

Toxic gamers: Studi fenomenologis terhadap perilaku kekerasan verbal pada siswa pemain game online

Imam Ariffudin^{1a*}

¹Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Jl. S. Supriadi 48, 65148, Malang
e-mail: ^aimamariffudin@unikama.ac.id.

* imamariffudin@unikama.ac.id

Received: 4 Juli 2024; Revised: 10 Juli 2024; Accepted: 21 Juni 2024

Abstract: *This study aims to reveal the psychological dynamics of students who commit verbal violence while playing online games. A qualitative study with a phenomenological design was used as the basis for conducting the study. Data were collected using observation techniques and in-depth interviews with six students of SMPN 10 Surabaya. The collected data were then coded and analyzed using thematic analysis. The results of the study showed that psychological experiences: catharsis and locus of control were the main themes most often raised by students. In addition, the results of the analysis also showed that low emotional regulation and self-control skills triggered the emergence of toxic behavior in students. Based on these findings, it can be concluded that catharsis and locus of control are factors causing the emergence of verbal violence in students playing online games.*

Keywords: Toxic Gamer, Verbal Abuse, Online Games

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengungkap dinamika psikologis siswa yang melakukan kekerasan verbal saat memainkan game online. Studi kualitatif dengan desain fenomenologis digunakan sebagai dasar pelaksanaan penelitian. Data dikumpulkan menggunakan teknik observasi dan wawancara mendalam pada enam siswa SMPN 10 Surabaya. Data yang telah terkumpul lantas dikoding dan dianalisis menggunakan analisis tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman psikologis: katarsis dan locus of control merupakan tema utama yang paling sering dimunculkan oleh siswa. Selain itu, hasil analisis juga menunjukkan bahwa rendahnya keterampilan regulasi emosi dan kontrol diri menjadi pemicu munculnya perilaku toxic pada siswa. Berdasarkan hasil temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa katarsis dan locus of control sebagai faktor penyebab munculnya kekerasan verbal pada siswa pembain gim online.

Kata Kunci: Toxic Gamers, Kekerasan verbal, Game online

How to Cite: Ariffudin, Imam. (2024). Toxic gamers: Studi fenomenologis terhadap Perilaku Kekerasan Verbal pada Siswa Pemain Game Online. *Jurnal Konseling Indonesia*, 9(2), 62-68. <https://doi.org/10.21067/jki.v9i2.10342>

Copyright © 2024 (Imam Ariffudin)

Pendahuluan

Pergeseran perilaku bermain siswa Indonesia dari permainan tradisional ke permainan digital berbasis online adalah fenomena yang signifikan dalam budaya permainan saat ini. Penelitian terdahulu menemukan bahwa faktor-faktor seperti ketersediaan akses internet yang semakin luas dan perkembangan teknologi informasi telah menjadi pendorong utama di balik preferensi mereka terhadap permainan digital (Apriati et al., 2021). Selain itu, menurut penelitian oleh Rahmah et al. (2019), ketertarikan terhadap fitur sosial dalam permainan digital, seperti bermain bersama teman-teman secara daring, juga menjadi faktor yang signifikan. Selain itu, keberagaman genre permainan digital yang dapat disesuaikan dengan preferensi individual, seperti game MOBA (Multiplayer Online

Battle Arena), memberikan variasi yang lebih besar daripada permainan tradisional, yang cenderung terbatas dalam jenis dan cara bermainnya (Utomo & Cahyono, 2021).

Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) merupakan gim yang paling digandrungi oleh pemain gim *online* di Indonesia saat ini. Sebagaimana dikutip dari laman Kumparan.com, gim MOBA seperti Mobile Legend telah di download lebih dari 35 juta kali dan dimainkan oleh 8 juta pengguna aktif setiap harinya (KumparanTECH, 2017). Gim ini merupakan jenis dari *Real-Time Strategi* (RTS) *n vs n* yang menghadirkan sebuah permainan yang kompleks dengan tingkat kompetitif tinggi (Silva & Chaimowicz, 2017). Sehingga untuk memenangkan suatu permainan tidak bisa dilakukan dengan bermain sendiri, perlu adanya kekompakan dan komunikasi yang baik dari setiap pemain untuk dapat mengalahkan lawan (Traas, 2017).

