

Mahasiswa UKM dan E-Sukan: Impak Negatif dan Positif Terhadap Tingkah Laku Mahasiswa

E-Sports and UKM Students: Negative and Positive Impact on Student Behavior

Nabiha Mohd Nabil
¹Nur Hafizah Yusuf

Program Antropologi dan Sosiologi,
Pusat Kajian Pembangunan, Sosial dan Persekitaran,
Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan,
Universiti Kebangsaan Malaysia

e-mel koresponden: ¹nur_hafizah@ukm.edu.my

ABSTRAK

Artikel ini akan memfokuskan kepada mahasiswa UKM dan E-sukan iaitu impak negatif dan positif terhadap tingkah laku mahasiswa. Pendekatan kuantitatif telah digunakan bagi memperoleh data dan maklumat kajian. Kaedah menggunakan borang soal selidik melalui platform Google Form dan menganalisis data menggunakan pengisian SPSS merupakan kaedah pengumpulan data utama kajian. Seramai 40 orang responden yang telah memberikan responden terhadap borang soalselidik tersebut kerana mereka terdiri daripada mahasiswa UKM dan juga terlibat dengan E-sukan. Hasil kajian mendapati terdapat faktor yang mendorong mahasiswa UKM melibatkan diri dalam E-sukan antaranya ialah ingin mengeratkan hubungan silaturahim dan menjalin hubungan sosial, mendapatkan pengalaman baru dan juga minat yang mendalam dan memperoleh kenalan baru. Dapatan utama menunjukkan bahawa mendapatkan pengalaman baru, mengeratkan silaturahim dan menjalin hubungan sosial adalah salah satu faktor utama mereka melibatkan diri dalam bidang E-sukan. Walaubagaimanapun, terdapat beberapa impak yang terbahagi kepada dua iaitu impak positif dan negatif terhadap tingkah laku manusia apabila mereka melibatkan diri dalam E-sukan. Antara dapatan utama impak positif mahasiswa UKM melibatkan diri dalam E-sukan ialah mereka memiliki kemahiran membuat keputusan dan dapatan utama bagi impak negatif ialah mempunyai tidak mempunyai masa tidur yang stabil, tidak dapat menguruskan masa dengan betul dan stress dan tertekan kerana tidak mencapai matlamat mereka melibatkan diri dalam bidang E-sukan. Kesimpulannya, banyak faktor yang mendorong mahasiswa UKM melibatkan diri dalam E-sukan. Walaubagaimanapun, dapatan utama kajian ini adalah impak positif dan negatif terhadap tingkah laku mereka apabila mereka melibatkan diri dengan E-sukan.

Kata kunci : Tingkah laku sosial, Hubungan sosial, Mahasiswa, E-sukan, Tingkahlaku

ABSTRACT

This article will focus on UKM students and E-sports, namely the negative and positive impact on student behavior. A quantitative approach was used to obtain study data and information. The method of using questionnaires through the Google Form platform and analyzing data using SPSS filling is the main data collection method of the study. A total of 40 respondents who have provided respondents to the questionnaire because they consist of UKM students and also involved with E-sports. The results of the study found that there are factors that motivate UKM students to get involved in E-sports such as wanting to strengthen friendships and establish social relationships, gain new experiences and also deep interest and gain new acquaintances. The main findings show that gaining new experiences, forging friendships and establishing social relationships is one of the main factors of their involvement in the field of E-sports. However, there are some impacts that are divided into two namely positive and negative impacts on human behavior when

they engage in E-sports. Among the main findings of the positive impact of UKM students engaging in E-sports is that they have decision-making skills and the main findings for the negative impact is having no stable sleep time, not being able to manage time properly and stress and stress for not achieving their goals. themselves in the field of E-sports. In conclusion, there are many factors that motivate UKM students to get involved in E-sports. However, the main findings of this study are the positive and negative impacts on their behavior when they engage with E-sports.

Keywords: Social behavior, Social relations, Students, E-sports, Behavior.

1. Pengenalan

Menurut Saiful Ezane Mazlan melalui Berita Harian mengatakan Sukan di Malaysia melalui fasa pengembangan dan pembangunan rancak. Pada era sebelum kemerdekaan, sukan seperti badminton, bola sepak dan olahraga banyak mengharumkan nama negara dengan pencapaian memberangsangkan. Kemudian bermula 1998, sukan yang boleh dianggap baharu atau kurang popular pada rakyat Malaysia seperti boling, skuasy dan terjun mula mendapat perhatian. Kini, tumpuan terarah pula sukan permotoran, X-Games dan terbaru, e-Sports. Evolusi dan definisi sukan juga banyak berubah sejak beberapa dekad ini. Satu motto yang sinonim dengan Olimpik ialah faster, higher, stronger (lebih pantas, lebih tinggi, lebih kuat).

Menurut Del (2018) melalui artikel tech mengatakan E-sukan dikenali sebagai permainan kompetitif pada tahap professional yang hanya melibatkan permainan video ataupun sebarang permainan video dengan konsep kalah menang dan boleh dikategorikan sebagai e-Sukan. e-Sukan merupakan sebuah industri baru bukan sahaja kepada pembangunan permainan video tetapi ianya merupakan industri dan sumber ekonomi baru kepada individu yang meminati permainan video secara positif. Majoriti e-Sukan popular adalah permainan berasaskan pasukan yang dimainkan dalam liga atau pertandingan sepanjang tahun, di mana acara kemuncaknya akan diadakan di satu acara finale ataupun pertandingan yang terakhir. Esport terdiri dari pelbagai format, tetapi ada dua varian utama yang popular pada masa ini: first-person shooters dan 'MOBAs'. Maksud varian yang pertama atau enembak orang pertama adalah jelas, manakala MOBA bermaksud Multiplayer Online Battle Arena. Para pemain biasanya bersaing untuk hadiah wang tunai selain mendapatkan kepuasan sebagai pemenang atau champion. Pertandingan antarabangsa menawarkan hadiah besar, termasuk penajaan atau 'sponsorship' bagi pasukan yang terlibat. Kebanyakan liga kini menawarkan gaji tetap dan hak pemain. Dengan bertanding dalam persaingan, dan mengelakkan diri daripada tersingkir, pemain akan dijamin untuk menerima gaji, sementara memenangi pertandingan dapat memperoleh imbuhan yang lebih besar.

