

## Faedah Keterlibatan Belia di dalam E-Sukan

### *Benefits of Youth Involvement in E-Sports*

NUR HAFIZAH YUSOFF, NOVEL LYNDON, YUZA HAIQAL MOHD YUNUS, ZURINAH TAHIR & NORHAFIZAH ABU HASAN

#### ABSTRAK

*Artikel ini membincangkan mengenai faedah keterlibatan dalam e-sukan terhadap belia. Umum mengetahui bahawa belia adalah golongan yang paling ramai terlibat di dalam industri e-sukan di seluruh dunia. Penglibatan belia yang ramai ini semestinya didorong oleh beberapa faktor penyebab seperti minat dalam permainan video, pengaruh rakan sebaya dan meraih hadiah kemenangan. Objektif artikel ini adalah memfokuskan kepada jenis-jenis faedah yang diperoleh oleh belia hasil keterlibatan mereka di dalam e-sukan. Pendekatan kuantitatif iaitu kaedah survei menggunakan borang soal selidik telah digunakan untuk mendapatkan data. Kaedah persampelan bertujuan digunakan dengan ciri-ciri utama ditetapkan seperti belia lingkungan usia 18-30 tahun, terlibat aktif di dalam e-sukan dan mewakili sesebuah kelab e-sukan yang berdaftar. Survei secara 'google form' telah diedarkan kepada belia yang berada di Asia Pacific University dan Universiti Kebangsaan Malaysia kampus Bangi. Hasil kajian mendapati bahawa terdapat faktor dalaman seperti minat dan faktor luaran pula seperti pengaruh rakan sebaya, mendapat sokongan ibu bapa, hadiah lumayan dan boleh menjadikan sebagai satu kerjaya. Manakala, faedah yang diperoleh mereka seperti dapat membina kerjaya profesional, meningkatkan kemahiran berkomunikasi serta kemahiran insaniah yang lain. Dapat disimpulkan bahawa, melalui e-sukan golongan belia ini dapat meningkatkan kemahiran sosial mereka dengan baik. Lebih penting mereka dapat melakukan sesuatu yang mereka suka, dan mendapat bayaran hasil daripada minat mereka tersebut.*

*Kata kunci: E-sukan; penglibatan; belia; faedah penglibatan; sosiologi*

#### ABSTRACT

*This article discusses the benefits of involvement in e-sports for youths. It is well known that youths are the most involved in the e-sports industry worldwide. This large number of youth involvement is necessarily driven by a number of contributing factors such as hobby, peer pressure and the prize money itself. In addition, this article also focuses on the types of benefits that youths receive from their involvement in e-sports. A quantitative approach which is the method of questionnaire survey was used to obtain the data. Purposive sampling was used with specific features of respondents such as the youths around the age of 18-30, actively involved in e-sports and representing a club. A survey using google form was distributed to the youths at the Asia Pacific University and the National University of Malaysia Bangi campus. The study found that there is an internal factor such as the passion towards video games and external factors such as peer groups influence, parents' supports, prize money and career potential. On the other hand, the benefits they have gained are building a professional career, improved communication skills and other soft skills. Hence, it can be concluded that through e-sports these youths can improve their social skills. More importantly, they can do what they love, and get paid for their interest.*

*Keywords: E-sports; participation; youth; benefits of participation; sociology*

#### PENGENALAN

Proses perubahan dan pembangunan yang berlaku di seluruh dunia, secara tidak langsung memberi kesan kepada institusi kesukanan. Jika dahulu

sukan merujuk kepada permainan yang perlu dimainkan di arena atau gelanggang, melibatkan perlawanan bersemuka dan memerlukan sentuhan fizikal. Namun kini, kemajuan teknologi maklumat dan proses Revolusi Industri 4.0 telah

mengembangkan lagi konsep sukan sedia ada. 'Virtual sports' wujud dan telah berjaya menarik minat golongan muda khususnya. Jika dahulu bermain permainan komputer hanya sekadar hiburan masa senggang, kini bermain permainan komputer telah menjadi satu kerjaya kepada sesetengah orang. Permainan video dahulunya acapkali dikatakan memberikan kesan yang negatif kepada pemainnya. Namun kini, akibat daripada proses perubahan dan pembangunan itu sendiri telah mengangkat permainan video sebagai satu sukan yang mempunyai potensi yang sangat besar. *Electronic sports* atau lebih dikenali sebagai *esports* atau e-sukan merupakan cabang baru dalam institusi kesukanan sedia ada. Perbezaan ketara antara sukan tradisi dengan e-sukan adalah e-sukan tidak memerlukan kekuatan fizikal dan tidak memerlukan sentuhan fizikal untuk meraih kemenangan. Kini, permainan komputer atas talian telah menjadi fenomena yang luar biasa dan telah diiktiraf oleh ramai golongan masyarakat sebagai sukan elektronik atau e-sukan di serata dunia (Wagner 2006). Di Korea Selatan misalnya, pasaran *gaming* atau permainan video yang semakin berkembang adalah suatu sektor perniagaan yang menguntungkan di sana (Suhaniya Kalaisilven & Mohamad Fauzi Sukimi 2019). Antara sebab mengapa e-sukan diminati oleh golongan muda adalah konsep permainan video itu sendiri yang membenarkan seseorang pemain bermain dengan pemain lain dalam satu-satu masa. Permainan seperti ini dilihat lebih mencabar bagi sesetengah orang, kerana bersaing dengan pemain lawan dan jika berjaya menumpaskan mereka itu memberikan satu kepuasan luar biasa.

