdapat hubungan antara kontrol diri dengan *toxic disinhibition online* pada mahasiswa UIN Walisongo yang bermain *game online mobile legend*?
2. Apakah terdapat hubungan antara konsep diri dengan *toxic disinhibition online* pada mahasiswa UIN Walisongo yang bermain *game online mobile legend*?
3. Apakah terdapat hubungan antara kontrol diri dan konsep diri dengan *toxic disinhibition online* pada mahasiswa UIN Walisongo yang bermain *game online mobile legend*?

C. Tujuan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang dan perumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk menguji secara empiris hubungan antara kontrol diri dengan *toxic disinhibition online* pada mahasiswa UIN Walisongo yang bermain *game online mobile legend*
2. Untuk menguji secara empiris hubungan antara konsep diri dengan *toxic disinhibition online* pada mahasiswa UIN Walisongo yang bermain *game online mobile legend*
3. Untuk menguji secara empiris hubungan antara kontrol diri dan konsep diri dengan *toxic disinhibition online* pada mahasiswa UIN Walisongo yang bermain *game online mobile legend*

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dalam bidang ilmu psikologi dan menambah literasi teoritis tentang kontrol diri, konsep diri dan *toxic disinhibition online effect*
- b. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi yang bermanfaat untuk studi-studi selanjutnya terutama yang terkait dengan kontrol diri, konsep diri dan *toxic disinhibition online effect*

2. Manfaat Praktis

a. Bagi mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberi penjelasan tambahan bagi mahasiswa agar dapat menaikkan kontrol diri dan konsep diri sehingga mahasiswa mampu mengontrol perilaku *toxic disinhibition online*

b. Bagi peneliti

Memberikan pengetahuan dan pengalaman dalam hal meneliti hubungan kontrol diri dan konsep diri dengan *toxic disinhibition online effect*, dan penelitian ini diharapkan juga dapat menjadi tempat untuk menerapkan teori yang telah dipelajari

E. Keaslian Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti akan menyajikan tinjauan tentang penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dan adanya keterkaitan tema dengan penelitian ini, yang bertujuan untuk mengidentifikasi persamaan dan perbedaan penelitian yang sedang dilaksanakan dengan penelitian sebelumnya untuk memastikan tidak akan terjadi penelitian yang sama. Beberapa penelitian sebelumnya yang mempunyai hubungan dengan penelitian ini yaitu:

1. Penelitian Khoiri (2021) yang berjudul “Dampak Bermain *Game online Mobile Legends* terhadap Perilaku *Toxic disinhibition online* (Studi Kasus Di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo)”. Dalam penelitian ini, digunakan metode penelitian kualitatif dengan

melibatkan empat subjek. Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku *toxic disinhibition online* dalam bermain *game online mobile legend* merupakan hal yang sering terjadi, baik itu sebagai pelaku maupun sebagai korban. Banyak sekali faktor yang menjadikan perilaku *toxic disinhibition online* ini, misalnya karena sudah kecanduan dengan *game online*, pemain kurang baik dalam bermain, dan sebagainya. Dan banyak sekali perilaku toxic yang ditimbulkan ketika bermain game online, salah satunya yaitu perilaku *flaming*.

Persamaan penelitian yang dilakukan Khoiri dengan penelitian ini adalah keduanya meneliti perilaku *toxic disinhibition online* pada seseorang yang bermain game. Perbedaannya yaitu peneliti meneliti tentang kontrol diri dan konsep diri terhadap perilaku *toxic disinhibition online*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Putri, Hamiyati & Shinta Doriza (2020) dengan judul *Dampak Game online: Studi Fenomena Perilaku Trash-Talk Pada Remaja*. Penelitian ini menggunakan sampel 3 orang yaitu remaja yang bermain *mobile legend bang-bang* dan berusia 14-15 tahun di SMPN 74 Jakarta Timur dan dalam penelitian ini dapat terlihat bahwa *toxic disinhibition online* sering terjadi ketika bermain. Banyak faktor yang mempengaruhinya yaitu dari faktor internal, misal pemain kurang baik dalam bermain, bermain dengan orang asing, hasil permainan yang tidak sesuai ekspektasi, dan sebagainya. faktor eksternalnya yaitu pengaruh lingkungan, internet yang kurang berjalan

dengan baik, gawai yang tidak sesuai dengan spesifikasi bermain, dan sebagainya.

Persamaan penelitian yang dilakukan Putri, Hamiyati & Doriza dengan penelitian ini yaitu keduanya meneliti tentang dampak bermain *game online* yaitu perilaku negatif dan anti norma. Perbedaannya yaitu, penelitian ini melibatkan dua variabel tambahan yaitu kontrol diri dan konsep diri yang dapat berpengaruh terhadap perilaku *toxic disinhibition online effect*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Satriawan (2016), dengan judul Hubungan antara Konsep Diri dengan *Toxic Disinhibition Online Effect* pada Siswa SMK N 8 Surakarta, sampel dalam penelitian ini yaitu siswa yang berjumlah 102 orang yang terdiri dari siswa kelas X dan XI SMKN 8 Surakarta. Dari penelitian ini maka dapat terlihat bahwa antara konsep diri dengan *toxic disinhibition online effect* menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan, dimana perilaku *toxic disinhibition online effect* pada siswa SMK N 8 cenderung rendah, akan tetapi konsep diri pada siswanya tinggi. Maka dari itu, individu yang memiliki konsep diri yang baik maka seseorang tersebut mampu menempatkan diri sesuai lingkungannya, mampu mengontrol perilaku dan emosinya sehingga memiliki pengendalian diri yang baik.

Persamaan penelitian yang dilakukan Satriawan dengan penelitian ini yaitu keduanya meneliti konsep diri dan perilaku *toxic disinhibition online effect*. Perbedaannya yaitu, peneliti ini memiliki satu variabel

tambahan yaitu konsep diri dan penelitian ini juga digunakan pada mahasiswa yang bermain *game online mobile legend*.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Arsha (2022), dengan judul Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Perilaku Efek *Disinhibisi Online* (Pada Mahasiswa Universitas Mulawarman Pengguna Media Sosial), sampel dalam penelitian ini yaitu 100 mahasiswa yang berkuliah di Universitas Mulawarman. Dari penelitian ini dapat diketahui bahwa kontrol diri berpengaruh terhadap perilaku *disinhibition online* mahasiswa yang memiliki lebih dari satu akun media sosial. Dan dalam penelitian ini dapat diketahui juga bahwa mahasiswa Universitas Mulawarman memiliki perilaku *disinhibition online* yang tinggi, dan hal ini terjadi salah satunya dikarenakan adanya perbedaan status dan power seseorang ketika sedang daring dan luring.

Persamaan penelitian yang dilakukan Arsha dengan penelitian ini yaitu keduanya meneliti kontrol diri dan perilaku *disinhibition online* pada mahasiswa. Perbedaannya yaitu, peneliti ini memiliki satu variabel tambahan yaitu konsep diri dan penelitian ini juga digunakan pada mahasiswa yang bermain *game online mobile legend* bukan pada mahasiswa yang memakai media sosial.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Nugraha, dkk. (2022) yang berjudul Hubungan antara *Self-Concept* dan *Toxic Disinhibition Online Effect* pada Mahasiswa yang Menggunakan Media Sosial Instagram, sampel penelitian ini yaitu 174 mahasiswa. Hasil dari penelitian ini yaitu 170

mahasiswa memiliki *self-concept* positif sedangkan 4 mahasiswa memiliki *self-concept* yang negatif. *Disinhibition online* sendiri didasari oleh *self concept* negatif, sehingga mahasiswa yang memiliki *self-concept* yang positif, perilaku mahasiswa menjadi lebih teratur dan terkendali yang mengakibatkan tidak terjadinya perilaku *toxic disinhibition online* tersebut.

Persamaan penelitian yang dilakukan Nugraha, dkk dengan penelitian ini yaitu keduanya meneliti konsep diri dan perilaku *toxic disinhibition online effect* pada mahasiswa. Perbedaannya yaitu, peneliti ini memiliki satu variabel tambahan yaitu kontrol diri dan penelitian ini juga digunakan pada mahasiswa yang bermain *game online mobile legend* bukan dalam penggunaan media sosial instagram.

Berdasarkan uraian mengenai penelitian yang relevan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa belum ada yang melaksanakan penelitian terkait hubungan kontrol diri dan konsep diri dengan *toxic disinhibition online effect* (pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang yang bermain *game online mobile legend*).

BAB II

LANDASAN TEORI

A. *Toxic Disinhibition Online Effect*

1. *Pengertian Toxic Disinhibition Online Effect*

Toxic berasal dari bahasa Latin “*toxicus*” yang artinya mematikan. *Disinhibition* merupakan kemampuan individu yang tidak dapat mengendalikan perilakunya sehingga tidak memikirkan akibat yang dilakukannya tersebut. Sedangkan perilaku *toxic* merupakan perilaku yang dapat mengganggu kesejahteraan orang lain baik kelompok maupun individu yang tergabung didalamnya, sehingga cenderung untuk membuat tidak nyaman dan merugikan orang lain (Santo, 2023). Menurut Abie dan Srie (2023) perilaku *toxic* adalah perilaku yang dapat merugikan orang lain dengan tindakan yang dilakukannya. Sehingga tanpa disadari dapat menyakiti orang lain dan membuat orang lain merasa stress, tidak percaya diri dan kurang nyaman dengan lingkungan tersebut.

Menurut Suler (2004), *toxic disinhibition online* merupakan perilaku mengekspresikan emosi dengan menyakiti orang lain sehingga merugikan dirinya sendiri. Menurut Leung (dalam Wang dkk., 2014), menjelaskan bahwa *toxic disinhibition online* merupakan perilaku tidak sopan yang ditunjukkan oleh orang lain untuk mengekspresikan perasaan pribadinya melalui jaringan internet. Sedangkan menurut Cheung (dalam Putri dkk., 2023) *toxic disinhibition online* merupakan

sisi buruk dari penggunaan internet yaitu kemarahan, intimidasi, bahasa kasar, kecaman, dan lain-lain.

Menurut Lapidot, dkk. (2011), *toxic disinhibition online* merupakan perwujudan dari perilaku yang negatif yang tidak bisa diperlihatkan di dunia nyata. Gackenbach (2007), *toxic disinhibition online* merupakan bentuk perilaku agresi yang hanya ditunjukkan ketika online saja. Sedangkan menurut Khoiri *toxic disinhibition online* merupakan perilaku agresivitas yang hanya ditampilkan di dunia maya karena tidak adanya interaksi secara langsung (Solihin dan Basti, 2023).

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa perilaku *toxic disinhibition online* yaitu perilaku negatif yang ditunjukkan ketika individu sedang dalam keadaan mengakses internet sebagai bentuk perilaku agresif yang tidak bisa ditampilkan ketika di dunia nyata.

2. Aspek Toxic Disinhibition Online Effect

Menurut Joinson (2001) aspek *toxic disinhibition online effect*, ada dua yaitu:

a. Keterbukaan diri

Merupakan perilaku membagikan perasaan dan informasi pribadi kepada orang lain. Keterbukaan diri banyak terjadi di media sosial karena keinginan individu untuk mengurangi rasa cemas ketika bersosialisasi dengan orang lain. Ketika bertemu secara langsung, individu cenderung tidak tahu bagaimana cara untuk bertindak sehingga cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal

tersebut yaitu menggunakan media sosial seperti penggunaan foto, video maupun teks.

b. Flaming

Merupakan kata-kata yang berisi kata-kata negatif seperti umpatan, makian, ancaman, kepada orang lain melalui media online. Kata-kata yang digunakan juga bisa bersifat memprovokasi sehingga membuat orang lain merasa kurang nyaman.

Berdasarkan teori yang sudah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa aspek yang terdapat dalam *toxic disinhibition online effect* yaitu keterbukaan diri dan *flaming*. Aspek *toxic disinhibition online effect* yang diaplikasikan dalam penelitian ini yaitu merujuk pada aspek yang disampaikan oleh Joinson.

3. Faktor Toxic Disinhibition Online Effect

Menurut Suler (2004) faktor toxic disinhibition online ada 6 yaitu:

a. Dissociative anonymity (disosiatif anonimitas)

Keadaan dimana individu tidak ingin mengungkapkan identitas pribadinya ketika *online*. Individu akan membuat identitas baru dan menyembunyikan identitas aslinya, sehingga individu dapat mengungkapkan apa yang diinginkannya. Sehingga individu tersebut dapat melakukan penyimpangan tanpa memiliki rasa bersalah atas perilakunya kepada orang lain.

b. *Invisibility* (tidak terlihat)

Ketika sedang *online* tidak ada interaksi yang terjadi secara langsung, sehingga individu merasa bahwa dirinya tidak dapat dilihat oleh orang lain. Ketika sedang *online* individu juga tidak perlu merasa khawatir tentang apa yang ditulis atau apa yang dikatakan, sehingga individu tersebut merasa berani dan dapat melakukan hal apapun yang tidak dapat dilakukan di dunia nyata.

c. *Asynchronicity* (asinkronisitas)

Komunikasi ketika *online* tidak bisa sinkron. Berbeda ketika komunikasi secara langsung, interaksi akan terjadi secara langsung. Sedangkan ketika *online*, orang lain bisa saja membalas interaksi dengan waktu yang lama, bahkan sampai bertahun-tahun. Bahkan ketika *online* ada juga individu yang langsung keluar setelah mengirim pesan sehingga terjadi adanya penundaan waktu.

d. *Solipsistic introjection* (introjeksi solipsistik)

Keadaan dimana individu membayangkan suara ataupun visual lawan bicaranya ketika berkomunikasi secara teks *online*. Ketika *online* individu cenderung tidak bisa mengenal bahkan mengetahui lawan bicaranya sehingga individu tersebut akan cenderung menduga-duga bagaimana suara dan intonasi dari lawan bicaranya tersebut. Bahkan bisa sampai membayangkan visual dan kepribadiannya.

e. *Dissociative imagination* (imajinasi disosiatif)

Keadaan dimana individu membuat karakter yang berbeda antara di dunia nyata dan *online*. Individu tersebut akan memisahkan kehidupan nyata dan *online* sehingga norma yang diterapkan juga akan berbeda. Dampak negatif *dissociative imagination* ini yaitu individu tersebut menjadi susah untuk membedakan antara realitas dan fantasi pribadinya.

f. *Minimization of status and authority* (minimalisasi dan otoritas)

Ketika individu sedang mengakses internet, maka individu tersebut tidak mengetahui status dan otoritas orang lain. Sehingga setiap individu akan merasa bebas untuk menyuarakan pendapatnya tanpa memikirkan status yang dimilikinya. Di lingkungan nyata seseorang akan merasa takut akan individu lain yang memiliki otoritas lebih tinggi dari dirinya. Sedangkan ketika *online* hal yang dilihat yaitu kemampuan, keterampilan, ide dan pengetahuan yang dimilikinya.

Dari pendapat di atas, dapat diketahui bahwa terdapat beberapa faktor yang berpengaruh terhadap *toxic disinhibition online effect* yaitu, disosiatif anonimitas, tidak terlihat, asinkronisitas, introjeksi solipsistik, imajinasi disosiatif, minimalisasi dan otoritas.

4. *Toxic Disinhibition Online Effect* menurut Islam

Toxic disinhibition online didefinisikan sebagai perilaku negatif yang ditunjukkan ketika individu sedang dalam keadaan *online* sebagai bentuk perilaku agresif individu yang tidak bisa ditampilkan ketika di dunia nyata. Individu ketika sudah berada dalam dunia *online* sering lupa mengendalikan dirinya dan lebih menuruti hawa nafsunya. Ini dapat terjadi sebab individu tersebut tidak dapat menyampaikannya ketika bertatap muka, sehingga menyebabkan seseorang mudah menghina, menggunjing orang lain tanpa memikirkan penerima hujatan yang seharusnya setiap individu harus mampu menjaga ketikannya agar meminimalisir *toxic disinhibition online*. Seperti mengucapkan kata-kata kotor ketika sedang *online* (Hasanah, 2023). Padahal hal ini dilarang oleh Allah sesuai firman-Nya dalam ayat Al Qur'an surah an Nisa 114 dan 148.

لَا خَيْرَ فِي كَثِيرٍ مِّنْ تَجْوَاهُمْ إِلَّا مَنَ أَمَرَ بِصَدَقَةٍ أَوْ مَعْرُوفٍ أَوْ إِصْلَاحٍ ۚ بَيْنَ النَّاسِ ۚ وَمَن يَفْعَلْ ذَلِكَ ابْتِغَاءَ مَرْضَاتِ اللَّهِ فَسَوْفَ نُؤْتِيهِ أَجْرًا عَظِيمًا

Artinya: “Tidak ada kebaikan pada banyak pembicaraan rahasia mereka, kecuali (pada pembicaraan rahasia) orang yang menyuruh bersedekah, (berbuat) kebaikan, atau mengadakan perdamaian di antara manusia. Siapa yang berbuat demikian karena mencari ridha Allah kelak Kami anugerahkan kepadanya pahala yang sangat besar”. (QS. An Nisa 114)

لَا يُحِبُّ اللَّهُ الْجَهْرَ بِالسُّوءِ مِنَ الْقَوْلِ إِلَّا مَن ظَلَمَ ۚ وَكَانَ اللَّهُ سَمِيعًا عَلِيمًا

Artinya: “Allah tidak menyukai perkataan buruk (yang diucapkan) secara terus terang, kecuali oleh orang yang dizalimi. Allah Maha Mendengar lagi Maha Mengetahui”. (QS. An Nisa 148).

Kedua ayat di atas menerangkan bahwa larangan untuk berbicara kasar dan berbuat buruk kepada orang lain. Padahal semua hal yang diperbuat dan perkataan yang diucapkan akan dipertanggungjawabkan kelak ketika di akhirat nanti.

Hal ini juga sama dengan hadits yang diriwayatkan oleh at-Tirmidzi:

مَا شَيْءٌ أَثْقَلُ فِي مِيزَانِ الْمُؤْمِنِ يَوْمَ الْقِيَامَةِ مِنْ خُلُقٍ حَسَنٍ وَإِنَّ اللَّهَ لَيَبْغِضُ
الْفَاحِشَ الْبَذِيءَ

Artinya: “Sesungguhnya tidak ada sesuatu apapun yang paling berat di timbangan kebaikan seseorang mukmin pada hari kiamat seperti akhlak yang mulia, dan sungguh-sungguh (benar-benar) Allah benci dengan orang yang lisannya kotor dan kasar”. (HR. Tirmidzi, no. 2002).

Menurut hadits di atas, ketika individu ingin memiliki akhlak yang mulia maka harus menjaga lisannya dari perkataan yang negatif. Maka dari itu, setiap muslim dianjurkan untuk menjaga lisannya agar tidak menjadi muslim yang berakhlak buruk. Karena akhlak dapat berpengaruh terhadap kehidupan sosialnya (Khasanah, 2021).

B. Kontrol Diri

1. Pengertian Kontrol Diri

Averill (dalam Ghufroon dan Risnawati, 2012) menjelaskan bahwa kontrol diri merupakan kemampuan individu untuk memilih informasi dan perilaku sesuai dengan apa yg diinginkannya. Borba (2008) kontrol diri yaitu kemampuan badan dan pikiran untuk melaksanakan sesuatu hal secara sepantasnya, sehingga individu dapat mengambil keputusan dengan baik.

Pengertian lain kontrol diri dikemukakan oleh Zubaedi (2015), kontrol diri yaitu kemampuan seseorang dalam mengatur pikiran serta perilakunya sehingga mampu bertindak dengan benar. Hal ini sejalan dengan Tangney dkk., (2004) yang menerangkan bahwa kontrol diri yaitu kemampuan individu untuk mengatur perilakunya sehingga mampu untuk memperlihatkan perilaku yang positif kepada masyarakat berdasarkan norma yang berlaku.

Hartati dkk., (2020) menjelaskan bahwa kontrol diri yaitu kemampuan individu untuk mengatur pikiran, perilaku dan keinginannya demi mencapai tujuan yang diinginkan. Kemudian menurut Ester & Ari (2020), kontrol diri mencakup kemampuan individu untuk mengelola pikiran dan tingkah lakunya sehingga tidak melanggar norma dalam masyarakat.