Namun, perkembangan popularitas permainan MOBA seperti Dota 2 dan Mobile Legends juga memunculkan fenomena perilaku toxic yang mengkhawatirkan. Dalam lingkungan kompetitif MOBA, terjadi peningkatan insiden cyberbullying, hatespeech, dan harassment antara pemain. Kondisi ini dapat dipicu oleh faktor-faktor seperti ketegangan dalam permainan, frustrasi atas kinerja tim, atau ketidaksepahaman antara pemain. Perilaku ini tidak hanya merugikan bagi kesejahteraan mental pemain yang menjadi korban, tetapi juga dapat merusak integritas dan keamanan lingkungan permainan secara keseluruhan.

Hasil studi pendahuluan kepada 14 siswa laki-laki di SMPN 10 Kota Surabaya menggunakan wawancara terstruktur menunjukkan bahwa seluruh siswa memiliki pola kebiasaan yang sama untuk bermain permainan digital (*online*) saat waktu senggang mereka. Ketika bermain gim MOBA seluruh siswa selalu menjumpai player lain yang berbicara sarkas saat bermain. Bahkan siswa pun menuturkan, tidak sedikit dari mereka yang malah menjadi pelaku sarkas dan membuli teman satu tim mereka yang tidak mereka kenal. Ujaran kebencian, sumpah serapah, dan kata-kata sarkas hampir selalu mereka lontarkan saat bermain gim MOBA. Hal ini sudah seperti kebiasaan bagi mereka dan bahkan secara sadar mereka ucapkan saat permainan tidak berjalan sesuai dengan keinginan.

Segala bentuk perilaku negatif yang dimunculkan tersebut, secara teoritis diistilahkan dengan perilaku *toxic* (Kwak & Blackburn, 2015). Perilaku *toxic* merupakan upaya mengeluarkan kata-kata kotor yang bertujuan menghina atau mempermalukan pemain lain dalam satu timnya (Marcus, 2015). Kata-kata kotor tersebut tidak hanya terbatas pada interaksi *one-on-one players* (interaksi dua pemain saja), namun dapat dilakukan oleh seluruh tim pada satu atau lebih pemain yang dianggap paling berdampak pada kekalahan tim (Felps et al., 2006).

Perilaku ini termasuk dalam perilaku yang melanggar norma, baik norma kesopanan ataupun kesusilaan (Kwak & Blackburn, 2014). Jika perilaku ini terus menerus dilakukan, maka dikhawatirkan akan berdampak buruk pada aspek perkembangan kepribadian pemain (Johnson et al., 2001). Pemain menjadi mudah mengeluarkan kata-kata kotor ketika berinteraksi dengan orang lain, dan bagi para korban, perilaku *toxic* ini dapat menyebabkan terganggunya kesehatan mental dan kesejahteraan psikologis yang mereka miliki (Chalk et al., 2018; Qing, 2015). Padahal jika perilaku *toxic* ini dapat dikontrol, maka *gameplay* dalam sebuah *match* (pertandingan) akan lebih sehat dan tentunya akan berdampak positif pula pada pemain didalamnya. Sebagaimana dijelaskan oleh penelitian terhadulu bahwa bermain gim sejatinya dapat meningkatkan aspek kognitif, emosi, sosial, kesehatan mental dan kesejahteraan psikologis (Granic et al., 2014; Parisod et al., 2014).