Tiada satu konsep yang konsesus diterimapakai oleh semua orang berkaitan e-sukan. Namun demikian, kata kunci utama di dalam konsep e-sukan adalah 'profesional'. Dengan kata lain, e-sukan adalah permainan video berkomputer yang mana pemainnya terdiri daripada pemain profesional, didaftarkan di bawah kelab profesional dan menyertai pertandingan-pertandingan yang dianjurkan baik di dalam mahupun di luar negara (Juho Hamari 2016). Wagner (2006) menambah bahawa e-sukan juga mencabar keupayaan mental dan fizikal seseorang pemain untuk bertahan dalam satu-satu permainan. Kebanyakan permainan di dalam e-sukan adalah permainan berkonsepkan tempur dan strategi seperti *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), *First person Shooter* (FPS) dan *Strategy Base Game* merupakan antara genre permainan video komputer yang

mendapat sambutan paling luar biasa. Banyak pertandingan e-sukan juga dianjurkan dalam kategori permainan strategi tersebut. Kesemua genre ini boleh dikelompokkan dibawah kategori *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* (MMORPGs). MMORPGs memerlukan pemain yang ramai untuk bermain, perlu adanya komunikasi dan interaksi ketika bermain bagi memenangi perlawanan, mendapatkan 'rewards' dan meningkatkan kedudukan di dalam permainan tersebut (Hermawan 2009). Era kebangkitan e-sukan dikatakan bermula pada tahun 2000 apabila pertandingan *World Cyber Games* (WCG) diperkenalkan di Korea. Pertandingan tersebut telah menarik penyertaan seramai 174 pesaing daripada 17 negara berbeza (Hutchins 2008). Seterusnya pada tahun 2013, pertandingan yang sama turut berjaya meluaskan empayar mereka dengan penglibatan seramai 500 peserta daripada 38 negara berbeza serata dunia (Welch 2002). Fenomena ini berlaku disebabkan organisasi yang sistematik di sebalik penganjuran WCG dan juga populariti yang kian besar diraih oleh permainan video komputer dalam kalangan belia serata dunia (Hutchins 2008).

#### E-SUKAN DI MALAYSIA

Malaysia tidak ketinggalan dari aspek e-sukannya, malah Kementerian Belia dan Sukan menyasarkan Malaysia mampu menjadi Hub bagi e-sukan di rantau Asia. Pelbagai bentuk bantuan diberikan bagi meningkatkan potensi atlet dan kualiti pasukan e-sukan baik dari segi mewakili negara ke pertandingan luar negara atau menganjurkan pertandingan di bumi Malaysia sendiri. Golongan belia disarankan menceburkan diri dengan lebih aktif di dalam industri e-sukan ini kerana peluangnya adalah sangat besar. Malahan, ibu bapa turut diminta agar membuka mata melihat e-sukan sebagai satu sukan yang memberikan banyak kelebihan dan faedah kepada anak-anak mereka. Pemikiran negatif bahawa permainan komputer melalaikan, memberikan kesan negatif seharusnya dapat diubah. Hal ini kerana, e-sukan menawarkan banyak faedah-faedah positif jika seseorang individu mahu terlibat secara aktif dan profesional.

Mengukuhkan lagi komitmen negara untuk pembangunan e-sukan di Malaysia adalah penubuhan Persatuan Sukan Elektronik Malaysia (ESM) yang turut telah didaftarkan di bawah

Suruhanjaya Sukan Malaysia pada 1 Mei 201. Belia di Malaysia antara pemain paling banyak terlibat aktif di dalam e-sukan. Mereka yang memilih terlibat secara profesional sepenuh masa di dalam e-sukan ini melihat bahawa terdapat faedah yang ditawarkan oleh sukan ini. Bukan itu sahaja, *Esports Academy* pertama negara juga telah ditubuhkan dengan kolaborasi bersama Persatuan Sukan Elektronik Malaysia (ESM). Penubuhan akademi ini memfokuskan kepada melahirkan lebih ramai pemain profesional negara, tetapi turut menekankan aspek lain yang penting di dalam e-sukan iaitu pengurusan acara, pengurus pasukan, kejurulatih, *shoutcasting*, pengadilan dan lain-lain (Nicolas 2017).

Di Malaysia, permainan video yang paling banyak mendapat liputan dan menjadi tarikan kepada belia adalah permainan berasaskan strategi seperti *Defense of the Ancient 2* (DOTA2), *League of Legends* (LOL) dan *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG). Ketiga-tiga permainan ini merupakan pertempuran berasaskan strategi mod arena dalam talian melibatkan sekumpulan pemain yang bertempur menggunakan unit berkuasa yang dikenali sebagai pahlawan (Heroes) dan dibantu oleh rakan sepasukan (supporting roles) yang bersekutu. Dari segi penganjuran pertandingan es-ukan pula, Malaysia juga tidak ketinggalan banyak menganjurkan pertandingan e-sukan baik untuk atlet tempatan mahupun luar negara. Misalnya *Liga Malaysian Esports League* (MESL) menjadi salah satu pertandingan terbesar yang telah diwujudkan di Malaysia baik dari segi jumlah penyertaan atlet yang ramai bahkan dari segi penajaan hadiah kemenangan yang tinggi iaitu sebanyak RM500 000 (Christopher 2014). Pertandingan-pertandingan dalaman perlu sentiasa diwujudkan bagi memastikan kelestarian industri ini kekal bertahan. Kewujudan kelab-kebal e-sukan di peringkat sekolah dan universiti juga kian meningkat. Situasi ini menunjukkan bahawa permintaan terhadap e-sukan kian mendapat sambutan di pelbagai peringkat umur. Malaysia juga turut dikenali di rantau Asia apabila terdapat ramai pemain negara yang berjaya menempa nama di dalam pertandingan-pertandingan di luar negara seperti 'Mushi' 'Ohaiyo', 'MidOne' dan 'Ah Fu' (Lee 2015). Kejayaan mereka secara tidak langsung menjadi pembakar semangat kepada atlet-atlet e-sukan lain untuk melakar kejayaan di dalam pertandingan-pertandingan yang mereka sertai. Terkini, pada tahun 2019 di Suka Asia Tenggara (SEA Games) yang lalu, Malaysia telah

berjaya meraih pingat emas pertama melalui seorang pensyarah universiti iaitu Dr. Yew Weng Keng dalam permainan *Heartsone*. Kemenangan tersebut secara tidak langsung telah meningkatkan moral atlet e-sukan Malaysia untuk bersaing dengan lebih bagus ketika di Sukan Asia dan Sukan Olimpik kelak.