Kontrol diri menurut Willems dkk., (2019), merupakan kemampuan individu untuk mengendalikan stimulus dalam dirinya ketika dihadapkan rintangan dari luar sehingga mampu mencegah perilaku yang tidak diinginkan. Marsela dan Mamat (2019), menjelaskan bahwa kontrol diri yaitu kemampuan untuk mengarahkan ke arah hal yang positif sehingga dapat digunakan dalam menghadapi proses dalam hidupnya.

Selain itu, Lazarus (dalam Thalib, 2010) kontrol diri merupakan keputusan yang diambil oleh individu melalui pemikiran yang mendalam dalam mengontrol perilaku sesuai apa yang diinginkan.

Sedangkan menurut Calhoun dan Acocella (dalam Ghufroon & Risnawati, 2012), menyatakan bahwa kontrol diri merupakan serangkaian proses yang dijalani dalam dirinya seperti pengaturan fisik, psikologis dan perilakunya sehingga mampu membentuk dirinya menjadi lebih baik.

Dari berbagai pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kontrol diri adalah kemampuan individu untuk mengatur seluruh pikiran dan perilakunya agar dapat diarahkan menuju ke hal yang positif.

2. Aspek Kontrol Diri

Menurut Patty, dkk. (2017) membagi kontrol diri dalam empat aspek, yaitu:

a. Kontrol kognitif

Kontrol kognitif merujuk pada kemampuan individu untuk mengatur pikirannya sehingga individu tersebut dapat menghasilkan perilaku yang baik dan terarah.

b. Kontrol dorongan hati

Kontrol dorongan hati merupakan kemampuan individu untuk lebih waspada dalam berperilaku agar tidak mengikuti keinginan dari dalam diri setiap individu yang bersifat negatif.

c. Kontrol emosi

Kontrol emosi merupakan kemampuan individu untuk mengatur perasaan dalam dirinya.

d. Kontrol unjuk kerja

Kontrol unjuk kerja merupakan kemampuan individu untuk bekerja atau menjalankan aktivitas secara maksimal demi mendapatkan nilai yang lebih baik dan dalam jangka waktu lama.

Sedangkan menurut Averill (dalam Ghufroon dan Risnawati 2012), kontrol diri terdiri dari 3 aspek, yaitu:

a. Kontrol perilaku (*behavior control*)

Kontrol perilaku adalah keterampilan yang dimiliki individu untuk dapat mengontrol dirinya ketika dalam kondisi yang kurang baik.

Kemampuan kontrol perilaku ini terdiri dari dua komponen, yaitu:

1) Kemampuan mengatur pelaksanaan (*regulated administration*)

Kemampuan mengatur pelaksanaan adalah kemampuan individu untuk menetapkan siapa yang akan mengendalikan situasi dan akan bertanggung jawab, apakah dirinya sendiri atau menggunakan aturan dari luar dirinya.

2) Kemampuan mengatur stimulus (*stimulus modifiability*)

Kemampuan mengatur stimulus adalah kemampuan untuk menghadapi waktu dan keadaan dari stimulus yang tidak menyenangkan untuk dialami. Hal ini dapat dilakukan dengan

membatasi intensitas stimulus atau menghentikan stimulus sebelum waktu yang ditentukan habis.

b. Kontrol kognitif (*cognitive control*)

Kontrol kognitif yaitu kemampuan seseorang untuk mengolah informasi dan mengurangi tekanan dengan menilai, mengartikan, dan menghubungkan suatu peristiwa dalam kerangka kognitif sehingga ketika seseorang mendapat informasi yang tidak sesuai menurut dirinya, maka akhir dari menyelesaikan suatu permasalahan berujung pada suatu kreativitas.

Kemampuan kontrol kognitif meliputi dua komponen, yaitu:

- 1) Kemampuan memperoleh informasi, yaitu kemampuan individu dalam mengambil suatu informasi sehingga dapat mempersiapkan kemungkinan yang akan terjadi.
- 2) Kemampuan melakukan penilaian, yaitu kemampuan individu untuk memperkirakan suatu keadaan dengan lebih mementingkan nilai positif yang ada.

c. Mengontrol keputusan (*decisional control*)

Mengontrol keputusan yaitu kemampuan seseorang untuk memilih apa yang diinginkan dengan mempertimbangkan sebab dan akibat yang dapat ditimbulkan.

Berdasarkan teori yang sudah dijabarkan di atas, dapat disimpulkan bahwa aspek yang terdapat dalam kontrol diri yaitu kontrol kognitif, kontrol dorongan hati, kontrol emosi, kontrol unjuk kerja,

behavior control, cognitive control, decisional control. Aspek kontrol diri yang dipakai dalam penelitian ini yaitu merujuk pada aspek yang diutarakan oleh Averill.

3. Faktor Kontrol Diri

Menurut Ghufron dan Risnawati (2012), faktor yang dapat berpengaruh terhadap kontrol diri ada 2 yaitu:

a. Faktor eksternal

Faktor eksternal diantaranya yaitu keluarga dan lingkungan. Orang tua menentukan kontrol diri dalam diri anak. Misalnya sikap disiplin, dengan menerapkan sikap disiplin maka anak mampu dalam menentukan keputusannya dan mengontrol dirinya sehingga anak menjadi bertanggung jawab terhadap keputusan yang diambil.

b. Faktor internal

Faktor internal dalam hal ini yaitu usia. Semakin bertambahnya usia seseorang maka semakin bertambah pula wawasan dan pengalaman yang dilewatinya sehingga lama kelamaan seseorang akan belajar untuk mampu mengontrol dirinya. Sehingga semakin bertambah usia semakin baik pula seseorang dalam mengontrol dirinya.

Sedangkan menurut Baumeister dan Boden (1998), faktor yang berdampak pada kontrol diri ada dua, yaitu:

a. Orang tua

Orang tua dalam mendisiplinkan anak memiliki beragam cara yang berbeda, dan hal ini tentu saja dapat berpengaruh pada anak dalam hal mengontrol diri. Misalnya orang tua yang mendidik anak mandiri maka anak akan mampu untuk mengambil keputusannya sendiri, sehingga anak dapat mempunyai pengendalian diri yang baik. Sedangkan orang tua yang mendidik anak dengan cara kasar dapat menjadikan anak kurang responsif terhadap segala hal yang dialami dan menjadi lemah dalam mengontrol diri.

b. Faktor budaya

Setiap lingkungan pasti mempunyai budaya yang unik serta beragam dan individu yang menempati daerah tersebut tentu saja akan terikat dan mengikuti budaya di lingkungan tersebut. Dan tentu saja hal ini yang dapat menentukan kontrol diri setiap individu sehingga menyebabkan antara individu yang satu berbeda dengan individu yang lain.

Dari beberapa gagasan di atas, dapat diketahui bahwa terdapat beberapa faktor yang menentukan kontrol diri yaitu faktor eksternal, internal, orang tua, dan faktor budaya.

4. Kontrol Diri menurut Islam

Menurut Islam, kontrol diri disebut dengan *mujahadah an-nafs* yang berarti bersungguh-sungguh dalam menghadapi hawa nafsu, dan

memiliki hubungan dengan kesabaran. Menurut Ibnu Qoyyim (Al-Jauziyyah, 2022), konteks sabar dalam kontrol diri yaitu meninggalkan kenikmatan di dunia demi mencapai kebahagiaan yang abadi di akhirat (*delay gratification*). Kontrol diri ini merupakan kemampuan untuk mengelola hawa nafsu dan keinginan yang tidak sesuai dengan ajaran Islam. Dengan mampu mengontrol hawa nafsu maka individu tidak akan mudah tepancing oleh hal-hal yang bersifat negatif, seperti marah, benci, dendam, dan sebagainya. Dengan mengontrol diri, maka dapat membuat individu menjadi lebih baik karena individu tersebut harus menjaga perilaku dan lisannya sehingga tidak akan menyakiti orang lain dan merugikan dirinya sendiri. Dan hal ini sesuai dengan firman Allah dalam surah Al- Hujurat ayat 12, yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اجْتَنِبُوا كَثِيرًا مِّنَ الظَّنِّ إِنَّ بَعْضَ الظَّنِّ إِثْمٌ ۖ وَلَا تَجَسَّسُوا
وَلَا يَغْتَبِ بَّعْضُكُم بَعْضًا ۚ أَيُحِبُّ أَحَدُكُمْ أَن يَأْكُلَ لَحْمَ أَخِيهِ مَيْتًا فَكَرِهْتُمُوهُ ۚ
وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ تَوَّابٌ رَّحِيمٌ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, jauhilah banyak prasangka! Sesungguhnya sebagian prasangka itu dosa. Janganlah mencari-cari kesalahan orang lain dan janganlah ada di antara kamu yang menggunjing sebagian yang lain. Apakah ada di antara kamu yang suka memakan daging saudaranya yang sudah mati? Tentu kamu merasa jijik. Bertakwalah kepada Allah! Sesungguhnya Allah Maha Penerima Tobat lagi Maha Penyayang”. (QS. Al-Hujurat: 12)

Dalam ayat di atas sudah dijelaskan bahwa manusia tidaklah sempurna, maka dari itu manusia harus mampu mengontrol diri untuk tidak berprasangka buruk terhadap orang lain dan menggunjing agar

hubungan dengan manusia yang lain mencerminkan nilai-nilai islami dan penuh dengan kasih sayang.

Menurut Alaydrus (2017) hal penting yang berfungsi dalam menentukan perilaku manusia ada dua yaitu hati dan akal. Dimana akal berperan dalam hal pengetahuan sedangkan yang mengarahkan perilaku manusia dan mengontrolnya yaitu hati. Maka dalam hal ini akal dan hati harus selaras agar dapat menciptakan perilaku yang positif. Menurut imam Al-Ghazali, agar dapat memiliki kontrol diri yang baik maka perlu adanya latihan rohani dengan cara menahan diri dari kesenangan dunia demi mendapatkan kesenangan akhirat. Selain itu juga dimana seseorang merasa malu kepada Allah dan ingin selalu dekat kepada-Nya.

Sehingga dapat dipahami bahwa kontrol diri memiliki hubungan yang erat dengan hati yang condong kepada ketaatan seseorang. Semakin dekat seseorang kepada Allah maka seseorang tersebut dapat mengetahui batasan-batasan dan perilaku apa yang boleh dan yang tidak boleh dilakukan, sehingga seseorang tersebut tidak hanya menuruti bisikan syaitan dan hawa nafsunya. Dan dalam menjaga diri dari perbuatan dosa, seseorang diharuskan untuk beribadah kepada Allah sesuai dengan firman Allah dalam surah Al Ankabut ayat 45, yaitu:

أَتْلُ مَا أُوْحِيَ إِلَيْكَ مِنَ الْكِتَابِ وَأَقِمِ الصَّلَاةَ إِنَّ الصَّلَاةَ تَنْهَى عَنِ الْفَحْشَاءِ
وَالْمُنْكَرِ ۚ وَلَذِكْرُ اللَّهِ أَكْبَرُ ۗ وَاللَّهُ يَعْلَمُ مَا تَصْنَعُونَ

Artinya: *“Bacalah (Nabi Muhammad) Kitab (Al-Qur'an) yang telah diwahyukan kepadamu dan tegakkanlah shalat. Sesungguhnya shalat itu mencegah dari (perbuatan) keji dan mungkar. Sungguh, mengingat Allah (shalat) itu lebih besar (keutamaannya daripada ibadah yang lain). Allah mengetahui apa yang kamu kerjakan”*. (QS. Al Ankabut: 45).

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa kontrol diri menurut perspektif Islam yaitu kemampuan seseorang untuk dapat menempatkan diri sesuai dengan perintah Allah yang berpedoman pada al-qur'an dan hadits sehingga dengan kemampuan mengontrol diri dengan baik, maka arah atau tujuan dalam hidupnya dapat tercapai.

C. Konsep Diri

1. Pengertian Konsep Diri

Konsep diri merupakan pemahaman individu tentang dirinya secara keseluruhan yang diperoleh melalui hubungan dengan orang lain dan pengalaman yang dimilikinya (Wardani & Ritia, 2021). Hal ini sejalan dengan Agustiani (2006) yang menerangkan bahwa konsep diri yaitu cerminan individu mengenai dirinya yang terbentuk melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Sedangkan menurut Calhoun & Acocella (1990), konsep diri merupakan cerminan individu tentang pengharapan, pengetahuan dan penilaian tentang dirinya.

Menurut Burns (dalam Yulikhah dkk., 2019) menjelaskan bahwa konsep diri adalah gambaran tentang diri kita mengenai apa yang kita inginkan, pendapat orang lain dan apa yang kita pikirkan. Menurut Hurlock (1975), konsep diri yaitu pandangan atau keyakinan individu

tentang dirinya sendiri atau pandangan orang lain tentang psikologis, sosial, fisik, dan keinginan yang ingin dicapainya.

Konsep diri merupakan pandangan dan segala hal yang terpikirkan tentang dirinya. Sehingga individu tersebut dapat menghargai diri, mengevaluasi diri dan merubah cara berpikir menjadi lebih positif (Zulkarnain dkk., 2020). Lalu menurut Santrock (dalam Andi 2006), konsep diri merupakan penilaian mengenai dirinya sendiri sehingga dapat mengevaluasi terhadap perubahan yang terjadi dalam dirinya sendiri. Dan menurut KBBI (2008), konsep diri yaitu penilaian individu terhadap dirinya.

Pengertian lain tentang konsep diri diutarakan oleh Greenwald, dkk. (dalam Thalib 2010), konsep diri yaitu pandangan individu terhadap dirinya sendiri yang mencakup komponen pengetahuan dan evaluatif. Komponen pengetahuan dalam hal ini yaitu sifat dan fisik, sedangkan komponen evaluatif yaitu rasa percaya diri, harga diri, evaluasi diri. Sunaryo (2004), juga menjelaskan bahwa konsep diri yaitu persepsi individu terhadap dirinya secara menyeluruh, baik dari segi sosial, agama, fisik dan emosi.

Dari beberapa definisi mengenai konsep diri, dapat diketahui bahwa konsep diri merupakan penilaian atau gambaran terhadap dirinya, baik secara fisik, sosial, maupun psikologis.

2. Aspek Konsep Diri

Aspek konsep diri menurut Hurlock (1992), konsep diri memiliki 2 aspek yaitu:

a. Aspek fisik

Sejumlah konsep mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan fisiknya, misalnya jenis kelamin, penampilannya, penilaian orang terhadap tubuhnya, dsb.

b. Aspek psikologis

Penilaian individu mengenai keadaan psikisnya, misalkan harga dirinya dan rasa percaya dirinya. Individu yang merasa yakin tentang kemampuannya maka cenderung mengalami peningkatan rasa percaya diri dan harga diri, begitu juga sebaliknya.

Menurut Calhoun dan Acocella (dalam Ghufroon & Risnawati 2012), konsep diri memiliki 3 aspek yaitu:

a. Pengetahuan

Segala sesuatu yang diketahui oleh individu tentang dirinya, misal kelebihan dan kekurangan yang dimiliki, jenis kelamin agama, pekerjaan, umur, dsb.

b. Harapan

Pandangan individu tentang apa yang akan terjadi pada dirinya di masa depan atau gambaran mengenai dirinya secara ideal. Bentuk ideal setiap orang juga berbeda-beda.

c. Penilaian

Kemampuan individu untuk mengevaluasi dirinya sendiri, apakah sudah sesuai dengan keinginan dari orang lain, dan apakah bertentangan dengan dirinya sendiri. Dan hasil penilaian ini disebut dengan harga diri, yaitu sejauh mana kita menyukai konsep diri kita. Jika harapan dan standar dirinya tidak sesuai, maka harga dirinya akan semakin rendah.

Berdasarkan teori yang telah dijabarkan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa aspek yang terdapat dalam konsep diri yaitu aspek fisik, psikologis, pengetahuan, harapan, dan penilaian. Aspek konsep diri yang digunakan dalam penelitian ini yaitu merujuk pada aspek yang diungkapkan oleh Calhoun dan Acocella.

3. Faktor Konsep Diri

Faktor yang berpengaruh terhadap konsep diri menurut Ance & Friska (2023), ada dua yaitu:

a. Faktor internal

Merupakan faktor yang mempengaruhi konsep diri dari dalam diri individu sendiri. Misalnya kondisi fisik, usia, jenis kelamin, dsb. Seseorang yang merasa dirinya sempurna dalam hal fisik maka akan memiliki rasa percaya diri yang lebih tinggi sehingga cara pandang terhadap dirinya juga akan semakin tinggi. Individu semakin bertambah umur maka semakin banyak pula pengalaman hidup yang telah dilewati sehingga hal ini dapat

menciptakan konsep diri yang positif. Konsep diri antara pria dan wanita berbeda, pria cenderung memiliki konsep diri lebih tinggi daripada wanita, terutama ketika masa remaja.

b. Faktor eksternal

Merupakan faktor yang mempengaruhi konsep diri dari luar diri individu. Misalnya yaitu budaya, lingkungan, agama, norma, dsb. Seseorang yang mempunyai konsep diri yang baik, cenderung dapat berinteraksi dengan lingkungannya, begitu juga cara pandang terhadap dirinya tentu akan menjadi lebih positif.

Sedangkan faktor yang mempengaruhi konsep diri menurut Rais (1989), ada lima yaitu:

a. Jenis kelamin

Dalam suatu lingkungan tentu memiliki berbagai macam tuntutan sosial yang berbeda antara pria atau wanita, dan ini mampu memberikan dampak terhadap konsep dirinya.

b. Harapan-harapan

Keinginan orang lain terhadap seseorang memiliki peran penting bagi konsep diri. Hal ini dikarenakan dengan adanya harapan-harapan inilah seseorang merasa perlu untuk merealisasikan harapan dari orang lain.

c. Suku bangsa

Dalam suatu daerah tentu memiliki suku bangsa mayoritas dan minoritas. Suku bangsa minoritas inilah yang memiliki konsep diri cenderung keras daripada suku yang mayoritas.

d. Nama

Nama-nama tertentu dapat menyebabkan konsep diri seseorang menjadi negatif. Hal ini dapat terjadi jika nama tersebut dijadikan bahan candaan dan bernada negatif, sehingga pemilik nama tersebut merasa rendah diri.

e. Pakaian

Cara berpakaian seseorang dapat menunjukkan gambaran tentang dirinya.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat diketahui bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi konsep diri yaitu, faktor eksternal, internal, jenis kelamin, harapan-harapan, suku bangsa, nama dan pakaian.

4. Konsep Diri menurut Islam

Menurut Islam, konsep diri dapat disebut sebagai *ma'rifatun nafs* atau mengenal dirinya yang selaras dengan nilai-nilai agama sehingga terlihat dari perilakunya (Fauzi dkk., 2020). Allah SWT telah menciptakan manusia dengan banyaknya potensi yang dimilikinya yang didasari oleh pengetahuan dan ilmu sehingga hal ini yang menjadi salah satu pembeda antara manusia dengan makhluk Allah yang lain.

Maka dari itu manusia dianjurkan untuk lebih mengenal dirinya sendiri agar manusia dapat mengetahui keistimewaan yang dimilikinya sehingga mendorong manusia untuk memperhatikan dirinya sendiri dan mengembangkan keterampilan yang dimilikinya. Hal ini sejalan dengan firman Allah dalam surah adz-dzariyat 20-21, sebagai berikut:

وَفِي الْأَرْضِ آيَاتٌ لِلْمُوقِنِينَ (٢٠) وَفِي أَنْفُسِكُمْ أَفَلَا تُبْصِرُونَ (٢١)

Artinya: *“Dan di bumi terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang-orang yang yakin. (Begitu juga ada tanda-tanda kebesaran-Nya) pada dirimu sendiri. Maka, apakah kamu tidak memperhatikan?”*. (QS. Adz-Dzariyat 20-21).

