Jurnal Fenomena, Vol. 35 No. 1 (2026), hal. 88-95 ISSN: 2622-8947
DOI: 10.30996/fn.35i1.134112
Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

# Perilaku *Verbal Abuse* pada Pemain Game Generasi Z : Bagaimana Peran Strategi *Coping* dan *Competitive Anxiety* ?

**Indah Oktavia**[a]
Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
**Isrida Yul Arifiana**[b]
Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
**Mamang Efendy**[c]
Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
E-mail: indah.oktavia2510@gmail.com

Diserahkan: 19 Februari 2026
Diterima: 31 Mei 2026

***Abstract***

*Verbal abuse is a common form of toxic behavior in competitive online games, particularly Mobile legends: bang bang among Generation Z players. High competitive pressure may trigger negative emotional responses, which are influenced by individuals' coping strategies and levels of competitive anxiety. This study aimed to examine the relationship between coping strategies and competitive anxiety on verbal abuse behavior among Generation Z Mobile legends: bang bang players. A quantitative correlational design was employed in this study. The research sample consisted of 121 Generation Z players, selected using a snowball sampling technique. The results indicated that coping strategies and competitive anxiety simultaneously had a significant relationship with verbal abuse behavior. Partially, coping strategies showed a significant negative relationship with verbal abuse, while competitive anxiety did not demonstrate a significant relationship. In conclusion, coping strategies were found to be a more dominant psychological factor influencing verbal abuse behavior than competitive anxiety, highlighting the importance of strengthening adaptive coping mechanisms to foster a healthier and more positive gaming environment.*
***Keywords****: Competitive anxiety, Coping Strategy, Verbal abuse, Z Generation*

***Abstrak***

*Perilaku verbal abuse merupakan salah satu bentuk perilaku toxic yang sering muncul dalam permainan daring kompetitif, khususnya pada game Mobile legends: bang bang di kalangan Generasi Z. Tekanan kompetitif yang tinggi berpotensi memicu respons emosional negatif, yang dipengaruhi oleh kemampuan individu dalam mengelola stres melalui strategi coping serta tingkat competitive anxiety. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan strategi coping dan competitive anxiety terhadap perilaku verbal abuse pada pemain Mobile legends: bang bang Generasi Z. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional. Sampel penelitian berjumlah 121 pemain Generasi Z yang diperoleh melalui teknik snowball sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi coping dan competitive anxiety secara simultan memiliki hubungan yang signifikan dengan perilaku verbal abuse. Secara parsial, strategi coping berhubungan negatif dan signifikan dengan perilaku verbal abuse, sedangkan competitive anxiety tidak menunjukkan hubungan yang signifikan. Kesimpulan penelitian ini menegaskan bahwa strategi coping merupakan faktor psikologis yang lebih dominan dalam memengaruhi perilaku verbal abuse dibandingkan competitive anxiety, sehingga penguatan coping adaptif penting untuk menciptakan lingkungan bermain yang lebih sehat.*
***Kata Kunci****: Competitive anxiety, Strategi Coping, Verbal abuse, Generasi Z.*

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mendorong permainan daring berkembang menjadi ruang interaksi sosial yang melibatkan jutaan pemain, termasuk Generasi Z. Salah satu permainan yang populer di Indonesia adalah *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB), yaitu permainan bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang menuntut kerja sama tim, koordinasi, strategi, dan pencapaian performa kompetitif. Interaksi antarpemain dalam permainan ini tidak selalu berlangsung secara positif. Tekanan untuk memenangkan pertandingan, perbedaan kemampuan bermain, kesalahan strategi, dan ketidakpuasan terhadap performa rekan satu tim dapat memunculkan konflik yang diekspresikan melalui komunikasi negatif, termasuk *verbal abuse*. Perilaku tersebut dapat berupa makian, hinaan, ejekan, maupun ungkapan merendahkan yang ditujukan kepada pemain lain melalui fitur komunikasi teks atau suara. Dalam kajian permainan multipemain, perilaku semacam ini merupakan bagian dari fenomena *toxic behavior*, yaitu tindakan yang mengganggu pengalaman bermain dan interaksi sosial pemain lain (Kordyaka et al., 2025).

