

Permainan *Mobile Legends* dalam Kalangan Wanita di Hulu Langat, Selangor: Analisis Terhadap Faktor dan Kesan

Mobile Legends Games among Women in Hulu Langat, Selangor: An Analysis of Factors and Impacts

Ahnantha Rao Pushpunathan
¹Muhammad Adnan Bin Pitchan

Pusat Kajian Komunikasi dan Masyarakat Digital,
Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan
Universiti Kebangsaan Malaysia

¹Correspondence: adnan86@ukm.edu.my

ABSTRAK

*Sejak kebelakangan ini, terdapat banyak permainan telefon pintar yang inovatif telah dibentuk dalam talian untuk menghiburkan masyarakat termasuk permainan *Mobile Legends* yang dibangunkan dan diterbitkan oleh Moonton. Kini, permainan *Mobile Legends* semakin popular dalam kalangan wanita kerana permainannya yang agak mudah dan tambahan pula internet dan telefon pintar. Oleh itu, kajian ini berobjektif untuk melihat faktor dan kesan permainan *Mobile Legends* dalam kalangan wanita di kawasan Hulu Langat. Kajian ini menggunakan kaedah kualitatif di mana seramai 18 orang informan wanita telah ditemubual melalui teknik kumpulan fokus. Kawasan Hulu Langat dipilih sebagai lokasi kajian kerana menurut banci penduduk dan perumahan Malaysia 2010, Jabatan Perangkaan Malaysia, kawasan Hulu Langat mempunyai penduduk wanita kedua paling ramai dari umur 10 hingga 29 di negeri Selangor. Hasil dapatan kajian juga telah menemukan faktor utama yang menyebabkan wanita bermain permainan *Mobile Legends* adalah untuk mengisi masa lapang, pengaruh rakan sebaya serta pembaharuan ciri-ciri permainan. Hasil dapatan juga menunjukkan kesan permainan *Mobile Legends* kepada wanita terbahagi kepada dua iaitu kesan positif dan negatif. Kesan positif yang diperolehi oleh wanita adalah dapat meningkatkan fokus, perasaan gembira, mengurangkan tekanan dan cekap dalam membuat keputusan manakala kesan negatif yang diperolehi adalah emosi terganggu ketika bermain permainan *Mobile Legends* dan kurang kemahiran komunikasi.*

Kata kunci: *permainan mobile legends, wanita, internet, telefon pintar, komunikasi*

ABSTRACT

*In recent times, there are many innovative smartphone games created online to entertain the community including the *Mobile Legends* game developed and published by Moonton. Now *Mobile Legends* game is becoming popular among women because of its relatively simple game and internet and smartphone. Therefore, this study is aimed to look at the factors and effects of *Mobile Legends* game among women in Hulu Langat area. This study uses a qualitative method where 18 women informants are interviewed through focus group techniques. The Hulu Langat area was chosen as the location of the study because according to the population and housing census of Malaysia 2010, the Department of Statistics Malaysia, the Hulu Langat area had the second highest female population from the age of 10 to 29 in the state of Selangor. The findings of the study have also found the main factor that*

causes women to play Mobile Legends games is to fill their free time, peer influence and innovation of game features. The findings also show the impact of the Mobile Legends game on women divided into two, potentially and negatively impacted. The positive impact the woman has on improving her focus, feeling happy, reducing stress and competitiveness in decision-making while the negative effects gained are disturbed emotions when playing Mobile Legends and less communication skills.

Keywords: *mobile Legends game, woman, internet, smartphone, communication*

1. Pengenalan

Sejak kebelakangan ini, kita dapat lihat penglibatan wanita dalam sukan elektronik atau lebih dikenali sebagai eSukan. Walaupun penglibatan mereka tidak popular seperti lelaki, namun tidak dapat dinafikan penglibatan mereka menyumbang kepada kemashuran nama Malaysia di mata dunia. Namun, penglibatan wanita dalam sukan elektronik perlu digalakkan lagi kerana ia banyak memberi faedah kepada kaum wanita itu sendiri. Hal ini juga telah diperkatakan oleh Teng Boon Tong (1993), berhubung dengan daya penggerak dalam pembelajaran seperti berikut: “Melalui latihan yang teratur, beransur maju, seronok, proses penguasaan kemahiran asas akan lebih berkesan dan dapat meningkatkan minat serta keyakinan pelajar. Lagipun penguasaan kemahiran asas dalam pelbagai bidang sukan akan melengkapkan seseorang pelajar dengan pelbagai jenis kemahiran psikomotor”. Selanjutnya, beliau menyatakan bahawa pengajaran dan penguasaan kemahiran asas adalah bertujuan untuk membantu perkembangan psikomotor iaitu perkembangan kemahiran pemain yang melibatkan otot dan jari serta koordinasi mata dan tangan serta perkembangan kognitif. Perkembangan yang dinyatakan di atas akan dapat dicapai melalui situasi perkembangan dan latihan yang sesuai.