Menurut Ibnu Katsir, maksud dari ayat tersebut yaitu Allah SWT telah menerangkan tentang tanda-tanda kekuasaan-Nya, baik yang berada di bumi, di langit serta yang ada pada diri setiap manusia, misalnya perbedaan bahasa, ras, suku, dan sebagainya. Karena perbedaan itulah setiap manusia harus mengetahui konsep dirinya agar dapat mengembangkan segala potensi yang diberikan Allah secara maksimal.

Menurut imam Al Ghazali, cara manusia mengenal Allah yaitu manusia harus paham tentang dirinya sendiri terlebih dahulu. Sehingga ketika manusia sudah paham tentang dirinya dan Tuhan-Nya maka manusia dapat menjalankan dan tanggung jawab terhadap tugasnya sebagai seorang hamba yaitu taat kepada Allah dan mengoptimalkan potensi yang sudah diberikan Allah kepada dirinya (Murni, 2014). Dan ini sesuai dengan ucapan ulama sufi yaitu Yahya bin Mu'adz Ar-Raz, yang berbunyi:

مَنْ عَرَفَ نَفْسَهُ فَقَدْ عَرَفَ رَبَّهُ

Artinya: “Barangsiapa mengenal dirinya, maka ia mengenal rabbnya”.

Hal ini juga sesuai dengan firman Allah dalam surah Al Hasyr: 19 yang berbunyi:

وَلَا تَكُونُوا كَالَّذِينَ نَسُوا اللَّهَ فَأَنْسَاهُمْ أَنْفُسَهُمْ أُولَٰئِكَ هُمُ الْفَاسِقُونَ

Artinya: “Janganlah kamu seperti orang-orang yang melupakan Allah sehingga Dia menjadikan mereka lupa kepada diri mereka sendiri. Mereka itulah orang-orang fasik”. (QS. Al Hasyr: 19).

Ayat di atas menerangkan bahwa jika manusia melupakan Tuhan-Nya maka dapat menyebabkan manusia melupakan dirinya sendiri, sehingga dapat menjerumuskan manusia ke dalam kejahatan. Ketika manusia sudah mengenal Tuhan-Nya dan dirinya sendiri maka manusia dapat melaksanakan kewajibannya dengan baik dan menjalankan sesuai dengan ilmu dan ajaran yang diyakininya yang hal tersebut terlihat dari kepribadiannya.

D. Hubungan Kontrol Diri dan Konsep Diri dengan *Toxic Disinhibition*

Online Effect

Perilaku *toxic disinhibition online* adalah perilaku negatif yang ditunjukkan ketika individu sedang dalam keadaan *online* sebagai bentuk perilaku agresif yang tidak bisa ditampilkan ketika di dunia nyata. Perilaku *toxic disinhibition online* tergantung kesadaran diri setiap individu. Dengan adanya kesadaran diri maka individu akan mengetahui kekurangan dan kelebihan yang dimilikinya. Sehingga, individu tersebut dapat mengenal

dirinya sendiri dan dapat mengatasi kekurangan yang dimilikinya. Kesadaran diri inilah yang berhubungan dengan konsep diri manusia (Johnson, 2003).

Mengenal diri sendiri dapat meningkatkan keterampilan sosial. Hal ini juga bisa saja terjadi ketika berinteraksi secara *online*. Dalam berinteraksi perlu adanya keterbukaan diri. Menurut Tri dkk (2016) semakin individu memiliki keterbukaan diri maka semakin mempermudah individu tersebut dalam berinteraksi. Interaksi dalam bermain *game online* akan menjadikan antar pemain menjadi semakin dekat, dan hal ini membutuhkan adanya komunikasi. Dari komunikasi inilah para pemain *game online* akan membuka diri dan menjalin hubungan, seperti menjadi teman, sahabat, bahkan pacar meskipun tanpa adanya interaksi secara langsung. *Game online mobile legend* sendiri memungkinkan antar pemain untuk mengungkapkan diri karena adanya fitur dalam bentuk teks atau suara.

Penilaian terhadap diri juga sangat berpengaruh terhadap keterbukaan diri. Individu cenderung membuka diri di media sosial karena ingin memberikan informasi tentang dirinya secara bebas karena tidak adanya rasa khawatir ketika orang lain mengetahui identitas aslinya. Matthews (1993) menyatakan bahwa individu yang memiliki penilaian terhadap dirinya secara positif maka individu tersebut dapat menerima kelebihan dan kekurangan yang dimilikinya serta menyetujui orang lain untuk mengenal dirinya secara lebih mendalam. Sehingga keterbukaan diri ini dilakukan atas dasar kesengajaan agar orang lain dapat mengetahui

informasi, perasaan, pengalaman tentang dirinya. Dan keterbukaan diri ini dapat bertujuan untuk mengenal lebih dekat dengan orang tersebut. Maka dari itu, individu dengan konsep diri positif cenderung optimis dan percaya diri terhadap dirinya sendiri. Sebaliknya, individu dengan konsep diri negatif akan merasa kurang percaya diri dan rentan mengalami depresi (Tuhumena, 2006).

Perilaku *toxic disinhibition online* sendiri dapat dipengaruhi oleh kontrol diri dari setiap individu. Kontrol diri individu yang rendah dapat mengarahkan individu untuk melakukan hal yang bersifat negatif dan dapat merugikan dirinya sendiri ataupun orang lain (Erpiyani, 2021). Sehingga individu yang tidak mampu untuk mengontrol dirinya maka dapat menyebabkan individu cenderung berperilaku yang tidak baik, salah satunya yaitu perilaku *flaming*. Selain mengontrol perilaku juga dengan mengontrol pikiran, yaitu dengan mempertimbangkan segala hal dari sisi positif. Individu yang mampu untuk mengontrol pikirannya maka dapat mengetahui sebab akibat yang dapat ditimbulkan dari segala perilakunya baik yang negatif maupun yang positif, sehingga individu tersebut dapat berhati-hati (Tarigan & Merri, 2022).

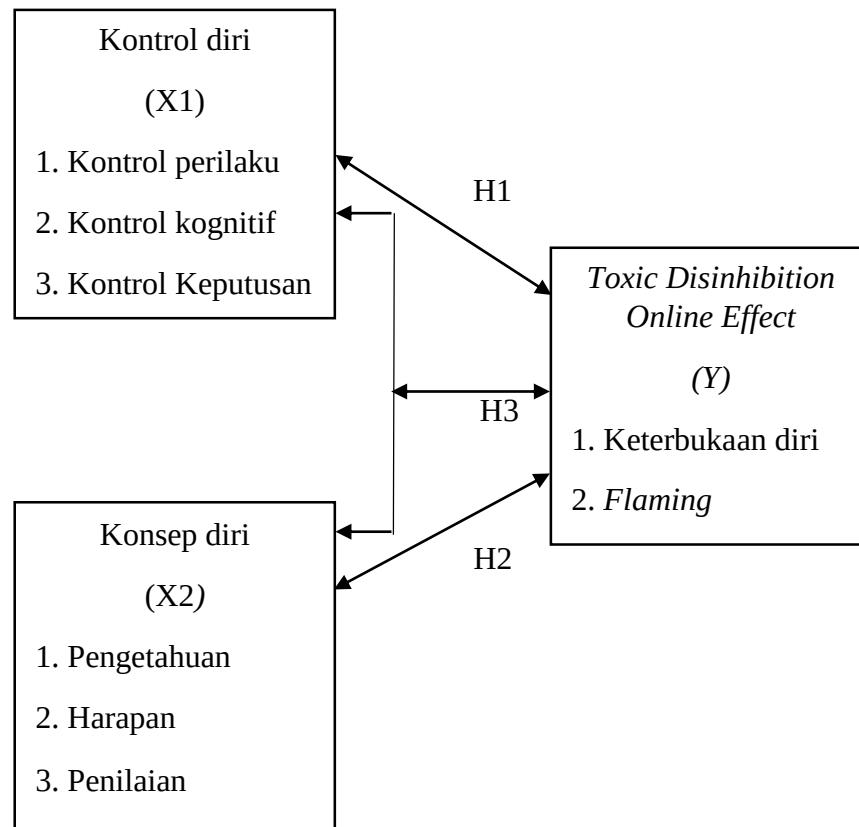
Ketika sedang bermain *game online* dan terjadi kekalahan, individu juga dapat memperhitungkan agar tidak melakukan perilaku *flaming* dengan memikirkan berbagai macam pertimbangan dan berbagai macam solusi sebelum mengambil keputusan. Karena individu yang baik dalam kontrol diri tentu tidak akan melakukan hal yang negatif ketika *online*

dan dapat mengendalikan perilaku agresifnya. Sehingga individu tersebut tidak merugikan orang lain, serta dapat berinteraksi dengan lebih nyaman (Baumiester dkk., 2007).

Berdasarkan keterangan di atas, dapat diketahui bahwa kontrol diri dan konsep diri memiliki hubungan dengan *toxic disinhibition online*

Adapun berikut ini adalah skema hubungan dalam penelitian ini:

Gambar 2.1 Hubungan kontrol diri dan konsep diri dengan *toxic disinhibition online effect*



E. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan masalah, dan tinjauan pustaka yang sudah dipaparkan di atas, maka hipotesis yang akan diajukan dalam penelitian ini yaitu:

H1: Terdapat hubungan antara kontrol diri dengan *toxic disinhibition online effect* pada mahasiswa yang bermain game online *mobile legend*

H2: Terdapat hubungan antara konsep diri dengan *toxic disinhibition online effect* pada mahasiswa yang bermain game online *mobile legend*

H3: Terdapat hubungan antara kontrol diri dan konsep diri dengan *toxic disinhibition online effect* pada mahasiswa yang bermain game online *mobile legend*

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Menurut Creswell (2014) penelitian kuantitatif adalah cara untuk menguji teori dengan mengkaji hubungan antar variabel. Variabel tersebut diukur dengan menggunakan instrumen penelitian yang kemudian hasilnya berupa angka sehingga dapat dianalisis mengikuti prosedur statistik. Dengan menggunakan penelitian kuantitatif, dapat diperoleh hasil yang cukup signifikan antara variabel yang diteliti. Dan biasanya penelitian kuantitatif ini menggunakan sampel yang lebih besar daripada penelitian yang menggunakan metode kualitatif (Sudaryana & Ricky, 2022).

Penelitian ini menggunakan pendekatan korelasional. Pendekatan korelasional yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk melihat hubungan antara dua atau lebih variabel tanpa memalsukan variabel tersebut. Dengan menggunakan pendekatan ini maka dapat mengetahui tingkat hubungan antar variabelnya bukan hanya ada dampak atau tidaknya antar variabel.

Dalam penelitian ini, peneliti berfokus hubungan kontrol diri dan konsep diri dengan *toxic disinhibition online effect*.

B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Variabel adalah ciri atau karakter individu yang bervariasi atau berbeda antara satu objek dengan objek lainnya (Hatch & Farhady, 1981). Sedangkan menurut Indra & Ika (2019), variabel penelitian adalah segala aspek yang memiliki variasi dan telah ditentukan oleh peneliti untuk dianalisis, guna memperoleh informasi dan menarik kesimpulan darinya. Variabel memiliki berbagai macam jenis, diantaranya yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variabel terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau akibat adanya variabel bebas, yang biasanya dilambangkan dengan simbol Y. Dalam penelitian ini, variabel terikatnya yaitu *toxic disinhibition online effect*.

b. Variabel bebas

Variabel bebas adalah variabel yang menyebabkan munculnya variabel terikat, yang biasanya dilambangkan dengan simbol X. Dalam penelitian ini, variabel bebasnya yaitu kontrol diri (X1), dan konsep diri (X2).

2. Definisi Operasional

a. *Toxic disinhibition online effect*

Perilaku *toxic disinhibition online* yaitu perilaku negatif yang ditunjukkan ketika individu sedang dalam keadaan *online*

sebagai bentuk perilaku agresif yang tidak bisa ditampilkan ketika di dunia nyata. Variabel *toxic disinhibition online effect* dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan skala *toxic disinhibition online effect* berdasarkan dua aspek yang dikemukakan oleh Joinson (2001) yaitu keterbukaan diri dan *flaming*.

b. Kontrol diri

Kontrol diri merupakan kemampuan yang dimiliki individu untuk mengontrol segala pikiran dan perilaku untuk diarahkan menuju ke hal yang positif. Variabel kontrol diri dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan skala kontrol diri berdasarkan tiga aspek yang dikemukakan oleh Averill (2012), yaitu kontrol perilaku, kontrol kognitif, dan kontrol keputusan.

c. Konsep diri

Konsep diri merupakan gambaran atau penilaian terhadap dirinya sendiri, baik secara fisik, sosial, maupun psikologis. Variabel konsep diri dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan skala konsep diri berdasarkan tiga aspek yang dikemukakan oleh Calhoun dan Acocella (2012), yaitu pengetahuan, harapan, dan penilaian.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang yang bermain *game online mobile legend* dengan cara menyebarkan skala penelitian secara online menggunakan google formulir. Waktu penelitian ini akan dilakukan pada bulan Januari – Februari 2025.

D. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

1. Populasi

Populasi yaitu jumlah seluruh subjek atau objek yang dijadikan sasaran dalam penelitian (Riyanto & Aglis, 2020). Sedangkan menurut Sugiyono (2010), populasi merupakan sekumpulan subjek dan objek dalam suatu area yang memiliki karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti sebagai dasar untuk diambil kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu mahasiswa UIN Walisongo Semarang dengan jumlah total populasi kurang lebih 20.000 mahasiswa (Pddikti).

2. Sampel

Sugiyono (2010) mengartikan sampel sebagai bagian dari karakteristik dan total dari populasi yang akan diteliti. Riyanto dan Aglis (2020) menyatakan bahwa sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki karakteristik yang sama atau hampir sama sehingga memberikan gambaran secara umum. Sampel dalam penelitian ini yaitu mahasiswa aktif UIN Walisongo Semarang yang bermain *game online mobile legend*. Untuk mengetahui jumlah sampel

dalam penelitian ini maka menggunakan rumus slovin. Dengan rumus sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi (Mahasiswa UIN Walisongo)

e = Taraf Kesalahan

Dalam penelitian ini jumlah populasi (N) = 20.000 mahasiswa, dengan taraf kesalahan 10% jadi sampelnya yaitu:

$$\begin{aligned} n &= \frac{20.000}{1 + 20.000 (10\%)^2} \\ &= 100 \end{aligned}$$

Jadi, sampel dalam penelitian ini adalah 100 mahasiswa.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan teknik pemilihan untuk memperoleh sampel dari populasi yang diteliti yang digunakan sebagai data pada penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik *non-probability sampling* dengan jenis *purposive sampling*. Teknik *non-probability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dengan masing-masing anggota populasi tidak memiliki peluang yang sama untuk dapat menjadi bagian dari sampel (Sugiyono, 2018). Sedangkan *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dengan memilih

responden yang memiliki kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Kriteria pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu:

1. Mahasiswa aktif UIN Walisongo Semarang
2. Bermain *game online mobile legend*
3. Waktu bermain minimal 4 kali dalam seminggu

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket (kuesioner) dengan jawabannya menggunakan skala likert. Dan untuk pengumpulan datanya menggunakan bantuan *google form*. Angket (kuesioner) merupakan pengumpulan data dengan menyebarkan daftar pertanyaan kepada responden. Skala likert merupakan skala yang digunakan untuk menilai perilaku, persepsi, pendapat individu maupun kelompok terhadap suatu kejadian (Rahardja dkk., 2023). Penyusunan skala likert ini berdasarkan dua aitem yaitu aitem *favorable* (memihak objek yang diukur) dan *unfavorable* (tidak memihak objek yang diukur).

Penelitian ini menggunakan 3 skala yaitu skala kontrol diri, konsep diri, dan *toxic disinhibition online effect* yang akan disajikan dalam dua jenis pertanyaan yaitu *favorable* dan *unfavorable*. Penelitian ini menggunakan 4 pilihan jawaban dengan menghilangkan jawaban netral, hal ini agar responden hanya memilih jawaban yang diyakini saja (Taluke, dkk., 2019). Jawaban akan dihitung melalui aitem *favorable* dan *unfavorable* dengan skor sebagai berikut:

Tabel 3.1 Tabel penskoran jawaban

Jawaban	Favorable	Unfavorable
Sangat Sesuai	4	1
Sesuai	3	2
Tidak Sesuai	2	3
Sangat Tidak Sesuai	1	4

1. Skala Kontrol Diri

Skala kontrol diri ini disusun oleh peneliti berdasarkan aspek kontrol diri yang diutarakan oleh Averill (2012), yaitu kontrol kognitif, kontrol perilaku, serta kontrol keputusan.

Tabel 3.2 *blueprint* skala kontrol diri

No	Aspek	Indikator	Item		Total
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	Kontrol Perilaku	Kemampuan mengontrol perilaku	1, 9	3, 11	8
		Kemampuan mengelola kegiatan dan waktu	5, 17	7, 19	
2	Kontrol Kognitif	Kemampuan konsentrasi dan fokus	13, 21	15, 23	8
		Kemampuan mengendalikan pikiran negatif	2, 10	4, 12	
3	Kontrol Keputusan	Kemampuan mengambil keputusan	6, 18	8, 20	8
		Kemampuan mengedepankan prioritas	14, 22	16, 24	
Jumlah			12	12	24

2. Skala Konsep Diri

Skala konsep diri ini disusun oleh peneliti berdasarkan pada aspek konsep diri yang diutarakan oleh Calhoun dan Acocella (2012), yaitu pengetahuan, harapan, dan penilaian.

Tabel 3.3 *Blueprint* skala konsep diri

No	Aspek	Indikator	Item		Total
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	Pengetahuan	Memiliki kesadaran tentang dirinya sendiri	1, 13	4, 16	8
		Memiliki kesadaran tentang potensi yang dimiliki	7, 19	10, 22	
2	Harapan	Memiliki tujuan hidup	2, 14	5, 17	8
		Memiliki kepercayaan diri	8, 20	11, 23	
3	Penilaian	Memiliki kepercayaan diri	3, 15	6, 18	8
		Mampu evaluasi diri	9, 21	12, 24	
Jumlah			12	12	24

3. Skala Toxic Disinhibition Online Effect

Skala *toxic disinhibition online effect* ini disusun oleh peneliti berdasarkan pada aspek *toxic disinhibition online effect* yang dikemukakan oleh Joinson (2001) yaitu keterbukaan diri dan *flaming*.

Tabel 3.4 *Blueprint toxic disinhibition online effect*

No	Aspek	Indikator	Item		Total
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	Keterbukaan Diri	Mengungkapkan informasi pribadi secara berlebihan saat <i>online</i>	1, 21	5, 17	12
		Mengungkapkan pikiran dan perasaan secara berlebihan saat <i>online</i>	9, 7	4, 15	
		Menampilkan kepercayaan yang berlebihan dalam berkomunikasi saat <i>online</i>	2, 20	6, 22	
2	<i>Flaming</i>	Menggunakan kata provokasi	3, 14	10, 23	12
		Menggunakan kata kasar	8, 13	11, 12	
		Menggunakan ancaman verbal dan intimidasi	16, 19	18, 24	
Jumlah			12	12	24

F. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur

1. Validitas

Menurut Istiyono (dalam Safitri dkk., 2024) validitas merupakan akurasi dan konsistensi suatu instrumen dalam penelitian yang didukung oleh teori dan bukti yang ada. Sedangkan menurut Azwar (2012), validitas berasal dari kata *validity* yang berarti sejauh mana sebuah instrumen atau tes dapat mengukur sesuatu yang ingin diukur secara akurat atau tepat. Instrumen penelitian seperti kuesioner

ataupun angket berfungsi untuk mengumpulkan data, dan sebelum digunakan diuji terlebih dahulu validitas dan reliabilitasnya (Sugiyono, 2014).