Keinginan untuk dapat memenangkan setiap *match* (permainan) dan mencapai *ranking* tertinggi nyatanya tidak selalu berbanding lurus dengan hasil yang didapat. Banyak hal dalam permainan (seperti *hero*, *mapping*, *skills*, *combo*, *gameplay* dan *kiting*) yang mampu mempengaruhi hasil dari sebuah permainan (Silva & Chaimowicz, 2017). Pemain yang tidak mampu menerima kekalahan guna mencapai tujuan pribadinya, rentan menjadi korban ataupun pelaku dari tindak perilaku negatif ketika bermain gim, seperti *cyberbullying*, *griefing*, *verbal harassment*, *cheating*, *scamming attempts* dan *online disinhibition* (Kwak & Blackburn, 2014; Saarinen, 2017).

Penelitian ini bertujuan mengungkap dinamika psikologis yang dimiliki oleh pemain gim MOBA,

khususnya pada pemain usia pelajar. Dengan memahami dinamika psikologis ini guru konselor sekolah ataupun terapis lain dapat memahami secara mendalam tentang penyebab munculnya perilaku *toxic* pada pelajar pemain gim MOBA, sehingga intervensi yang diberikan dapat disesuaikan dengan perilaku *toxic* yang mereka tunjukkan.

Metodologi

Metode kualitatif menggunakan desain fenomenologis yang berfokus pada perilaku kekerasan verbal dipakai guna mencapai tujuan penelitian. Sebagaimana dijelaskan dalam tabel 1, subjek dalam penelitian ini berjumlah 6 siswa dari SMPN 14 Surabaya yang dipilih secara purposif dengan kriteria sebagai pemain *game* MOBA aktif dan mengalami *problematic internet use*. Data diambil dengan menggunakan metode wawancara semi terstruktur untuk menggali informasi sedalam mungkin dan metode observasi untuk menganalisis perubahan mimik, gestur dan intonasi suara (Creswell, 2015). Data yang telah terkumpul lantas dianalisis menggunakan analisis tematik untuk mengidentifikasi, menganalisis dan melaporkan pola dari data verbal ataupun non-verbal yang subjek tunjukkan (Braun & Clarke, 2006). Validitas data penelitian didasarkan pada hasil triangulasi data dari hasil *coding*, kumpulan data penelitian dan dukungan teori (Creswell, 2015).

Tabel 1. Deskripsi Data Subjek

Subjek	Jenis Kelamin	Status	Tipe MOBA	Intensitas Bermain
1	L	Aktif <i>Player</i>	ML & AOV	>4 jam sehari
2	L	Aktif <i>Player</i>	ML	>6 jam sehari
3	L	Aktif <i>Player</i>	ML & AOV	>4 jam sehari
4	L	Aktif <i>Player</i>	ML & AOV	>4 jam sehari
5	L	Aktif <i>Player</i>	ML	>5 jam sehari
6	L	Aktif <i>Player</i>	ML & AOV	>4 jam sehari

Note: L: Laki-laki, ML: Mobile Legend, AOV: Arena of Valor,

Hasil

Tabel 2 menjelaskan secara umum bentuk kekerasan verbal yang biasa diucapkan saat bermain gim MOBA. Kata-kata tersebut muncul sebagai bentuk luapan emosi marah, kecewa dan frustrasi karena tidak mampu memenangkan suatu pertandingan. Segala bentuk luapan emosi negatif tersebut biasanya selalu ditujukan pada pemain lain yang sama sekali tidak dikenal. Menurut subjek, mereka merasa lebih bebas untuk mengutarakan kemarahan pada pemain lain yang tidak dikenal dari pada teman sendiri. Hal ini terjadi karena ada perasaan segan jika harus berkata kotor pada teman.

Tabel 2. Current Verbal Abuse in MOBA Game Playing

Kata-kata Kotor	
D*nc*k/C*k	Tim T**k
Anj*ng/As*	No*b
G*t*I	F*ck
G*bl*k	M*m*k/K*nt*I