Menurut Anon (2018) E-sukan merupakan sebuah industri baru bukan sahaja kepada pembangunan permainan video tetapi ianya merupakan industri dan sumber ekonomi baru kepada individu yang meminati permainan video secara positif. Dalam permainan E-sukan para pemain selalunya akan dibayar apabila bermain permainan video tersebut. Malaysia tidak ketinggalan dengan bidang E-sukan malah kebanyakan pemain professional adalah daripada Malaysia sendiri. Di Malaysia mempunyai banyak pemain yang mempunyai kemahiran yang tinggi dalam permainan video. Jadi Kementerian Belia dan Sukan tidak teragak-agak untuk bergerak aktif dalam bidang E-sukan. Menurut Wagner (2006) menambah bahawa e-sukan juga mencabar keupayaan mental dan fizikal seseorang pemain untuk bertahan dalam satu-satu permainan. Bukan itu sahaja, Pelbagai pemain yang mempunyai potensi yang berkualiti untuk bertanding dan mengharumkan nama negara atau negeri mereka bahkan mereka juga mempunyai keyakinan yang tinggi untuk

menyertai pelbagai pertandingan di luar ataupun di dalam negara untuk mendapatkan hadiah yang lumayan (Park 2007) bahkan peluang untuk mendapatkan penajaan. Terutamanya, golongan belia yang banyak menceburi bidang E-sukan dan sangat aktif dalam industri E-sukan kerana mereka lebih memiliki pelbagai peluang yang besar. Menurut Nur Hafizah, Yuza Haiqal, Zurinah Tahir dan Norhafizah Abu Hasan (2020) mengatakan 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. Peredaran zaman semakin moden dan teknologi canggih semakin berkembang. Dengan ini mereka yang mempunyai minat untuk bermain games tidak mempunyai masalah kerana dengan adanya telefon bimbit yang canggih dan moden pasti dapat memberikan mereka peluang untuk bermain games dengan sepuasnya dan menjadi player yang berkebolehan tinggi di masa akan datang.

Menurut Rizqullah (2021) Seiring perkembangan zaman, bermain game pada masa kini tidak hanya digunakan untuk hiburan menghabiskan waktu lapang sahaja. Jika kita bermain game biasanya bertujuan untuk hiburan atau refreshing setelah penat melakukan kegiatan lain. Kini, bermain game telah beralih fungsi menjadi sebuah pekerjaan dan kerjaya pada seseorang yang telah menjadi pemain yang berkebolehan tinggi. Mereka yang menjadi professional di dunia game ini hidup dan mendapatkan penghasilan dengan kemampuan yang tinggi bermain game. Berbeza dengan yang bermain game hanya cuba untuk hiburan semata-mata. Mereka yang professional justeru bermain video games sebagai aktiviti yang utama mereka bukan hanya sebagai hiburan tetapi untuk mendapatkan bayaran atau gaji daripada bermain games. Mereka juga akan dibayar oleh pihak pengurusan yang menjaga mereka apabila menyertai pertandingan di dalam atau luar negara.

Walaupun bagaimanapun, mahasiswa juga banyak yang terlibat dalam dunia e-Sports walaupun mereka sepatutnya lebih fokus kepada akademik di peringkat universiti tetapi sesetengah daripada mereka minat untuk menceburi bidang e-Sports. Menurut Muhammad Ammar Hisyam (2017) Pada masa kini, mahasiswa atau yang dikenali remaja perlu meneroka dan socialize sebanyak mungkin sebelum membuat keputusan untuk meneruskan karier dalam e-Sports sepenuhnya atau hanya sebagai separuh masa. Tidak salah pada masa ini mahasiswa mudah hilang minat atau terpengaruh dengan emosi kerana dunia pada masa ini bebas dengan media massa dan dengan ini secara tidak langsung melibatkan mahasiswa juga ingin mencuba bermain games secara profesional. Walaubagaimanapun, mahasiswa juga perlu bijak mengatasi impak negatif dan positif kepada diri mereka apabila mereka menghabiskan masa dengan games. Jika mereka berjaya mengatasi segala masalah mereka juga akan mempunyai peluang untuk menjadi mahasiswa yang berjaya dalam akademik dan juga dalam bidang e-sukan. Namun begitu, pengkaji akan meneruskan kajian ini dengan tiga objektif utama iaitu objektif pertama mengenalpasti faktor mahasiswa melibatkan diri dalam bidang E-sukan. Seterusnya objektif kedua, embincangkan impak negatif dan positif terhadap tingkah laku sosial mahasiswa UKM dalam melibatkan diri dalam bidang E-sukan dan objektif ketiga menerangkan faedah mahasiswa UKM melibatkan diri dalam bidang E-sukan.

2. Sorotan Literatur

2.1 Faktor Melibatkan Diri Dalam Bidang E-sukan.

Berdasarkan kajian yang dijalankan oleh Sri Rahayu Rahamad (2021), Kajian Keberkesanan Program E-Sports Terhadap Penglibatan Pelajar Kolej Komuniti Malaysia bertujuan bagi mengetahui keberkesanan Program E-Sport terhadap penglibatan pelajar Kolej Komuniti Malaysia. E-sport atau sukan elektronik adalah salah satu bentuk sukan digital yang merujuk kepada permainan video dengan sistem sokongan komputer dan internet. Kajian ini menggunakan kaedah

kuantitatif dengan menggunakan kaedah soal selidik dengan Skala Likert, Sangat Tidak Setuju (1) hingga Sangat Setuju (5) dengan 244 responden. Responden sangat bersetuju bahawa penglibatan pelajar dalam program e-sport di dorong oleh hobi dan janaan pendapatan (96.31%), 90.16% sangat bersetuju penglibatan dalam e-sport tidak mengganggu konsentrasi pembelajaran dan 66.8% responden pula sangat peka dengan perkembangan e-sport di Malaysia. Hasil kajian ini menunjukkan penglibatan pelajar dikuasai oleh domain pembelajaran utama iaitu kemahiran praktikal (psikomotor) serta nilai, sikap dan professionalism. Kajian lanjutan boleh dilaksanakan terhadap domain kemahiran komunikasi dalam e-sport. Kata kunci : E-Sport , pelajar Kolej Komuniti Malaysia, domain pembelajaran Pengenalan Majlis Sukan Kolej Komuniti Malaysia (Maskom) merupakan badan yang bertanggungjawab menguruskan aktiviti sukan dan ko-kurikulum para pelajar Kolej Komuniti Malaysia. Selain itu, seramai 244 pelajar melibatkan diri sebagai peserta dalam e-sport bagi kategori Mobile Legends dan Call Of Duty. 1.0 Pernyataan Masalah COVID-19 menjadi penukar permainan yang mempercepatkan proses pendigitalan kehidupan dalam pelbagai situasi seperti pengendalian mesyuarat, webinar, e-dompot dan lain-lain. E-sport kini semakin popular di kalangan belia termasuk para pelajar kolej komuniti. Justeru itu, kajian ini ingin menjawab persoalan apakah faktor yang mempengaruhi penglibatan pelajar dalam e-sport.