Instrumen dianggap valid jika mampu mengukur apa yang ingin diukur dengan tepat dan instrumen yang valid inilah yang dapat menghasilkan data yang valid juga. Validitas terdapat berbagai macam, salah satunya yaitu validitas isi yang diterapkan dalam penelitian ini. Validitas isi merupakan sejauhmana butir instrument dapat mewakili apa yang ingin diukur. Validitas isi ini ditentukan dengan cara memeriksa apakah butir instrument sudah dapat mewakili komponen yang diukur atau belum (Safitri dkk., 2024). Untuk menguji validitas isi yaitu dengan menggunakan *judgment expert* atau pendapat para ahli tentang item yang perlu adanya perbaikan atau dirubah. Dalam penelitian ini *judgment expert* yaitu dosen pembimbing. Item instrumen yang telah disetujui oleh *judgment expert*, selanjutnya diujikan kepada para responden. Pengujian ini bertujuan untuk mencari kesamaan antara instrumen dan fakta di lapangan.

2. Daya Beda Item

Daya beda item merupakan kemampuan sebuah item atau soal untuk dapat membedakan kelompok atau individu yang memiliki atribut tertentu dengan yang tidak memilikinya (Azwar, 2015). Untuk mengukur daya beda item yaitu menggunakan bantuan SPSS dengan melihat kolom *Corrected Item-Total Correlation* pada setiap butir

pertanyaan. Apabila nilai rix sama dengan atau lebih dari 0,30 maka item dinyatakan lolos. Begitu juga sebaliknya apabila nilai rix kurang dari 0,30 maka suatu item dinyatakan gugur (Sugiyono, 2018).

3. Reliabilitas

Reliabilitas merupakan instrumen yang digunakan dalam penelitian dapat dipercaya sehingga mampu memberikan informasi yang sebenarnya di lapangan (Sugiharto & Situnjak, 2006). Sedangkan menurut Nursalam (2003) reliabilitas merupakan adanya kesamaan hasil pengukuran setelah dilakukan pengukuran yang berulang kali dalam waktu yang berbeda. Sebuah tes dikatakan reliabel jika menghasilkan hasil yang sama atau konsisten setelah dilakukan berulang-ulang meskipun diteskan pada waktu yang berbeda.

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS yang mengacu pada nilai *Cronbach's Alpha*. Dikatakan reliabel atau konsisten jika nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,60$. Begitu juga sebaliknya jika nilai *Cronbach's Alpha* $< 0,60$ maka item pertanyaan dikatakan tidak reliabel atau tidak konsisten (Ghozali, 2016).

G. Hasil Uji Alat Ukur

1. Hasil Uji Coba Validitas

1) Kontrol diri

Skala kontrol diri yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 24 item. Skala ini diuji cobakan kepada 30 mahasiswa UIN Walisongo Semarang yang bermain *game online mobile*

legend dengan menggunakan bantuan SPSS dengan melihat kolom *corrected item-total correlation*. Hasilnya menunjukkan bahwa dari 24 item dinyatakan valid, hal ini karena $r_{ix} \geq 0,30$, sehingga dalam item kontrol diri ini dinyatakan tidak ada yang gugur. *Blueprint* hasil uji coba skala kontrol diri sebagai berikut:

Tabel 3.5 *Blueprint* hasil uji coba skala kontrol diri

No	Aspek	Indikator	Item		Total
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	Kontrol Perilaku	Kemampuan mengontrol perilaku	1, 9	3, 11	8
		Kemampuan mengelola kegiatan dan waktu	5, 17	7, 19	
2	Kontrol Kognitif	Kemampuan konsentrasi dan fokus	13, 21	15, 23	8
		Kemampuan mengendalikan pikiran negatif	2, 10	4, 12	
3	Kontrol Keputusan	Kemampuan mengambil keputusan	6, 18	8, 20	8
		Kemampuan mengedepankan prioritas	14, 22	16, 24	
Jumlah			12	12	24

2) Konsep diri

Skala konsep diri yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 24 item. Skala ini diuji cobakan kepada 30 mahasiswa UIN Walisongo Semarang yang bermain *game online mobile legend* dengan menggunakan bantuan SPSS dengan melihat kolom

corrected item-total correlation. Hasilnya menunjukkan bahwa dari jumlah 24 item, 23 item dinyatakan valid dan 1 item dinyatakan gugur yaitu item dengan nomor 24, hal ini karena $r_{ix} \geq 0,30$, sehingga dalam item kontrol diri ini dinyatakan tidak ada yang gugur. *Blueprint* hasil uji coba skala kontrol diri sebagai berikut:

Tabel 3.6 *Blueprint* hasil uji coba skala konsep diri

No	Aspek	Indikator	Item		Total
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	Pengetahuan	Memiliki kesadaran tentang dirinya sendiri	1, 13	4, 16	8
		Memiliki kesadaran tentang potensi yang dimiliki	7, 19	10, 22	
2	Harapan	Memiliki tujuan hidup	2, 14	5, 17	8
		Memiliki kepercayaan diri	8, 20	11, 23	
3	Penilaian	Memiliki kepercayaan diri	3, 15	6, 18	8
		Mampu evaluasi diri	9, 21	12, 24	
Jumlah			12	12	24

3) *Toxic Disinhibition Online Effect*

Skala *toxic disinhibition online effect* yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 24 item. Skala ini diuji cobakan kepada 30 mahasiswa UIN Walisongo Semarang yang bermain *game online mobile legend* dengan menggunakan bantuan SPSS

dengan melihat kolom *corrected item-total correlation*. Hasilnya menunjukkan bahwa dari jumlah 24 item, 22 item dinyatakan valid dan 2 item dinyatakan gugur yaitu item dengan nomor 2 dan 21, hal ini karena $r_{ix} \geq 0,30$, sehingga dalam item kontrol diri ini dinyatakan tidak ada yang gugur. *Blueprint* hasil uji coba skala kontrol diri sebagai berikut:

Tabel 3.7 *Blueprint* hasil uji coba skala toxic disinhibition online effect

No	Aspek	Indikator	Item		Total
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	Keterbukaan Diri	Mengungkapkan informasi pribadi secara berlebihan saat <i>online</i>	1, 21	5, 17	12
		Mengungkapkan pikiran dan perasaan secara berlebihan saat <i>online</i>	9, 7	4, 15	
		Menampilkan kepercayaan yang berlebihan dalam berkomunikasi saat <i>online</i>	2, 20	6, 22	
2	<i>Flaming</i>	Menggunakan kata provokasi	3, 14	10, 23	12
		Menggunakan kata kasar	8, 13	11, 12	
		Menggunakan ancaman verbal dan intimidasi	16, 19	18, 24	
Jumlah			12	12	24

2. Hasil Uji Coba Reliabilitas

1) Hasil uji reliabilitas kontrol diri

Tabel 3.8 Hasil uji reliabilitas kontrol diri

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.968	24

2) Hasil uji reliabilitas konsep diri

Tabel 3.9 Hasil uji reliabilitas kontrol diri

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.977	23

3) Hasil uji reliabilitas *toxic disinhibition online effect*

Tabel 3.10 Hasil uji reliabilitas *toxic disinhibition online effect*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.955	22

H. Teknik Analisis Data

Setelah data dikumpulkan, langkah selanjutnya yaitu melakukan analisis data. Analisis data yaitu proses mengolah data menjadi informasi terbaru, sehingga data menjadi mudah dimengerti dan dapat dicari solusi dari permasalahan yang sedang diteliti (Creswell, 2014). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif dengan bantuan SPSS. Analisis data yang dilakukan yaitu:

1. Uji Deskriptif

Analisis deskriptif merupakan langkah awal dengan tujuan agar lebih cepat dan lebih mudah dalam identifikasi data untuk analisis berikutnya (Sujianto, 2009). Uji deskriptif merupakan jenis analisis statistik yang dirancang untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan secara apa adanya, tanpa bertujuan untuk membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiyono, 2014). Analisis deskriptif ini hanya menjelaskan mengenai suatu data, keadaan, atau persoalan sehingga dalam penyajian data mudah untuk dipahami.

2. Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Uji ini dipakai untuk menguji data yang telah diperoleh apakah berdistribusi normal atau tidak. Dalam uji ini, peneliti menggunakan aplikasi SPSS dengan metode *Kolmogorov Smirnov*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji ini yaitu berdistribusi normal jika signifikan yang diperoleh $> 0,05$. Dan juga sebaliknya, jika signifikan

yang diperoleh $< 0,05$ maka data sampel dari populasi tersebut dianggap berdistribusi tidak normal.

b. Uji Linearitas

Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan linear yang signifikan antara dua variabel atau lebih yang diteliti. Dalam uji linearitas ini, peneliti memakai aplikasi SPSS dengan menggunakan metode *test of linearity*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji ini yaitu jika nilai *signifikan deviation from linearity* $> 0,05$ maka hubungan antar variabel linear, atau jika nilai *signifikan deviation from linearity* $< 0,05$ maka hubungan antar variabel tidak linear.

3. Uji Hipotesis

a. Uji Korelasi *Product Moment Pearson*

Uji korelasi pertama yang dilaksanakan yaitu yaitu uji korelasi sederhana yang digunakan untuk menentukan ada atau tidaknya hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Koefisien korelasi dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *Person Product-Moment*. Analisis korelasi sederhana digunakan untuk menguji hubungan variabel bebas dan variabel terikat yang dilakukan pada hipotesis pertama maupun kedua, yaitu:

- 1) Hipotesis pertama : variabel kontrol diri (X1) dengan *toxic disinhibition online effect* (Y)
- 2) Hipotesis kedua : variabel konsep diri (X2) dengan *toxic disinhibition online effect* (Y)

Arah hubungan korelasi antara variabel bebas dan terikat dinyatakan dalam tanda positif atau negatif, sedangkan kuatnya hubungan dinyatakan dalam bentuk besarnya angka (Genarsih dan Urip, 2024). Koefisien korelasi *Pearson* memiliki rentang nilai -1 sampai 1.

- 1) Apabila $r = 1$ yaitu korelasi positif sempurna, artinya variabel x dan y bergerak ke arah yang sama secara bersamaan. Contoh apabila variabel x naik maka variabel y juga naik
- 2) Apabila $r = -1$ yaitu korelasi negatif sempurna, yang berarti satu variabel bergerak naik dan variabel yang lain turun. Contoh apabila variabel x naik, maka variabel y turun.
- 3) Sedangkan jika 0 maka menunjukkan antar variabel tidak ada korelasi.

b. Uji Korelasi Berganda (*Multiple Correlation*)

Langkah selanjutnya yaitu uji korelasi berganda dengan menggunakan uji korelasi *product moment*. Uji korelasi berganda (*multiple correlation*), digunakan untuk menentukan tingkat hubungan antara dua atau lebih variabel dengan variabel terikat (Sugiyono, 2018).

Pada penelitian ini yaitu mengetahui hubungan antara kontrol diri (X1) dan konsep diri (X2) dengan *toxic disinhibition online effect* (Y). Pengambilan keputusan untuk korelasi berganda

yaitu dengan membandingkan nilai probabilitas 0,05 dengan nilai probabilitas sig, yaitu:

- 1) Jika nilai probabilitas $0,05 > \text{sig. F change}$ maknanya ada hubungan signifikan sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima
- 2) Jika nilai probabilitas $0,05 < \text{sig F. change}$ maknanya tidak ada hubungan yang signifikan sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak

Untuk menunjukkan hubungan korelasi antar variabel berdasarkan interval koefisien, maka dapat menggunakan tabel pedoman berikut:

Tabel 3.11 Interpretasi koefisien korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat lemah
0,20 – 0,399	Lemah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

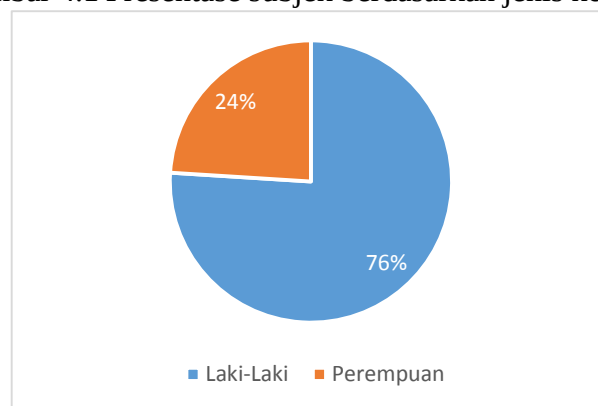
1. Deskripsi Subjek

Subjek dalam penelitian ini yaitu mahasiswa UIN Walisongo Semarang yang bermain *game online mobile legend* dengan durasi bermain minimal 4 kali bermain dalam satu minggu. Subjek yang diambil sebanyak 100 responden yang berusia 18-22 tahun yang berstatus mahasiswa aktif UIN Walisongo Semarang yang terdiri dari beberapa fakultas yaitu FDK, FSH, FITK, FUHUM, FEBI, FISISP, FPK dan FST. Deskripsi data kontrol diri, konsep diri dan *toxic disinhibition online effect* pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang yang bermain *game online mobile legend* menggunakan bantuan SPSS sebagai berikut:

a. Berdasarkan jenis kelamin

Berdasarkan jenis kelamin subjek, dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

Gambar 4.1 Presentase subjek berdasarkan jenis kelamin

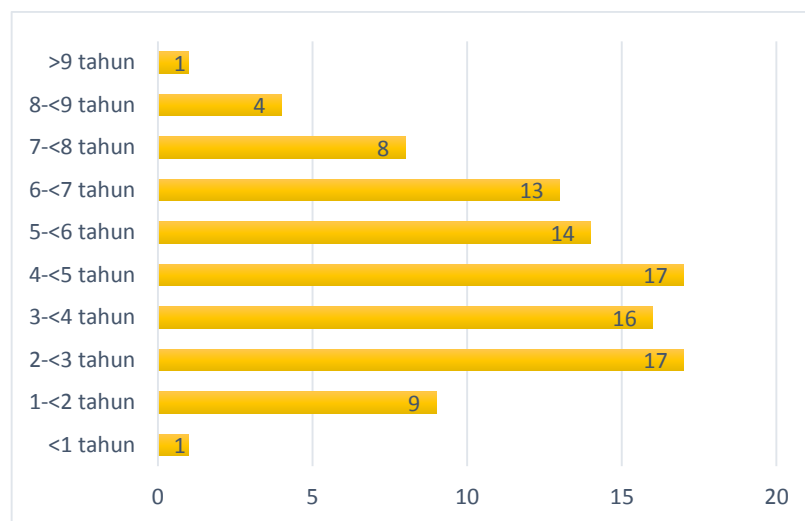


Berdasarkan gambar di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 76% atau 76 orang berjenis kelamin laki-laki dan 24% atau 24 orang berjenis kelamin perempuan.

b. Berdasarkan durasi pengalaman bermain *game* (tahun)

Berdasarkan durasi pengalaman bermain *game* pada subjek penelitian, dapat dilihat sebagai berikut:

Gambar 4.2 Presentase subjek berdasarkan durasi bermain *game*



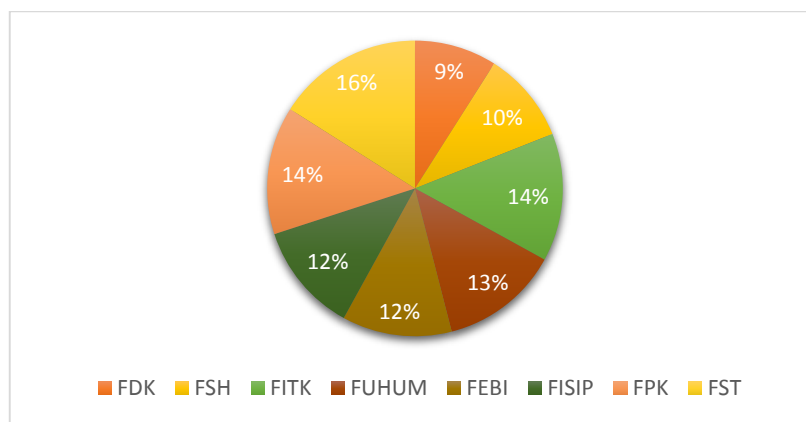
Berdasarkan gambar di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 1% atau 1 orang telah bermain *game* online sekitar kurang dari 1 tahun dan lebih dari 9 tahun, 9% atau 9 orang telah bermain *game* sekitar 1 sampai kurang dari 2 tahun, 17% atau 17 orang telah bermain *game* sekitar 2 sampai kurang dari 3 tahun dan 4 sampai kurang dari 5 tahun, 16% atau 16 orang telah bermain *game* sekitar 3 sampai kurang dari 4 tahun, 14 orang atau 14% telah bermain *game* sekitar 5 sampai kurang dari 6 tahun, 13% atau 13 orang telah bermain *game* sekitar 6 sampai kurang dari 7 tahun, 8% atau 8 orang telah bermain *game* sekitar 7

sampai kurang dari 8 tahun, 4% atau 4 orang telah bermain *game* sekitar 8 sampai kurang dari 9 tahun.

c. Berdasarkan fakultas

Berdasarkan fakultas subjek penelitian, sebaran subjek yang diperoleh dapat dilihat sebagai berikut:

Gambar 4.3 Presentase subjek berdasarkan fakultas



Berdasarkan gambar di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 9% atau 9 orang dari fakultas dakwah dan komunikasi, 10% atau 10 orang dari fakultas syariah dan hukum, 14% atau 14 orang dari fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan serta fakultas psikologi dan kesehatan, 13% atau 13 orang dari fakultas ushuludin dan humaniora, 12% atau 12 orang dari fakultas ekonomi dan bisnis islam serta fakultas ilmu sosial dan politik, dan 16% atau 16 orang dari fakultas sains dan teknologi.

2. Kategorisasi Variabel Penelitian

Gambaran tentang variabel penelitian disajikan dalam tabel *descriptive statistics* yang menunjukkan angka minimal, maksimal, rata-rata (mean) dan standar deviasi dari masing-masing variabel. Sedangkan kategorisasi setiap variabel dalam penelitian ini dibagi menjadi 3 kategori yaitu rendah, sedang dan tinggi.

Tabel 4.1 Deskripsi data variabel penelitian

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
KONTROL	100	32	87	61.26	14.108
KONSEP	100	29	83	59.22	12.664
TOXIC	100	35	76	55.29	8.962
Valid N (listwise)	100				

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa variabel kontrol diri (X1) memiliki nilai minimal sebesar 32, nilai maksimal 87, nilai rata-rata (mean) sebesar 61.26 dan standar deviasi sebesar 14.108. Variabel konsep diri (X2) memiliki nilai minimal sebesar 29, nilai maksimal 83, nilai rata-rata (mean) sebesar 59.22 dan standar deviasi sebesar 12.664. Variabel *toxic disinhibition online effect* (Y) memiliki nilai minimal sebesar 35, nilai maksimal 76, nilai rata-rata (mean) sebesar 55.29 dan standar deviasi sebesar 8.962. Berdasarkan deskripsi di atas maka dapat dikategorikan sebagai berikut:

a. Kategori skor *toxic disinhibition online effect*

Tabel 4.2 Kategorisasi skor variabel *toxic disinhibition online effect*

Rumus Interval	Rentang Nilai	Kategorisasi Skor
$X < (\text{Mean} - 1\text{SD})$ $X < (55.29 - 8.962)$	$X < 46.328$	Rendah
$(\text{Mean} - 1\text{SD}) \leq X < (\text{Mean} + 1\text{SD})$ $(55.29 - 8.962) \leq X < (55.29 + 8.962)$	$46.328 \leq X < 64.252$	Sedang
$X \geq (\text{Mean} + 1\text{SD})$ $X \geq (55.29 + 8.962)$	$X \geq 64.252$	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa kategorisasi skor *toxic disinhibition online effect* diri pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang yang bermain *game online mobile legend* terdiri dari tiga kategori yaitu, rendah apabila memiliki skor kurang dari 46.328, kategori sedang apabila memiliki skor antara 46.328 sampai kurang dari 64.252, dan kategori tinggi apabila memiliki skor lebih dari 64.252.