Fenomena *verbal abuse* dalam permainan daring penting mendapat perhatian karena dampaknya tidak terbatas pada pengalaman bermain yang tidak menyenangkan, tetapi juga dapat berkaitan dengan kesejahteraan psikologis pemain dan kualitas interaksi dalam komunitas permainan. Penelitian Rini (2022) terhadap pemain MLBB menemukan bahwa pemain lebih banyak berperan sebagai korban dibandingkan pelaku *verbal abuse*. Bentuk perilaku tersebut berkaitan dengan kemampuan bermain maupun hal-hal di luar kemampuan bermain, sedangkan pemicunya antara lain kesalahan dalam memilih hero, performa permainan yang buruk, tidak membantu tim, dan persoalan koordinasi antarpemain. Temuan ini memperlihatkan bahwa *verbal abuse* bukan sekadar persoalan penggunaan bahasa yang tidak pantas, melainkan fenomena interaksi sosial yang berkaitan dengan dinamika kompetisi dan kerja sama tim. Dalam lingkup permainan multipemain yang lebih luas, Zsila et al. (2022) juga menemukan bahwa 66% dari 2.097 pemain yang diteliti pernah mengalami perilaku toksik dalam satu tahun terakhir. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemain yang mengalami viktimisasi berulang melaporkan lebih banyak gejala depresi dan penggunaan permainan video yang bermasalah, sedangkan pemain yang sekaligus menjadi korban dan pelaku menunjukkan tingkat kecemasan serta *anger rumination* yang lebih tinggi. Temuan-temuan tersebut menegaskan pentingnya memahami faktor psikologis yang berkaitan dengan kemunculan perilaku agresif dalam interaksi permainan daring.

Salah satu faktor psikologis yang relevan untuk dikaji adalah *competitive anxiety* atau kecemasan kompetitif. Kecemasan kompetitif merupakan respons kecemasan yang muncul ketika individu menghadapi situasi kompetisi yang dipersepsikan memiliki tuntutan atau konsekuensi penting terhadap dirinya. Dalam konteks permainan kompetitif, kecemasan dapat berkaitan dengan kekhawatiran terhadap kekalahan, penurunan peringkat, penilaian rekan satu tim, maupun ketidakmampuan memenuhi ekspektasi permainan. Penelitian Mendoza et al. (2021) terhadap pemain *esports* dalam kompetisi *League of Legends* menemukan bahwa pemain berpengalaman menunjukkan tingkat kecemasan kognitif dan persepsi pentingnya pertandingan yang lebih tinggi sebelum kompetisi dibandingkan kelompok non-ahli. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa situasi kompetitif dalam permainan digital dapat memunculkan respons kecemasan yang berkaitan dengan tuntutan performa. Meskipun demikian, kecemasan kompetitif tidak serta-merta dapat dianggap menyebabkan perilaku *verbal abuse*. Dalam situasi tertentu, tekanan dan kekhawatiran yang dialami pemain dapat menjadi kondisi psikologis yang menyertai munculnya respons

Copyright © 2026. Owned by Author(s). This licensedCreative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

emosional negatif. Oleh karena itu, perlu dikaji lebih lanjut apakah kecemasan kompetitif memiliki hubungan dengan kecenderungan pemain mengekspresikan emosi melalui perilaku agresif secara verbal.

Selain kecemasan kompetitif, strategi *coping* juga menjadi faktor yang relevan dalam memahami perilaku pemain ketika menghadapi tekanan selama permainan. Lazarus dan Folkman (1984) menjelaskan *coping* sebagai upaya kognitif dan perilaku yang dilakukan individu untuk mengelola tuntutan situasi yang dinilai membebani atau melampaui sumber daya yang dimilikinya. Strategi *coping* dapat berorientasi pada penyelesaian masalah (*problem-focused coping*) maupun pengelolaan respons emosional (*emotion-focused coping*). Dalam konteks MLBB, pemain dapat menghadapi berbagai situasi yang menimbulkan tekanan, seperti kekalahan, kesalahan rekan satu tim, perbedaan pendapat mengenai strategi, atau menerima komentar negatif dari pemain lain. Cara pemain merespons situasi tersebut menjadi penting karena dapat menentukan bagaimana tekanan dan emosi negatif dikelola selama interaksi berlangsung. Pemain yang mampu mengelola tekanan secara konstruktif berpotensi memilih respons yang tidak merugikan orang lain, sedangkan kesulitan mengelola tekanan dapat menyertai munculnya respons verbal yang tidak adaptif. Dengan demikian, strategi *coping* perlu dikaji sebagai salah satu faktor yang mungkin berkaitan dengan perilaku *verbal abuse*, khususnya dalam situasi permainan yang kompetitif.