## PENGLIBATAN DALAM E-SUKAN

Terdapat beberapa faktor dorongan yang boleh dikatakan menjadi 'trigger' faktor kepada golongan belia khususnya. Antaranya ialah, promosi berterusan terutama dalam saluran media sosial berkaitan permainan video, hadiah kemenangan dan potensi untuk dikenali di luar Malaysia antara penyumbang utama. Selain itu, konsep permainan itu sendiri yang interaktif serta berdaya saing mencetuskan interaksi sosial secara maya, telah memberikan keseronokan kepada pemainnya (Martoncik 2018). Tidak lupa juga hadiah lumayan yang ditawarkan (Park 2007). Paling tinggi nilai hadiah kemenangan pernah dicatatkan adalah sebanyak USD1 juta, maka tidak hairanlah jika wang menjadi pendorong utama dan pencetus semangat kegigihan setiap pemain untuk menjadi yang terbaik. Bagi membolehkan hadiah kemenangan ditawarkan dalam jumlah yang banyak, aspek penajaan dilihat sangat penting, Xen Chalmet (2015) menyatakan bahawa kadar penajaan e-sukan di serata dunia kian meningkat jumlahnya. Syarikat-syarikat gergasi seperti Nissan, Coca-Cola, Red Bull, Intel dan Razer merupakan antara penaja utama bagi kejohanan-kejohanan e-sukan di Amerika Syarikat khususnya (Xen Chalmet 2015).

Faktor grafik dan kecanggihan teknologi permainan (gameplay) turut menjadi tarikan kepada golongan belia. Permainan seperti MMORPGs misalnya, memberikan kepuasan dari segi reka bentuk permainan yang menarik, konsep yang interaktif yang akhirnya memberikan kepuasan kepada pemainnya (Funk, Pizzo & Baker 2018). Seterusnya, permainan ini berjaya membentuk euforia dalam diri anak muda sekaligus meningkatkan keyakinan diri mereka serta dapat menghilangkan tekanan stress dan kini boleh dijadikan sebagai satu karier (Young 2004). Faktor sendiri seperti minat terhadap permainan video (Hoble 2006) juga mejadi faktor dalaman yang mendorong seseorang belia menceburkan diri dalam e-sukan.

#### KESAN POSITIF DAN NEGATIF HASIL KETERLIBATAN DALAM E-SUKAN

Terdapat banyak kesan yang diterima oleh belia yang terlibat di dalam e-sukan. Pelbagai pengkaji yang telah mengkaji mengenai e-sukan turut bersetuju dengan pernyataan tersebut. Kesan positif dan negatif boleh diterima oleh para pemain. Kesan seperti boleh menjana pendapatan lumayan hasil dari gaji yang diperolehi atau hadiah kemenangan lumayan. Seperti dinyatakan sebelum ini, e-sukan kian menarik penajaan daripada pelbagai syarikat besar seluruh dunia. Secara tidak langsung, ianya akan meningkatkan reputasi e-sukan dan berlakunya peningkatan jumlah dana penajaan. Semakin tinggi penajaan yang diterima semakin banyak nilai hadiah kemenangan boleh ditawarkan oleh satu-satu penganjur pertandingan. Selain itu, penghormatan atau populariti turut akan dirasai kesannya oleh seseorang pemain. Jika mereka berjaya mengalahkan nama-nama besar dalam industri ini, mereka sememangnya akan diberi penghormatan serta tumpuan. Selain itu, faedah seperti memanjangkan kerjaya ke peringkat lebih tinggi turut boleh dikecapi. Seseorang pemain tidak hanya boleh menjadi pemain, mereka juga boleh meningkat menjadi jurulatih, pengurus pasukan malah menjadi individu penting di belakang tabir. Setiap pekerjaan ini dibayar dengan gaji yang lumayan.

Bukan itu sahaja permainan video juga memberikan kesan yang baik dari segi ilmu pengetahuan seseorang. Melalui permainan video, elemen pembelajaran boleh diaplikasikan secara tidak langsung. Kajian terdahulu mendapati bahawa proses kognitif seseorang pemain dapat dirangsang ketika bermain permainan video (Borders 2012). Grafik yang interaktif dan visual yang menarik dapat membantu merangsang proses kognitif seseorang. Ianya juga dapat membantu peningkatan pendidikan khususnya pendidikan grafik atau seni visual. Selain itu, permainan video komputer dilihat sebagai satu medium perantara yang mampu menarik minat belia untuk belajar. Melalui permainan atas talian ini juga, seseorang pemain dapat mempelajari kemahiran-kemahiran tertentu seperti kemahiran menyelesaikan masalah, kemahiran membuat keputusan dalam masa singkat dan kemahiran bekerja dalam pasukan. Borders (2012) turut menambah bahawa kebiasannya permainan dan pendidikan tidak akan dapat berjalan seiring kerana pelajar melihat permainan itu membosankan, maka mereka tidak

akan berminat untuk bermain apatah lagi belajar. Namun demikian, berbeza bagi permainan video kerana pelajar berminat dengan konsep permainan santai tetapi sangat mencabar diri mereka untuk merangka strategi bagi mengalahkan musuh. Selain itu kualiti grafik visual yang tinggi dan terkini turut mengalakkan pelajar untuk melihat permainan video komputer bukan semata-mata berkaitan permainan. Tetapi, ianya lebih daripada itu, mereka dapat belajar perkara-perkara baru yang akhirnya dapat membantu mereka meningkatkan kemahiran sosial sedia ada (Hutchins 2008). Kesimpulannya, bermain permainan video memberikan seseorang pemain kepuasan dan mereka dapat meningkatkan kemahiran sedia ada ke tahap yang lebih tinggi. Peningkatan ini penting bagi memastikan mereka kekal relevan di dalam industri ini dan mampu bersaing dengan ramai jaguhan hebat di luar sana (Bellotti, De Gloria & Primavera 2009).