Berdasarkan kategori tersebut, dapat diketahui hasil distribusi frekuensi *toxic disinhibition online effect* pada masing- masing kategori sebagai berikut:

Tabel 4.3 Distribusi frekuensi *toxic disinhibition online effect*
Toxic Disinhibition Online Effect

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	16	16.0	16.0	16.0
	sedang	68	68.0	68.0	84.0
	Tinggi	16	16.0	16.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 4.3 diatas dapat diketahui bahwa sebanyak 16 mahasiswa (16%) memiliki tingkat *toxic disinhibition online effect* rendah, 68 mahasiswa (68%) memiliki tingkat *toxic disinhibition online effect* sedang, dan 16 mahasiswa (16%) memiliki tingkat *toxic disinhibition online effect* tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata mahasiswa UIN Walisongo Semarang yang bermain *game online mobile legend* memiliki tingkat *toxic disinhibition online effect* sedang.

b. Kategori skor kontrol diri

Tabel 4.4 Kategorisasi skor variabel kontrol diri

Rumus Interval	Rentang Nilai	Kategorisasi Skor
$X < (\text{Mean} - 1\text{SD})$ $X < (61.26 - 14.108)$	$X < 47.152$	Rendah
$(\text{Mean} - 1\text{SD}) \leq X < (\text{Mean} + 1\text{SD})$ $(61.26 - 14.108) \leq X < (61.26 + 14.108)$	$47.152 \leq X < 75.368$	Sedang
$X \geq (\text{Mean} + 1\text{SD})$ $X \geq (61.26 + 14.108)$	$X \geq 75.368$	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa kategorisasi skor skala kontrol diri pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang yang bermain game online mobile legend terdiri dari tiga kategori yaitu, rendah apabila memiliki skor kurang dari 47.152, kategori sedang apabila memiliki skor antara 47.152 sampai kurang dari 75.368, dan kategori tinggi apabila memiliki skor lebih dari 75.368. Berdasarkan kategori tersebut, dapat diketahui hasil distribusi frekuensi kontrol diri pada masing- masing kategori sebagai berikut:

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Kontrol Diri

		Kontrol Diri			Cumulative Percent
		Frequency	Percent	Valid Percent	
Valid	rendah	20	20.0	20.0	20.0
	sedang	59	59.0	59.0	79.0
	tinggi	21	21.0	21.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 4.5 diatas dapat diketahui bahwa sebanyak 20 mahasiswa (20%) memiliki tingkat kontrol diri rendah, 59 mahasiswa (59%) memiliki tingkat kontrol diri sedang, dan 21 mahasiswa (21%) memiliki tingkat kontrol diri tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata mahasiswa UIN Walisongo Semarang yang bermain *game online mobile legend* memiliki tingkat kontrol diri sedang.

c. Kategori skor konsep diri

Tabel 4.6 Kategorisasi Skor Variabel Konsep Diri

Rumus Interval	Rentang Nilai	Kategorisasi Skor
$X < (\text{Mean} - 1\text{SD})$ $X < (59.22 - 12.664)$	$X < 46.556$	Rendah
$(\text{Mean} - 1\text{SD}) \leq X < (\text{Mean} + 1\text{SD})$ $(59.22 - 12.664) \leq X < (59.22 + 12.664)$	$46.556 \leq X < 71.884$	Sedang
$X \geq (\text{Mean} + 1\text{SD})$ $X \geq (59.22 + 12.664)$	$X \geq 71.884$	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa kategorisasi skor skala konsep diri pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang yang bermain *game online mobile legend* terdiri dari tiga kategori yaitu,

rendah apabila memiliki skor kurang dari 46.556, kategori sedang apabila memiliki skor antara 46.556 sampai kurang dari 71.884, dan kategori tinggi apabila memiliki skor lebih dari 71.884. Berdasarkan kategori tersebut, dapat diketahui hasil distribusi frekuensi konsep diri pada masing- masing kategori sebagai berikut:

Tabel 4.7 Distribusi frekuensi konsep diri

		Konsep Diri			Cumulative
		Frequency	Percent	Valid Percent	Percent
Valid	rendah	15	15.0	15.0	15.0
	sedang	67	67.0	67.0	82.0
	tinggi	18	18.0	18.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 4.7 diatas dapat diketahui bahwa sebanyak 15 mahasiswa (15%) memiliki tingkat konsep diri rendah, 67 mahasiswa (67%) memiliki tingkat konsep diri sedang, dan 18 mahasiswa (18%) memiliki tingkat konsep diri tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata mahasiswa UIN Walisongo Semarang yang bermain game online mobile legend memiliki tingkat konsep diri sedang.

B. Hasil Uji Asumsi

1. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dipakai untuk menguji data sampel yang telah diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Dasar pengambilan keputusan dalam uji ini yaitu berdistribusi normal jika nilai signifikansi (*Asymp. Sig. 2-tailed*) yang diperoleh $> 0,05$ atau lebih besar dari 0,05. Begitu

juga sebaliknya, jika nilai signifikansi (*Asymp. Sig. 2-tailed*) yang diperoleh $< 0,05$ atau kurang dari 0,05 maka data sampel dari populasi tersebut dianggap berdistribusi tidak normal. Dalam uji ini, peneliti menggunakan aplikasi SPSS dengan metode *Kolmogorov-Smirnov*. Berikut hasil uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*:

Tabel 4.8 Hasil uji normalitas *kolmogorov-smirnov*

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.65930965
Most Extreme Differences	Absolute	.057
	Positive	.049
	Negative	-.057
Test Statistic		.057
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel 4.8 hasil uji normalitas menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (*Asymp. Sig. 2-tailed*) yang diperoleh yaitu sebesar 0,200. Dengan demikian nilai signifikansi yang diperoleh yaitu $> 0,05$ atau lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

2. Hasil Uji Linearitas

Uji linearitas ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan linear yang signifikan antara dua variabel atau lebih yang diteliti. Dasar pengambilan keputusan dalam uji ini yaitu dikatakan linear jika nilai signifikansi pada *linearity* $< 0,05$ atau kurang dari 0,05 dan nilai signifikansi *deviation from linearity* $> 0,05$ atau lebih dari 0,05. Dalam uji linearitas ini, peneliti memakai aplikasi SPSS dengan menggunakan metode *test of linearity*. Berikut hasil uji linearitas:

Tabel 4.9 Hasil uji linearitas variabel *toxic disinhibition online effect* dengan kontrol diri

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
TOXIC * KONTROL	Between Groups	(Combined)	3510.923	42	83.593	1.073	.398
		Linearity	703.607	1	703.607	9.033	.004
		Deviation from Linearity	2807.316	41	68.471	.879	.665
	Within Groups		4439.667	57	77.889		
	Total		7950.590	99			

Tabel 4.10 Hasil uji linearitas variabel *toxic disinhibition online effect* dengan konsep diri

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
TOXIC * KONSEP	Between Groups	(Combined)	5096.790	41	124.312	2.526	.001
		Linearity	2135.883	1	2135.883	43.409	.000
		Deviation from Linearity	2960.907	40	74.023	1.504	.077
	Within Groups		2853.800	58	49.203		
	Total		7950.590	99			

Berdasarkan tabel 4.9 dan 4.10 tentang hasil uji linearitas variabel *toxic disinhibition online effect* dengan kontrol diri dan konsep diri dapat diketahui bahwa hubungan variabel *toxic disinhibition online effect* dengan kontrol diri memiliki nilai signifikansi *linearity* 0,004 yang lebih kecil dari 0,05 atau $0,004 < 0,05$ dan memiliki nilai signifikansi pada *deviation from linearity* sebesar 0,665 yang lebih besar dari 0,05 atau $0,665 > 0,05$. Sedangkan variabel *toxic disinhibition online effect* dengan konsep diri memiliki nilai signifikansi *linearity* 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 atau $0,000 < 0,05$ dan memiliki nilai signifikansi pada *deviation from linearity* sebesar 0,077 yang lebih besar dari 0,05 atau $0,077 > 0,05$.

Kesimpulannya yaitu, kedua hasil uji linearitas yang dilakukan telah memenuhi syarat linearitas dengan menunjukkan nilai signifikansi *linearity* $< 0,05$ dan nilai signifikansi *deviation from linearity* $> 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara kontrol diri, konsep diri dengan *toxic disinhibition online effect*.

C. Hasil Uji Hipotesis

1. Uji Hipotesis pertama

Hipotesis pertama dalam penelitian ini yaitu untuk menentukan ada atau tidaknya hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian ini yaitu untuk menentukan hubungan antara kontrol diri dengan *toxic disinhibition online effect*, maka dilakukan menggunakan uji korelasi *person product-moment* dengan melihat hasil nilai koefisien korelasi dan nilai signifikansi (sig. 2-tailed).

Berikut hasil uji korelasi *person product-moment* antara kontrol diri dengan *toxic disinhibition online effect* pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang:

Tabel 4.11 Hasil uji korelasi *person product-moment* antara kontrol diri dengan *toxic disinhibition online effect*

Correlations		KONTROL	TOXIC
KONTROL	Pearson Correlation	1	-.297**
	Sig. (2-tailed)		.003
	N	100	100
TOXIC	Pearson Correlation	-.297**	1
	Sig. (2-tailed)	.003	
	N	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan table 4.11 diketahui bahwa nilai koefisien korelasi sebesar -0,297 yang memiliki arti bahwa hubungan antara variabel kontrol diri dengan *toxic disinhibition online effect* berada pada tingkatan lemah dan memiliki arah hubungan negatif.

Korelasi yang negatif menunjukkan adanya hubungan yang berlawanan antara kontrol diri dengan *toxic disinhibition online effect* yang memiliki arti bahwa jika variabel kontrol diri lebih besar atau naik maka variabel *toxic disinhibition online effect* akan semakin mengecil atau turun. Namun jika korelasi yang dihasilkan menunjukkan positif maka memiliki arti jika variabel kontrol diri besar atau naik maka variabel *toxic disinhibition online effect* juga ikut besar atau naik. Berdasarkan hasil nilai koefisien korelasi di atas, menunjukkan nilai

negatif (-0,297) sehingga dapat disimpulkan bahwa apabila nilai kontrol diri tinggi maka *toxic disinhibition online effect* akan rendah, begitu juga sebaliknya.

Untuk melihat apakah hubungan signifikan atau tidak, dapat dilihat dari nilai *sig. (2 tailed)* pada tabel diatas yang memiliki nilai *sig. (2 tailed)* sebesar 0,003 yang lebih kecil dari 0,05 atau $0,003 < 0,05$ yang memiliki arti terdapat hubungan yang signifikan antara kontrol diri dengan *toxic disinhibition online effect*.

Berdasarkan analisa hasil pengujian korelasi antar kontrol diri dengan *toxic disinhibition online effect* dapat disimpulkan bahwa hipotesis pertama dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat hubungan yang lemah dan memiliki arah yang negatif (berlawanan) antara kontrol diri dengan *toxic disinhibition online effect*.

2. Hipotesis kedua

Hipotesis kedua dalam penelitian ini yaitu untuk menentukan ada atau tidaknya hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian ini yaitu untuk menentukan hubungan antara konsep diri dengan *toxic disinhibition online effect*, maka dilakukan menggunakan uji korelasi *person product-moment* dengan melihat hasil nilai koefisien korelasi dan nilai signifikansi (*sig. 2-tailed*).

Berikut hasil uji korelasi *person product-moment* antara konsep diri dengan *toxic disinhibition online effect* pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang:

Tabel 4.12 Hasil uji korelasi *person product-moment* antara konsep diri dengan *toxic disinhibition online effect*

Correlations		KONSEP	TOXIC
KONSEP	Pearson Correlation	1	-.518**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	100	100
TOXIC	Pearson Correlation	-.518**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel 4.12 diketahui bahwa nilai koefisien korelasi sebesar -0,518 yang memiliki arti bahwa hubungan antara variabel konsep diri dengan *toxic disinhibition online effect* berada pada tingkatan sedang dan memiliki arah hubungan negatif.

Korelasi yang negatif menunjukkan adanya hubungan yang berlawanan antara kontrol diri dengan *toxic disinhibition online effect* yang memiliki arti bahwa jika variabel konsep diri lebih besar atau naik maka variabel *toxic disinhibition online effect* akan semakin mengecil atau turun. Namun jika korelasi yang dihasilkan menunjukkan positif maka memiliki arti jika variabel konsep diri besar atau naik maka variabel *toxic disinhibition online effect* juga ikut besar atau naik. Berdasarkan hasil nilai koefisien korelasi di atas, menunjukkan nilai negatif (-0,518) sehingga dapat disimpulkan bahwa apabila nilai konsep diri tinggi maka *toxic disinhibition online effect* akan rendah, begitu juga sebaliknya.

Untuk melihat apakah hubungan signifikan atau tidak, dapat dilihat dari nilai *sig. (2 tailed)* pada tabel diatas yang memiliki nilai *sig. (2 tailed)* sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 atau $0,000 < 0,05$ yang memiliki arti terdapat hubungan yang signifikan antara konsep diri dengan *toxic disinhibition online effect*.

Berdasarkan analisa hasil pengujian korelasi antara konsep diri dengan *toxic disinhibition online effect* dapat disimpulkan bahwa hipotesis kedua dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat hubungan yang sedang dan memiliki arah yang negatif (berlawanan) antara konsep diri dengan *toxic disinhibition online effect*.

3. Hipotesis ketiga

Hipotesis ketiga dalam penelitian ini yaitu uji korelasi berganda dengan menggunakan uji korelasi berganda (*multiple correlation*), digunakan untuk menentukan tingkat hubungan antara dua atau lebih variabel dengan variabel terikat. Pada penelitian ini yaitu mengetahui hubungan antara kontrol diri (X1) dan konsep diri (X2) dengan *toxic disinhibition online effect* (Y) pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang. Untuk menentukan uji korelasi berganda ini yaitu dengan melihat nilai koefisien korelasi (R) dan nilai signifikansi (*sig. F change*). Berikut hasil uji korelasi berganda kontrol diri dan konsep diri dengan *toxic disinhibition online effect*:

Tabel 4.13 Hasil uji korelasi berganda kontrol diri dan konsep diri dengan *toxic disinhibition online effect*

Model Summary ^b									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.519 ^a	.270	.254	7.738	.270	17.894	2	97	.000

a. Predictors: (Constant), KONSEP, KONTROL

b. Dependent Variable: TOXIC

Berdasarkan tabel 4.13 nilai koefisien korelasi (R) yang didapatkan sebesar 0,519 yang memiliki arti bahwa hubungan antara kontrol diri dan konsep diri dengan *toxic disinhibition online effect* berada pada hubungan yang sedang atau memiliki korelasi yang sedang.

Sedangkan nilai sig. F change yang didapat yaitu sebesar 0,000 yang lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05 atau $0,000 < 0,05$ sehingga terdapat hubungan yang signifikan antara kontrol diri dan konsep diri dengan *toxic disinhibition online effect*.

Berdasarkan analisis hasil uji korelasi berganda antara kontrol diri dan konsep diri dengan *toxic disinhibition online effect* dapat ditentukan bahwa hipotesis ketiga diterima yang memiliki arti bahwa terhadap hubungan yang sedang secara simultan antara kontrol diri dan konsep diri dengan *toxic disinhibition online effect* pada mahasiswa UIN Walisongo.

D. Pembahasan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui hubungan antara kontrol dan konsep diri perilaku *toxic disinhibition online effect* pada mahasiswa yang bermain *game online mobile legend*. Terdapat tiga poin

yang dijelaskan secara rinci berdasarkan hipotesis yang diajukan oleh peneliti, yaitu:

Hipotesis pertama menguji hubungan antara kontrol diri dengan *toxic disinhibition online effect* yang dialami oleh mahasiswa UIN Walisongo yang bermain *game online mobile legend*, hasilnya diketahui bahwa penelitian ini menunjukkan hubungan parsial antara kontrol diri dengan *toxic disinhibition online effect* yang berada pada tingkat korelasi lemah dengan nilai sebesar -0,297. Nilai korelasi dalam angka tersebut bernilai negatif yang memiliki arti bahwa hubungan antar variabel memiliki arah yang berlawanan, yang berarti jika variabel pertama naik maka variabel keduanya akan turun (Saputra dkk., 2018). Dan nilai *sig. (2 tailed)* menunjukkan nilai 0,003 yang lebih kecil dari 0,05 atau $0,003 < 0,05$ yang memiliki arti terdapat hubungan yang signifikan antara kontrol diri dengan *toxic disinhibition online effect*. Adapun dalam penelitian ini, mayoritas subjek sebanyak 59 mahasiswa atau 59% memiliki tingkat *toxic disinhibition online effect* sedang.

Hasil korelasi antara kontrol diri dengan *toxic disinhibition online effect* didukung oleh penelitian Naibaho., dkk (2023) dengan judul “Pengaruh Kontrol Diri terhadap Perilaku *Disinhibition Online Effect* di Komunitas Remaja Gereja Santo Nikodemus Ciputat”, yang berisi bahwa terdapat pengaruh antara kontrol diri dengan perilaku *disinhibition online effect*. Subjek yang digunakan yaitu berusia 20-23 tahun dengan kategorisasi kontrol diri dan *disinhibition online effect* sedang, yang hal ini

terjadi karena adanya faktor usia sehingga pengalaman dan pendidikan dapat berpengaruh terhadap kontrol diri dan *disinhibition online effect* pada setiap orang. Arsha (2022), “Pengaruh Kontrol Diri terhadap Perilaku Efek *Disinhibisi Online* (pada Mahasiswa Universitas Mulawarman Pengguna Media Sosial)”, juga menjelaskan bahwa bahwa kontrol diri berpengaruh terhadap perilaku *disinhibition online*, hal ini dapat terjadi karena adanya perbedaan status dan power seseorang ketika sedang daring dan luring.

Penelitian Mantiri., dkk (2023) dengan judul “Pengaruh Konformitas terhadap Perilaku *Toxic Disinhibition Online* pada Komunitas *Gamers Mobile Legends* di Tondano” yang berisi bahwa lingkungan sosial digital (grup) merupakan salah satu faktor kunci yang membentuk perilaku *toxic disinhibition online* saat bermain *game online*. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Khoiri (2021) tentang “Dampak Bermain *Game Online Mobile Legends* terhadap Perilaku *Toxic Disinhibition Online* di Warung Kopi Ourung-ourung, Siman, Ponorogo” yang menyatakan bahwa lingkungan sosial dalam hal ini yaitu di warung kopi dapat dapat mengakibatkan seseorang berperilaku *toxic disinhibition online*, hal ini terjadi karena adanya interaksi yang dilakukan antar pemain. Selain itu, penelitian Irfa dan Untung (2024), dengan judul “*Toxic Disinhibition* pada Pemain *Game Mobile Legends* dalam Perspektif Teori Kontrol Sosial”, menjelaskan bahwa kontrol sosial yang lemah memudahkan munculnya perilaku *toxic disinhibition*. Adanya kontrol sosial tentunya dapat membentengi perilaku menyimpang yang tidak sesuai dengan norma.

Kemampuan untuk mengontrol diri merupakan sesuatu yang sangat penting agar tidak sampai berlebihan dan melanggar norma masyarakat. Dengan memiliki kontrol diri yang baik, juga dapat membuat individu dapat bertanggung jawab atas apa yang dipilihnya (Daulay, 2016). Individu yang menjadi subjek dalam penelitian ini yaitu mahasiswa UIN Walisongo yang bermain *game online mobile legend*. Banyak sekali mahasiswa yang sudah lama bermain *mobile legend* sendiri, dan mayoritas telah bermain selama 2 dan 4 tahun yaitu sebesar 17%., dengan rentang usia 18-22 tahun yang berstatus mahasiswa aktif yang terdiri dari beberapa fakultas di UIN Walisongo Semarang. Bermain *game* pada masa mahasiswa ini sering mengalami peningkatan karena pada masa ini merupakan masa transisi dari masa menengah atas menuju masa mahasiswa dimana banyak muncul masalah yang dapat terjadi, yaitu kondisi jauh dari rumah, pendidikan, emosiaonal, penyesuaian diri, dan sebagainya (Alfinuha dan Fathul, 2017). Dengan bermain *game online* merupakan salah satu cara untuk menghibur diri serta dapat berinteraksi dengan orang baru. Akan tetapi bermain *game online* yang dimainkan secara berlebihan juga dapat berdampak pada kecanduan *game online* dan juga dapat menyebabkan seseorang mengalami *toxic disinhibition online*. Sehingga bermain *game online* justru dapat mengakibatkan gelisah dan tidak tertarik dengan hal apapun selain *game online* (Jannah dkk., 2015).

