

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran perilaku agresif verbal pada pemain Game Online Multiplayer Online Battle Arena (MOBA). Penelitian menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan teknik *Accidental sampling* dan melibatkan 385 responden remaja di Aceh Utara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku agresif verbal pemain MOBA dominan berada pada tingkat sedang. Pemain laki-laki cenderung memiliki skor agresif verbal lebih tinggi dibandingkan perempuan. Selain itu, pemain yang bermain dalam durasi lebih lama per hari lebih sering menunjukkan perilaku agresif verbal dibandingkan mereka yang bermain dalam waktu singkat. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pemain game online MOBA sesekali menampilkan perilaku agresif verbal seperti mengumpat, mengejek, atau melontarkan komentar kasar saat bermain, tapi masih dalam batas wajar dan tidak berlebihan. Biasanya perilaku ini muncul saat pemain merasa kesal, tertekan, atau mengalami kekalahan. Jadi, agresif verbal di game bukan selalu karena niat menyakiti, tapi bisa jadi bentuk ekspresi emosi saat bermain.

Kata kunci: Agresif Verbal, *Game Online*, Moba, *Player*