Disamping itu, budaya permainan komputer ini boleh mendatangkan kesan positif dan negatif yang berlainan berbanding faedah yang telah dibincangkan. Berdasarkan kajian yang telah dijalankan di Yildiz Technical University mendapati bahawa *Multi-User Online Games* berpotensi menyediakan peluang untuk mewujudkan persekitaran sosial untuk persahabatan dan menguatkan hubungan pelbagai pengguna (Fred 2005). MMORPGs misalnya yang menghubungkan permainan atas talian serentak dengan berpuluh malah beratus pemain dalam satu masa. Permainan tersebut turut menyediakan ruangan komunikasi agar pemain yang terlibat dalam berhubung, berkomunikasi bagi merangka strategi tertentu. Situasi ini secara tidak langsung membantu untuk membina hubungan sosial dengan pemain lain serata dunia (Fredrickson 2001). Walaubagaimanapun, terdapat juga pengkaji yang berpendapat bahawa golongan yang mencari hubungan melalui persekitaran permainan mungkin mengalami masalah dalam membentuk hubungan yang bermakna dalam persekitaran sebenar (Cagiltay 2015). Kemungkinan banyak terlahirnya mereka yang 'introvert' berlaku jika banyak masa dihabiskan dengan bermain permainan video berbanding keluar berkomunikasi secara berhadapan dengan orang lain. Maka, jika keadaan ini berlaku, ianya pasti sesuatu yang membimbangkan.

Tambahan lagi, terdapat juga isu yang menyatakan bahawa permainan video sentiasa dikaitkan dengan elemen unsur-unsur yang ganas sama ada dari segi lisan (verbal) atau dari segi

fizikal. Secara tidak langsung jika persekitaran bermain permainan komputer atau pertandingan e-sukan sedang berlangsung dan suasana bermain kian tegang (*intensive gameplay*), boleh mengakibatkan perilaku yang ganas. Berdasarkan kajian Vashnarekha Kumarasuriar et al (2011) beliau mendapati sebanyak 89% permainan video dimainkan oleh remaja mengandungi elemen-elemen keganasan. Elemen-elemen keganasan ini misalnya melibatkan permainan tempur iaitu pemain perlu membunuh watak pemain lawan samada dengan menggunakan pedang atau senapang. Kemenangan hanya akan dicapai jika seseorang pemain mampu membunuh pemain lain. Bagi sesetengah ahli pengkaji, permainan seperti ini boleh mengganggu dan mempengaruhi personaliti, tingkah laku, disiplin, etika dan tata tertib (Jenny et al 2016) mereka ketika bergaul dengan rakan sepermainan permainan video dan juga ketika mereka berhubungan dengan masyarakat di luar lingkup permainan video tersebut.

Namun demikian, Daniel & Brandon (2017) menolak kenyataan tersebut dengan menyatakan bahawa melalui permainan video juga seseorang itu mampu mempelajari kemahiran sosial dan tingkah laku prososial seperti sikap tolong menolong, kerjasama dan semangat berpasukan. Hal ini kerana, kesemua permainan di dalam e-sukan konsepnya adalah permainan secara berkumpulan. Justeru itu, komunikasi dapat dipertingkatkan dan kemahiran berpasukan juga semakin berkembang. Joseph (2015) turut menambah bahawa, oleh kerana permainan seperti MMORPGs sangat memerlukan kemahiran taktikal dan menyusun strategi ianya telah membantu membina kemahiran untuk pemain membuat keputusan yang bijak dalam masa singkat. Selain itu, kemahiran menyelesaikan masalah turut dipelajari di dalam sukan ini.

## METOD KAJIAN

Kajian ini memperoleh data dan maklumat dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Kaedah survei menggunakan borang soal selidik telah dilakukan terhadap responden kajian. Borang soal selidik mengandungi tiga bahagian, bahagian A berkaitan sosiodemografi responden, bahagian B berkaitan faktor penglibatan dalam e-sukan dan Bahagian C pula berkaitan faedah yang diperolehi melalui e-sukan. Borang soal selidik disediakan secara atas talian melalui medium *google form* bagi memudahkan responden menjawab soal

selidik dan data untuk direkodkan. Oleh kerana tiada populasi yang jelas bagi jumlah belia yang terlibat dalam e-sukan di Malaysia khususnya, pengkaji telah menggunakan kaedah persampelan bukan kebarangkalian iaitu, kaedah persampelan bertujuan (*purposive sampling*). Kaedah persampelan bertujuan bermakna pengkaji telah menetapkan beberapa ciri yang perlu ada bagi responden kajian. Antara ciri-ciri tersebut adalah, golongan belia berumur sekitar 19-30 tahun, aktif terlibat di dalam e-sukan, tidak mengira jantina, bangsa, agama mahupun taraf pendidikan.

Soal selidik diserahkan kepada golongan belia yang terdapat di *Asia Pasifik University* (APU) dan Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), Bangi. Kedua-dua kawasan kajian dipilih adalah disebabkan, APU memiliki satu program khusus berkaitan e-sukan dan APU adalah satu-satunya universiti yang memiliki *Academy of Esports* di Malaysia. manakala, UKM pula adalah antara salah satu Institusi Pengajian Tinggi Awam (IPTA) yang memiliki kelab e-sukan yang aktif dan pernah memenangi banyak kejohanan peringkat tempatan. Sejumlah 30 puluh orang responden telah menjawab borang soal selidik yang diedarkan kepada mereka. Bagi memproses dan menganalisis hasil data, perisian *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) telah digunakan. Semua data yang diperolehi daripada responden diproses melalui SPSS dan dipersembahkan secara statistik deskriptif.

## HASIL DAN PERBINCANGAN

### SOSIODEMOGRAFI RESPONDEN

Seperti yang dinyatakan sebelum ini, kajian ini telah berjaya mendapatkan seramai 30 orang responden yang terdiri daripada 56.6% adalah belia yang juga merupakan pelajar di APU dan selebihnya adalah belia di UKM, Bangi. Majoriti responden iaitu 90% terdiri daripada belia lelaki dan selebihnya adalah wanita. Situasi ini memang sudah dijangka kerana e-sukan juga dikenali sebagai 'male oriented game' iaitu sukan yang dimonopoli oleh golongan lelaki berbanding wanita. Faktor sosialisasi gender iaitu wanita lebih sinonim dengan feminim manakala lelaki cenderung dikaitkan dengan imej maskuliniti secara tidak langsung menyebabkan permainan video yang bertemakan aksi dan perang lebih banyak dimainkan oleh golongan lelaki. Dari segi pecahan etnik pula sebanyak 66.7% peratus

adalah terdiri daripada belia kaum cina, lapan orang responden adalah belia Melayu dan dua orang responden adalah belia berbangsa India.