Berdasarkan kajian Suhaniya Kalaisilven, and Fauzi Sukimi, (2019) Kawalan Ibu Bapa Terhadap Anak-Anak Dalam Penggunaan Media Sosial. kajian ini telah dijalankan untuk melihat sejauh mana pengetahuan, pemahaman dan tahap pendidikan ibu bapa memberi kesan ke atas kawalan sosial ibu bapa dalam mengawal penggunaan media sosial anak-anak. Kajian ini pertama, mengkaji pengetahuan ibu bapa terhadap penglibatan anak-anak di media sosial dengan kawalan sosial. Kedua, mengetahui hubungan pemahaman ibu bapa dari sudut positif dan negatif dengan kawalan sosial. Kajian ini juga mengkaji tahap pendidikan ibu bapa dengan kawalan sosial. Dapatan kajian dikumpul daripada 100 sampel ibu bapa yang dipilih secara rawak sistematik di kawasan kajian di Taman Seksyen 5, Bandar Rinching menggunakan kaedah survei. Hasil kajian menunjukkan ibu bapa mempunyai pengetahuan tentang penglibatan anak-anak di media sosial dan pengetahuan ibu bapa mempengaruhi kawalan sosial ibu bapa terhadap anak-anak. Seterusnya, hubungan antara pemahaman positif ibu bapa terhadap media sosial dengan kawalan sosial adalah negatif manakala, pemahaman negatif ibu bapa terhadap media sosial dengan kawalan sosial menunjukkan hubungan yang signifikan. Tahap pendidikan ibu bapa juga mempengaruhi kawalan sosial. Keseluruhannya, pengetahuan ibu bapa tentang penglibatan anak-anak di media sosial, pemahaman tentang media sosial dan tahap pendidikan ibu bapa juga mempengaruhi kawalan sosial ibu bapa terhadap anak-anak dalam menggunakan media sosial.

2.2 Faedah Keterlibatan di Dalam E-sukan

Seterusnya, kajian Faedah Keterlibatan Belia Di Dalam E-sukan (*Benefits Of Youth Involvement in E-sports*) karya oleh Nur Hafizah Yusoff, Yuza Haiqal, Zurinah Tahir dan Norhafizah Abu Hasan. 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 survey menggunakan borang soal selidik telah digunapakai untuk mendapatkan data. Kaedah persampelan bertujuan digunapakai 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 Pasific 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.

Kajian oleh Afif Zuhair Nordin tentang Kempen Kebaikan E-sukan Dalam Bentuk Motion Grafik. Projek penyelidikan ini merupakan satu kajian tentang penghasilan sebuah video *motion grafik* berkenaan tentang kebaikan E-sukan. E-sukan adalah sebuah industri yang baharu bukan sahaja hanya kepada pembangunan permainan video tetapi ianya merupakan industri yang mampu dijadikan sebagai sumber ekonomi baru kepada para individu yang meminati dengan permainan video secara positif. Projek penyelidikan untuk menghasilkan video *motion grafik* ini dikaji berdasarkan tiga objektif kajian iaitu mengenalpasti kebaikan e-sukan, memberikan kesedaran kepada masyarakat terhadap kebaikan permainan E-sukan dan menghasilkan video *motion grafik* tentang kesedaran kempen kebaikan E-sukan. Tujuan kajian ini adalah untuk menyedarkan masyarakat bahawa E-sukan tidak memberikan kesan buruk terhadap negara kita. tetapi ianya mempunyai banyak kebaikan dalam memajukan negara kita sama ada sukan, teknologi dan lain-lain lagi. Kajian ini menggunakan kaedah teknik pengumpulan data melalui kaji selidik, pemerhatian dan sumber rujukan serta soal selidik. Selanjutnya kajian yang dibuat ini merupakan salah satu pendekatan yang berkesan dengan adanya cara baru ini dapat menerangkan berkenaan dengan kebaikan E-sukan.

2.3 Kesan Keterlibatan Dalam E-sukan

Seterusnya, kajian oleh Nor Ashikin Binti Hasan (2010) tentang Hubungan Kecenderungan Permainan Video Dalam Kajian Pelajar Sekolah Menengah Rendah Dengan Prestasi Akademik Pelajar. Kajian ini dijalankan bertujuan untuk 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 diharapkan 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.

Seterusnya, kajian oleh Ahmad Zulman Mohd Zain dan Shanti Balraj Baboo tentang Permainan Elektronik iaitu satu kajian awal amalan penyertaan genre dan amalan motivasi dalam permainan media. Matlamat kajian adalah untuk menggapai diskripsi penggunaan media baru yang diamalkan oleh remaja berhubung amalan permainan media dan genre penyertaan. Perbuatan melepak (*hanging out*), sikap meneroka (*messing out*) dan pakar (*geeking out*) adalah tiga bentuk penyertaan genre yang menggambarkan bentuk komitmen yang berbeza terhadap penglibatan media dan ianya memberikan kesan berbeza dari segi sosial, amalan dan juga pembelajaran

dinamik. Kajian ini adalah penting dan signifikan untuk melihat corak budaya sosial pemain bermain di media baru. Kajian ini juga boleh mengkategorikan para pemain berasaskan genre penyertaan iaitu mengikut cara mereka berhubung dan bermain permainan. Berasaskan corak pendekatan bermain yang berbeza mengikut genre penyertaan, pemain juga dapat dianalisis menerusi amalan motivasi permainan. Ianya boleh dilihat secara terperinci penganalisaan terhadap tahap amalan motivasi dalam permainan. Kajian ini menggariskan sebahagiannya kepada kaedah kuantitatif bagi rangkakerja empirikal melalui amalan genre penyertaan dan motivasi terhadap pemain permainan elektronik di media baru. Tinjauan soal selidik akan dilaksanakan bagi mengkaji pola media baru yang digunakan di kalangan pemain secara soal selidik melalui online dengan persampelan seramai 259 pemain kumpulan usia 15 tahun sehingga 31 tahun dan keatas. Persempelan bertujuan (purposive sampling) dan responden hanya terdiri daripada mereka yang tahu dan berpengalaman bermain permainan elektronik di media berbagai peringkat.