Mobile Legends adalah permainan yang telah menjadi popular dengan ramai orang, terutama generasi kini. Pemain *Mobile Legends* berjuang untuk mencapai dan memusnahkan pangkalan musuh dan mempertahankan pangkalan mereka sendiri. Menurut laporan Pertubuhan Pembangun Permainan Video Antarabangsa (IGDA) 2017 setakat ini hanya 23 peratus golongan wanita terlibat dalam permainan *Mobile Legends*. Hal ini kerana wanita dalam industri ini berdepan dengan prejudis dan stereotaip yang menghalang mereka untuk maju dalam industri ini. Menurut Ketua Pegawai Operasi *Facebook*, Sheryl Sandberg karakter-karakter wanita dalam permainan *Mobile Legends* yang ditonjolkan sebagai teraju utama dapat meningkatkan keyakinan wanita dalam bermain permainan ini.

Menurut ahli antropologi UGM Heddy Shri Ahimsa-Putra (2017) dalam seminarnya berkata permainan elektronik seperti *Mobile Legends* dan permainan serupa pada dasarnya tidak negatif. Masalahnya adalah dalam permainan bahawa wanita itu dijemput untuk bermain lebih baik, untuk mencapai hasil yang lebih baik. Jadi dalam sifatnya, ia lebih kepada memberi cabaran. Wanita yang bermain permainan *Mobile Legends* dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap perkembangan motorik otak. Penggunaan permainan dalam talian setelah sekolah dapat membantu perkembangan pemain seperti menyelesaikan masalah-masalah dan perkembangan sosial pemain (Funk, 2002). Cara wanita menyelesaikan masalah yang terdapat dalam permainan *Mobile Legends* akan mereka gunakan dalam kehidupan nyata mereka dengan cara tidak langsung wanita telah terlatih tentang cara berfikirnya.

Permainan *Mobile Legends* juga sangat berguna untuk wanita untuk mengetahui teknologi yang sememangnya permainan hari yang dikuasai oleh permainan moden. Dengan kata lain wanita boleh mengikuti teknologi kerana permainan *Mobile Legends*. Pakar pendidikan remaja, Sis Seto Mulyadi (2012) juga percaya permainan video mempunyai kesan positif terhadap pemain mereka. Beliau menyatakan bahawa permainan boleh membuat

kanak-kanak berfikir secara abstrak. Dalam kata lain, membayangkan sesuatu yang bersifat simbolik. Memainkan permainan *Mobile Legends* juga merupakan senjata yang paling kuat untuk mengusir ketepuan dan keletihan selepas seharian bekerja atau belajar di sekolah, permainan ini juga merupakan cara yang wanita melatih naluri, berlatih bertindak balas pantas, menonjolkan kewaspadaan, melatih kemahiran motor dan kebolehan matematik.

Griffiths, M. D, Davies, M. dan Chappell, D. (2003), kebaikan lain dari permainan *Mobile Legends* kepada wanita adalah penyediaan peringkat asas, wanita yang bermain permainan ini akan mengembangkan kordinasi antara mata dan juga tangan serta dapat membangunkan strategi kemahiran melalui permainan sementara yang mana meningkatkan kelengkapan dan non-linear. Permainan *Mobile Legends* juga dapat membangunkan interaksi kelompok, sosial, komunikasi dan sumber berbagai kemahiran melalui permainan *Mobile Legends* yang melibatkan ramai pemain (*multi-player*). Permainan *Mobile Legends* juga merangsang minat dan mendorong pengkajian dalam lingkungan "virtual" yang selamat serta mendorong kebiasaan wanita dengan teknologi dan cara pembelajaran yang terbaik dengan manipulasi perisian dari permainan *Mobile Legends*.

Dalam sebuah kajian yang diterbitkan dalam *American Journal of Preventive Medicine* mendapati bahawa dalam 38 kajian yang diperiksa, permainan video meningkatkan hasil kesihatan sebanyak 195 pesakit di setiap bahagian, termasuk terapi psikologi dan fizikal. Tambahan pula, menurut laporan tahunan *American Pain Society* (2010), yang menemui bukti bahawa permainan video, khususnya permainan realiti maya, berkesan mengurangkan kecemasan atau kesakitan yang disebabkan oleh penyakit kronik atau prosedur perubatan. Justeru, kajian ini dilakukan adalah untuk mengenalpasti faktor dan kesan permainan *Mobile Legends* dalam kalangan wanita di kawasan Hulu Langat, Selangor.

Terdapat juga kajian lepas yang dilakukan yang mempunyai perkaitan dengan kajian ini. Z Othman (2007) dalam kajiannya tentang permainan berkomputer sebagai alat pembelajaran didapati bahawa hampir keseluruhan pelanggan 'Cyber Cafe' daerah Kubang Pasu adalah golongan pelajar sekolah rendah dan menengah dan kebanyakan mereka ini menggunakan 'Cyber Cafe' untuk bermain permainan berkomputer. Aktiviti ini kerapnya dilakukan pada sebelah petang, hujung minggu dan cuti sekolah. Daripada temuramah dan tinjauan didapati bahawa generasi muda pada hari ini gemar bermain permainan berkomputer terutama permainan peperangan, penyiasatan, perlumbaan kereta dan perlawanan bola. Keseluruhan permainan komputer ini pula diimport dari negara luar dan sehingga hari ini tiada sekatan atau pantauan samaada dari segi dasar atau undang-undang dalam memilih permainan berkomputer di Malaysia. Kaedah kualitatif iaitu temubual mendalam telah digunakan untuk mendapatkan data.