Subjek dalam penelitian ini mayoritas bermain sebagai seorang *solo player* (bermain sendiri), dan hanya sesekali bermain bersama teman itupun tidak secara *full team* (maksimal 5 pemain). Adapun jika terdapat teman yang dikenal dan merupakan pemain “beban” dalam tim, para subjek cenderung untuk lebih diam dan tidak menunjukkan perilaku *toxic* tersebut. Hanya saja di *match* selanjutnya dia lebih memilih untuk tidak bermain dengannya lagi. Berdasar uraian tersebut dapat diasumsikan bahwa pemain yang bermain secara solo lebih besar kemungkinannya menunjukkan perilaku *toxic*, namun ini belum menjadi sebuah kepastian. Oleh karenanya, penelitian lebih lanjut

tentang pengaruh permainan *solo* dan *team* terhadap munculnya perilaku *toxic* perlu untuk dilakukan. Hal ini penting dilakukan mengingat jumlah subjek dalam penelitian ini tergolong sedikit, sehingga data kualitatif tersebut belum dapat digeneralisasikan pada hasil permainan yang lain.

Berikut contoh kalimat yang ditunjukkan oleh para subjek:

“Saya segan jika harus berkata kotor dan menunjukkan kekecawaan atau kemarahan saya kepada teman. Saya lebih bebas jika itu adalah orang lain yang sama sekali tidak saya kenal”. [Subjek 1,2,3,4,5,6]

“Kalau ada teman yang saya kenal dan bermainnya buruk, ya lebih baik saya tidak bermain dengan dia lagi” [Subjek 3]

Motif dari perilaku *toxic* yang ditunjukkan oleh subjek dapat diketahui dari tabel 3. Secara umum hal-hal yang melatarbelakangi subjek menunjukkan perilaku *toxic* dapat ditemukan dalam dua kategori, pertama sebagai bentuk katarsis dengan subtema kemarahan serta frustrasi dan kedua merupakan tipe *locus of control* yang dimiliki oleh subjek dengan subtema atribusi eksternal. Adapun penjelasan dari masing-masing tema tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis Tematik

Tema Utama	Sub Tema	Koding
Katarsis	Marah	<ul style="list-style-type: none"> • Kesal terhadap permainan teman satu tim yang tidak baik atau mudah dibunuh • Jaringan yang tiba-tiba <i>lack/down</i>, sehingga mengganggu jalannya pertandingan • Hero/avatar miliknya terlalu sering dibunuh/<i>killed</i> • Diremehkan oleh tim lawan
	Frustrasi	<ul style="list-style-type: none"> • Sempat kalah beruntun pada permainan sebelumnya • Tidak mampu atau sukar mengalahkan hero/avatar tim lawan • Terlalu sering kalah dalam <i>battle war/team fight</i> (pertempuran tim secara langsung)
<i>Locus of Control</i>	Atribusi	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak mau menerima kekalahan
	Eksternal	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak mau mengakui kemampuan lawan yang lebih unggul • Menyalahkan orang lain atas kegagalan tim

Katarsis

Subjek yang menunjukkan perilaku *toxic* sebenarnya melakukan hal tersebut untuk mengurangi segala macam emosi negatif yang mereka rasakan. Emosi negatif yang mayoritas ditunjukkan oleh para subjek adalah emosi marah dan frustrasi. Subjek akan merasa marah, kesal ataupun jengkel jika terdapat pemain yang berkontribusi besar pada kekalahan tim, mulai dari cara bermain yang asal-asalan sampai mudah dibunuh oleh pemain tim lawan. Selain itu, kekalahan beruntun yang terjadi pada *match* (pertandingan) sebelumnya juga berdampak pula pada munculnya amarah yang berujung pada perilaku *toxic*. Subjek merasa frustrasi karena tidak mampu memenangkan satu pun *match* dalam beberapa pertandingan. Ditambah dengan *taunt* (ejekan) yang lawan berikan selama *match*, membuat keinginan untuk mengucap kata-kata kotor semakin tak tertahankan.

Berikut contoh pernyataan yang dituturkan oleh subjek:

“Kesal sekali rasanya jika terus menerus *lose streak* (istilah kalah beruntun), karena bertemu teman tim yang *noob* (istilah pemain amatir)” [Subjek 2&3]

“Jengkel banget lihat orang yang main cuma jadi ATM (istilah untuk pemain yang sering dibunuh lawan/*killed*) tim lawan. Kan jelas menambah gold dan exp musuh” [Subjek 6]

“Yang bikin jengkel banget itu ketika *war/team fight* terus FPS tinggi (gangguan sinyal), rasanya mau banting *smartphone*” [Subjek 4].