Rizqi (2022) menyebutkan bahwa kontrol diri yang baik berperan penting dalam membentuk kualitas interaksi sosial individu. Individu yang

memiliki tingkat kontrol diri tinggi cenderung mampu mengatur tindakan dan perilakunya secara adaptif, sehingga mampu membina hubungan sosial yang sehat dan harmonis dengan lingkungan sekitarnya. Dalam konteks perilaku *online*, kontrol diri menjadi salah satu faktor yang memengaruhi munculnya *toxic disinhibition effect*, yaitu kecenderungan individu untuk menunjukkan perilaku negatif ketika berada di ruang digital.

Menurut Baumeister, dkk (1998), ketika kontrol diri individu lemah, individu akan cenderung melakukan tindakan impulsif tanpa mempertimbangkan konsekuensi termasuk dalam hal ini yaitu perilaku *toxic disinhibition online effect*. Erpiyani (2021) juga menjelaskan bahwa rendahnya kontrol diri dapat memicu perilaku merugikan, baik bagi diri sendiri maupun orang lain, seperti tindakan impulsif, agresif, dan tidak terkendali. Salah satu bentuk perilaku tersebut adalah *flaming*, yaitu kecenderungan melontarkan komentar atau ujaran kebencian secara verbal di platform daring. Selain kemampuan dalam mengatur perilaku, pengendalian pikiran juga menjadi aspek penting dalam membentuk sikap. Tarigan dan Merri (2022) menegaskan bahwa individu yang mampu mengelola pikirannya secara positif akan lebih cermat dalam mempertimbangkan dampak dari setiap tindakan yang dilakukan, sehingga dapat menghindari perilaku yang destruktif dan lebih berhati-hati dalam bersikap.

Hipotesis kedua, menguji hubungan antara konsep diri dengan *toxic disinhibition online effect* yang dialami oleh mahasiswa UIN

Walisongo yang bermain *game online mobile legend*, hasilnya diketahui bahwa penelitian ini menunjukkan hubungan parsial antara konsep diri dengan *toxic disinhibition online effect* yang berada pada tingkat korelasi sedang dengan nilai sebesar -0,518. Nilai korelasi dalam angka tersebut bernilai negatif yang memiliki arti bahwa hubungan antar variabel memiliki arah yang berlawanan, yang berarti jika variabel pertama naik maka variabel keduanya akan turun. Dan nilai *sig. (2 tailed)* menunjukkan nilai 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 atau $0,000 < 0,05$ yang memiliki arti terdapat hubungan yang signifikan antara kontrol diri dengan *toxic disinhibition online effect*. Adapun dalam penelitian ini, mayoritas subjek sebanyak 67 mahasiswa atau 67% memiliki tingkat konsep diri sedang.

Hasil korelasi konsep diri dengan perilaku *toxic disinhibition online effect* didukung oleh Satriawan (2016), dengan judul “Hubungan antara Konsep Diri dengan *Toxic Disinhibition Online Effect* pada Siswa SMK N 8 Surakarta”. Dari penelitian ini dapat terlihat bahwa antara konsep diri dengan *toxic disinhibition online effect* menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan, dimana perilaku *toxic disinhibition online effect* pada siswa SMK N 8 cenderung rendah, akan tetapi konsep diri pada siswanya tinggi. Maka dari itu, individu yang memiliki konsep diri yang baik maka seseorang tersebut mampu menempatkan diri sesuai lingkungannya, mampu mengontrol perilaku dan emosinya sehingga memiliki pengendalian diri yang baik. Penelitian yang dilakukan oleh Nugraha., dkk (2022), dengan judul “Hubungan antara *Self-Concept* dan

Toxic Disinhibition Online Effect pada Mahasiswa yang Menggunakan Media Sosial Instagram” menjelaskan bahwa seseorang yang memiliki konsep diri yang baik maka penilaian terhadap dirinya juga akan positif sehingga mampu menerima kelebihan dan kekurangan yang dimilikinya. Berbeda jika konsep diri yang cenderung rendah maka akan mudah menjadi pesimis dan memunculkan tindakan agresi seperti *toxic disinhibition online*. Akan tetapi hal dalam penelitian yang dilakukan oleh Damayanti (2022) dengan judul “ Hubungan antara Konsep Diri dengan *Online Disinhibition Effect* pada Siswa SMA Sultan Agung 1 Semarang” menjelaskan bahwa konsep diri tidak selalu menjadi faktor penting dalam timbulnya perilaku *Online Disinhibition Effect* melainkan dapat terjadi karena intensitas dalam bermain gawai serta penggunaan akun anonim juga dapat berpengaruh.

Penelitian oleh Putri., dkk (2023) dengan judul “Pada Remaja, Kebencian terhadap Diri Sendiri, dapat Memicu Perilaku *Toxic Disinhibition Online*” yang artinya semakin tinggi kebencian terhadap diri sendiri maka akan semakin besar pula kemungkinan seseorang untuk bertindak agresif, dan menghina saat bermain game online. Penelitian oleh Rosyad., dkk (2021) dengan judul “Konsep Diri dan Kecenderungan Melakukan Agresivitas Verbal pada Remaja Pengguna Media Sosial” menjelaskan bahwa semakin baik konsep diri yang dimiliki seseorang maka akan semakin rendah seseorang memunculkan agresi verbal seperti *flaming*, karena seseorang yang memiliki konsep diri yang positif cenderung merasa bangga terhadap dirinya sendiri dan memiliki pandangan bahwa

masa depannya lebih berharga sehingga enggan terlibat dalam perilaku yang beresiko, salah satunya yaitu tindakan agresi verbal di media sosial.

Individu yang memiliki konsep diri positif umumnya menunjukkan sikap optimis serta keyakinan diri dalam menghadapi berbagai situasi. Sebaliknya, konsep diri yang negatif sering kali berhubungan dengan rendahnya rasa percaya diri dan kecenderungan untuk menampilkan perilaku agresif (Ghufron dan Risnawati, 2012). Menurut Vogel, dkk (2014) menyatakan bahwa individu yang memiliki konsep diri negatif (tidak percaya diri, tidak berharga) dapat membuat seseorang membandingkan diri dan mencari validasi atau melepaskan frustrasi di internet, dan salah satu bentuknya yaitu perilaku *toxic disinhibition online effect*. Membandingkan diri dengan individu lain juga yang dianggap mirip oleh dirinya dan dijadikan referensi bagi kehidupannya merupakan salah satu cara untuk mengembangkan konsep dirinya asalakan tidak berlebihan. (Putra, 2018). Dalam konteks interaksi daring, konsep diri yang positif diharapkan dapat membantu individu dalam mengelola emosi, sehingga mencegah munculnya perilaku verbal yang kasar atau tidak pantas saat berkomunikasi secara online. Hal ini sejalan dengan temuan dari Satriawan (2016), yang menjelaskan bahwa individu dengan konsep diri yang baik cenderung mampu menyesuaikan perilaku sesuai dengan tuntutan lingkungan sosialnya serta memiliki kemampuan pengendalian diri yang lebih baik, baik secara emosional maupun dalam bertindak.

Meningkatkan konsep diri dapat menjadi landasan penting dalam

mengembangkan keterampilan sosial, termasuk dalam konteks interaksi secara daring. Dalam proses interaksi, keterbukaan diri menjadi hal yang esensial. Menurut Tri dkk., (2016), semakin tinggi tingkat keterbukaan diri yang dimiliki individu, maka akan semakin mudah pula baginya untuk menjalin hubungan sosial. Dalam lingkungan *game online* seperti *mobile legends*, interaksi antar pemain yang terjalin dapat mempererat hubungan, yang tentunya ditopang oleh komunikasi aktif. Melalui komunikasi inilah, pemain dapat saling membuka diri dan membentuk hubungan yang lebih dekat, baik sebagai teman, sahabat, bahkan pasangan, meskipun belum pernah bertemu secara langsung.

Fitur teks dan suara yang tersedia dalam game turut memfasilitasi ekspresi diri para pemain. Selain itu, bagaimana seseorang menilai dirinya juga berperan penting dalam membentuk keterbukaan diri. Banyak individu merasa lebih leluasa membagikan informasi personal di media sosial karena mereka tidak merasa terancam atau khawatir identitas aslinya diketahui. Matthews (1993) menjelaskan bahwa individu yang memiliki penilaian diri yang positif cenderung mampu menerima kelebihan dan kekurangannya serta bersedia membuka dirinya agar orang lain dapat mengenalnya lebih dalam. Dengan kata lain, keterbukaan diri dilakukan secara sadar sebagai upaya untuk berbagi informasi, emosi, maupun pengalaman pribadi dengan tujuan membangun hubungan interpersonal yang lebih erat. Oleh karena itu, individu yang memiliki konsep diri positif umumnya menunjukkan sikap optimis dan rasa percaya diri dalam berinteraksi. Sebaliknya, mereka yang

memiliki konsep diri negatif cenderung mengalami ketidakpercayaan diri dan lebih rentan terhadap perasaan depresi (Tuhumena, 2006).

Hipotesis ketiga, menguji hubungan antara kontrol diri dan konsep diri dengan *toxic disinhibition online effect* yang dialami oleh mahasiswa UIN Walisongo yang bermain *game online mobile legend*, hasilnya diketahui bahwa penelitian ini menunjukkan hubungan secara simultan antara kontrol diri dan konsep diri dengan *toxic disinhibition online effect* yang berada pada tingkat korelasi sedang dengan nilai sebesar 0,519. Dan nilai *sig. (2 tailed)* menunjukkan nilai 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 atau $0,000 < 0,05$ yang memiliki arti terdapat hubungan yang signifikan antara kontrol diri dan konsep diri dengan *toxic disinhibition online effect*. Adapun dalam penelitian ini, mayoritas subjek sebanyak 68 mahasiswa atau 68% memiliki tingkat konsep diri sedang.

Penelitian yang dilakukan oleh Mantiri., dkk (2023) dengan judul “Pengaruh Konformitas terhadap Perilaku *Toxic Disinhibition Online* pada Komunitas *Gamers Mobile Legends* di Tondano” berisi bahwa lingkungan sosial digital (grup) merupakan salah satu faktor kunci yang membentuk perilaku *toxic disinhibition online* saat bermain *game online*. Penelitian yang dilakukan Irfa dan Untung (2024), dengan judul “*Toxic Disinhibition* pada Pemain *Game Mobile Legends* dalam Perspektif Teori Kontrol Sosial”, menjelaskan bahwa kontrol sosial yang lemah memudahkan munculnya perilaku *toxic disinhibition*. Adanya kontrol sosial tentunya dapat membentengi perilaku menyimpang yang tidak sesuai dengan norma.

Penelitian yang dilakukan Satriawan (2016), dengan judul “Hubungan antara Konsep Diri dengan *Toxic Disinhibition Online Effect* pada Siswa SMK N 8 Surakarta”. Dari penelitian ini dapat terlihat bahwa antara konsep diri dengan *toxic disinhibition online effect* menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan, dimana perilaku *toxic disinhibition online effect* pada siswa SMK N 8 cenderung rendah, akan tetapi konsep diri pada siswanya tinggi. Maka dari itu, individu yang memiliki konsep diri yang baik maka seseorang tersebut mampu menempatkan diri sesuai lingkungannya, mampu mengontrol perilaku dan emosinya sehingga memiliki pengendalian diri yang baik. Penelitian yang dilakukan oleh Nugraha., dkk (2022), dengan judul “Hubungan antara *Self-Concept* dan *Toxic Disinhibition Online Effect* pada Mahasiswa yang Menggunakan Media Sosial Instagram” menjelaskan bahwa seseorang yang memiliki konsep diri yang baik maka penilaian terhadap dirinya juga akan positif sehingga mampu menerima kelebihan dan kekurangan yang dimilikinya. Berbeda jika konsep diri yang cenderung rendah maka akan mudah menjadi pesimis dan memunculkan tindakan agresi seperti *toxic disinhibition online*. Penelitian oleh Putri., dkk (2023) dengan judul “Pada Remaja, Kebencian terhadap Diri Sendiri, dapat Memicu Perilaku *Toxic Disinhibition Online*” yang artinya semakin tinggi kebencian terhadap diri sendiri maka akan semakin besar pula kemungkinan seseorang untuk bertindak agresif, dan menghina saat bermain game online.

Dalam penelitian ini dapat diketahui bahwa kontrol diri dan konsep

diri berhubungan dengan *toxic disinhibition online effect* sehingga menekan keinginan mahasiswa untuk berperilaku *toxic disinhibition online effect* ketika *bermain game online mobile legend*. Sehingga individu yang memiliki kontrol diri dan konsep diri yang baik maka dapat mengendalikan perilaku serta dapat berhati-hati untuk tidak melakukan hal yang negatif sehingga ketika sedang bermain *game online* pun dapat berinteraksi dengan orang lain dengan nyaman. Hal ini juga dapat disimpulkan bahwa jika mahasiswa memiliki kontrol diri dan konsep diri yang baik maka keinginan untuk melakukan *toxic disinhibition online effect* juga akan semakin rendah.

Keterbatasan penelitian ini yaitu menggunakan *google form* dengan skala Likert sebagai instrumen pengukuran. Metode ini memiliki beberapa keterbatasan, diantaranya yaitu tidak memungkinkan klarifikasi langsung apabila responden salah memahami item pernyataan. Selain itu, penggunaan skala Likert cenderung tidak mampu menggali informasi secara mendalam, karena pengisian dilakukan secara *online*, peneliti juga tidak dapat mengontrol kondisi dan keseriusan responden dalam menjawab yang dapat memengaruhi validitas data. Terdapat pula kemungkinan bias sosial, di mana responden memberikan jawaban yang dianggap baik secara sosial, bukan yang merepresentasikan diri mereka secara jujur. Selain itu fokus dalam penelitian ini yaitu mahasiswa yang menggunakan *game online mobile legend*, sehingga membatasi penggunaan ke komunitas yang lebih luas dengan berbagai macam *game online* yang lain dan dengan kelompok usia yang berbeda.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari uji hipotesis pada penelitian ini maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kontrol diri dengan *toxic disinhibition online effect* pada mahasiswa UIN Walisongo yang bermain *game online mobile legend*. Artinya semakin tinggi kontrol diri maka semakin rendah *toxic disinhibition online effect* pada mahasiswa UIN Walisongo yang bermain *game online mobile legend*, begitu juga sebaliknya semakin rendah kontrol diri maka semakin tinggi *toxic disinhibition online effect* pada mahasiswa UIN Walisongo yang bermain *game online mobile legend*.
2. Terdapat hubungan negatif yang signifikan antara konsep diri dengan *toxic disinhibition online effect* pada mahasiswa UIN Walisongo yang bermain *game online mobile legend*. Artinya semakin tinggi konsep diri maka semakin rendah *toxic disinhibition online effect* pada mahasiswa UIN Walisongo yang bermain *game online mobile legend*, begitu juga sebaliknya semakin rendah kontrol diri maka semakin tinggi *toxic disinhibition online effect* pada mahasiswa UIN Walisongo yang bermain *game online mobile legend*.
3. Terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kontrol diri dan konsep diri dengan *toxic disinhibition online effect* pada mahasiswa

UIN Walisongo yang bermain *game online mobile legend*. Artinya semakin tinggi kontrol diri dan konsep diri maka semakin rendah *toxic disinhibition online effect* pada mahasiswa UIN Walisongo yang bermain *game online mobile legend*, begitu juga sebaliknya semakin rendah kontrol diri dan konsep diri maka semakin tinggi *toxic disinhibition online effect* pada mahasiswa UIN Walisongo yang bermain *game online mobile legend*.

B. Saran

1. Bagi Mahasiswa yang Bermain *Game Online Mobile legend*

Diharapkan bagi subjek untuk melatih kontrol diri sehingga membantu subjek untuk mengenali pemicu emosi negatif dan mengelola emosinya, selain itu juga diharapkan dapat menguatkan konsep diri yang positif dalam dirinya sehingga subjek mengenali kekuatan dan kelemahan yang dimilikinya sehingga ketika bermain *game online mobile legend* subjek tidak terdorong melakukan perilaku negatif seperti *toxic disinhibition online* meski penuh tekanan dalam permainan.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan bagi peneliti selanjutnya untuk melanjutkan penelitian dengan fokus pembahasan yang serupa tetapi dengan lebih beragam dengan mempertimbangkan variabel yang lain seperti *self-esteem*, *trait anger*, *online empathy*, *emotion regulation* dan sebagainya. Serta diharapkan peneliti selanjutnya dapat menggunakan

metode pendekatan kualitatif sehingga dapat menangkap pengalaman emosional subjek yang tidak tercermin melalui data kuantitatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abie, R. W., & Srie, R. (2023). Perilaku toxic dalam komunikasi virtual di game online mobile legends: Bang bang pada mahasiswa fakultas ilmu politik di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. *Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara & Ilmu Komunikasi*, 9 (1), 1-12. <https://doi.org/10.33084/restorica.v9i1>.
- Agustiani. (2006). Hubungan antara konsep diri dengan kecerdasan emosional pada remaja. *Jurnal Soul*, 2(1).
- Al- Jauziyyah, I. Q. (2022). *Sabar dan syukur*. Al- Abror.
- Alaydrus, R. M. (2017). Membangun kontrol diri remaja melalui pendekatan Islam dan neuroscience. *Psikologika*, 22(1), 15-27. <https://doi.org/10.20885/psikologika.vol22.iss2.art2>
- Alfinuha, S., & Fathul, L. N. (2017). Bahagia dalam meraih cita-cita: kesejahteraan subjektif mahasiswa teknik arsitektur ditinjau dari regulasi emosi dan efikasi diri. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 2(1), 12-28. <https://doi.org/10.21580/pjpp.v2i1.1357>.
- APJII. (2016). *Survey pengguna internet Indonesia*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. <https://apjii.or.id/>.
- APJII. (2023). *Survei APJII: pengguna internet di Indonesia tembus 215 juta orang*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. <https://apjii.or.id/>.
- Arsha, J. S. (2022). *Pengaruh kontrol diri terhadap perilaku efek disinhibisi online (pada mahasiswa Universitas Mulawarman pengguna media sosial)*. [Skripsi, Universitas Mulawarman]. Samarinda.
- Astuti, E. D., & Sukarni, T. (2010). *Bahan dasar untuk pelayanan konseling pada satuan pendidikan menengah jilid I*. Grasindo.
- Averill, J. R. (1973). Personal control over aversive stimuli and its relationship to stress. *Psychological Bulletin*, 80(4), 286–303. <https://doi.org/10.1037/h0034845>.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan validitas*. Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2015). *Metode penelitian*. Pustaka Belajar.
- Baron, R. A., & Byrne, D. (2005). *Psikologi Sosial (10 Jilid 2)*. Erlangga.