Norashikin (2010) telah menjalankan satu kajian untuk meninjau hubungan permainan video dikalangan pelajar sekolah menengah rendah dengan prestasi belajar pelajar. Responden kajian terdiri daripada pelajar sekolah menengah rendah di tiga buah sekolah sekitar negeri Perlis. Seramai 100 pelajar terlibat dalam kajian ini. Kaedah pemilihan responden yang digunakan adalah kaedah snowball. Instrumen soal selidik ini digunakan untuk membuat kajian rintis bagi menguji kebolehpercayaan/ analisis kesahihan. Darjah kebolehpercayaan (alfa cronbach) bagi instrumen yang digunakan dalam kajian ini ialah 0.824. Kajian ini dianalisis menggunakan Perisian *Statistical Packages for the Social Science (SPSS) For Windows (Version 16.0)* berbentuk statistik deskriptif iaitu peratusan, kekerapan, sisihan piawai dan min serta statistik inferensi iaitu Ujian t dan analisis varians (ANOVA). Hasil kajian menunjukkan bahawa kecenderungan bermain permainan video mempunyai peluang untuk menjejaskan prestasi akademik pelajar ini ditunjukkan melalui hipotesis nol4. Nilai pekali korelasi, r bagi hubungan kecenderungan bermain permainan video dengan prestasi akademik pelajar adalah -0.090. Didapati hubungan yang sangat lemah dan songsang. Terdapat bukti yang menunjukkan kecenderungan bermain berkemungkinan boleh

menjejaskan prestasi akademik pelajar jika dibuat kajian lanjutan. Dapatan kajian ini juga diharap akan membantu perancang, agen perubahan dan pelaksana kurikulum di peringkat kementerian, negeri, daerah, dan organisasi pendidikan untuk menjalankan tindakan susulan dan program yang lebih sesuai untuk memenuhi kehendak dan keperluan pendidikan yang kian mencabar kinterdapat perbezaan antara dua kajian lepas ini. Antaranya, kajian Z Othman menfokuskan kepada permainan berkomputer manakala kajian Norashikin binti Hasan pula menfokuskan kepada permainan video tetapi kedua-dua kajian ini memberi tumpuan kepada pelajar sekolah. Kedua-dua kajian ini juga telah menggunakan kaedah kualitatif iaitu pemerhatian kerana kaedah lain tidak sesuai untuk digunakan dalam kalangan pelajar sekolah kerana boleh mendapat keputusan yang tidak berkualiti.

Ferdiansyah (2017) telah melakukan satu kajian tentang “Pengaruh Online Game: *Mobile Legends* Terhadap Sosialisasi Perkembangan Masa Remaja “yang mengatakan bahawa Perkembangan teknologi yang mempunyai pengaruh yang pesat terhadap semua aspek kehidupan manusia, termasuk pembangunan permainan dalam talian yang kini disukai oleh semua orang termasuk remaja. *Mobile Legends* adalah jenis genre permainan tindakan permainan pertempuran. Permainan ini sangat menonjol di kalangan remaja, terdapat banyak remaja yang bermain permainan ini sehingga ada minat dalam penulis untuk melakukan analisis terhadap pengalaman dan situasi yang ada. Remaja kini sedang menjalani proses sosialisasi di mana untuk membentuk personaliti mereka dan mencari identiti mereka. Keperluan untuk komunikasi dengan persekitaran sosial adalah perkara yang paling penting untuk proses sosialisasi itu sendiri. Markah pemain purata *Mobile Legends* ini berumur 18-25 tahun. Pada masa ini, perkembangan teknologi boleh menjejaskan perkembangan remaja sendiri. Selaras dengan masalah di atas, penulisan artikel ini adalah untuk menunjukkan bagaimana pengaruh permainan trend pada masa ini ke arah perkembangan remaja dalam proses sosialisasi mereka. Artikel ini menggunakan pengalaman pengarang untuk menganalisis masalah yang ada. Pengambilalihan data dalam artikel diperolehi daripada jurnal dan e-jurnal, sumber bertulis dan dalam talian. Bukan sahaja kerangka rujukan penulis dan analisis keadaan dan keadaan remaja hari ini dapat membantu menjelaskan latar belakang topik yang akan dibincangkan. Analisis ini menggunakan teori-teori perkembangan remaja, sosiologi, dan komunikasi. Kajian ini berbeza dari dari kajian lepas yang lain kerana ia hanya memberi fokus kepada remaja yang berumur 18 hingga 25 tahun dan menggunakan teori Freud dalam buku *Adolescence: Perkembangan Remaja* oleh John W.

Angela (2013) telah menjalankan satu kajian mengenai Kesan Permainan dalam Talian mengenai Motivasi Belajar Siswa SDN 015, Kecamatan Sidomulyo, Daerah Samarinda Iilir. Populasi dalam kajian ini adalah pelajar kelas V sebanyak 40 orang dan VI sebanyak 39 orang pelajar di mana kajian ini menggunakan Teknik Pensampelan Purposif dengan menentukan sampel dengan pertimbangan khusus supaya sampel berjumlah 79 orang. Kaedah penyelidikan yang digunakan adalah kuantitatif dengan statistik jenis penyelidikan deskriptif, dan kaedah analisis data yang digunakan adalah korelasi *Moment Product*. Data yang dikemukakan dalam kajian ini menggunakan data primer, iaitu melalui soal-selidik dan data sekunder melalui pemerhatian, wawancara, dan dokumentasi sebagai data dan rujukan yang menyokong kajian ini. Keputusan menunjukkan bahawa Permainan Dalam Talian mempunyai kesan terhadap Motivasi Pembelajaran Pelajar yang bertujuan untuk pekali korelasi 0.539, dengan ketara diuji melalui t hitungan 8.753 yang lebih besar daripada jadual 1.665. Nilai R (Square R) 0.291 menerangkan bahawa kesan Pembolehubah dalam Permainan pada Motivasi Pembelajaran Pelajar adalah 29.1% manakala yang lain disebabkan oleh faktor lain yang tidak diperiksa. Kajian ini menggunakan kaedah kuantitatif dalam mencari dapatan kajian yang sangat berbeza berbanding dengan kajian-kajian di atas.