Dari segi genre permainan atas talian yang dimainkan pula, terdapat beberapa permainan atas talian yang dimainkan oleh responden seperti yang dipaparkan di Jadual 1.

Berdasarkan Jadual 1, terdapat enam pecahan permainan video yang dimainkan oleh para responden. Permainan yang melibatkan interaksi bersama rakan sepasukan dan pihak lawan seperti DOTA 2 mencatatkan jumlah pemain yang paling tinggi iaitu 30%. Diikuti oleh, *League of Legends* (LOL) sebanyak 23.3% pemain, *Pro Evolution Soccer* (PES) seramai 20.0% pemain. Selebihnya masing-masing sebanyak 13.3% pemain adalah permainan *Counter Strike: Global Ofense* (CS:GO) dan lain-lain permainan seperti FIFA, *StarCraft* turut ada pemainnya.

#### FAKTOR PENGLIBATAN DALAM E-SUKAN

Seperti dinyatakan dalam perbincangan awal, e-sukan boleh dikategorikan antara sukan yang baru di Malaysia tetapi kian menunjukkan trend peningkatan yang baik. Terdapat pelbagai faktor yang mendorong golongan belia ini melibatkan diri secara aktif di dalam e-sukan (Jadual 2). Faktor-faktor ini diterjemahkan di dalam bentuk min oleh pengkaji. Menurut Moidunny (2019), jumlah min boleh diinterpretasikan sebagai sangat tinggi apabila nilainya sekitar 4.21-5.00, jika nilainya antara 3.21-4.20 ianya membawa maksud tinggi, 2.61-3.20 pula membawa maksud sederhana. Manakala, jika nilai min adalah antara 1.81-2.60 pula, nilai tersebut adalah rendah, dan nilai di bawah 1.80 pula adalah sama erti dengan sangat rendah.

Berdasarkan Jadual 2, terdapat sembilan faktor yang mendorong para responden untuk terlibat aktif di dalam e-sukan. Berdasarkan Moidunny (2019), terdapat empat faktor yang boleh dikategorikan sebagai faktor utama kerana nilai min yang tinggi

iaitu antara 4.21 hingga 5.00. empat faktor tersebut adalah, pendedahan mengenai e-sukan melalui media massa secara berterusan, minat responden itu sendiri, kewujudan pertandingan e-sukan dan hadiah lumayan yang disediakan oleh penganjur pertandingan.

Min paling tinggi dicatatkan adalah sebanyak 4.33, iaitu responden menyatakan bahawa pendedahan mengenai e-sukan secara berterusan terutama di dalam media sosial banyak mempengaruhi mereka untuk bergiat aktif di dalam e-sukan. Platform media sosial seperti Facebook, blog dan YouTube antara yang paling banyak mempromosikan mengenai e-sukan di Malaysia. Faktor kedua tertinggi adalah disebabkan minat responden yang mendalam terutama dalam bidang grafik dengan min sebanyak 4.26. Permainan atas talian rata-rata memiliki grafik yang menarik dan terkini maka tidak hairanlah jika responden menyatakan bahawa ianya menjadi faktor mereka tertarik untuk bermain e-sukan. Ditambah lagi dengan penerapan yang lebih teliti dalam kecanggihan permainan komputer masa kini bagi mewujudkan pengalaman bermain yang mengujakan, seperti definisi grafik yang begitu canggih, kebolehan karakter atau avatar permainan yang pelbagai serta pelbagai lagi kelebihan yang menarik minat pemain komputer. Oleh yang demikian, keadaan ini membentuk budaya 'gaming' dikalangan generasi muda sehingga memberi impak terhadap persekitaran sosial mereka (Hamilton 2010).

Faktor wujudnya pertandingan e-sukan di dalam dan luar negara serta hadiah lumayan yang ditawarkan melalui pertandingan juga antara faktor penyebab utama responden menyertai e-sukan. Min bagi kedua-dua faktor tersebut adalah sebanyak 4.23. Misalnya, *The International Dota* diiktiraf sebagai Kejohanan e-sukan paling lumayan ketika ini dengan menawarkan hadiah sebanyak USD25.4 juta bagi Kejohanan Perdana (Olafsson 2011). Pelbagai pertandingan yang dianjurkan baik di peringkat kebangsaan mahupun antarabangsa

JADUAL 1. Jenis permainan yang dimainkan oleh responden

Jenis permainan	Bilangan	Peratus (%)
DOTA 2	9	30.
League of Legends (LOL)	7	23.3
Pro Evolution Soccer (PES)	6	20.0
Counter Strike: Global Ofense (CS:GO)	4	13.3
Lain-lain	4	13.3
Jumlah	30	100.0

JADUAL 2. Faktor terlibat di dalam E-sukan

Faktor terlibat dalam e-sukan	Min
Pengaruh pertandingan e-sukan melalui media massa yang berterusan menyebabkan wujud semangat untuk menyertai e-sukan	4.33
Minat yang mendalam terhadap kecanggihan grafik permainan komputer	4.26
Wujud pertandingan e-sukan yang semakin mendapat sambutan hangat diluar dan dalam negara	4.23
Hadiah yang ditawarkan dalam pertandingan e-sukan sangat lumayan dan berbaloi untuk dimenangi	4.23
Arena e-sukan memberikan kepuasan dan keseronokkan kepada golongan muda peminat teknologi komputer	4.10
Bermain permainan komputer merupakan hobi utama saya	3.90
Boleh dijadikan sebagai karier	3.80
Pengaruh rakan-rakan menyebabkan saya meminati permainan computer	3.50
Sukan ini mempunyai cabaran yang tersendiri	3.33
Ibu bapa memberikan sokongan kepada minat	2.90

menarik minat responden kerana melalui pertandingan mereka akan mendapat pendedahan yang lebih mendalam mengenai taktik dan strategi sesuatu permainan. Bukan itu sahaja, dengan melibatkan diri dalam pelbagai pertandingan, ianya juga dapat meningkatkan keyakinan diri responden dan dapat mengenali pencabar-pencabar handalan serata dunia dalam e-sukan. Di samping itu, hadiah lumayan tidak dapat dinafikan sedikit sebanyak menjadi perangsang kepada golongan muda untuk bergiat aktif dan menjadikan e-sukan sebagai karier di masa hadapan. Oleh itu, ramai responden yang dahulunya bermain hanya untuk suka-suka atau hobi, telah memilih untuk terlibat aktif di dalam industri ini kerana mereka yakin bahawa e-sukan dapat memberikan banyak kelebihan kepada mereka.