Sejumlah penelitian terdahulu telah membahas perilaku *verbal abuse* dan strategi *coping* dalam konteks permainan MLBB, tetapi masih terdapat ruang untuk mengembangkan kajian mengenai faktor psikologis yang berkaitan dengan perilaku pemain sebagai pelaku. Rini (2022) mengidentifikasi bentuk, intensitas, penyebab, dan sikap pemain dalam menghadapi *verbal abuse*, tetapi penelitian tersebut lebih berfokus pada pemetaan fenomena dan pengalaman pemain. Devianti dan Nurchayati (2023) mengkaji permasalahan yang dialami *gamer* perempuan, termasuk makian, pelecehan verbal, dan diskriminasi berbasis gender, serta strategi *coping* yang diterapkan untuk menghadapinya. Sementara itu, Putri dan Oktaviana (2024) meneliti pengalaman pemain laki-laki yang menjadi korban *verbal abuse* serta strategi *coping* yang digunakan untuk mengatasi pengalaman tersebut. Penelitian yang lebih baru oleh Sun et al. (2025) menunjukkan bahwa paparan terhadap agresi verbal dari pemain lain dan intensitas keterlibatan dalam permainan berkaitan dengan kecenderungan melakukan perilaku toksik secara verbal. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut belum secara khusus menguji keterkaitan strategi *coping* dan kecemasan kompetitif secara simultan dengan perilaku *verbal abuse* sebagai perilaku yang dilakukan oleh pemain MLBB. Dengan demikian, masih diperlukan penelitian yang mengkaji kedua faktor psikologis tersebut dalam satu kerangka penelitian, terutama pada pemain Generasi Z.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan strategi *coping* dan *competitive anxiety* dengan perilaku *verbal abuse* pada pemain MLBB Generasi Z. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian psikologi mengenai perilaku agresif dalam interaksi digital, khususnya dengan mengintegrasikan aspek pengelolaan tekanan dan kecemasan dalam situasi kompetitif. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pemain, komunitas permainan, dan pengembang game dalam memahami faktor psikologis yang berkaitan dengan perilaku *verbal abuse*, sehingga dapat mendukung upaya membangun lingkungan permainan daring yang lebih sehat dan suportif.

Copyright © 2026. Owned by Author(s). This licensedCreative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional untuk menguji hubungan antara strategi *coping* dan *competitive anxiety* dengan perilaku *verbal abuse* pada pemain *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) Generasi Z di Kota Surabaya. Partisipan dipilih menggunakan teknik snowball sampling, dengan kriteria: termasuk Generasi Z (lahir 1997–2012), aktif bermain MLBB, dan terlibat dalam komunikasi tim saat bermain. Jumlah minimum partisipan ditentukan melalui perhitungan G*Power 3.1 dengan asumsi ukuran efek sedang (0,30), tingkat signifikansi 0,05, dan kekuatan uji 0,95, sehingga diperoleh kebutuhan minimal 115 partisipan, dan pada pelaksanaannya terkumpul data dari 121 partisipan yang memenuhi kriteria.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner daring yang terdiri dari tiga skala psikologis, yaitu skala perilaku *verbal abuse*, skala strategi *coping*, dan skala *competitive anxiety*, yang disusun dalam bentuk pernyataan dengan skala Likert lima tingkat response. Penyebaran kuesioner dilakukan melalui media sosial dan jaringan komunitas pemain MLBB setelah partisipan memberikan persetujuan untuk berpartisipasi.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan analisis regresi berganda dengan bantuan IBM SPSS versi 25 untuk menguji pengaruh simultan dan parsial variabel strategi *coping* dan *competitive anxiety* terhadap perilaku *verbal abuse*, serta didahului dengan uji asumsi regresi berupa uji normalitas, linearitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas guna memastikan kelayakan model analisis.

## Hasil

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis regresi berganda untuk mengetahui hubungan simultan antara strategi *coping* dan *competitive anxiety* dengan perilaku *verbal abuse* pada pemain Mobile Legends generasi Z. Hasil uji F menunjukkan nilai F = 43,407 dengan signifikansi p = 0,000 (p < 0,05), yang mengindikasikan bahwa strategi *coping* dan *competitive anxiety* secara bersama-sama memiliki hubungan yang signifikan dengan perilaku *verbal abuse*. Dengan demikian, hipotesis pertama yang menyatakan adanya hubungan antara strategi *coping* dan *competitive anxiety* dengan perilaku *verbal abuse* dinyatakan diterima.