2. Metod Kajian

Kaedah kajian yang dipilih untuk melakukan penyelidikan ini adalah kaedah kualitatif dengan menggunakan teknik kumpulan fokus. Kaedah ini digunakan untuk melihat dan mendapatkan jawapan mengenai faktor dan kesan permainan *Mobile Legends* dalam kalangan wanita. Jumlah informan yang mengambil bahagian dalam kajian ini adalah seramai 18 orang wanita dari kawasan Hulu Langat, Selangor terutamanya kawasan bandar baru bangi dan kajang. Melalui teknik ini mereka telah dibentuk dalam tiga kumpulan kecil di mana dalam satu kumpulan terdiri daripada enam orang wanita yang mempunyai pengalaman bermain *Mobile Legends*. Kawasan Hulu Langat dipilih kerana menurut banci penduduk dan perumahan Malaysia 2010, Jabatan Perangkaan Malaysia, kawasan Hulu Langat mempunyai penduduk wanita kedua paling ramai di Selangor yang terdiri daripada mereka yang berumur 10 hingga 29 tahun. Justeru, dalam kajian ini umur informan yang dipilih adalah dari 12 hingga 25 tahun. Informan kajian ini terdiri daripada dua bangsa iaitu India dan Melayu.

3. Hasil Kajian dan Perbincangan

3.1 Latarbelakang Informan

Dalam kajian ini seramai 18 orang informan telah terlibat dalam kumpulan fokus di mana mereka merupakan wanita yang mempunyai pengalaman bermain *Mobile Legends* di kawasan Hulu Langat, Selangor. Taburan mengikut kaum pula, informan India adalah lebih ramai iaitu sebanyak 66.7 peratus, diikuti kaum Melayu sebanyak 33.3 peratus. Selain itu, pecahan mengikut umur pula, sebanyak 16.7 peratus adalah masing-masing berumur dari 15 hingga 20 tahun. Sebanyak 83.3 peratus adalah mereka yang berumur dari 21 hingga 25 tahun. Selain daripada itu, dari segi kawasan penempatan di Hulu Langat pula, sebanyak 33.3 peratus adalah mereka yang menetap di Kajang dan sebanyak 66.7 peratus informan menetap di Bandar Baru Bangi. Seterusnya, dari segi penggunaan telefon pintar secara harian pula, hampir kesemua informan menggunakan telefon pintar lebih daripada 5 jam. Selain itu, sebanyak 80% informan bermain *Mobile Legends* antara 1-3 jam sehari manakala hanya 20% sahaja informan bermain *Mobile Legends* lebih daripada 3 jam sehari.

3.2 Faktor Permainan *Mobile Legends* dalam Kalangan Wanita

Secara umumnya, faktor adalah perkara yang mempengaruhi penglibatan wanita dalam permainan *Mobile Legends*. Menurut Haslina Zakaria (2013), faktor merujuk kepada ciri-ciri yang terdapat pada pelatit seperti personaliti dan keupayaan. Justeru, hasil kajian mendapati bahawa informan wanita telah menjelaskan beberapa faktor yang mempengaruhi mereka untuk bermain permainan *Mobile Legends*.

3.2.1 Mengisi masa lapang

Antara faktor yang dikongsikan oleh informan adalah mengisi masa lapang. Hal ini boleh dilihat melalui kenyataan informan berikut:

“...Untuk mengisi masa lapang saya...”

“... Saya biasanya main game ini semasa masa rehat saya...”

Pada era moden ini, ramai masyarakat yang sangat sibuk dengan pekerjaan. Jika mereka mendapat masa yang lapang mereka semestinya akan melakukan sesuatu. Perkara yang sama dilakukan oleh wanita semasa mereka mempunyai masa lapang. Menurut Abd. Muhyi Batubara (1996), setiap remaja mempunyai satu cara untuk meluang masa terluang mereka. Sebagai contohnya, membaca, menanam pokok hiasan beriadah dan sebagainya. Wanita mengambil keputusan untuk bermain permainan *Mobile Legends* untuk mengisi masa terluang mereka. Hal ini kerana, mereka tidak perlu bergerak kemana-mana tempat untuk bermain permainan ini. Mereka hanya memerlukan telefon bimbit yang mempunyai

sambungan internet. Hal ini telah menyebabkan keseluruhan wanita di kawasan hulu Langat memilih untuk bermain permainan *Mobile Legends* untuk mengisi masa lapang mereka.