Locus of Control

Perilaku *toxic* yang dimunculkan oleh para subjek tidak lain adalah bentuk dari ketidakmampuan subjek dalam menerima kekalahan. Selain itu subjek juga tidak mau mengakui bahwa kemampuan lawan dalam memainkan gim MOBA lebih baik dari mereka. Subjek memiliki keyakinan yang kuat bahwa kekalahan yang mereka alami selama pertandingan adalah faktor dari teman satu tim yang bermain tidak bagus. Padahal jika dilihat dari statistik gim dan skor gim, jarak antara korban dan pelaku *toxic* tidaklah terpaut jauh.

Berikut contoh kutipan hasil wawancara dengan para subjek:

“Memang tim saya pak, yang bodoh. Kalau ndak bisa main pakek *hero* (istilah karakter dalam gim) itu ya jangan dipaksa. Jadi beban tim saja” [Subjek 1]

“Padahal biasanya saya selalu menang, tim lawan juga sebenarnya mainnya tidak telalu bagus. Ya memang tim saya saja yang mainnya konyol, jadi mati terus” [Subjek 5].

Pembahasan

Perilaku *toxic* yang ditunjukkan oleh subjek, mayoritas terjadi pada fase *late game* (menit akhir permainan), dan terjadi pada dua kondisi. Pertama, saat tim mereka memiliki pemain yang dianggap “beban” (tidak mampu bermain dengan baik atau terlalu banyak dibunuh oleh tim lawan) dan kedua saat tim mereka berada diambang kekalahan. Berdasarkan penuturan subjek, kekalahan timlah yang memberi sumbangan paling besar terhadap bentuk perilaku *toxic* yang ditunjukkan. Meskipun satu tim mereka terdapat pemain yang kurang baik permainannya, tetapi ketika mereka masih dapat menguasai jalannya permainan, hal tersebut tidak terlalu menjadi persoalan dan dapat ditoleransi. Namun lain cerita jika permainan sudah menunjukkan tanda-tanda kekalahan dan terdapat pemain yang bermain secara buruk, maka segala bentuk kata-kata kotor yang terlintas dibenak mereka tanpa terkendali akan terucap dengan spontan, baik secara lisan ataupun tulisan (*game chat*) pada pemain “beban” tersebut. Secara teoritis tindak perilaku *toxic* pada orang yang tidak dikenal dapat terjadi karena setiap pemain dalam gim MOBA biasanya tidak menggunakan nama asli atau *anonymity* (Traas, 2017). Karakter imajiner ini membuat para pemain rentan untuk menjadi pelaku *toxicity*, karena perasaan bebas saat mengutarakan konten kasar dan tidak mungkin akan dikenali oleh pemain lain di kehidupan nyata (Suler, 2004). Kalaupun ada orang asing yang dapat mengetahui *user* asli dari pelaku *toxicity* di dunia nyata, jumlahnya sangatlah minim karena membutuhkan kemampuan yang tinggi dalam melacak IP *addresses* pengguna gim MOBA (Suler, 2004). Oleh karena itu, perilaku *toxic* yang ditunjukkan oleh subjek semakin tidak terkendali dan seakan sukar untuk dibendung.