Seterusnya bagi min yang berada pada nilai antara 3.21-4.20 boleh dikategorikan sebagai tinggi. Terdapat lima faktor pendorong responden terbabit dalam e-sukan berada dalam kategori ini. Penglibatan dalam e-sukan memberikan kepuasan kepada responden mencatatkan min sebanyak 4.10, diikuti oleh bermain permainan komputer adalah hobi responden (3.90). Mudah akses (Rozmi et al, 2017) kepada permainan video samada melalui kemudahan komputer mahupun telefon pintar juga telah membantu hobi responden berkembang yang akhirnya menimbulkan minat untuk bergiat secara profesional. Manakala, min sebanyak 3.90 pula dicatatkan bagi faktor bahawa e-sukan boleh dijadikan sebagai satu karier profesional. Jika sukan tradisional seperti bola sepak misalnya, jangka masa seseorang pemain dapat bermain adalah singkat, kerana faktor usia apatah lagi jika mengalami kecederaan yang serius, maka karier

mereka akan musnah. Berlainan pula dengan e-sukan, usia bukan faktor halangan untuk beraksi selagi mana pemain tersebut memiliki kemahiran dan kebolehan tinggi dalam sesuatu permainan, khidmat mereka akan ditagih oleh pasukan. Karier sebagai jurulatih juga terbuka luas dalam bidang e-sukan.

Pengaruh agen sosialisasi sekunder seperti rakan sebaya turut menjadi antara faktor dalam kategori tinggi yang mempengaruhi responden untuk bermain e-sukan. Rakan sebaya merupakan kumpulan yang paling rapat dan paling berpengaruh dalam kehidupan seseorang remaja (Nor Jumawaton Shahrudin et al 2018). Golongan belia yang rata-rata berumur sekitar 19-25 tahun ini sememangnya kebanyakan masa mereka adalah bersama dengan rakan-rakan (Hinnant 2013). Justeru itu, apabila mereka menyaksikan rakan-rakan bermain permainan video dan mengikuti rakan-rakan mereka memasuki pertandingan, ianya secara tidak langsung telah menarik minat mereka untuk melakukan perkara yang sama. Responden turut menyatakan bahawa kerumitan permainan dalam kategori MMORPGs ini juga serta cabaran yang datang bersama-sama dengan permainan ini turut mendorong mereka untuk terlibat aktif. Dengan nilai min sebanyak 3.33, menjelaskan bahawa cabaran yang terdapat dalam satu-satu permainan itu, dilihat dari sudut positif oleh responden. Biarpun e-sukan tidak banyak menggunakan tenaga fizikal seperti sukan-sukan yang lain. Namun begitu, e-sukan banyak memerlukan kerjasama berpasukan, kekuatan menagani tekanan, dan perlunya kekuatan mental untuk mengharungi setiap perlawanan (Hutchins 2008)

dan juga perlu kekal fokus sepanjang permainan berlangsung.

Selain itu, faktor sokongan ibu bapa sebagai agen sosialisasi primer dilihat berada pada tahap yang sederhana iaitu sebanyak 2.90. Terdapat sesetengah ibu bapa responden yang menyokong minat anak-anak mereka dalam bidang e-sukan. Sokongan yang diberikan oleh ibu bapa ini meningkatkan lagi keyakinan responden untuk serius dalam e-sukan dan menjadi atlet profesional suatu hari nanti. Menurut responden, ibu bapa mereka pada awalnya juga menzahirkan kebimbangan apabila mereka terlalu asyik dengan permainan video. Walaubagaimanapun, apabila mereka meyakinkan ibu bapa masing-masing bahawa permainan video juga ada kebaikannya dan boleh menjadi satu kerjaya dan mendapat bayaran akhirnya ibu bapa mereka akur dengan minat mereka. Ada ibu bapa yang sanggup mengikuti anak-anak mereka ke setiap pertandingan yang disertai bagi memberikan sokongan moral.

#### FAEDAH KETERLIBATAN DALAM E-SUKAN

E-sukan sememangnya memiliki kebaikan tersendiri. Jika tidak, ianya pasti tidak mampu berkembang sebagai sukan yang diminati belia seluruh dunia. Faedah yang akan dibincangkan adalah faedah dari sudut positif.

Jadual 2 menunjukkan bahawa responden menyatakan bahawa terdapat enam faedah utama yang diperolehi hasil penglibatan di dalam e-sukan adalah mereka dapat membina karier secara profesional. Dengan min sebanyak 4.20, responden melihat e-sukan bukan sahaja berpaksikan kepada hobi yang dimainkan pada waktu senggang. Namun demikian, e-sukan kini mengorak langkah yang lebih luas apabila ianya membuka peluang kerjaya kepada belia yang bersungguh-sungguh meminati bidang ini. Dalam industri ini juga umur bukan halangan untuk menempa nama, asalkan seseorang pemain memiliki kebolehan teknikal dan taktikal yang tinggi mereka akan diterima

didalam sesebuah pasukan. Jika seseorang pemain tidak mahu menjadi pemain lagi, peluang kerjaya di dalam industri ini masih terbuka. Mereka boleh menjadi jurulatih atau pengurus pasukan, mahupun bekerja di belakang tabir.