“...*Saya bermain game ini ketika masa rehat kerja saya sebab game ini kita boleh main mana-mana sahaja asalkan ada sambungan internet yang kuat...*”

“...*Game ini saya main bila saya ada masa free sebab tak perlu gerak mana-mana tempat...*”

Hasil kajian menunjukkan wanita di kawasan Hulu Langat memilih permainan *Mobile Legends* untuk mengisi masa lapang mereka. Hal ini telah menyebabkan penggunaan permainan *Mobile Legends* dalam kalangan wanita di kawasan Hulu Langat meningkat. Mereka juga mengatakan bahawa sambungan internet adalah sangat penting untuk bermain *Mobile Legends*. Menurut Ketua perangkawan Malaysia kadar penggunaan internet di Malaysia telah mencecah 80.1%. Hal ini secara langsung menyumbang kepada peningkatan permainan *Mobile Legends*.

3.2.2 Pengaruh Rakan Sebaya

Seterusnya, hasil kajian juga didapati bahawa rakan sebaya memainkan peranan penting dalam mempengaruhi wanita untuk bermain permainan *Mobile Legends*. Menurut Siti Raba'ah Hamzaha, Turiman Suandia, Azimi Hamzaha, Ezhar Tamamb, (2013) rakan sebaya ialah kumpulan yang berumur dalam lingkungan yang sama seperti rakan sekolah, sekerja ataupun mempunyai hubungan persahabatan dalam berkongsi pengalaman, perasaan serta pandangan tentang hidup dan amat mempengaruhi pembentukan tingkah laku.

Hasil kajian menunjukkan ramai informan mengaku bahawa mereka dapat tahu tentang permainan *Mobile Legends* daripada rakan sebaya. Rakan sebaya memainkan peranan yang sangat penting dalam kehidupan para wanita kerana wanita lebih mudah untuk berkomunikasi sesama mereka. wanita juga mudah terikut-ikut dengan apa yang dilakukan oleh rakan mereka. Apabila remaja merasa bosan mereka akan mencari kawan-kawan terlebih dahulu untuk berbual atau melakukan sesuatu aktiviti. Jika kawan yang dicari itu sedang bermain permainan *Mobile Legends* terlintas dihati wanita tersebut untuk mencuba. Dengan niat untuk mencuba akhirnya menjadi satu keseronokan. Kenyataan ini disokong oleh beberapa orang informan wanita yang berikut:

“... *Saya tahu melalui kawan saya sebab dia yang mula-mula main, lepas itu saya pun tanya cara main dekat dia...*”

“... *Saya pada awalnya tidak tahu tentang game ini sehingga kawan saya ajar saya untuk main game ini...*”

“... *Saya mula main sebab ada seorang kawan saya yang sangat addicted dan dia pada awalnya paksa saya untuk main tetapi lama kelamaan saya sudah meminati dalam Game ini...*”

“...*Dapat tahu melalui rakan sekuliah saya...*”

3.2.3 Pembaharuan Ciri-ciri Permainan

Selain itu terdapat juga informan wanita yang mengaku bahawa pembaharuan ciri-ciri permainan adalah antara faktor lain mereka bermain permainan *Mobile Legends*. Permainan *Mobile Legends* merupakan satu permainan yang mempunyai karakter-karakter hero yang berbeza dan peta permainan yang menarik. Tambahan pula, pihak Moonton sentiasa memperkenalkan gaya permainan yang berbeza. Sebagai contohnya Classic Mode, Ranked Mode, Mayhem Mode. Seterusnya, kulit atau lebih dikenali sebagai *Skin* karakter-karakter permainan ini juga sering dikemaskini oleh mereka. Kenyataan ini disokong oleh beberapa informan wanita;

“...Pengenalan skin hero baru akan membuat saya ingin main lagi sebab nak cuba efeknya....”

“... Keunikan Mobile Legends dengan mengenalkan mod baru seperti Mayhem Mode, Deathbattle Mode dan Brawl Mode...”

“.... Saya suka game ini kerana sentiasa menaik taraf ...”

Hal ini telah mendorong wanita untuk terus bermain permainan *Mobile Legends* tanpa berasa bosan. Keinginan untuk mencuba sesuatu yang baru dalam permainan *Mobile Legends* juga telah menyebabkan mereka terus bermain permainan *Mobile Legends*. Secara sifatnya, wanita sering dikaitkan dengan seorang yang lembut dan sering mempunyai rutin yang sama tetapi apabila mereka menemui sesuatu yang baru mereka akan mudah tertarik dan ingin mencuba perkara tersebut.

Melalui hasil dapatan ini boleh dirumuskan bahawa faktor yang mempengaruhi wanita untuk bermain permainan *Mobile Legends* terbahagi kepada tiga faktor iaitu mengisi masa lapang, pengaruh rakan sebaya dan pembaharuan ciri-ciri permainan *Mobile Legends*.

3.3 Kesan Permainan Mobile Legends dalam Kalangan Wanita

Secara umumnya kesan merupakan impak yang diperolehi oleh wanita ketika bermain permainan *Mobile Legends* sama ada baik ataupun buruk. Menurut Menurut Hassan (2004), kesan bermaksud satu tahap kemujaraban yang ingin capai. Dalam erti kata lain, kesan membawa maksud tahap penerimaan sesuatu konsep atau kaedah pembelajaran dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Justeru hasil kajian didapati bahawa terdapat kesan baik dan buruk kepada wanita yang bermain permainan *Mobile Legends*. Antara kesan baik adalah meningkatkan perasaan gembira. Kenyataan ini disokong oleh beberapa informan wanita seperti berikut:

“...Jika saya berasa down, saya akan main ML. Ia akan menukar bad mood kepada mood gembira....”