Pemain dengan kemampuan regulasi emosi yang rendah cenderung lebih rentan terhadap perilaku *toxic* dalam game MOBA. Mereka mungkin mengalami kesulitan mengatasi emosi negatif mereka, seperti frustrasi atau kemarahan saat menghadapi kekalahan atau kesalahan rekan tim. Sebagai respons, mereka mungkin bereaksi dengan perilaku yang merugikan, seperti menghina, menyalahkan, atau mengganggu sesama pemain. Emosi subjek yang meluap-luap dan termanifestasi pada perilaku *toxic* dapat diasumsikan sebagai cara memilih koping terhadap emosi negatif yang salah. Perilaku ini sangat erat kaitannya dengan keterampilan regulasi emosi dan pemecahan masalah yang

rendah, karena individu yang tidak mampu mengatasi segala emosi negatif yang dimiliki akan melampiaskannya dengan memilih pilihan perilaku yang tidak baik (Ariffudin et al., 2018; Saptoto, 2010; Tallman et al., 1993). Dengan demikian, penelitian lebih jauh untuk mencari hubungan keterampilan regulasi emosi dan keterampilan penyelesaian masalah pada pemain gim MOBA perlu untuk dilakukan. Selain itu, studi tentang intervensi yang dapat diberikan untuk meningkatkan kedua keterampilan tersebut juga penting untuk dilakukan oleh peneliti selanjutnya.

Semakin intensif dan repetitif perilaku *toxic* yang dilakukan oleh pemain hanya akan membuat permainan semakin tidak sehat. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Traas (2017) menunjukkan bahwa perilaku *toxic* hanya akan memperbesar peluang kekalahan dan memperkecil peluang kemenangan semua tim. Bagi pemain korban *toxic*, permainan yang ditunjukkan akan semakin jauh dari performa terbaiknya. Adapun iklim yang terbentuk dalam tim juga menjadi tidak komunikatif dan berdampak pada upaya bermain sendiri tanpa adanya kerjasama.

Jika pemain mampu untuk mengontrol diri mereka dan tetap yakin adanya peluang untuk *come back* (istilah gim tentang berbalik menang dari keterpurukan), maka iklim yang sehat dalam setiap *match* (pertandingan) akan tetap terjaga. Hal tersebut sangat memungkinkan terjadi karena banyak unsur dalam gim MOBA yang dapat merubah jalannya pertandingan baik di fase awal, fase menengah atau fase akhir permainan (Silva & Chaimowicz, 2017). Oleh karena itu, meningkatkan keterampilan regulasi ataupun kontrol diri menjadi hal yang penting untuk dilakukan. Karena keterampilan regulasi atau kontrol diri inilah yang akan menjembatani antara pemain dengan manfaat dari bermain gim yang tidak mereka sadari. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Gabbiadini dan Greitemeyer (2017) menjelaskan bahwa dengan regulasi ataupun kontrol diri yang baik ketika bermain gim, maka secara tidak langsung kemampuan-kemampuan lain seperti keterampilan berpikir tingkat tinggi, menganalisis tindakan dan konsekuensi, dan memvisualisasikan kemungkinan masa depan akan terasah dengan sendirinya.

Kesimpulan

Perilaku *toxic* adalah perilaku yang sepatutnya dihindari oleh pemain gim MOBA, karena hanya berdampak buruk pada diri sendiri dan orang lain. Selain itu, bermain sebagai seorang *solo player* dalam penelitian ini lebih rentan untuk melakukan perilaku *toxic*. Adapun pemain gim MOBA yang menunjukkan perilaku *toxic* disinyalir memiliki keterampilan regulasi emosi dan kontrol diri yang rendah, sehingga berdampak pada pengalihan emosi negatif dan masalah dalam permainan pada perilaku *toxic*. Para peneliti selanjutnya diharap mampu untuk mencari hubungan antara regulasi emosi, kontrol diri dan keterampilan pengambilan keputusan pada pemain gim MOBA dengan perilaku *toxic*. Sehingga penyebab munculnya perilaku *toxic* dikalangan pemain semakin jelas. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan acuan bagi peneliti lain untuk memberikan intervensi pada pemain gim MOBA yang menunjukkan perilaku *toxic*, khususnya pada pemain di usia pelajar.