Faedah seterusnya adalah, kewujudan e-sukan ini menurut responden, dapat menambahkan kepelbagaian aktiviti sukan yang ada di dalam negara. Jika dahulu sukan hanya terhad kepada mengeluarkan peluh di kawasan terbuka, berhadapan secara langsung dengan pemain lawan atau melibatkan sentuhan fizikal (Ajisafe 2009). Namun dengan adanya e-sukan seseorang itu boleh memilih jenis suka yang mana yang mahu diceburi. Situasi ini membuka lebih banyak ruang dan peluang untuk golongan belia terlibat aktif di dalam arena kesukanan. Selain itu min sebanyak 3.60 dicatatkan bagi faedah dengan terlibat di dalam e-sukan ianya sedikit sebanyak telah membantu meningkatkan kemahiran Bahasa Inggeris responden. Hal ini kerana, kebanyakan permainan video yang direka atau dipertandingkan menggunakan Bahasa Inggeris. Secara tidak langsung, ianya memerlukan pemain untuk menguasai Bahasa Inggeris agar dapat memahami sesuatu permainan dan merangka strategi yang baik untuk memenangi sesuatu perlawanan. Tambahan pula, lebih banyak pertandingan dianjurkan di peringkat antarabangsa, di mana pemain lawan adalah daripada negara berbeza. Responden perlu memiliki kemahiran berbahasa Inggeris bagi memastikan mereka dapat membina jaringan dan berkomunikasi (Griffiths 2017) dengan pemain-pemain lain di luar sana.

Oleh kerana permainan video semakin 'up to date', sangat interaktif rekaannya baik dari segi grafik mahupun visual. Ekoran daripada itu, responden menyatakan bahawa mereka dapat menimba pengetahuan baru mengenai rekaan grafik dan visual permainan video. Ianya, dapat menjadi satu ilmu baru yang boleh digunapakai kelak oleh responden jika ada antara mereka yang berminat untuk menghasilkan applikasi atau permainan video sendiri.

JADUAL 3. Faedah keterlibatan dalam e-sukan

Faedah	Min
Menambahkan kepelbagaian aktiviti sukan negara dengan adanya e-sukan dipertandingkan secara kerap	4.00
Meningkatkan kemahiran berbahasa Inggeris	3.60
Meningkatkan kemahiran dan pengetahuan tentang seni grafik dan visual	3.50
Dapat menambahkan rakan-rakan baru	3.40
Meningkatkan Kemahiran insaniah seperti berkomunikasi dan mengasah kreativiti	3.40



Sebanyak 3.40 jumlah min dicatatkan bagi faedah bahawa melalui keterlibatan dalam e-sukan responden dapat menambah kenalan baru. Lebih penting, kenalan baru ini tergolong dalam kumpulan yang mempunyai minat yang sama iaitu bermain permainan video (Kari, Siutla & Karhulathi 2019). Kenalan baru ini juga bukan terhad kepada pemain lawan atau penonton sahaja, bahkan turut melibatkan krew di belakang tabir seperti krew teknikal dan kejurulatihan dan pengurusan. Semuanya memainkan peranan masing-masing bagi memastikan kemenangan pasukan dapat dicapai. Ramainya orang yang terlibat dalam e-sukan membuatkan potensi untuk menambahkan rakan-rakan baru lebih tinggi. Namun demikian, menurut Cagiltay (2015), bagi golongan 'gamers' yang mempunyai pandangan sedemikian, ianya menggambarkan bahawa mereka ini lebih selesa berkawan melalui medium 'virtual' berbanding mencari rakan-rakan di luar seperti amalan kebiasannya dalam proses interaksi sosial.

Melalui e-sukan juga, responden dapat meningkatkan kemahiran insaniah seperti berkomunikasi dan mengasah kreativiti. Kebanyakan permainan yang dipertandingkan dalam e-sukan *multiplayer games* membolehkan aktiviti sosial wujud dalam permainan ini. Keadaan ini membantu meningkatkan kemahiran berkomunikasi sesama ahli pasukan dan mengasah daya kreativiti mereka untuk merancang taktikal yang baik bagi mengalahkan pihak lawan. Permainan MMORPGs misalnya, tidak akan berjaya dimenangi jika tiadanya komunikasi dan interaksi sosial antara ahli sepasukan. Dalam usaha merangka taktikal dan strategi mengalahkan pasukan lawan, komunikasi adalah kunci utama. Selain itu, melalui e-sukan juga responden dapat belajar membuat keputusan dalam masa yang singkat.

### KESIMPULAN

Permainan video komputer bukan lagi dikongkong oleh stigma seperti banyak membawa keburukan kepada pemainnya. Kewujudan e-sukan sedikit sebanyak telah membantu menghakis stigma negatif tersebut. E-sukan membuka ruang dan peluang kepada belia yang dahulunya bermain permainan video hanya sekadar suka-suka bagi mengisi masa senggang, menukar minat itu kepada kerjaya profesional. Bukan sahaja belia dapat

bermain permainan video tetapi mereka dibayar untuk bermain. Melalui e-sukan juga banyak faedah positif yang diperolehi. Oleh yang demikian, tidak hairanlah apabila pihak kementerian berulang kali melaungkan keazaman untuk memperkasakan e-sukan di Malaysia dan mengalakkan lebih banyak golongan belia menjadi sebahagian daripada industri ini. Oleh yang demikian, golongan belia perlu menyahut seruan kerajaan untuk melihat e-sukan sebagai satu industri yang serius. Potensi diri seseorang belia dalam permainan video perlu digilap di peringkat awal usia, supaya keupayaan serta kebolehan bermain sesuatu permainan video itu dapat diasah secara profesional sejak dari muda. Lebih banyak akademi e-sukan perlu ditubuhkan, ianya perlu diperluaskan di peringkat sekolah rendah dan menengah. Pendedahan dan promosi juga perlu giat dilaksanakan bagi memupuk minat belia untuk menjadi sebahagian daripada industri e-sukan di Malaysia.

### PENGHARGAAN

Artikel ini adalah sebahagian daripada kajian dana Kementerian Pendidikan Malaysia dibawah geran penyelidikan FRGS/1/2019/SS06/UKM/02/5. Penghargaan juga kepada geran penyelidikan SK-2017-002 di atas bantuan untuk penerbitan artikel ini.