“...Jika saya main game ini, ia akan memberi perasaaan gembira kepada saya....”

Menurut Carr (2007), kegembiraan dimaksudkan sebagai satu keadaan di mana tahap emosi positif adalah tinggi dan tahap emosi negatif adalah sangat rendah. Menurut Seligman (2005) pula, kegembiraan sebenarnya hasil penilaian diri dan kehidupan yang mengandungi emosi positif seperti keselesaan dan kebahagiaan yang melimpah dan kegiatan positif yang tidak memenuhi komponen emosional seperti penyerapan dan penglibatan. Hal ini selari dengan hasil kajian, wanita bermain permainan ini untuk mengelakkan perasaan sedih atau boleh dikatakan emosi negatif. Ketika mereka bermain, mereka akan melupakan segala yang berlaku disekeliling mereka untuk fokus dalam permainan ini. Hal ini menyebabkan mereka dapat mengelakkan emosi negatif. Kenyataan ini disokong oleh beberapa informan;

“...Saya akan melupakan segala bad mood saya apabila bermain ML...”

“... Saya akan masuk dalam dunia saya sendiri ketika bermain game ini yang menyebabkan saya boleh recover dari bad mood saya...”

Seterusnya, hasil kajian juga didapati informan turut menyatakan permainan *Mobile Legends* meningkatkan fokus mereka. Menurut Supriyo (2008) fokus bermaksud kepekatan perhatian minda terhadap sesuatu perkara dengan mengetepikan semua perkara lain yang tidak berkaitan. Dalam koteks kajian, permainan *Mobile Legends* membantu wanita untuk meningkatkan fokus. Kenyataan ini disokong oleh beberapa orang informan wanita;

“Ketika bermain, saya akan memberi tumpuan 100% saya kerana jika cuai ia boleh mengakibatkan permainan.”

“..Permainan ini dapat meningkatkan fokus saya ketika melakukan sesuatu perkara, seperti mana yang saya akan lakukan ketika bermain ML...”

Peningkatan fokus merupakan kesan sangat baik diperolehi oleh wanita apabila bermain permainan *Mobile Legends*. Hal ini kerana apabila fokus mereka meningkat, mereka akan memberi tumpuan 100 peratus dalam apa jua perkara yang dilakukan. Menurut Amalia (2014), seseorang akan mudah hilang fokus apabila satu perkara yang mereka buat tidak mencapai sasaran. Individu tersebut akan putus asa dan hilang fokus dan terus membuat perkara lain. Jika tahap fokusnya tinggi mereka akan terus membuat perkara yang sama sehingga mencapai saran.

Selain itu, hasil dapatan juga mendapati bahawa permainan *Mobile Legends* mengurangkan tekanan wanita. Tekanan kerja atau masalah peribadi boleh memberi gangguan emosi kepada individu, keadaan ini boleh menyebabkan penyakit mental. Menurut Zulkifli (2007), kajian Kementerian Kesihatan menunjukkan anggaran satu daripada setiap 10 orang mengalami gangguan emosi atau mental. Menurut beberapa informan wanita, bermain permainan *Mobile Legends* dapat mengurangkan tekanan mereka. Hal ini kerana ketika bermain mereka cenderung melupakan segala masalah yang mereka hadapi. Sebagai contohnya, ketika bermain permainan *Mobile Legends* pemain akan membunuh musuh, hal ini boleh mengurangkan tekanan pemain. Kenyataan ini disokong oleh beberapa informan seperti berikut;

“... Satu teknik yang saya gunakan ketika saya stress adalah bermain game ini, sebab saya dapat rehat daripada stress.”

“...Stress saya akan makin kurang ketika saya mula kill musuh dalam ML...”

Menurut Granirer (1999), suasana tertekan akan menyebabkan masalah mental. Keadaan ini melibatkan tekanan perasaan, kemurungan, kesedihan dan sebagainya sehinggakan mampu membunuh individu tertentu. Dalam konteks kajian, wanita yang bermain permainan *Mobile Legends* dapat mengurangkan tekanan mereka yang dapat mengelak masalah mental dan memastikan mereka tidak jatuh sakit.

Melalui hasil dapatan kajian didapati bahawa wanita menjadi cekap dalam membuat keputusan apabila bermain permainan *Mobile Legends*. Membuat keputusan yang cekap sememangnya penting dalam kehidupan. Menurut Ainon Mohd (2003), akal adalah alat yang digunakan oleh manusia untuk berfikir, tetapi dalam menggunakan akal biasa seseorang itu membuat keputusan yang salah kerana dia tidak menggunakan logik akalnya. Dalam konteks kajian, beberapa informan wanita mengaku bahawa bermain permainan *Mobile Legends* membantu mereka cekap dalam membuat keputusan. Kenyataan ini disokong oleh beberapa informan;

“...Seperti mana yang semua tahu, dalam game ini decision making adalah penting, ia akan menentukan sama ada kita hidup atau mati...”

“...ML membantu saya untuk lebih pandai membuat keputusan, contohnya ketika berlawan dengan musuh...”

“...Saya telah belajar membuat keputusan dalam masa yang singkat dan saya percaya ia akan turut memabantu saya dalam kehidupan saya...”

“... Membuat keputusan yang tepat adalah sangat penting dalam kehidupan, benda itu, kita boleh belajar dari ML...”