Referensi

- Apriati, Y., Mektika, T., Asmin, E., & Widaty, C. (2021). Pergeseran Permainan Tradisional Menjadi Permainan Virtual Sebagai Dampak Pandemi Covid-19 Di Kota Banjarmasin. *PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)*, 3(2), 390. <https://doi.org/10.20527/padaringan.v3i2.3425>
- Ariffudin, I., Mulawarman, M., & Japar, M. (2018). Problematic Internet Use, Problem Solving Skills and Emotional Regulation among Junior High School Students. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 7(2), 113–119. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jubk.v7i2.25615>
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using Thematic Analysis in Psychology. , . *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1191/1478088706qp0630a>

- Chalk, A., Brennan, S., & Reed, M. (2018). *Safety Net : Cyberbullying ' s impact on young people ' s mental health Inquiry report*.
- Creswell, J. (2015). *Riset Pendidikan: Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi Riset Kualitatif & Kuantitatif*. Pustaka Pelajar Yogyakarta.
- Felps, W., Mitchell, T. R., & Byington, E. (2006). How, When, and Why Bad Apples Spoil The Barrel: Negative Group Members and Dysfunctional Groups. *Research in Organizational Behavior*, 27, 175–222.
- Gabbiadini, A., & Greitemeyer, T. (2017). Uncovering The Association Between Strategy Video Games and Self-Regulation : A Correlational Study. *Personality and Individual Differences*, 104, 129–136. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2016.07.041>
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The Benefits of Playing Video Games. *American Psychological Association*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Johnson, J. G., Cohen, P., Smailes, E. M., Skodol, A. E., Brown, J., & Oldham, J. M. (2001). Childhood Verbal Abuse and Risk for Personality Disorders During Adolescence and Early Adulthood. *Comprehensive Psychiatry*, 42(1), 16–23. <https://doi.org/10.1053/comp.2001.19755>
- KumparanTECH. (2017). *Di Indonesia, Mobile Legends Dimainkan 8 Juta Pengguna Aktif*. Kumparan.Com.
- Kwak, H., & Blackburn, J. (2014). Linguistic Analysis of Toxic Behavior in an Online Video Game. *International Conference on Social Informatics*, 8852. https://doi.org/10.1007/978-3-319-15168-7_26
- Kwak, H., & Blackburn, J. (2015). Exploring Cyberbullying and Other Toxic Behavior in Team Competition Online Games. *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems*, 3739–3748. <https://doi.org/10.1145/2702123.2702529>
- Marcus, M. (2015). Toxicity Detection in Multiplayer Online Games. *Proceedings of the 2015 International Workshop on Network and Systems Support for Games*.
- Parisod, H., Aromaa, M., Kauhanen, L., Kimppa, K., Laaksonen, C., Leppänen, V., Pakarinen, A., & Smed, J. (2014). The advantages and limitations of digital games in children ' s health promotion. *Finnish Journal of EHealth and EWelfare*, 6(4), 164–173.
- Qing, L. (2015). Journal of Psychology & Psychotherapy When Cyberbullying and Bullying Meet Gaming : A systemic Review of the Literature. *Journal of Psychology & Psychotherapy*, 5(4), 1–11. <https://doi.org/10.4172/2161-0487.100019>
- Saarinen, T. (2017). *Toxic Behavior in Online Games*. University of Oulu.
- Saptoto, R. (2010). Hubungan Kecerdasan Emosi dengan Kemampuan Coping Adaptif. *Jurnal Psikologi*, 37(2010), 13–22.
- Silva, N., & Chaimowicz, L. (2017). MOBA : a New Arena for Game AI. *Computing Research Repository-ArXiv*, 1705.10443, 1–8.
- Suler, J. (2004). The Online Disinhibition Effect. *Cyberpsychology & Behaviour*, 7(3), 321{ 326.
- Tallman, I., Leik, R. K., Gray, L. N., Stafford, M. C., Leik, R. K., Gray, L. N., & Stafford, M. C. (1993). A Theory of Problem-Solving Behavior. *Social Psychology Quarter*, 56(3), 157–177.
- Traas, A. (2017). *The Impact of Toxic Behavior on Match Outcomes in DotA* (Issue June). Tilburg University.