

## ABSTRACT

*This study investigates MOBA players' behaviour when getting destructive communications from other people. It primarily examines the effects of destructive communication, such as what defacement and iconoclasm are on the real-world phenomenon. This research found that the conducive environment of gameplay influences the gamers' intention to continue playing MOBA. It explains the cognitive impairment of MOBA players due to them being either a defacer of game images which affects their motivation to continue the MOBA game. On the other hand, it demonstrates that destructive communications could deteriorate an intimate relationship due to technostress derived from contact with other people. This study explains through the MOBA players' experiential values that most of them search for other groups to have a more comfortable playing experience. It, moreover, introduces a new research model that shows destructive communication is a techno-stressor.*

**Keywords:** *defacement; iconoclasm; distortion; cognitive flow; destructive communication; experiential values*

## INTISARI

Penelitian ini menyelidiki perilaku pemain MOBA saat mendapatkan komunikasi destruktif dari pemain lain, baik tipe *defacement* atau *iconoclasm*. Penelitian ini menjelaskan bahwa distorsi kognitif pemain MOBA terjadi karena *defacer* atau *iconoclast* mencoba merusak *image* dari *game* yang selanjutnya mempengaruhi motivasi pemain lain untuk melanjutkan *game* MOBA. Di sisi lain, ini menunjukkan bahwa komunikasi destruktif dapat merusak hubungan intim para pemain karena *technostress* yang berasal dari hubungan dengan pemain lain. Pemain ini menjelaskan melalui nilai-nilai pengalaman para pemain *game* MOBA yang sebagian besar mencari kelompok lain apabila merasa tidak nyaman dengan lingkungan *game* saat ini. Terlebih lagi, penelitian ini memperkenalkan model penelitian baru yang menunjukkan komunikasi destruktif adalah *techno-stressor*. Penelitian ini berkontribusi pada pengembang *game* untuk dapat terus mempertahankan para pemain dengan menciptakan lingkungan permainan yang kondusif. Hal ini menjadi penting untuk mempertahankan kesejahteraan finansial bagi pengembang *game*. Karena pada dasarnya, kesejahteraan finansial perusahaan *game* online sangat bergantung pada keberlanjutan pemain dalam memainkan *game* tersebut.

**Kata kunci:** *defacement*; *iconoclasm*; distorsi; aliran kognitif; komunikasi destruktif; nilai-nilai pengalaman