Menurut Abdul Razak dan Ainin (2000) membuat keputusan berlaku apabila timbul sesuatu masalah. Dalam konteks kajian, apabila wanita bermain permainan *Mobile Legends*, mereka perlu membuat keputusan dalam masa yang singkat dan keputusan tersebut akan

mempengaruhi kemenangan atau kekalahan dalam permainan tersebut. Hal ini dapat melatih para wanita yang bermain permainan *Mobile Legends* untuk cekap membuat keputusan yang akan membantu mereka dalam kehidupan mereka.

Hasil dapatan kajian juga didapati bahawa terdapat kesan negatif yang diperolehi oleh wanita ketika bermain permainan *Mobile Legends*. Antara kesan negatif yang diperolehi oleh wanita adalah emosi terganggu. Ketika mereka mengalami kekalahan dalam permainan *Mobile Legends*, emosi mereka akan terganggu. Kenyataan ini disokong oleh beberapa informan wanita seperti berikut;

“...Ya, kekalahan mempunyai hubungan dengan emosi saya....”

“...Ya, kerana kemenangan dan kekalahan akan mempengaruhi emosi saya, jika kalah memang rasa sedih....”

“... Ya, saya pernah marah rakan saya sebab kalah dalam ML...”

Kekalahan dalam permainan *Mobile Legends* menyebabkan wanita berasa marah terhadap pemain lain. Hal ini menyebabkan emosi mereka terganggu. Mereka juga akan meluangkan masa yang terlalu lama untuk memncari kemenangan tersebut jika mengalami kekalahan. Hal ini kerana kemenangan tersebut akan mengubah emosi mereka. Menurut Hatta (2002), pengurusan masa yang betul dapat mengelakkan seseorang daripada mengalami gangguan emosi, maka mereka perlu menguruskan masa dengan baik. Ketika wanita bermain permainan *Mobile Legends* untuk masa yang terlalu lama, mereka terpaksa menagguhkan sesuatu kerja. Hal ini menyebabkan mereka ketinggalan daripada membuat sesuatu perkara tepat pada masanya. Kenyataan ini disokong oleh beberapa informan wanita seperti berikut;

“.. Ya, jika kalah saya akan berasa marah dan saya akan terus bermain sampai menang..”

“...Saya biasanya bermain lama apabila mengalami kekalahan berturut untuk menang...”

“Saya pernah lupa submit assignment sebab terlalu into ML..”

Hasil dapatan menemukan satu lagi kesan negatif kepada para wanita ketika bermain permainan *Mobile Legends* iaitu kurang berkomunikasi. Menurut Nurul Jamilah, Nursyamimi dan Rahmahtunnisah, (2015) komunikasi bermaksud interkasi antara dua individu yang berbeza. Di dalam mengharungi kehidupan di dunia ini, wanita memerlukan kemahiran sosial terutamanya berkomunikasi. Komunikasi merupakan asas kemahiran insaniah yang penting terhadap manusia. Tanpa penguasaannya yang baik, seseorang wanita itu akan ketinggalan jauh ke belakang dan terpinggir. Wanita yang bermain permainan *Mobile Legends* selalu mengasingkan diri mereka dengan orang lain dan hanya berhadapan satu dengan satu dengan telefon pintarnya. Mereka tidak bercakap atau berkomunikasi dengan sesiapa selagi permainan *Mobile Legends* itu tidak dapat ditamatkan. Kenyataan ini disokong oleh beberapa informan;

“... Saya biasanya mengabaikan orang di sekeliling saya sehingga saya habis bermain...”

“... Kita terpaksa mengabaikan orang di sekeliling kita untuk lebih memberi tumpuan dalam permainan ML...”

“... Saya biasanaya bermain di tempat yang tiada orang untuk mengelakkan gangguan ketika saya main...”

Menurut Tymon dan Thomas (2015) orang yang kurang mempunyai kemahiran berkomunikasi akan memiliki sikap dan tingkah laku yang negatif seperti sentiasa beranggapan bahawa mereka melakukan kesalahan. Mereka turut menyatakan bahawa individu yang kurang berkomunikasi mempunyai keyakinan diri yang sangat rendah. Menurut Ahmad Jawahir Tugimin, Rosli Saadan, Kalthom Husain (2011), kemahiran komunikasi yang

rendah boleh mengakibatkan kehidupan seseorang. Sebagai contohnya ketika memasuki pekerjaan dimana keyakinan diri dan kemahiran komunikasi adalah kunci.

Jelaslah informan wanita memberikan beberapa kesan positif dan negatif permainan *Mobile Legends*. Antara kesan positif permainan *Mobile Legends* adalah perasaan gembira, meningkatkan fokus, mengurangkan tekanan dan cekap dalam membuat keputusan. Kesan negatifnya pula, emosi terganggu dan kurang kemahiran komunikasi. Daripada kesan-kesan yang dinyatakan, dapat tahu bahawa permainan *Mobile Legends* mempunyai kesan positif dan negative dimana para wanita perlu mengambil perkara yang positif dan perlu menghindari daripada kesan negatif.

4. Kesimpulan

Secara ringkasnya boleh dinyatakan bahawa informan wanita didapati memahami permainan *Mobile Legends* secara keseluruhannya diaman mereka dapat melontarkan faktor dan kesan permainan *Mobile legends* kepada mereka. Informan wanita percaya bahawa permainan *Mobile Legends* adalah satu alat yang sangat baik untuk mengisi masa lapang mereka. Informan juga menyatakan bahawa pengaruh rakan sebaya adalah antara faktor mereka melibatkan diri dalam permainan *Mobile Legends*. Mereka juga mengaku bahawa pembaharuan ciri-ciri permainan adalah antara faktor lain mereka masih meneruskan bermain permainan *Mobile Legends*.