Selain itu, kajian oleh Nur Hafizah Yusoff, Zurina Tahir, Novel Lyndon, Norhafizah Abu hasan, dan Yuza Haizqal Mohd Yunus tentang Stereotaip Gender Yang Dialami Oleh Pemain E-sukan Wanita. Isu mengenai stereotaip gender terjadi kerana e-sukan dikategorikan sebagai sukan yang didominasi oleh kaum lelaki kerana majoriti pemain terdiri daripada kaum lelaki. Bagi wanita yang memilih untuk menjadi sebahagian daripada industri e-sukan, mereka tidak dapat lari daripada elemen stigma, label dan seterusnya stereotaip hanya disebabkan gender mereka berbeza. Bagi menjawab isu ini, pendekatan kualitatif menggunakan temu bual mendalam telah dilakukan ke atas tujuh orang wanita yang terlibat aktif di dalam e-sukan. Informan tersebut dipilih melalui persampelan bertujuan dengan ciri-ciri spesifik iaitu wanita, terlibat di dalam e-sukan dan menjadi pemain bagi sesebuah pasukan/kelab e-sukan dan terlibat dalam permainan jenis berperanan berganda (MMOPRGs). Data dianalisis menggunakan analisis tematik dan dipersembahkan secara deskriptif dan naratif. Hasil kajian menunjukkan terdapat beberapa jenis stereotaip yang menjadi cabaran serta halangan kepada pemain wanita ini untuk terus berjaya di dalam kerjaya sebagai seorang professional 'gamers'. Stereotaip gender seperti wanita tidak pandai bermain MMOPRGs, komen berbau seksis serta lucu juga pernah diterima, tiada komunikasi yang baik antara pemain lelaki dan wanita dan tanggapan bahawa wanita tidak sesuai bermain permainan tersebut kerana kebanyakan permainan berganda ini bersifat ekstrem, agresif dan maskulin. Ciri-ciri permainan tersebut lebih signifikan kepada lelaki berbanding dengan wanita yang seringkali dikaitkan dengan sifat feminin. Secara tidak langsung, tanggapan seperti itu sedikit sebanyak menyekat peluang wanita untuk bergerak lebih aktif dan maju di dalam e-sukan berbanding lelaki.

Seterusnya, Kajian oleh Muhammad Azim Aliif Mohd Zuki tentang Tahap Kebimbangan Atlet Sebelum Pertandingan E-Sport Dalam Kalangan Pelajar Kolej. Kajian ini telah dijalankan bagi mengenalpasti perbezaan tahap kebimbangan atlet dalam tiga tempoh yang berbeza sebelum pertandingan e-sports dalam kalangan pelajar kolej. Objektif utama kajian ini adalah untuk mengenalpasti perbezaan tahap kebimbangan atlet e-sport pada tempoh 2 minggu, 24 jam dan 30 minit sebelum pertandingan. Pengkaji menggunakan soal selidik dalam *Sport Competition Anxiety Test (SCAT)*. Semua data akan dianalisis bagi mendapatkan tiga mean dan sisihan piawai yang berbeza yang menentukan tahap kebimbangan atlet yang berbeza menggunakan Perisian Statistical Package for the Social Sciences (SPSS). Bagi tahap kebimbangan atlet untuk 2 minggu sebelum pertandingan ($M=1.28$, $SD=0.46$) dapatan kajian menunjukkan tahap kebimbangan atlet adalah rendah. Manakala, tahap kebimbangan atlet untuk 24 jam sebelum pertandingan ($M=2.28$, $SD=0.46$) dapatan kajian menunjukkan tahap kebimbangan atlet adalah sederhana dan tahap kebimbangan atlet untuk 30 minit sebelum pertandingan ($M=2.78$, $SD=0.43$) dapatan kajian menunjukkan tahap kebimbangan atlet adalah tinggi. Hasil daripada dapatan kajian dapat membantu golongan jurulatih atau pegawai e-sukan bagi melatih atlet untuk mengurangkan tahap kebimbangan bagi meningkatkan lagi prestasi dalam e-sukan. Kajian berkaitan kebimbangan boleh dijalankan di masa akan datang bagi membuka lebih banyak cabang kajian yang berkaitan.

Secara keseluruhannya, kesemua sorotan kajian ini adalah kajian lepas yang menjalankan kajian berkaitan dengan E-sukan dan Permainan Video. Begitu juga dengan kajian yang ingin saya kaji pada masa ini iaitu penglibatan mahasiswa ukm dalam E-sukan. Saya ingin menjalankan kajian ini supaya dapat memberikan dan menyedarkan masyarakat bahawa mahasiswa juga boleh melibatkan diri dalam bidang E-sukan. Walaubagaimanapun, apa yang telah saya baca mengenai kajian lepas adalah berbeza dengan tajuk kajian yang ingin saya lakukan. Saya ingin mengkaji apa yang belum dikaji pada masa lepas kerana saya juga ingin memberikan pengetahuan dan maklumat baru kepada masyarakat pada masa ini. Manakala, tajuk kajian saya juga ada berkaitan dengan tingkahlaku seseorang sepertimana saya belajar dalam bidang Antropologi dan Sosiologi. Di dalam kajian ini akan melihat tingkahlaku mahasiswa apabila melibatkan diri dalam bidang E-sukan.

3. Metodologi

3.1 Kaedah Pengumpulan Data

Dalam melakukan kajian ini, pengkaji menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mendapatkan data. Oleh itu, pengkaji akan menyediakan borang soal selidik dan diedarkan secara talian. Pengkaji akan melakukan survei melalui instrumen borang soal selidik yang akan diedarkan kepada responden. Pengkaji akan menyediakan soal selidik dan diedarkan secara talian kepada responden yang terlibat dengan tajuk kajian pengkaji supaya dapat menjawab soalan dan mencapai objektif pengkaji. Borang soal selidik ini akan mengandungi tiga bahagian iaitu Bahagian A tentang demografi responden, Bahagian B berkaitan faktor penglibatan mahasiswa ke dalam bidang E-sukan, Bahagian C berkaitan faedah penglibatan E-sukan. Borang soal selidik ini akan digunakan apabila objektif dan persoalan-persoalan penyelidikan memerlukan penjelasan konkrit dalam berbentuk numeric dan hasil analisis dan dapatan data berbentuk statistik, jadual dan rajah adalah lebih efisien dan fleksible (Neuman, 2005). Borang soal selidik merangkumi soalan *open* dan *ended* bagi menjawab soalan berkaitan demografi responden.

3.2 Kaedah Persampelan

Bagi menghasilkan penemuan yang boleh diaplikasikan secara universal, Penulis akan memilih responden daripada kesemua mahasiswa UKM yang menjadi pemain E-sukan UKM dalam permainan Mobile Legends, PES 2021 dan PUBG Mobile. Penulis akan memilih sampel yang benar-benar mewakili populasi supaya hasil penemuan boleh dibuat. Hasilnya, pengkaji akan menetapkan seramai 40 orang responden untuk menjawab borang soal selidik kerana hanya 40 orang sahaja yang telah terlibat dalam bidang E-sukan di UKM. Pengkaji juga menasarkan responden yang berumur lingkungan 19 hingga 27 tahun. Pengkaji juga menasarkan responden jantina lelaki dan perempuan. Pengkaji juga akan membuat pilot test dalam kalangan pemain E-sukan sebanyak 40 orang untuk melaksanakan ujian nilai Cronbachalpha.