**Tabel 1**

*Hasil Uji Simultan Regresi Berganda (Uji F)*

| Variabel | F | p | Keterangan |
|---|---|---|---|
| Strategi *coping* dan *competitive anxiety* | 43,407 | 0,000 | Signifikan |

Sumber: *Output SPSS versi 25 for windows*

Selanjutnya, dilakukan uji parsial untuk mengetahui kontribusi masing-masing variabel bebas terhadap perilaku *verbal abuse*. Hasil analisis menunjukkan bahwa strategi *coping* memiliki hubungan negatif yang signifikan dengan perilaku *verbal abuse* (t = -0,634; p = 0,000). Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi kemampuan *coping* yang dimiliki pemain, maka kecenderungan melakukan *verbal abuse* semakin rendah.

Copyright © 2026. Owned by Author(s). This licensedCreative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Sebaliknya, *competitive anxiety* tidak menunjukkan hubungan yang signifikan dengan perilaku *verbal abuse* (t = 0,333; p = 0,741). Temuan ini mengindikasikan bahwa tingkat kecemasan kompetitif secara langsung tidak menjadi prediktor signifikan terhadap munculnya perilaku agresi verbal dalam penelitian ini. Karena itu, hipotesis kedua diterima, sedangkan hipotesis ketiga ditolak).

**Tabel 2**

*Hasil Uji Parsial Regresi Berganda (Uji t)*

| Variabel | t | p | Keterangan |
|---|---|---|---|
| Strategi *Coping* | -0,634 | 0,000 | Signifikan |
| *Competitive anxiety* | 0,333 | 0,741 | Tidak Signifikan |

Sumber: *Output SPSS versi 25 for windows*

Persamaan garis regresi yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah Y = β0X0 + β1X1 + β2X2 dengan koefisien β0 = 113,648 β1 = -1,003 dan β2 = 0,31. Maka, persamaan garis regresinya secara lengkap dapat dituliskan sebagai berikut: Y = 113,648 -1,003.X1 + 0,31.X2

Maknanya:

a. Tanpa adanya Strategi *Coping* dan *Competitive anxiety*, maka *Verbal abuse* memiliki skor sebesar 113,648.
b. Setiap penambahan 1 skor Strategi *Coping*, maka akan menurunkan skor *Verbal abuse* sebesar 1,003, dengan asumsi variabel lain bersifat konstan.
c. Setiap penambahan 1 skor *Competitive anxiety*, maka akan meningkatkan skor *Verbal abuse* sebesar 0,31 dengan asumsi variabel lain bersifat onstan

**Sumbangan Afektif**

Dua kategori kontribusi efektif dihasilkan oleh analisis regresi ganda: kontribusi kedua variabel bebas terhadap variabel terikat secara keseluruhan dan kontribusi masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat.

Nilai R2 sebesar 0,651, atau 65,1%, menunjukkan kontribusi efektif dua variabel bebas Strategi *Coping* dan *Competitive anxiety* secara bersamaan terhadap variabel *Verbal abuse*. Ini menunjukkan bahwa variabel Strategi *Coping* dan *Competitive anxiety* secara bersamaan memberikan kontribusi sebesar 65,1% terhadap variabel *Verbal abuse*. Berikut kontribusi efektif masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat.

**Tabel 3**

*Hasil Sumbangan Efektif Antar Variabel*

| Variabel | Koefisien β | Regresi (sum of Squares) | SE Total ($R^2$) |
|---|---|---|---|
| Strategi *Coping* | -0,634 | 113,648 | 65,1% |
| *Competitive anxiety* | 0,028 | | |

Copyright © 2026. Owned by Author(s). This licensedCreative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

## Pembahasan

Hasil analisis regresi linier berganda menunjukkan bahwa strategi *coping* dan *competitive anxiety* secara simultan berhubungan signifikan dengan perilaku *verbal abuse* pada pemain *Mobile Legends: Bang Bang* Generasi Z. Temuan ini menunjukkan bahwa perilaku agresif verbal dalam permainan daring kompetitif dipengaruhi oleh faktor psikologis internal, khususnya kemampuan individu dalam mengelola stres serta tekanan selama pertandingan. Dengan demikian, perilaku *verbal abuse* tidak semata-mata dipicu oleh situasi permainan, tetapi juga oleh proses regulasi emosi dan kognitif pemain.

