

Abstrak

Mobile Legends Professional League merupakan suatu cabang *E-Sport* dari game *Mobile Legends* yang populer di Indonesia. Cabang *E-Sport* ini ditayangkan di platform YouTube untuk memberikan tontonan kepada masyarakat. Umumnya, suatu olahraga sangat identik dengan keberadaan suporter atau pendukung. Suporter merupakan orang yang memberikan dukungan atau sokongan dalam pertandingan dan kegiatan lainnya. Terdapat dampak positif dan negatif dengan kehadiran suporter dalam suatu olahraga. Salah satu dampak negatif adalah adanya agresi verbal di sosial media yang dilakukan suporter, khususnya dalam pertandingan MPL Indonesia. Ada beberapa faktor yang diduga dapat mempengaruhi agresi verbal suporter, di antaranya adalah *self-control* dan anonimitas. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui apakah *self-control* dan anonimitas dapat mempengaruhi agresi verbal pendukung MPL Indonesia. Metode dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif kausalitas (regresi linear berganda) dengan menggunakan teknik *accidental sampling* untuk memperoleh responden. Subjek penelitian ini merupakan remaja pendukung MPL Indonesia yang berjumlah 135 responden dengan kriteria pernah melakukan agresi verbal pada kolom komentar di YouTube. Instrumen penelitian yang digunakan berupa kuesioner dalam *Google-Form* dengan menggunakan pengukuran skala likert. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *self-control* dan anonimitas berpengaruh secara bersama-sama terhadap agresi verbal suporter MPL Indonesia dengan besaran pengaruh sebesar 44.8%.

Kata Kunci : *self-control, anonimitas, agresi verbal, pendukung, remaja.*