3.3 Kaedah Memproses dan Menganalisis Data

Bagi memproses dan menganalisis hasil data perisian *Statistical Package for Social Science* (SPSS) dan data dipersembahkan secara deskriptif peratusan. Pengkaji menggunakan pangkalan data SPSS kerana ianya sesuai dan lebih mudah untuk memproses data yang diperoleh daripada responden. Pengkaji akan menggunakan bar graf untuk dipersembahkan dalam hasil perbincangan kajian. Skala likert juga akan ditunjukkan bagi menjelaskan faktor mahasiswa terlibat dalam bidang e-Sports (Sangat tidak setuju, tidak setuju, kurang setuju, sangat setuju). Seterusnya,

pengkaji akan menggunakan peratusan untuk menjelaskan data berkaitan impak negatif dan positif kepada tingkah laku mahasiswa yang melibatkan diri dalam bidang e-Sports. Pengkaji akan menyediakan soal selidik dan diedarkan secara talian melalui medium *Google Form* kepada responden yang terlibat dengan tajuk kajian pengkaji supaya dapat menjawab soalan dan mencapai objektif pengkaji. Borang soal selidik ini akan mengandungi tiga bahagian iaitu Bahagian A tentang demografi responden, Bahagian B berkaitan faktor penglibatan mahasiswa ke dalam bidang e-Sports, Bahagian C berkaitan faedah penglibatan e-Sports.

4. Dapatan dan Perbincangan

4.1 Demografi Responden

Pada bahagian ini, pengkaji telah berjaya mendapatkan seramai 40 orang responden untuk menjawab borang soal selidik melalui platform google form untuk menjalankan kajian kuantitatif. Antara terdiri daripada 21 orang lelaki dan 19 orang perempuan. Demografi responden ini terdiri daripada jantina, umur, bangsa, agama dan status bagi 40 orang responden yang menjawab borang soal selidik ini.

4.1.1 Jantina

JADUAL 1. Jantina

Jantina	Frequency	Percent
Lelaki	21	52.0
Perempuan	19	48.0
Jumlah	40	100

Sumber : Dapatan Kajian 2022

Dalam Jadual 1 menunjukkan jantina responden. Berdasarkan jadual ianya menunjukkan dari 40 responden. 52% adalah lelaki manakala 48% adalah perempuan lebih rendah berbanding lelaki. Hal ini menunjukkan jumlah responden yang paling tinggi adalah lelaki berbanding responden perempuan yang menjawab soal selidik ini. Jumlah antara responden lelaki dan perempuan adalah tidak besar iaitu hanya 4%.

Menurut kajian lepas yang telah dilakukan oleh Nur Hafizah Yusoff, Zurinah Tahir, Novel Lyndon, Norhafizah Abu Hasan, dan Yuza Haiqal (2020) berkenaan Wanita dan e-Sukan di Malaysia Sosialisasi dan Stereotaip Gender mengatakan bahawa e-sukan dikategorikan sebagai sukan yang didominasi oleh kaum lelaki kerana majoriti pemain terdiri daripada kaum lelaki. Bagi wanita yang memilih untuk menjadi sebahagian daripada industri e- sukan, mereka tidak dapat lari daripada elemen stigma, label dan seterusnya stereotaip hanya disebabkan gender mereka berbeza. Bukan itu sahaja, tanggapan bahawa wanita tidak sesuai bermain permainan tersebut kerana kebanyakan permainan berganda ini bersifat ekstrem, agresif dan maskulin. Ciri-ciri permainan tersebut lebih signifikan kepada lelaki berbanding dengan wanita yang seringkali dikaitkan dengan sifat feminin. Secara tidak langsung, tanggapan seperti itu sedikit sebanyak menyekat peluang wanita untuk bergerak lebih aktif dan maju di dalam e-sukan berbanding lelaki. Walaupun menunjukkan perbezaan dengan dapatan ini, namun perbezaan jantina responden tidak menunjukkan jurang begitu besar iaitu hanya berbeza sebanyak 4%.

4.1.2 Umur

JADUAL 2. Umur

Umur	Frequency	Percent
18-20	2	5.0
21-23	33	82.0
24-26	4	10.0
27	1	3.0
Jumlah	40	100

Sumber : Dapatan Kajian 2022

Dalam jadual 2 menunjukkan umur responden. Berdasarkan jadual dan carta pai ia menunjukkan umur daripada 40 responden. Lingkungan umur 21 hingga 23 tahun memiliki peratusan yang tertinggi iaitu sebanyak 82%. Manakala lingkungan umur 24-26 tahun sebanyak 10% sangat rendah jika dibandingkan dengan umur lingkungan 21 hingga 23 tahun. Hal ini kerana, golongan responden tersebut merupakan mahasiswa UKM dan kebanyakan dari mereka adalah lingkungan umur 21 hingga 23 dan memandangkan fokus utama responden kajian ini adalah daripada mahasiswa UKM yang terlibat dengan bidang E-sukan. Lingkungan umur ini juga merupakan golongan yang paling aktif dalam bidang E-sukan walaupun bergelar mahasiswa. Perbezaan sebanyak 71%.

Seterusnya, umur 18 hingga 20 juga adalah rendah berbanding umur 24 hingga 26 tahun iaitu hanya 5%. Perbezaan sebanyak 5%. Akhir sekali umur responden 27 hanya mencatatkan 3% dan nilai ini adalah paling rendah di antara kesemua kategori umur. Golongan ini adalah golongan yang kurang berminat untuk menjawab soal selidik ini dan kurang untuk melibatkan diri dalam bidang E-sukan mungkin disebabkan atas faktor umur mereka lebih memikirkan masa depan yang ingin dikejar dan mencapai matlamat utama mereka sebagai mahasiswa.

Berdasarkan artikel Portal Permainan Video dan Sukan Malaysia *MygamesOn* oleh Mike Hayate (2021) yang menunjukkan graf statistik *Gen Z and Millenials Consumers Are Playing Video Games* daripada Newzoo memaparkan bahawa generasi yang menyukai permainan video adalah Generasi Z. Mengikut graf sebanyak 81% dari Generasi Z adalah gamers. Pemain-pemain mudah juga banyak melihat atau mencari topik yang berkaitan dengan permainan video.