Secara parsial, strategi *coping* menunjukkan hubungan negatif yang signifikan dengan perilaku *verbal abuse*, yang berarti semakin adaptif strategi *coping* yang digunakan pemain, semakin rendah kecenderungan melakukan agresi verbal. Hasil ini sejalan dengan penelitian Putri dan Oktaviana (2024) serta teori stres dan *coping* dari Lazarus dan Folkman yang menegaskan bahwa respons perilaku terhadap stres sangat ditentukan oleh strategi *coping* individu. Pemain yang menggunakan *problem-focused coping* cenderung mengarahkan perhatian pada perbaikan performa dan kerja sama tim, sedangkan *emotion-focused coping* membantu meredam emosi negatif, sehingga keduanya berkontribusi dalam menekan munculnya perilaku verbal yang agresif.

Berbeda dengan strategi *coping*, *competitive anxiety* tidak menunjukkan hubungan yang signifikan secara parsial dengan perilaku *verbal abuse*. Temuan ini mengindikasikan bahwa kecemasan dalam situasi kompetitif tidak selalu berkaitan dengan kecenderungan pemain melakukan agresi verbal terhadap pemain lain. Dalam konteks permainan daring, perilaku toxic dapat berkaitan dengan berbagai faktor, tidak hanya kondisi psikologis individual. Zsila et al. (2022) menemukan bahwa pemain yang mengalami sekaligus melakukan perilaku toxic menunjukkan tingkat kecemasan dan *anger rumination* yang lebih tinggi. Sementara itu, Sun et al. (2025) menunjukkan bahwa paparan terhadap agresi verbal dari pemain lain dan intensitas keterlibatan dalam permainan berkaitan dengan kecenderungan melakukan perilaku verbal toxic. Temuan tersebut menunjukkan bahwa perilaku agresif verbal dalam game juga perlu dipahami melalui pengalaman interaksi sosial dan karakteristik lingkungan permainan. Dengan demikian, tidak signifikannya hubungan *competitive anxiety* secara parsial dalam penelitian ini dapat mengindikasikan bahwa kecemasan kompetitif saja belum cukup untuk menjelaskan kecenderungan pemain melakukan *verbal abuse*. Respons pemain terhadap tekanan kompetitif kemungkinan berkaitan pula dengan faktor lain, seperti pengalaman interaksi dengan pemain lain dan kemampuan mengelola situasi selama permainan berlangsung.

Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi dalam memperluas kajian mengenai perilaku *verbal abuse* pada permainan daring kompetitif dengan menempatkan strategi *coping* dan *competitive anxiety* sebagai aspek psikologis yang perlu dipertimbangkan secara bersamaan. Kedua variabel tersebut merepresentasikan aspek yang berbeda dalam pengalaman pemain, yaitu upaya individu dalam menghadapi tekanan serta respons kecemasan terhadap tuntutan kompetisi. Kajian ini memberikan perspektif bahwa perilaku *verbal abuse* tidak hanya perlu dipahami melalui dinamika interaksi sosial dalam permainan, tetapi juga dengan mempertimbangkan kondisi psikologis individu. Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi komunitas pemain dan pengembang game dalam merancang edukasi mengenai pengelolaan stres, pengendalian emosi, dan komunikasi yang sehat selama permainan berlangsung. Upaya tersebut diharapkan dapat mendukung terciptanya lingkungan bermain yang lebih positif dan mengurangi risiko munculnya perilaku verbal agresif dalam komunitas game daring.

Copyright © 2026. Owned by Author(s). This licensedCreative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

**Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada 121 pemain *Mobile legends: bang bang* Generasi Z, dapat disimpulkan bahwa strategi *coping* dan *competitive anxiety* secara simultan memiliki hubungan yang signifikan dengan perilaku *verbal abuse*. Temuan ini menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut secara bersama-sama berkontribusi dalam mempengaruhi kecenderungan perilaku verbal yang agresif dalam konteks permainan kompetitif. Secara parsial, strategi *coping* terbukti memiliki hubungan yang signifikan dan bersifat negatif terhadap perilaku *verbal abuse*. Hal ini menunjukkan bahwa semakin adaptif strategi *coping* yang dimiliki pemain, maka semakin rendah kecenderungan mereka untuk melakukan perilaku *verbal abuse*.

Sebaliknya, *competitive anxiety* tidak menunjukkan hubungan yang signifikan dengan perilaku *verbal abuse*, yang mengindikasikan bahwa tingkat kecemasan kompetitif tidak secara langsung memicu munculnya perilaku verbal yang agresif pada pemain. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa strategi *coping* merupakan faktor psikologis yang lebih dominan dalam mempengaruhi perilaku *verbal abuse* dibandingkan *competitive anxiety* pada pemain Mobile legends: bang bang Generasi Z.