- Baser, G., Harry, S., Rizky, M. M., Happy, W., Zulfadli., & Yudi, D. (2023). *Komunikasi digital: Dalam bingkai riset*. Amerta Media.
- Baumeister, F. R., Vohs, D.K., & Tice, M. D. (2007). The strength model of self control. *Current Direction in Psychological Science – Florida State University and University of Minnesota*, 16 (6), 351-355.
- Baumeister, R. F., & Boden, J. M. (1998). *Aggression and the self: High self-esteem, low self-control, and ego threat*. In R. G. Geen & E. Donnerstein (Eds.), *Human Aggression* (pp. 111–137). Academic Press.
- Baumeister, R. F., Bratslavsky, E., Muraven, M., & Tice, D. M. (1998). Ego depletion: Is the active self a limited resource?. *Journal of Personality and Social Psychology*, 74(5), 1252–1265.
- Borba, M. (2018). *Membangun kecerdasan moral*. Gramedia Pustaka Pelajar.
- Burns, R. B. (1993). *Konsep diri: Teori, pengukuran, perkembangan dan perilaku* (Eddy, Penerjemah). Arcan.
- Calhoun, J. F., & Acocella, J. R. (1990). *Psikologi tentang penyesuaian dan hubungan kemanusiaan* (Satmoko, R.S., Penerjemah). IKIP Semarang Press.
- Cheung, C. M., Wong, R. Y. M., & Chan, T. K. (2021). Online disinhibition: Conceptualization, measurement, and relation to aggressive behaviours. *International Conference on Interaction Science*, 121 (1), 48-64.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. SAGE Publications.
- Damayanti, H, S. (2022). *Hubungan antara konsep diri dengan online disinhibition effect pada siswa SMA Sultan Agung 1 Semarang*. [Skripsi, Universitas Diponegoro]. Semarang.
- Daulay, N. (2016). Gambaran ketangguhan ibu dalam mengasuh anak autis. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 1(1), 49-74. <https://doi.org/10.21580/pjpp.v1i1.929>.
- Eliani. J., Yuniardi, M., & Alifah, N. M. (2018). Fanatisme dan perilaku agresif verbal di media sosial pada penggemar idola K-Pop. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 3(1), 59-72. <http://dx.doi.org/10.21580/pjpp.v3i1.2442>.
- Erpiyani, R. (2021). *Hubungan antara kontrol diri dengan agresivitas remaja usia 13-18 tahun di dudsun III desa Siwalan kecamatan Mlarak kabupaten Ponorogo*. [Skripsi, Institut Agama Islam Negeri]. Ponorogo.
- Fauzan, L., Augustin, M., & Ahmisa, A. (2021). Toxic behaviour sebagai komunikasi virtual pemain game online mobile legend bang bang. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 32-41.

- Fauzi, A., Andewi, S., & Nurwadjah, A. (2020). Pendidikan sebagai upaya pengembangan kesadaran diri (al-ma'rifatun nafs). *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 4 (1), 21-37. <http://dx.doi.org/10.24127/att.v4i01.1217>.
- Gackenbach, J. (2007). *Psychology and the internet: Interpersonal, interpersonal and transpersonal implications*. Academic Press.
- Gani, A. G. (2015). Pengenalan teknologi internet serta dampaknya. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 2(2), 71-86. <https://doi.org/10.35968/jsi.v2i2.49>.
- Genarsih, T., & Urip, T. (2024). *Belajar statistika konsep dasar dan pengantar statistika penelitian*. Zahir Publishing.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi analisis multivariete dengan program IBM SPSS 23*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghufron, M. N., & Risnawati, S. (2012). *Teori-teori psikologi*. Ar-Ruzz Media.
- Greenwald, R., Larry, V. H., & Richard, D. L. (1996). The effect of school resources on student achievement. *Review of Educational Research*, 66(3), 361–396. <https://doi.org/10.2307/1170528>.
- Hartati, A., Hariadi, A., & Andika, R. M. (2020). Hubungan antara pengendalian diri dengan prestasi belajar siswa SMKN 1 Sumbawa Besar. *Jurnal Realita: Jurnal Bimbingan Konseling*, 5(2). 1051-1066.
- Hasanah, U. (2023). *Detoks hati dari pengaruh virtual toxic dalam perspektif al-qur'an*. [Skripsi, Universitas Muhammadiyah]. Surakarta.
- Hatch, E., & Farhady, H. (1981). *Research design dan statistic for applied linguistic*. Rahnama Publication.
- Hurlock, E. B. (1975). *Adolescence development*. Mc. Graw-Hill, Kogakusha, Ltd.
- Hurlock, E. B. (1992). *Psikologi perkembangan anak jilid 2*. Erlangga.
- Ichsan, M. N., Hikmawati, P., & Nabila, S. (2021). Pengaruh game mobile legends terhadap minat belajar mahasiswa/i fakultas sains dan teknologi UIN Alauddin Makassar. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, 3(1). <https://doi.org/10.35905/almaarief.v3i1.2039>.
- Indra, I. M., & Ika, C. (2019). *Cara mudah memahami metodologi pnelitian*. Deepublish.
- Irfa, A., & Untung, S. (2024). Toxic disinhibition pada pemain game mobile legends dalam perspektif teori kontrol sosial. *Jurnal ANOMIE*, 6(1), 46-64.
- Istiyono, E. (2018). *Pengembangan instrumen penilaian dan analisis hasil belajar fisika dengan teori klasik dan modern*. Universitas Negeri Yogyakarta Press.

- Jamun, Y. M. (2018). Dampak teknologi terhadap pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48–52. <https://doi.org/10.36928/jpkm.v10i1.54>.
- Jannah, N., Mudjiran., & Nirwana, H. (2015). Hubungan kecanduan game dengan motivasi belajar siswa dan implikasinya terhadap bimbingan dan konseling. *Konselor*, 4(4), 200-207.
- Johnson, S. (2003). *Emergence: The connected lives of ant, cities, and software*. Simon & Schuster.
- Joinson, A. N. (2001). Self-disclosure in computer-mediated communication: The role of self-awareness and visual anonymity. *European Journal of Social Psychology*, 31, 177-192. <https://doi.org/10.1002/ejsp.36>.
- Khasanah, N., Yoan, I. L., Sophia, N., Andi, L. I. D., & Ani, N. A. (2021). Pentingnya etika berbicara dalam perspektif Islam bagi mahasiswa melenial. *Jurnal Abadimas Indonesia*, 27-34.
- Khoiri, N. F. (2021). *Dampak bermain game online mobile legends terhadap perilaku toxic disinhibition online (studi kasus di warung kopi ourung-ourung, Siman, Ponorogo*. [Skripsi, IAIN Ponorogo]. Ponorogo.
- Lapidot, L., & Barak, A. (2012). Effect of anonymity, invisibility, and lack of eye-contact on toxic online disinhibition. *Computer in human behavior*, 28, 434-443.
- Lazarus, R. S. (1976). *Patterns of adjustment*. McGraw-Hill.
- Lestari, S. P., & Rita, I. P. (2023). Pengaruh pengalaman kerja dan disiplin kerja terhadap prestasi kerja karyawan divisi operasional PT. Pegadaian Galeri 24, Jakarta Pusat. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 13(1).
- Liswantiani, E., & Gregorius, A. N. (2020). *Mengoptimalkan karakter kontrol diri anak dengan sarana permainan tradisional*. Resitasi Pustaka.
- Mantiri, J. J., Tellma, M, T., & Marsel, M, S. (2023). Pengaruh konformitas terhadap perilaku toxic disinhibition online pada komunitas gamers mobile legends di Tondano. *Psikopedia*, 4 (4).
- Marsela, R. D., & Mamat, S. (2019). Kontrol diri: Definisi dan faktor. *Journal of Innovative Counseling: Theory, Practice & Research*, 3(2), 65-69.
- Matthews, D. W. (1993) Acceptance of self and others. *North Calorina Cooperative Extension Service*.
- Murni, A. (2014). Konsep ma'rifatullah menurut Al-Ghazali (suatu kajian tentang implementasi nilai-nilai akhlak al-karimah). *Ar-Raniry: International Jaournal of Islamic Studies*, 1(2), 45-58.
- Mustafa, P. S. (2023). Tinjauan literatur analisis uji r berganda dan uji lanjut dalam statistik inferensial pada penelitian pendidikan jasmani. *Jurnal Ilmiah*

- Naibaho, F., Valla, F. A., & Mira, R. W. (2023). Pengaruh kontrol diri terhadap perilaku *disinhibition online effect* di komunitas remaja gereja Santo Nikodemus Ciputat. *Jurnal Psikologi, Filsafat dan Saintek*, 1(2), 263-273.
- Nugraha, R. G., Kristin, R., Efni, I., & Dinta, N. A. (2022). Hubungan antara self-concept dan toxic disinhibition online effect pada mahasiswa yang menggunakan media sosial instagram. *Jurnal Humanitas*, 6(1), 37-38. <https://doi.org/10.28932/humanitas.v6i1.4187>.
- Nugraha, R. G., Kristin, R., Heliany, K., Dinta, N. A., Alryami, R. P. (2023). Hubungan antara self-control dan toxic disinhibition online effect pada mahasiswa yang menggunakan media sosial. *Jurnal Humanitas: Jurnal psikologi*, 7(2), 259-272.
- Nursalam. (2003). *Konsep & penerapan metodologi penelitian ilmu keperawatan: Pedoman skripsi, tesis, dan instrumen penelitian keperawatan*. Salemba Medika.
- Patty, S., Wijono, S., & Setiawan, A. (2017). Hubungan dukungan sosial teman sebaya, kontrol diri, dan jenis kelamin dengan prestasi belajar siswa di SMA Kristen YPKPM Ambon. *Psikodimensia*, 15(2), 204. <https://doi.org/10.24167/psiko.v15i2.989>.
- Putra, J. S. (2018). Peran syukur sebagai moderator pengaruh perbandingan sosial terhadap self-esteem pada remaja pengguna media sosial. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 3(2), 197-210. <https://doi.org/10.21580/pjpp.v3i2.2650>.
- Putri, M. A., Desta, P. M., & Ramadhana, R. M. (2023). Pada remaja, kebencian terhadap diri sendiri, dapat memicu perilaku toxic disinhibition online. *jurnal ilmiah psikologi mind set khusus TIN*, 2(1), 112-118.
- Putri, M. A., Pratama. M. D., & Ramadhana, R. M. (2023). Pada remaja, kebencian terhadap diri sendiri, dapat memicu perilaku toxic disinhibition online. *Jurnal Ilmiah Psikologi Mind Set Khusus TIN*, 2(1), 112-118.
- Putri, N. W. M., Hamiyati., & Doriza, S. (2020). Dampak game online: studi fenomena perilaku trash-talk pada remaja. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 2(2), 72-85.
- Rahardja, U., Sudaryono., & Chakim, M. H. R. (2023). *Statistik deskriptif teori. rumus, kasus untuk penelitian*. Asosiasi Pendidikan Tinggi Informatika dan Komputer.
- Rais, J. (1989). *Konsep diri remaja*. Gunung Mulia.
- Ramadhan, M. F., Rusydi, A. S., & Afgani, M. W. (2024). Validitas dan reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2), 10967-10975.

- Riyanto, S., & Aglis, A. H. (2020). *Metode riset penelitian kuantitatif penelitian di bidang manajemen, teknik, pendidikan, dan eksperimen*. Budi Utama.
- Rizqi, Z. N. (2022). *Pengaruh phubbing dan kontrol diri terhadap interaksi sosial pada generasi z Kota Semarang*. [Skripsi, UIN Walisongo]. Semarang.
- Rosyad, M, A., Sahat, S., & Eko, A, A., (2022). Konsep diri dan kecenderungan melakukan agresivitas verbal pada remaja pengguna media sosial. *INNER: Jaournal of Psychology Research*, 1(3), 128-136.
- Safitri, I., Dewi, L., Rahmah, D. N., Nur, R. A., Meida, W. S., Fitrah, M., Ilyas., Taufik, R. S., Ikhsan, D. S., Rizki, F. S., & Oscar, N. (2024). *Teori pengukuran dan evaluasi*. Ruang Tentor.
- Safitri, I., Lestarani, D., Rahmah, D. N. W. I., Nur, R. A., Meida, W. S., Fitrah, M., Ilyas., Taufik, R. S., Ikhsan, D. S., Rizki, F. S., Oscar, N., & Amran, H. (2024). *Teori pengukuran dan evaluasi*. CV Ruang Tentor.
- Sahid, N. H., Anang, A. A., & Zuhriah. (2023). Dampak game online mobile legends terhadap siswa SD di lingkungan XII kecamatan Medan Denai kelurahan Binjai. *Jurnal Pendidikan, Sejarah, dan Ilmu-ilmu Sosial*. 7(1). <https://doi.org/10.30743/mkd.v7i1.6210>.
- Sanny, B. I., & Rina, K. D. (2020). Pengaruh net interest margin (nim) terhadap return on asset (roa) pada PT Bank Pembangunan daerah Jawa Barat dan Banten Tbk Periode 2013- 2017. *Jurnal Ekonomi-Bisnis*, 4(1), 78-87. <https://doi.org/10.37339/jurnal-e-bis.v4i1.239>.
- Santo, I. (2023). *Apakah saya toxic?*. Bintang Semesta Muda.
- Santrock, J. W. (2006). *Adolescence* (Shinto & Sherly, Penerjemah). Erlangga.
- Saputra, T, E., Maimun, B., Ermawati., & Nyimas, S. Korelasi dan analisis lintas komponen hasil kedelai family F dari hasil persilangan Wilis X B3570. *Jurnal Penelitian Pertanian Terapan*, 16(1), 54-60.
- Satriawan, N. (2016). *Hubungan antara konsep diri dengan toxic disinhibition online effect pada siswa SMKN 8 Surakarta*. [Skripsi, Universitas Sebelas Maret]. Surakarta.
- Sudaryana, B., & Ricky, S. (2022). *Metode penelitian kuantitatif*. Deepublish.
- Sugiharto., & Situnjak. (2006). *Lisrel*. Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian pendidikan*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Statistik untuk penelitian*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sujianto, A. E. (2009). *Aplikasi statistik dengan SPSS 16.0*. PT Prestasi Pustaka.

- Suler, J. (2004). Computer and cyberspace addiction. *International Journal of Applied Psychoanalytic Studies*, 1, 359-362. <https://doi.org/10.1002/aps.90>.
- Sunaryo. (2002). *Psikologi untuk keperawatan*. Buku Kedokteran EGC.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh game online terhadap remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 28-38.
- Suryanto, R. N. (2015). Dampak positif dan negatif permainan game online dikalangan pelajar. *Jom FISIP*, 2(2).
- Taluke, D., Riky, S. M. L., & Amanda, S. (2019). Analisis preferensi masyarakat dalam pengelolaan ekosistem mangrove di pesisir pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat. *Jurnal Spasial*, 6(2).
- Tangney, J. P., Baumeister, R. F., & Boone, A. L. (2004). High self-control predicts good adjustment, less pathology, better grades, and interpersonal success. *Journal of Personality*, 72(2), 271–322. <https://doi.org/10.1111/j.0022-3506.2004.00263.x>.
- Thalib, S. B. (2010). *Psikologi pendidikan berbasis analisis empiris aplikatif*. Prenada Media Group.
- Tim Redaksi KBBI PB. (2008). *Kamus besar bahasa Indonesia (edisi keempat)*. Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Tri, A., Djati, A. P., Effendi, C. S., Setiawan, D., Manalu, F & Devega, G. A. (2016). Hubungan antara self-disclosure dengan komunikasi interpersonal mahasiswa yang menggunakan media sosial “line”. *Prosiding Konferensi Nasional Peneliti Muda Psikologi Indonesia*, 1 (1), 81-83.
- Tuhumena, H. (2006). Upaya membentuk konsep diri yang positif dalam rangka menurunkan kecenderungan berperilaku agresif pada remaja. *Jurnal Psikologi*, 17(1).
- Ulya, L., Sucipto., & Fatuhurohman, I. (2021). Analisis kecanduan game online terhadap kepribadian sosial anak. *Jurnal Educatino FKIP UNMA*, 7(3). <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>.
- Vogel, E. A., Rose, J. P., Roberts, L. R., & Eckles, K. (2014). Social comparison, social media, and self-esteem. *Psychology of Popular Media Culture*, 3(4), 206–222.
- Wang., Ing, K., & Fan Shih, J. (2014). Factors influencing university students' online disinhibition behavior – the moderating effect of deterrence and social identity. *International Journal of Social, Management, Economics and Business Engineering*, 8(5).
- Wardani, L. M. I., & Ritia, A. (2021). *Konsep diri dan konformitas pada perilaku konsumtif remaja*. NEM.

- Widiarti, P. W. (2017). Konsep diri (self concept) dan komunikasi interpersonal dalam pendampingan pada siswa SMP se Kota Yogyakarta. *Kajian Ilmu Komunikasi*, 47(1), 135-148. <https://doi.org/10.21831/informasi.v47i1.15035>.
- Willems, Y. E., Boesen, N., Li, J., Finkenauer, C., & Bartels, M. (2019). The heritability of self-control: A meta-analysis. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 100. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2019.02.012>.
- Yulikhah, S., Baidi, B., & Ali, M. (2019). Self concept, self efficacy, and interpersonal communication effectiveness of student. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 4(1), 65-76. <http://dx.doi.org/10.21580/pjpp.v4i1.3196>.
- Zubaedi. (2015). *Desain pendidikan karakter: Konsepsi dan aplikasinya dalam lembaga pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.
- Zulkarnain, I., Sakhyani, A., & Raras, S. (2020). *Membentuk konsep diri melalui budaya tutur: Tinjauan psikologi komunikasi*. Puspantara Publishing.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Tabel ringkasan wawancara pra-penelitian

No	Aspek	Responden				
		HP	AS	SM	DP	NA
1.	Keterbukaan Diri (membagi perasaan & informasi pribadi kepada orang lain secara mendalam)	(x) Tidak pernah menunjukk an identitas pribadi	(√) Menggunakan nama asli sebagai nama akun	(x) Tidak menunjukk an identitas pribadi karena privasi	(x) Tidak pernah menunjukk an identitas pribadi	(√) Menggunakan nama asli dan foto profil sebagai identitas akun
		(√) Mudah berteman dan berbagi tentang pengalaman dan perasaan yang dirasakan kepada pemain lain	(√) Mudah berteman dan berbagi tentang pengalaman dan perasaan yang dirasakan kepada pemain lain	(x) Mudah berteman dengan orang baru, akan tetapi sulit berbagi tentang pengalaman dan perasaan yang dirasakan kepada pemain lain	(x) Mudah berteman dengan orang baru, akan tetapi sulit berbagi tentang pengalaman dan perasaan yang dirasakan kepada pemain lain	(x) Sulit terbuka dengan orang baru dan tidak ingin berbagi tentang pengalaman dan perasaan yang dirasakan kepada pemain lain
2.	Flaming (berbicara negatif, provokasi, dan menyinggung privasi)	(x) Tidak pernah membagikan cerita soal kehidupan pribadi kepada pemain lain	(√) Pernah membagikan cerita soal kehidupan pribadi, misal ketika sakit hati	(x) Tidak pernah membagikan cerita soal kehidupan pribadi kepada pemain lain	(x) Tidak pernah membagikan cerita soal kehidupan pribadi kepada pemain lain	(x) Tidak pernah membagikan cerita soal kehidupan pribadi karena hanya sekedar bermain
		(√) Sering melontarka	(√) Lumayan sering	(√) Lumayan sering	(√) Sering melontarka	(√) Lumayan sering

	yang ditujukan untuk seseorang di forum internet)	n kata umpatan ketika sedang bermain	memakai kata umpatan saat bermain	memakai kata umpatan saat bermain	n kata umpatan ketika sedang bermain	memakai kata umpatan saat bermain
		(√) Sering memprovo kasi untuk memicu emosi pemain lain	(√) Sering memprovo kasi untuk memicu emosi pemain lain	(x) Tidak pernah memprovo kasi untuk memicu emosi pemain lain	(x) Tidak pernah memprovo kasi untuk memicu emosi pemain lain	(x) Tidak pernah memprovo kasi untuk memicu emosi pemain lain
		(x) Kata umpatan yang digunakan tidak pernah berhubungan dengan suku, keluarga / agama pemain lain	(√) Kata umpatan yang dilontarkan sering berhubungan dengan suku, keluarga / agama pemain lain	(x) Kata umpatan yang digunakan tidak pernah berhubungan dengan suku, keluarga / agama pemain lain	(x) Kata umpatan yang digunakan tidak pernah berhubungan dengan suku, keluarga / agama pemain lain	(x) Kata umpatan yang digunakan tidak pernah berhubungan dengan suku, keluarga / agama pemain lain

Lampiran 2 Skala Uji Coba

Skala Uji Coba Kontrol Diri

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya berusaha mematuhi peraturan yang ada di sekitar saya				
2	Saat saya menghadapi kegagalan, saya memikirkan hal positif yang dapat saya ambil sebagai sebuah pengalaman				
3	Saya suka begadang untuk bermain gawai meskipun hal tersebut berdampak buruk bagi saya				
4	Saya sulit menghentikan pikiran buruk yang muncul ketika saya mengalami kegagalan				
5	Saya melakukan hobi saya setelah tugas saya selesai				
6	Saya dapat mempertimbang-kan pendapat orang lain ketika mengambil keputusan				