4.1.3 Bangsa

JADUAL 3. Bangsa

Umur	Frequency	Percent
Cina	3	7.0
Melayu	36	90.0
India	1	3.0

Jumlah	40	100
---------------	-----------	------------

Sumber : Dapatan Kajian 2022

Berdasarkan Jadual 3 menunjukkan bangsa responden. Bangsa Melayu mencatatkan jumlah tertinggi iaitu 90% diikuti dengan bangsa Cina iaitu 7% dan Bangsa India iaitu hanya 3%. Hal ini kerana majoriti mahasiswa UKM yang menjawab soal selidik ini dan melibatkan diri dalam bidang E-sukan adalah daripada kaum Melayu. Walau bagaimanapun, berdasarkan data ini semua kaum juga pernah terlibat dalam E-sukan dan juga bermain permainan video.

4.1.4 Negeri

JADUAL 4. Negeri

Negeri	Frequency	Percent
Johor	3	3.0
Kedah	1	1.0
Kelantan	4	4.0
Melaka	3	3.0
Negeri Sembilan	1	1.0
Pahang	8	8.0
Perak	2	2.0
Perlis	2	2.0
Perlis	4	1.2
Sabah	1	1.0
Sarawak	2	2.0
Selangor	10	10.0
Terengganu	1	1.0
Wilayah Persekutuan Labuan	2	2.0
Total	40	100.0

Sumber : Dapatan Kajian 2022

Jadual 4 menunjukkan negeri responden. Hasil data mendapati negeri Selangor mencatatkan jumlah tertinggi iaitu sebanyak 10% diikuti negeri Pahang iaitu 8%. Ketiga tertinggi adalah negeri Kelantan yang mencatatkan sebanyak 4%. Negeri Johor dan Melaka mencatatkan jumlah yang sama iaitu sebanyak 3% lebih rendah berbanding negeri Kelantan, Selangor, Pahang. Manakala Negeri Perak, Perlis, Sarawak dan Kuala Lumpur juga mencatatkan jumlah yang sama iaitu 2% dan negeri responden yang mencatatkan jumlah yang terendah dan mewakili nilai yang sama iaitu hanya 1% adalah negeri Kedah, Negeri Sembilan, Sabah dan Terengganu. Manakala Wilayah Labuan tidak mencatatkan apa-apa nilai iaitu 0%. Borang soal selidik ini diedarkan secara *google form* dan mahasiswa UKM yang terlibat dengan bidang E-sukan mungkin lebih banyak daripada

negeri Selangor dan Pahang. Jadi disebabkan itu negeri Selangor dan Pahang mempunyai nilai yang tinggi berbanding negeri lain.

Walau bagaimanapun, negeri Selangor telah menunjukkan jumlah yang tinggi berbanding semua negeri. Menurut Artikel Selangor Kini yang ditulis oleh Zareef Muzammil (2021) pembangunan E-sukan di Selangor lebih memberangsangkan berbanding negeri lain. Menurut Presiden Persatuan E-sukan Selangor Abdul Razak Datuk Dr Mohd Yusof, pihaknya turut berbincang bersama EXCO Sukan Mohd Khairuddin Othman mengembangkan industry E- sukan dan ini juga adalah peluang untuk belia atau mahasiswa masa kini untuk melibatkan dirimereka ke dalam bidang tersebut. Negeri Selangor juga memperkenalkan program Xtiv Virtual sejak tahun lalu dengan lebih 250,631 penyertaan dan 18 juta tontonan di platform media sosial. Kebanyakan mahasiswa UKM banyak terlibat dengan tournament dan program Xtiv Virtual Selangor. Acara dipertandingkan termasuk PUBG, Mobile Legends Bang Bang, Call of Duty Mobile, Pro Evolution Soccer 2021, FIFA Pro Club, Selangor Xtiv Ride dan Selangor Xtiv Virtual Jump Rope Challenge. Hal ini menunjukkan mahasiswa UKM daripada negeri Selangor banyak terlibat dengan E-sukan berbanding negeri lain kerana keaktifan mereka di dalam bidang E-sukan dan juga sokongan banyak pihak.

4.1.5 Taraf pendidikan

JADUAL 5. Taraf Pendidikan

Taraf Pendidikan	Frequency	Percent
Ijazah Sarjana Muda	40	100.0
Sarjana	0	0.00
Ijazah Kedoktoran (PhD)	0	0.00
Total	40	100.0

Sumber : Dapatan Kajian 2022

Berdasarkan jadual 5 menunjukkan taraf pendidikan, majoriti responden mempunyai latar belakang pendidikan tahap Ijazah Sarjana Muda iaitu mencatatkan nilai sebanyak 40% dan itu adalah jumlah keseluruhan responden. Ini menunjukkan bahawa penglibatan mahasiswa UKM dalam bidang E-sukan kebanyakan adalah daripada pendidikan Ijazah Sarjana Muda. Hal ini mungkin kerana mereka lebih aktif berbanding mahasiswa daripada tahap pendidikan Ijazah Sarjana dan Ijazah Kedoktoran (PhD).

4.2 Faktor Mahasiswa UKM Melibatkan Diri Dalam Bidang E-Sukan

Dalam bahagian ini pengkaji akan membincangkan tentang dapatan untuk objektif pertama iaitu faktor mahasiswa UKM melibatkan diri dalam bidang E-sukan. Pengkaji akan menggunakan skala min untuk menghuraikan data. Data tersebut akan dipersembahkan dalam bentuk jadual dan rajah. Dalam bahagian ini juga pengkaji akan menyentuh tentang E-sukan dan tingkahlaku mahasiswa dalam bidang E-sukan. Pengkaji menggunakan skala likert dari Rensis Likert yang merupakan seorang ahli psikologi sosial dari Amerika Syarikat. Tingkat persetujuan yang dimaksudkan adalah likert 5-1 pilihan dengan gradasi dari Sangat Setuju (SS) hingga Sangat Tidak Setuju (STS). Data ini yang diperoleh untuk mengetahui pendapat, persepsi hingga seseorang terhadap sesebuah fenomena yang sedang terjadi atau diteliti. Menurut Sugiyono, skala likert digunakan untuk

mengukur sikap, pendapat dan persepsi terhadap individu atau kelompok terkait dengan fenomena sosial yang sedang menjadi objek penelitian. Selain itu, pengkaji juga menggunakan skala mean daripada Nunally (1997). Berdasarkan gambar di bawah menunjukkan skala min Nunally (1997). Bacaan min 1.00-2.00 adalah rendah, 2.01-3.00 adalah sederhana rendah, 3.01-4.00 adalah sederhana tinggikan 4.01-5.00 adalah tinggi.