### RUJUKAN

- Ajisafe, M. O. 2009. *The role of sport in a developing country*. Benin-City: Headmark Publishers.
- Anon. 2015. Persatuan sukan elektronik Malaysia dilancarkan – Liga Malaysia pertama bakal diadakan bermula 1 Mei 2015, *Amanz*. Diakses pada: 8 Januari 2019.
- Bellotti, F. B. De Gloria, R. & Primavera, L. 2009. Enhancing the educational value of video games. *ACM Computer Entertainment* 23(18): 23-31.
- Cagiltay, K. 2015. Social Interactions and Games. *Digital Education Review* 27(2): 1-10.
- Christopher, C. 2014. Wait, when did playing video games become a sport? *Little Utopia*. <https://littleutopiamag.com/2014/12/12/video-games-become-sport/>. Diakses pada: 23 October 2017.
- Daniel, K. & Brandon, S. 2017. Recognizing e-sports as a sport. *United States Sports Academy* 31(20): 1-10.
- Hamilton, J. 2010. *Video Game: Introducing Issues with Opposing Viewpoints*. Amerika Syarikat. Greenhaven Press.
- Hinnant, N. C. 2013. Practicing work, perfecting play: League of legends and the sentimental education

- of e-sports. Thesis, Georgia State University, 2013. [https://scholarworks.gsu.edu/communication\\_theses/102](https://scholarworks.gsu.edu/communication_theses/102)
- Hobler, M. 2006. Shoot first, ask questions later: Motivations of a women's gaming clan. Paper presented at the 57th annual conference of the international communication association. Diakses pada: 6 Jun 19.
- Hutchins, B. 2008. Signs of meta-change in second modernity: The growth of e-sport and the World Cyber Games. *New Media & Society* 10(6): 851-869.
- Fredrickson, B. L. 2001. The role of positive emotions in positive psychology: The broaden-and-build theory of positive emotions. *American Psychologist* 56: 218-226.
- Funk, D. C., Pizzo, A. D. & Baker, B. J. 2018. eSport management: Embracing eSport education and research opportunities. *Sport Management Review* 21(1): 7-13.
- Griffiths, M. D. 2017. The psychosocial impact of professional gambling, professional video gaming & eSports. *Casino & Gaming International* 28: 59-63.
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., and Olrich, T. W. 2016. "Virtual (Ly) Athletes: Where Esports Fit within the Definition of "Sport"," *Quest*, 67(1): 1-18.
- Joseph, B. C. 2015. *Differences on the level of social skills between freshman computer gamers and non gamers*. Pangasinan State University: Phillipines.
- Kari, T., Siutila, M. & Karhulahti, V.M. 2019. An extended study on training and physical exercise in esports. Dlm. *Exploring the Cognitive, Social, Cultural, and Psychological Aspects of Gaming and Simulations*. New Delhi: India.
- Lee, D. 2015. Comparison of eSports and Traditional Sports Consumption Motives.
- Martončik, M. 2015. E-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals? *Computers in Human Behavior* 48: 208-211.
- Michael, P. L. 2012. *On the Evolution of Sport*. United States. SAGE Journal.
- Moidunny, K. 2009. The effectiveness of the National Professional Qualifications For Educational Leaders (NPQEL) (tesis tidak diterbitkan), UKM: Bangi.
- Nicolas, B. 2017. Comparison between sports and esports through the lens of the sociology of sport. *Institut National du Sport, de l'Expertise et de la Performance* 715(1): 1-10.
- Nor Jumawaton Shahrudin, Mariani Mansor, Zainal Madon & Hanina Halimatunsaadiyah Hamsan. 2018. Hubungan pengaruh rakan sebaya, estim diri dan lokus kawalan dengan sikap terhadap tingkah laku seksual. *Akademika* 88(2): 81-94.
- Olafsson, G. 2011. The future of electronic sports. *Jurnal University of Reykjavik*: 11-14.
- Rozmi Ismail, Nor Azri Ahmad, Fauziah Ibrahim & Salina Nen. 2017. Pengaruh faktor individu, keluarga dan persekitaran sosial terhadap tingkah laku penyalahgunaan bahan dalam kalangan remaja. *Akademika* 87(1): 7-16.
- Suhaniya Kalaisilven & Mohamad Fauzi Sukimi. 2019. Kawalan ibu bapa terhadap anak-anak dalam penggunaan media sosial. *Akademika* 89(1): 111-124.
- Vashnarekha, K., Pangiras, G., Sinnapan, S. & Sivan, K. 2011. A study of the relationship between violent video game playing and aggression among adolescents in the Klang Valley, Malaysia. *International Humanities, Society and Culture* 20(1): 74-78.
- Wagner, M. G. 2006. *On the Scientific Relevance of e-Sports*. Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development. Las Vegas: CSREA Press, 2006: 437-440.
- Welch, T. 2002. The History of the CPL. Cyberathlete Professional League, 2002, Available at: <http://www.thecpl.com/league/?p=history>, 28.10.2018
- Xen, C. 2015. Sponsorship Within eSports: Examining the sponsorship relationship. *Quality Contracts* 103(1): 1-21.
- Young, 2004. Internet Addiction: A new clinical phenomenon and its consequences. *The American Behavior Scientist* 48(4): 402-416.
- Nur Hafizah Yusoff (corresponding author)  
Antropologi & Sosiologi  
Pusat Kajian Sosial, Pembangunan dan Persekitaran (SEEDS)  
Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan (FSSK)  
43600 UKM Bangi  
Selangor  
Malaysia  
Email:nur\_hafizah@ukm.edu.my
- Novel Lyndon  
Antropologi & Sosiologi  
Pusat Kajian Sosial, Pembangunan dan Persekitaran (SEEDS)  
Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan (FSSK)  
43600 UKM Bangi  
Selangor  
Malaysia  
Email:novel@ukm.edu.my
- Yuza Haiqal Mohd Yunus  
Antropologi & Sosiologi  
Pusat Kajian Sosial, Pembangunan dan Persekitaran (SEEDS)

Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan (FSSK)  
43600 UKM Bangi  
Selangor  
Malaysia  
Email:yuzahaiqal96@yahoo.com

Zurinah Tahir  
Program Sains Pembangunan  
Pusat Kajian Sosial, Pembangunan dan Persekitaran  
(SEEDS)  
Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan (FSSK)  
43600 UKM Bangi  
Selangor  
Malaysia  
Email:zurinahtahir@ukm.edu.my

Norhafizah Abu Hasan  
Pusat Kajian Penciptaan Nilai & Kesejahteraan Insan,  
Fakulti Ekonomi & Pengurusan,  
43600 UKM Bangi  
Selangor  
Malaysia  
Email:norhafizah1@ukm.edu.my

Received: 10 November 2011  
Accepted: 18 March 2020