7	Saya suka menunda-nunda dalam mengerjakan tugas				
8	Saya takut salah ketika mengambil keputusan sendiri				
9	Saya mampu membatasi penggunaan media sosial ketika jam kuliah sedang berlangsung				
10	Saya dapat berpikir dengan jernih untuk mencari jalan keluar lain ketika saya melakukan kesalahan				
11	Saya kesulitan membatasi penggunaan gawai, bahkan ketika saya harus fokus untuk mengerjakan tugas				
12	Saya mudah merasa cemas ketika mengerjakan tugas yang pengumpulannya sudah dekat				
13	Saya mampu fokus belajar selama perkuliahan berlangsung				
14	Saya mendahulukan hal yang menjadi prioritas saya				
15	Ketika sedang mengerjakan tugas, saya mudah teralih oleh media sosial				
16	Saya sulit menentukan mana yang lebih dulu didahulukan dalam mengerjakan tugas				
17	Saya menggunakan waktu luang saya dengan efektif untuk mengerjakan tugas				
18	Saya mengambil keputusan berdasarkan pertimbangan yang matang				
19	Saya mudah lupa untuk mengerjakan tugas yang harus saya kerjakan				
20	Saya mudah terpengaruh dengan pendapat orang lain saat membuat keputusan penting				
21	Saya dapat tetap fokus mengerjakan tugas meskipun di lingkungan yang ramai				
22	Saya fokus menyelesaikan tugas yang paling penting sebelum mengerjakan hal lain				
23	Saya tidak dapat mempertahankan fokus saya pada tugas yang berlangsung lama				
24	Saya tidak dapat menolak ajakan teman untuk pergi bermain meskipun ada tugas yang harus segera diselesaikan				

Skala Uji Coba Konsep Diri

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya mengetahui kemampuan yang saya miliki				
2	Saya memiliki tujuan jangka panjang yang ingin saya capai di masa depan				
3	Saya menghargai diri saya sebagai individu yang berharga				

4	Saya kurang menyadari kelebihan yang saya miliki dibandingkan orang lain				
5	Saya merasa tidak perlu menetapkan tujuan hidup				
6	Saya orang yang keras terhadap diri saya sendiri				
7	Saya sadar akan potensi yang saya miliki jadi saya termotivasi untuk meningkatkan diri				
8	Saya yakin dengan kemampuan yang saya miliki untuk dapat mencapai tujuan yang saya inginkan				
9	Saya mampu belajar dari kesalahan-kesalahan yang telah saya perbuat sebelumnya				
10	Saya tidak menyadari bahwa ada ketrampilan yang dapat saya kembangkan				
11	Saya ragu bahwa hal yang telah saya lakukan akan membawa hasil yang baik				
12	Saya tidak merasa perlu untuk merenungkan kegagalan yang telah saya alami				
13	Saya tahu kekurangan yang saya miliki				
14	Saya yakin usaha yang saya lakukan dapat membawa lebih dekat dengan tujuan saya				
15	Saya mencoba memaafkan diri saya atas kesalahan yang telah saya lakukan				
16	Saya tidak menyadari tindakan saya yang merugikan orang lain				
17	Saya tidak memiliki tujuan untuk kedepannya				
18	Saya menyalahkan diri sendiri atas kesalahan yang saya lakukan di masa lalu				
19	Saya yakin dapat meningkatkan kemampuan saya				
20	Saya yakin bahwa saya dapat menghadapi tantangan dengan baik				
21	Saya mampu menerima kritik yang membangun				
22	Saya tidak yakin dapat mengubah kelemahan yang saya miliki menjadi suatu kekuatan				
23	Saya ragu memiliki kemampuan untuk dapat meraih kesuksesan				
24	Saya pasti membutuhkan orang lain untuk mengevaluasi performa saya				

Skala Uji Coba Toxic Disinhibition Online Effect

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya menceritakan detail tentang kehidupan saya kepada orang lain ketika sedang <i>online</i>				
2	Saya percaya penuh dengan strategi yang pemain satu tim utarakan saat bermain				

3	Memancing emosi pemain lain dalam <i>game</i> merupakan salah satu strategi dalam bermain				
4	Ketika pemain lain melakukan kesalahan dalam permainan, saya memilih diam daripada mengeluh di kolom chat				
5	Saya membatasi informasi yang saya bagikan kepada teman di <i>game</i> , meskipun kami suka bermain <i>game</i> bersama				
6	Saya memikirkan ulang informasi apapun yang saya dapatkan ketika bermain <i>game</i>				
7	Saya menggunakan <i>spam chat</i> untuk menunjukkan kemarahan dalam permainan				
8	Saya mengikuti pemain lain yang menggunakan kata umpatan ketika sedang bermain <i>game online</i>				
9	Saya mengutarakan kekesalan dengan penuh emosi dalam forum <i>game</i> ketika kalah dalam permainan				
10	Saya menyemangati rekan satu tim ketika bermain <i>game</i> bersama				
11	Saya mengucapkan selamat kepada lawan ketika menang dalam permainan				
12	Ketika kesal dalam permainan, saya lebih memilih jeda sebentar daripada mencaci maki pemain lain				
13	Saya menggunakan kata makian ketika bermain <i>game online</i>				
14	Saya menyulut emosi pemain lain supaya hilang fokus ketika bermain <i>game</i>				
15	Saya dapat mengontrol ungkapan kekecewaan saya dalam forum <i>game</i> saat kalah				
16	Saya mengancam pemain lain secara verbal agar mereka dapat bermain dengan lebih serius				
17	Saya lebih nyaman mengungkapkan perasaan saya dengan seseorang yang saya temui langsung daripada teman yang saya temui di <i>game online</i>				
18	Saya memilih untuk memperkuat kerja sama antar pemain daripada mengintimidasi pemain lain untuk meraih kemenangan				
19	Saya percaya menggunakan kata bernada ancaman pada lawan agar meningkatkan peluang untuk menang dalam <i>game</i>				
20	Saya percaya bahwa apa yang pemain lain ucapkan dalam permainan merupakan hal yang nyata				
21	Saya membagikan jadwal keseharian saya secara detail kepada pemain lain dalam <i>game</i>				
22	Saya ragu untuk berkomunikasi dengan pemain lain saat bermain <i>game</i>				

23	Saya menghargai lawan yang bermain secara sportif tanpa menggunakan kata yang mengusik pemain lain				
24	Saya enggan melakukan intimidasi pada pemain lawan				

Lampiran 3 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Skala Kontrol diri

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
KTD01	58.5000	320.879	.677	.968
KTD02	58.5000	310.810	.832	.966
KTD03	59.4333	332.323	.431	.969
KTD04	58.8667	314.878	.758	.967
KTD05	58.5000	319.638	.743	.967
KTD06	58.3333	318.644	.761	.967
KTD07	59.0000	313.586	.813	.966
KTD08	59.0000	319.655	.647	.968
KTD09	58.5667	316.530	.766	.967
KTD10	58.2000	333.476	.350	.970
KTD11	58.9667	312.447	.896	.966
KTD12	58.9333	317.720	.689	.968
KTD13	58.6333	318.447	.791	.967
KTD14	58.4000	309.421	.841	.966
KTD15	58.8333	323.109	.676	.968
KTD16	58.7000	308.148	.859	.966
KTD17	58.5333	324.257	.686	.968

KTD18	58.4667	317.016	.744	.967
KTD19	58.7000	320.148	.734	.967
KTD20	58.7000	313.528	.766	.967
KTD21	58.7000	320.838	.712	.967
KTD22	58.3000	318.355	.783	.967
KTD23	58.8000	321.407	.804	.967
KTD24	58.8000	303.545	.888	.966

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.968	24

Skala Konsep Diri

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
KSD1	60.2333	342.461	.780	.971
KSD2	60.0333	335.137	.813	.971
KSD3	60.1000	341.886	.826	.971
KSD4	60.3667	344.654	.838	.971
KSD5	60.1667	337.592	.841	.970
KSD6	60.7000	354.838	.473	.973
KSD7	60.1000	343.748	.771	.971
KSD8	60.0667	338.133	.850	.970
KSD9	60.0333	342.861	.819	.971

KSD10	60.4667	348.878	.670	.972
KSD11	60.4000	338.800	.789	.971
KSD12	60.2667	343.582	.718	.971
KSD13	60.1667	346.420	.707	.972
KSD14	60.0333	333.551	.874	.970
KSD15	60.1333	336.533	.849	.970
KSD16	60.5667	340.668	.900	.970
KSD17	60.3000	329.252	.913	.970
KSD18	60.7333	349.720	.583	.972
KSD19	60.1000	340.369	.808	.971
KSD20	60.0333	339.137	.862	.970
KSD21	60.0667	341.444	.817	.971
KSD22	60.6000	336.869	.913	.970
KSD23	60.2333	334.875	.828	.971
KSD24	60.8000	371.545	-.008	.977

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.977	23

Skala Toxic Disinhibition Online Effect

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
TDO01	54.4667	230.809	.796	.942

TDO02	53.5333	261.016	-.191	.952
TDO03	53.4333	242.323	.465	.946
TDO04	54.1333	239.568	.706	.944
TDO05	54.4000	234.800	.720	.943
TDO06	54.6333	234.999	.675	.944
TDO07	54.1333	236.878	.701	.943
TDO08	54.1333	226.464	.811	.942
TDO09	54.1000	226.369	.858	.941
TDO10	54.6333	240.033	.488	.946
TDO11	54.0000	229.379	.761	.942
TDO12	54.2000	231.062	.797	.942
TDO13	54.0333	230.585	.797	.942
TDO14	53.9333	235.720	.652	.944
TDO15	54.1000	229.334	.815	.942
TDO16	54.1667	230.626	.691	.943
TDO17	54.4333	241.978	.457	.946
TDO18	54.1000	229.679	.778	.942
TDO19	54.0333	237.275	.712	.943
TDO20	54.1000	241.472	.502	.946
TDO21	54.4000	249.903	.210	.949
TDO22	53.8000	245.683	.361	.947
TDO23	54.5000	228.879	.819	.942
TDO24	54.1000	240.438	.625	.944

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.955	22

Lampiran 4 Skala Penelitian

Kontrol Diri

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya berusaha mematuhi peraturan yang ada di sekitar saya				
2	Saat saya menghadapi kegagalan, saya memikirkan hal positif yang dapat saya ambil sebagai sebuah pengalaman				
3	Saya suka begadang untuk bermain gawai meskipun hal tersebut berdampak buruk bagi saya				
4	Saya sulit menghentikan pikiran buruk yang muncul ketika saya mengalami kegagalan				
5	Saya melakukan hobi saya setelah tugas saya selesai				
6	Saya dapat mempertimbang-kan pendapat orang lain ketika mengambil keputusan				
7	Saya suka menunda-nunda dalam mengerjakan tugas				
8	Saya takut salah ketika mengambil keputusan sendiri				
9	Saya mampu membatasi penggunaan media sosial ketika jam kuliah sedang berlangsung				
10	Saya dapat berpikir dengan jernih untuk mencari jalan keluar lain ketika saya melakukan kesalahan				
11	Saya kesulitan membatasi penggunaan gawai, bahkan ketika saya harus fokus untuk untuk mengerjakan tugas				
12	Saya mudah merasa cemas ketika mengerjakan tugas yang pengumpulannya sudah dekat				
13	Saya mampu fokus belajar selama perkuliahan berlangsung				
14	Saya mendahulukan hal yang menjadi prioritas saya				
15	Ketika sedang mengerjakan tugas, saya mudah teralih-kan oleh media sosial				
16	Saya sulit menentukan mana yang lebih dulu di-dahulukan dalam mengerjakan tugas				
17	Saya menggunakan waktu luang saya dengan efektif untuk mengerjakan tugas				

18	Saya mengambil keputusan berdasarkan pertimbangan yang matang				
19	Saya mudah lupa untuk mengerjakan tugas yang harus saya kerjakan				
20	Saya mudah terpengaruh dengan pendapat orang lain saat membuat keputusan penting				
21	Saya dapat tetap fokus mengerjakan tugas meskipun di lingkungan yang ramai				
22	Saya fokus menyelesaikan tugas yang paling penting sebelum mengerjakan hal lain				
23	Saya tidak dapat mempertahankan fokus saya pada tugas yang berlangsung lama				
24	Saya tidak dapat menolak ajakan teman untuk pergi bermain meskipun ada tugas yang harus segera diselesaikan				

Konsep Diri

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya mengetahui kemampuan yang saya miliki				
2	Saya memiliki tujuan jangka panjang yang ingin saya capai di masa depan				
3	Saya menghargai diri saya sebagai individu yang berharga				
4	Saya kurang menyadari kelebihan yang saya miliki dibandingkan orang lain				
5	Saya merasa tidak perlu menetapkan tujuan hidup				
6	Saya orang yang keras terhadap diri saya sendiri				
7	Saya sadar akan potensi yang saya miliki jadi saya termotivasi untuk meningkatkan diri				
8	Saya yakin dengan kemampuan yang saya miliki untuk dapat mencapai tujuan yang saya inginkan				
9	Saya mampu belajar dari kesalahan-kesalahan yang telah saya perbuat sebelumnya				
10	Saya tidak menyadari bahwa ada ketrampilan yang dapat saya kembangkan				
11	Saya ragu bahwa hal yang telah saya lakukan akan membawa hasil yang baik				
12	Saya tidak merasa perlu untuk merenungkan kegagalan yang telah saya alami				
13	Saya tahu kekurangan yang saya miliki				
14	Saya yakin usaha yang saya lakukan dapat membawa lebih dekat dengan tujuan saya				
15	Saya mencoba memaafkan diri saya atas kesalahan yang telah saya lakukan				

16	Saya tidak menyadari tindakan saya yang merugikan orang lain				
17	Saya tidak memiliki tujuan untuk kedepannya				
18	Saya menyalahkan diri sendiri atas kesalahan yang saya lakukan di masa lalu				
19	Saya yakin dapat meningkatkan kemampuan saya				
20	Saya yakin bahwa saya dapat menghadapi tantangan dengan baik				
21	Saya mampu menerima kritik yang membangun				
22	Saya tidak yakin dapat mengubah kelemahan yang saya miliki menjadi suatu kekuatan				
23	Saya ragu memiliki kemampuan untuk dapat meraih kesuksesan				

Toxic Disinhibition Online Effect

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya menceritakan detail tentang kehidupan saya kepada orang lain ketika sedang <i>online</i>				
2	Memancing emosi pemain lain dalam <i>game</i> merupakan salah satu strategi dalam bermain				
3	Ketika pemain lain melakukan kesalahan dalam permainan, saya memilih diam daripada mengeluh di kolom chat				
4	Saya membatasi informasi yang saya bagikan kepada teman di <i>game</i> , meskipun kami suka bermain <i>game</i> bersama				
5	Saya memikirkan ulang informasi apapun yang saya dapatkan ketika bermain <i>game</i>				
6	Saya menggunakan <i>spam chat</i> untuk menunjukkan kemarahan dalam permainan				
7	Saya mengikuti pemain lain yang menggunakan kata umpatan ketika sedang bermain <i>game online</i>				
8	Saya mengutarakan kekesalan dengan penuh emosi dalam forum <i>game</i> ketika kalah dalam permainan				
9	Saya menyemangati rekan satu tim ketika bermain <i>game</i> bersama				
10	Saya mengucapkan selamat kepada lawan ketika menang dalam permainan				
11	Ketika kesal dalam permainan, saya lebih memilih jeda sebentar daripada mencaci maki pemain lain				
12	Saya menggunakan kata makian ketika bermain <i>game online</i>				
13	Saya menyulut emosi pemain lain supaya hilang fokus ketika bermain <i>game</i>				

14	Saya dapat mengontrol ungkapan kekecewaan saya dalam forum <i>game</i> saat kalah				
15	Saya mengancam pemain lain secara verbal agar mereka dapat bermain dengan lebih serius				
16	Saya lebih nyaman mengungkapkan perasaan saya dengan seseorang yang saya temui langsung daripada teman yang saya temui di <i>game online</i>				
17	Saya memilih untuk memperkuat kerja sama antar pemain daripada mengintimidasi pemain lain untuk meraih kemenangan				
18	Saya percaya menggunakan kata bernada ancaman pada lawan agar meningkatkan peluang untuk menang dalam <i>game</i>				
19	Saya percaya bahwa apa yang pemain lain ucapkan dalam permainan merupakan hal yang nyata				
20	Saya ragu untuk berkomunikasi dengan pemain lain saat bermain <i>game</i>				
21	Saya menghargai lawan yang bermain secara sportif tanpa menggunakan kata yang mengusik pemain lain				
22	Saya enggan melakukan intimidasi pada pemain lawan				

Lampiran 5 Hasil Uji Deskriptif

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
KONTROL	100	32	87	61.26	14.108
KONSEP	100	29	83	59.22	12.664
TOXIC	100	35	76	55.29	8.962
Valid N (listwise)	100				

Distribusi Frekuensi Kontrol Diri

Kontrol Diri

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	rendah	20	20.0	20.0	20.0
	sedang	59	59.0	59.0	79.0
	tinggi	21	21.0	21.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Distribusi Frekuensi Konsep Diri

Konsep Diri

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	rendah	15	15.0	15.0	15.0
	sedang	67	67.0	67.0	82.0
	tinggi	18	18.0	18.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Distribusi Frekuensi *Toxic Disinhibition Online Effect*

Toxic Disinhibition Online Effect

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	rendah	16	16.0	16.0	16.0
	sedang	68	68.0	68.0	84.0
	tinggi	16	16.0	16.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Lampiran 6 Hasil Uji Asumsi

Hasil Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.65930965
Most Extreme Differences	Absolute	.057
	Positive	.049
	Negative	-.057
Test Statistic		.057
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Hasil Uji Linearitas Variabel *Toxic Disinhibition Online Effect* dengan Kontrol Diri

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
TOXIC * KONTROL	Between Groups	(Combined)	3510.923	42	83.593	1.073	.398
		Linearity	703.607	1	703.607	9.033	.004
		Deviation from Linearity	2807.316	41	68.471	.879	.665
	Within Groups		4439.667	57	77.889		
	Total		7950.590	99			

Hasil Uji Linearitas Variabel *Toxic Disinhibition Online Effect* dengan Konsep Diri

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
TOXIC * KONSEP	Between Groups	(Combined)	5096.790	41	124.312	2.526	.001
		Linearity	2135.883	1	2135.883	43.409	.000
		Deviation from Linearity	2960.907	40	74.023	1.504	.077
	Within Groups		2853.800	58	49.203		
	Total		7950.590	99			

Lampiran 7 Hasil Uji Hipotesis

Hasil Uji Korelasi *Person Product-Moment* antara Kontrol Diri dengan *Toxic Disinhibition Online Effect*

Correlations

		KONTROL	TOXIC
KONTROL	Pearson Correlation	1	-.297**
	Sig. (2-tailed)		.003
	N	100	100
TOXIC	Pearson Correlation	-.297**	1
	Sig. (2-tailed)	.003	
	N	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil Uji Korelasi *Person Product-Moment* antara Konsep Diri dengan *Toxic Disinhibition Online Effect*

Correlations

		KONSEP	TOXIC
KONSEP	Pearson Correlation	1	-.518**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	100	100
TOXIC	Pearson Correlation	-.518**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil Uji Korelasi Berganda Kontrol Diri dan Konsep Diri dengan *Toxic Disinhibition Online Effect*

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	R Square Change	Change Statistics			
						F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.519^a	.270	.254	7.738	.270	17.894	2	97	.000

a. Predictors: (Constant), KONSEP, KONTROL

b. Dependent Variable: TOXIC

Daftar Riwayat Hidup

A. Identitas Diri

Nama : Isna Inayatul latifah
TTL : Pati, 14 September 2001
Alamat : Ds. Payak, Rt.15/Rw. 05 Kec. Cluwak, Kab. Pati
No. Handphone : 082243549377
Email : isnainayatul@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. MI Islamiyah 01 Payak
2. MTs Darul Falah
3. MA Darul Falah

Semarang, 25 Juni 2025



Isna Inayatul Latifah

NIM. 1907016050