Nilai Min (%)	Interprestasi Min
1.00-2.00	Low
2.01-3.00	Moderate Low
3.01-4.00	Moderate High
4.01-5.00	High

4.3 *Faktor Mahasiswa UKM Melibatkan Diri Dalam Bidang E-Sukan*

JADUAL 6. Faktor Mahasiswa UKM melibatkan Diri Dalam Bidang E-sukan

Kenyataan	Min	STS (%)	TS (%)	S(%)	SS(%)
8. Mendapatkan pengalaman baru	4.28	2.5	2.5	50.0	42.5
10. Minat yang mendalam	4.25	2.5	2.5	42.5	45.0
7. Memperoleh kenalan baru	4.18	5.0	0.00	57.5	35.0
2. Untuk mendapat kolej tanpa membuat permohonan atau rayuan	4.13	5.0	0.00	52.5	35.0
6. Ingin mengeratkan hubungan silaturahim atau menjalinkan hubungan sosial bersama rakan baharu	4.13	5.0	0.00	47.5	37.5
9. E-sukan lebih mudah					
4. Mengisi masa lapang	4.08	5.0	0.00	62.5	27.5
3. Ingin mendapatkan peluang untuk bermain dengan pemain professional	4.00	5.0	2.5	52.5	30.0
10. Ingin memperoleh elaun UKM sebanyak RM150	3.88	2.5	2.5	42.5	45.0
5. Pengaruh rakan dan sosial media	3.80	5.0	7.5	52.5	22.5

Sumber : Dapatan Kajian 2022

Jadual 6 menunjukkan faktor mahasiswa UKM melibatkan diri dalam bidang E-sukan yang dipersembahkan dalam bentuk skor min dan peratusan. Berdasarkan jadual menunjukkan bahawa faktor yang mendorong mahasiswa UKM melibatkan diri dalam bidang E-sukan adalah berdasarkan soalan lapan iaitu mendapatkan pengalaman baru yang mencatatkan nilai min yang tertinggi sebanyak 4.28 dan berada dalam kategori tinggi. Dengan melibatkan diri dalam bidang E-sukan mahasiswa UKM akan dapat pengalaman baru untuk mereka. Majoriti mahasiswa UKM yang terlibat dengan E-sukan banyak bermain dan melibatkan diri dalam pertandingan E-sukan di luar Universiti dan juga dapat menciptakan nama mereka. Oleh itu, faktor mendapat pengalaman baru ini adalah salah satu yang utama kepada mereka dalam menceburi bidang E-sukan walaupun masih bergelar mahasiswa mereka tetap ingin mendapatkan pengalaman yang luas dan lebih baik di luar Universiti. Manakala soalan lima mencatatkan min yang terendah iaitu 3.80. Namun begitu, ianya juga masih berada dalam kategori sederhana tinggi. Selain itu, Soalan 10 iaitu faktor ingin memperoleh elaun UKM daripada pihak pusat sukan UKM sebanyak RM150 juga di dalam kategori sederhana tinggi iaitu mencatatkan sebanyak 3.88 lebih tinggi berbanding soalan lima. Dengan pemberian elaun UKM ini kepada mahasiswa yang terlibat sebagai pemain dapat mengurangkan beban mereka dari segi kewangan dan juga dapat menambahkan sumber kewangan mereka. Diikuti juga dengan soalan tiga yang juga berada di dalam kategori sederhana tinggi yang mencatatkan nilai min sebanyak 4.00. Selain daripada soalan 5, 10 dan 3 soalan lain berada di kategori tinggi dan juga mencatatkan nilai min yang tinggi berbanding soalan yang berada di kategori sederhana tinggi.

Majoriti mahasiswa UKM yang terlibat dengan E-sukan juga ingin mengeratkan hubungan silaturahim atau menjalinkan hubungan sosial bersama rakan baharu (Soalan 6) yang mencatatkan nilai min sebanyak 4.13 di dalam kategori sederhana tinggi. Menurut Martoncik (2018) konsep permainan itu sendiri yang interaktif serta berdaya saing mencetuskan interaksi sosial secara maya telah memberikan keseronokan kepada pemainnya. Menurut Dr Hadafi Fitri (2020) melalui UTM NewsHub juga mengatakan permainan video ini sangat baik untuk menjalinkan hubungan persahabatan yang baru dalam suasana yang sangat menceriaikan. Interaksi secara maya yang menjadikan ia seperti kehidupan sebenar adalah tarikan utama yang ada dalam permainan video ini. Pemain boleh bekerja, berinteraksi, membeli-belah dan juga menjalinkan hubungan persahabatan. Dengan cara ini, pemain dapat menghilangkan tekanan yang mungkin dihadapi semasa perintah kawalan berkurung yang memerlukan kerjasama daripada semua rakyat Malaysia untuk kekal berada di dalam kediaman masing-masing. Permainan seperti ini mampu untuk menaikkan moral dan tenaga dalam sesebuah individu, hasil daripada pergaulan yang mampu dilakukan secara atas talian yang menyerupai kehidupan sebenar. Dengan cara ini, dapat menenangkan seseorang individu dan membantu setiap individu untuk sentiasa merancang setiap perkara yang ingin dilakukan dan memperoleh pengetahuan berkaitan dengan kehidupan. Jadi secara tidak langsung ini telah menjadi salah satu faktor mahasiswa melibatkan diri dalam bidang E-sukan kerana mereka lebih gemar untuk mewujudkan hubungan atau interaksi sosial secara maya. Oleh kerana itu, mereka berminat untuk melibatkan diri dalam E-sukan.

Menurut Dato' Seri Reezal Merican Naina Merican Menteri Belia dan Sukan (2020) di dalam artikel Sinar Harian mengatakan sukan yang mendapat tempat iaitu e-sport, yang mana sukan ini mempunyai pencapaian yang cukup besar. Setakat ini jumlah peminat e-sport di Malaysia adalah seramai 16 juta, satu jumlah yang besar. Malah, kita bukan lihat dari aspek orang yang terlibat dan bermain, tetapi juga mereka yang menonton. Orang yang menonton mencapai sehingga puluhan juta. Ini menunjukkan betapa sukan ini boleh digunakan untuk mencapai golongan muda.

5. Rumusan dan Cadangan

Kajian menunjukkan bahawa penglibatan mahasiswa ukm dalam E-sukan adalah disebabkan beberapa faktor yang mendorong mereka untuk melibatkan diri dalam E-sukan. Walaubagaimanapun, kajian ini juga telah menunjukkan bahawa penglibatan mahasiswa UKM dalam E-sukan juga memberikan impak positif dan negatif terhadap tingkah laku mereka dari segi sosial. Namun begitu, terdapat juga faedah dan kelebihan yang mereka miliki apabila terlibat dengan E-sukan walaupun sebagai mahasiswa. Dapatan juga menunjukkan bahawa faktor minat yang mendalam dan ingin mencari pengalaman baharu adalah faktor yang mendorong mereka untuk terlibat dengan E-sukan kerana mereka ingin mengisi pengalaman yang banyak tentang cara bersosial di luar dengan bermain permainan video mereka mendapatkan pengalaman tersebut. Oleh itu, kajian ini menunjukkan bahawa sebagai mahasiswa juga mereka boleh bermain permainan video dan bergelar *pro player*. Masyarakat juga perlu berpandangan luas tentang mahasiswa dengan E-sukan kerana belia pada masa kini mampu memiliki kemahiran yang lebih terhadap diri mereka.