Informan wanita juga memberi pendapat tentang kesan permainan *Mobile Legends* kepada mereka dimana kesan ini dibahagikan kepada dua iaitu, positif dan negatif. Kesan positifnya adalah perasaan gembira yang wanita peroleh ketika bermain permainan *Mobile Legends* serta dapat meningkatkan tahap fokus mereka untuk membuat sesuatu perkara. Seterusnya, *Mobile Legends* juga dapat mengurangkan tekanan wanita dalam membantu mereka untuk membuat keputusan yang cekap dalam masa yang singkat. Antara kesan negatif permainan *Mobile Legends* adalah emosi wanita terganggu jika mengalami kekalahan dan mereka percaya bahawa kemahiran berkomunikasi sangat lemat kerana sentiasa mengabaikan orang di sekeliling mereka.

Permainan *Mobile Legends* mempunyai potensi yang sangat tinggi dan wanita boleh mencari rezeki daripada permainan ini dengan mengambil bahagian dalam pertandingan-pertandingan yang berlangsung di seluruh negara. Wanita sepatutnya bijak menggunakan permainan *Mobile Legends* dengan mengelakkan keburukannya.

Rujukan

- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N, et al. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behaviour in Eastern and Western Countries. *Psychological Bulletin*, 136, 151-173.
- Azizah Hamzah. (2010). Kaedah Kualitatif Dalam Penyelidikan Sosiobudaya dalam *Jurnal Pengajian Media Malaysia* 6 (1).
- Baba, N. and Kita, T. (1995). Application of Neural Networks to Computer Gaming. *Prosiding. IEEE International Conference on Neural Networks*, 1, 550-554.
- Barlett, C. P., Anderson, C. A., & Swing, E. L. (2009). *Video Game effects-confirmed, suspected, and speculative: A review of the evidence*. *Simulation Gaming*, 40,377-403.
- Chua, Yan Piaw. (sr2011). *Kaedah dan Statistik Penyelidikan: Kaedah Penyelidikan*. Edisi ke-2. Universiti Malaya: McGraw-Hill Education.
- Computer Documentation (IPCC/SIGDOC 2000), 535-540.

- de Freitas, S. and Jarvis, S. (2007). Serious Games-engaging training solutions: A research and development project for supporting training needs. *British Journal of Educational Technology*. Vol 38, no. 3.
Evolutionary Computation (CEC2004), 2, 1441-1448.
- F. Hill, Winfred. (1990). *Theories of Learning*. Alih Bahasa M. Khozim. Bandung: Nusa Media James D. Ivory. 2006. "Still a Man's Game: Gender Representation in Online Review of Video Games," *Mass Communication & Society* 9 (2006): 103-114
- Grice, R. and Strianese, L. (2000). Learning and building strategies with computer games. *Proceeding of 2000 Joint IEEE International and 18th Annual Conference on*
- Griffiths, M D, Davies, M N O and Chappell, D. (2004). Online Computer Gaming: A Comparison of Adolescent and Adult Gamers, *Journal of Adolescence*, 27, 1, 87-96.
- Kitzinger, J. (1995). Introducing Focus Group. *Qualitative Research*. *British Medical Journal*, 311(7000): 299-302.
- Kloffer E, (2205) Playing to Learn, state-of-the-art computer games go to school. www.ciconlone.org/accesslearning
- Kozuki, K., Imachi, M., Ueno, M., Tsubokura, A. and Tsushima, K. (2002). Computer Game and Educational System. *Proceedings. International Conference on Computers in Education*, 2, 1377-1381.
- Lee, S C, Suh, Y H, Kim, J K and Lee, K J, (2004). A Cross-national Market Segmentation of Online Game Industry Using SOM. *Expert System with Applications*, 27, 4, 559-570.
- Miles, C., Louis, S., Cole, N. and McDonnell, J. (2004). Learning to Play Like a Human: Case Injected Genetic Algorithms for Strategic Computer Gaming. *Congress on*
- Mohd Zaidi Mahmud & Bahiyah Omar. (2013). Motif dan Kekekapan Penggunaan Facebook dalam kalangan Pelajar Universiti. *Jurnal Komunikasi, Malaysian Journal of Communication*, 29(1): 35-54.
- Overmars, M. (2004). Teachig Computer Science Through Game Design. *Computer*, 37(4), 81-83.
- Rao, R., K. (2003). Theories of Learning: a computer game perspective. *Prosiding. Fifth International Symposium on Multimedia Software Engineering*, 239-245.
- Ruggiero, T.E. (2000). Uses and Gratifications Theory in the 21 st Century. *MASS COMMUNICATION & SOCIETY*, 3(1): 3-37.
- Zakirah Othman dan Fadhilah Mat Yamin. (2012). Tinjauan Permainan Berkomputer sebagai Alat Pembelajaran. *Kedah Darul Aman*.
- Zavaleta, J., Costa, M., Gouvea, M. and Lima, C. (2005). Computer games as a teaching strategy. *Fifth Intenational Conference on Advanced Learning Technologies*, 257-259.