Bagi pemain *Mobile Legends: Bang Bang* Generasi Z, disarankan untuk menerapkan strategi *coping* yang adaptif dalam menghadapi tekanan kompetitif, terutama dengan mengelola emosi dan mengontrol impuls agar tidak melampiaskan frustasi melalui komunikasi verbal yang negatif. Selain itu, penting bagi pemain untuk membangun kebiasaan berkomunikasi secara sehat dan sportif guna menciptakan lingkungan bermain yang lebih positif.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengkaji faktor lain yang dapat mempengaruhi perilaku *verbal abuse*, seperti kontrol diri, norma komunitas, intensitas bermain, dan pengaruh teman sebaya, serta menggunakan pendekatan metode yang lebih beragam dan melibatkan karakteristik partisipan yang lebih luas agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan dengan lebih baik.

**Referensi**

Cabiles, N. V. A., Samilo, P. J. E., Magallanes, M. S. J. S., Adalia, H. G., & Chavez, J, V. (2025). Qualitative exploration on the prevalence of swear words in MLBB among Filipino online players. Environment and Social Psychology, 10(2). https://doi.org/10.59429/esp.v10i2.3113

Devianti, T. A., & Nurchayati. (2023). Eksplorasi masalah yang dihadapi oleh gamer perempuan dan strategi coping yang diterapkan. Character: Jurnal Penelitian Psikologi, 10(1), 168–186.

Folkman, Susan; Moskowitz, J. T. (2004). Coping: Pitfalls and promise. Annual Review of Psychology, 55(1), 745–774. https://doi.org/10.1146/annurev.psych.55.090902.141456

John Dollard, Leonard W. Doob, Neal E. Miller, Orval H. Mowrer, R. R. S. (1939). Frustration and Aggression (None (ed.); 1st ed.). Yale University Press. https://doi.org/ISBN-10 (reprint 1967): 0300005689

Kordyaka, B., Karaosmanoglu, S., & Laato, S. (2025). Defining toxicity in multiplayer online games: A systematic literature review. *Computers in Human Behavior Reports, 19*, Article 100698. https://doi.org/10.1016/j.chbr.2025.100698

Copyright © 2026. Owned by Author(s). This licensedCreative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Kowalski, R. M., Giumetti, G. W., Schroeder, A. N., & Lattanner, M. R. (2014). Bullying in the digital age: A critical review and meta-analysis of cyberbullying research among youth. Psychological Bulletin, 140(4), 1073–1137. https://doi.org/10.1037/a0035618

Mendoza, G., Clemente-Suárez, V. J., Alvero-Cruz, J. R., Rivilla, I., García-Romero, J., Fernández-Navas, M., Carrillo de Albornoz-Gil, M., & Jiménez, M. (2021). The role of experience, perceived match importance, and anxiety on cortisol response in an official esports competition. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 18*(6), Article 2893. https://doi.org/10.3390/ijerph18062893

Putri, P. E., & Oktaviana, M. (2024). Strategi Coping Player Mobile Legends Dalam Menghadapi Tindakan Verbal abuse. Psikodinamika: Jurnal Literasi Psikologi, 4(2), 153–170. https://doi.org/10.36636/psikodinamika.v4i2.4936

Rini, R. (2022). Verbal abuse dalam permainan Mobile Legends: Intensitas, bentuk, penyebab, dan sikap. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial dan Humaniora, 7*(2), 133–141. https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora.v7i2.2299

Runions, K. C., & Bak, M. (2015). Online Moral Disengagement, Cyberbullying, and Cyber-Aggression. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 18(7), 400–405. https://doi.org/10.1089/cyber.2014.0670.

Sun, X., Yu, V., & Chen, V. H. H. (2025). Toxic behavior in multiplayer online games: The role of witnessed verbal aggression, game engagement intensity, and social self-efficacy. *Chinese Journal of Communication, 18*(4), 426–444. https://doi.org/10.1080/17544750.2024.2425662

Zsila, Á., Shabahang, R., Aruguete, M. S., & Orosz, G. (2022). Toxic behaviors in online multiplayer games: Prevalence, perception, risk factors of victimization, and psychological consequences. *Aggressive Behavior, 48*(3), 356–364. https://doi.org/10.1002/ab.22023

Copyright © 2026. Owned by Author(s). This licensedCreative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License