Penghargaan

Terima kasih kepada Dr. Nur Hafizah Yusoff selaku penyelia latihan ilmiah kerana memberi bimbingan dan membantu penghasilan artikel ini.

Rujukan

- Sri Rahayu Rahamad. (2021). Kajian Keberkesanan Program E-sports Terhadap Penglibatan Pelajar Kolej Komuniti Malaysia. Kolej Komuniti Kepala Batas.
https://www.researchgate.net/publication/348162912_KAJIAN_KEBERKESANAN_PROGRAM_E-SPORT_TERHADAP_PENGLIBATAN_PELAJAR_KOLEJ_KOMUNITI_MALAYSIA
- Nur Hafizah, Yuza Haiqal, Zurinah Tahir dan Norhafizah Abu Hasan. (2020). Faedah Keterlibatan Belia di dalam E-Sukan (Benefits of Youth Involvement in E-Sports) *Jurnal Of Social Science and Humanities*.
https://www.researchgate.net/publication/341265532_Faedah_Keterlibatan_Belia_di_dalam_E-Sukan_Benefits_of_Youth_Involvement_in_E-Sports
- Suhaniya Kalaisilven, and Fauzi Sukimi. (2019). Kawalan Ibu Bapa Terhadap Anak-Anak Dalam Penggunaan Media Sosial. *Jurnal Of Social Science And Humanities*. *AKADEMIKA*, 89 (1). pp. 111-124. ISSN 0126-5008
<http://journalarticle.ukm.my/14980/>
- Amirul Akmal Zakaria. (2021) Kesan Ketagihan Permainan Video Terhadap Mahasiswa, *Universiti Sains Islam Malaysia*.
[http://www.myaidconference.com/uploads/6/2/6/7/62670651/\[ms_kampus\]_amirul_akmal_zakaria_-_kesan_ketagihan_permainan_video_terhadap_mahasiswa.pdf](http://www.myaidconference.com/uploads/6/2/6/7/62670651/[ms_kampus]_amirul_akmal_zakaria_-_kesan_ketagihan_permainan_video_terhadap_mahasiswa.pdf)
- Correy Pollack, Impak Esports Prestasi Akademik : 3 Faedah, (<https://estnn.com/ms/kesan-dari-minat-terhadap-prestasi-akademik-3-manfaat/>
- Rizqu. (2021). Esports Bukan Sekadar Bermain Games,
<https://www.kompasiana.com/rizquallah34105/60e721e406310e1834288f53/esport-bukan-sekedar-bermain-game>

- Norashikin Hasan. (2010) Hubungan Kecenderungan Permainan Video Dalam Kalangan Pelajar Sekolah Menengah Rendah Dengan Prestasi Akademik Pelajar, *Satu Tinjauan. Universiti Utara Malaysia*.
<https://etd.uum.edu.my/3982/7/s800598.pdf> 2010
- Saiful Ezane Mazlan (2020). Malaysia Perlu Perancangan Mantapkan E-sports, *Berita Harian*.
<https://www.bharian.com.my/rencana/komentar/2020/06/700442/malaysia-perlu-perancangan-mantapkan-e-sports> Jun 2020
- Nur Hafizah Yusoff, Zurinah Tahir, Novel Lyndon, Norhafizah Abu Hasan, Yuza Haiqal. (2020). Wanita dan e-Sukan di Malaysia: Sosialisasi dan Stereotaip Gender. *Jurnal Social Science and Humanities*. E-ISSN: 2289-1528
<https://doi.org/10.17576/JKMJC-2020-3604-27>
- Anon. (2018) Apa Sebenarnya Maksud E-sukan.
<https://himpunanceritalawak.com/2017/09/18/apa-sebenarnya-maksud-e-sukan/> [2018]
- Mohammad Azim Alif Mohd Zuki. (2021). Tahap Kebimbangan Atlet Sebelum Pertandingan Esport Dalam Kalangan Pelajar Kolej. *Universiti Pendidikan Sultan Idris*.
<blob:https://web.telegram.org/f37d01d7-54ee-4739-907a-1c308400a2fd>
- Afif Zuhair Nordin. (2021) Kempen Kebaikan E-sukan Dalam Bentuk Motion Grafik. *Universiti Malaysia Kelantan*.
<blog:https://web.telegram.org/5ecdb933-6473-4dec-bc33-dbce2c0ea44a>
- Ahmad Zulman Mohd Zain & Shanti Balraj Baboo. (2016) Permainan Elektronik : Satu Kajian Awal Amalan Penyertaan Genre dan Amalan Motivasi Dalam Permainan Media. *Malaysian Journal of Creative Media, Design and Technology*. Vol.1 No.6 2017
- Hazril Mhd Noor. (2017,) Esport Tak Halang Pelajar Capai Impian, *Berita 2 Minit*.
<https://www.mygameon.my/news/esports-tak-halang-pelajar-capai-impian-ammar-lecturer>
- Harian Metro. (2018). E-sukan Masa Depan Negara.
<https://www.hmetro.com.my/amp/itmetro/2018/08/364175/e-sukan-masa-depan-negara> (24 April 2022)
- Mudiana Mokhsin. (2021). Potensi E-sukan Di Malaysia.
<https://dewanmasyarakat.jendeladbp.my/2021/08/25/potensi-e-sukan-di-malaysia/> (25 April 2022)
- Mohd Yusof Tawang, Mohd Ghadafi Shari, Mohd Firdaus Yusoff, Pandangan Mengenai E- sukan Dalam Kalangan Pelajar Politeknik Johor. (2022). *Jurnal Kejuruteraan Teknologi dan Sains Sosial*
https://www.puo.edu.my/webportal/wp-content/uploads/penyelidikan_dan_inovasi/NASCO2021/10.-A029-MOHD-YUSOF-BIN-TAWANG.pdf (27 April 2022)
- Mike Hayate. (2021). 80% dari Generasi Z dan Millenials Bermain Permainan Video Dalam Tahun 2021. Portal Permainan Video dan Sukan Elektronik Malaysia.
<https://www.mygameon.my/news/80-dari-generasi-z-dan-millennials-bermain-permainan-video-dalam-tahun-2021>
- Zareef Muzammil. (2021). *e-Sukan Negeri Tumpu Tiga Cabang, Sasar Ke Arah Global*.
Selangor KiniMy.
<https://selangorkini.my/2021/12/e-sukan-negeri-tumpu-tiga-cabang-sasar-ke-arrah-global/>