

Ulasan Artikel

Impak E-sukan terhadap Mahasiswa Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM)
(Impact of E-sport towards University Kebangsaan Malaysia (UKM) Students)

Nabihah Mohd Nabil & Nur Hafizah Yusoff *

Antropologi dan Sosiologi, Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan, Universiti Kebangsaan Malaysia, 43600, Bangi, Selangor, Malaysia.

*Pengarang Koresponden: nur_hafizah@ukm.edu.my

Abstrak: E-sukan kian mendapat perhatian dan menjadi pilihan kerjaya pada golongan belia masa kini. Penglibatan di dalam e-sukan sememangnya memberikan pelbagai impak baik positif atau negatif terhadap belia yang terlibat. Justeru itu, kajian ini memfokuskan kepada impak yang diterima oleh mahasiswa UKM melalui e-sukan. Pendekatan kuantitatif telah digunakan bagi memperoleh data dan maklumat kajian. Kaedah menggunakan borang soal selidik melalui platform *Google Form* dan menganalisis data menggunakan perisian SPSS merupakan kaedah pengumpulan data utama kajian. Seramai 40 orang responden telah menjawab soal selidik. Hasil kajian mendapati terdapat faktor ingin mengeratkan hubungan silaturahim dan menjalinkan hubungan sosial, mendapatkan pengalaman baru dan juga minat yang mendalam dan memperoleh kenalan baru menjadi penyebab utama mereka terlibat di dalam e-sukan. Antara impak positif yang diterima ialah memiliki kemahiran membuat keputusan manakala bagi impak negatif pula ialah tidak mempunyai masa tidur yang stabil, tidak dapat menguruskan masa dengan betul dan stress serta 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: E-sukan, Impak positif, Impak negatif, Mahasiswa, Sosiologi.

Abstract: E-sports is gaining attention and becoming a career choice for today's youth. Involvement in e-sports indeed has various positive or negative impacts on the youth involved. Therefore, this study focuses on the impact received by UKM students through e-sports. A quantitative approach was used to obtain data and research information. The method of using a questionnaire through the Google Form platform and analysing the data using SPSS software is the main data collection method of the study. A total of 40 respondents answered the questionnaire. The results of the study found that there is a factor of wanting to strengthen friendships and establish social relationships, gain new experiences and also deep interests and gain new acquaintances as the main reason for them being involved in e-sports. Among the positive impacts received is having decision-making skills while the negative impacts include not having a stable sleep time, not being able to manage time properly and stress and depression due to not achieving their goals of engaging in the field of e-sports. In conclusion, there are many factors that encourage UKM students to get involved in e-sports.

However, the main finding of this study is the positive and negative impact on their behaviour when they engage in e-sports.

Keywords: E-sport, Negative impacts, Positive Impacts, Sociology, University students.

Pengenalan

Sukan di Malaysia telah melalui evolusi dari dulu sehingga kini. Jika dahulu sukan hanya bertujuan untuk mengisi masa senggang dan penyatuan masyarakat, kini sukan telah menjadi satu institusi sosial yang sama pentingnya dengan institusi-institusi sosial yang lain. 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), e-sukan adalah satu permainan kompetitif yang melibatkan pemain professional yang pertandingannya samada di peringkat local atau antarabangsa. Selain itu, ianya juga melibatkan pasukan yang terdiri daripada pemain, pengurus dan jurulatih. 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 berteraskan semangat berpasukan. Lazimnya, pertandingan dijalankan dalam format liga atau kumpulan sebelum perlawanan 'grand finale' bagi menentukan pasukan dan pemain terhebat. 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 menembak orang pertama adalah jelas, manakala MOBA bermaksud *Multiplayer Online Battle Arena*. Hadiah yang ditawarkan kepada pemenang adalah berasaskan wang tunai dengan jumlah yang besar. Wang yang lumayan menjadi daya penarik utama mengapa e-sukan kian mendapat perhatian bagi penggemar permainan video dalam talian. Bagi pasukan yang telah 'establish' dan mendapat banyak tajaan daripada pelbagai pihak, mereka berupaya untuk membayar gaji tetap secara bulanan kepada pemain mereka.

Malaysia tidak ketinggalan dalam 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 ini. Menurut Wagner (2006), e-sukan juga secara esktrm berupaya memberi cabaran kepada mencabar ketahanan mental dan fizikal pemain untuk kekal konsisten dan bertahan sepanjang permainan berlangsung. 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 et al (2020) menyatakan bahawa banyak kajian terdahulu mengaitkan permainan video lebih banyak memberikan impak negatif berbanding positif. Situasi kini telah berlainan kerana dengan adanya e-sukan memberi makna yang lebih luas kepada individu yang terlibat di

dalam permainan video kerana mereka adalah atlet dan mempunyai kerjaya sebenar. 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.

Seiring perkembangan zaman, bermain permainan video 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, fungsinya telah beralih menjadi kerjaya pada seseorang yang telah menjadi pemain yang berkebolehan tinggi. Mereka yang menjadi pemain profesional 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 profesional justeru bermain video games sebagai aktiviti yang utama mereka bukan hanya sebagai hiburan tetapi untuk mendapatkan bayaran atau gaji.

Walaupun bagaimanapun, mahasiswa juga banyak yang terlibat dalam dunia e-sukan walaupun mereka sepatutnya lebih memfokuskan kepada akademik di peringkat universiti tetapi sesetengah daripada mereka minat untuk menceburi bidang e-sukan. Menurut Muhammad Ammar Hisyam (2017) Pada masa kini, mahasiswa atau yang dikenali remaja perlu meneroka dan bersosialisasi sebanyak mungkin sebelum membuat keputusan untuk meneruskan karier dalam e-sukan 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 permainan video secara profesional.

Sorotan Literatur

1. Faktor Melibatkan Diri Dalam Bidang E-sukan

Berdasarkan kajian yang dijalankan oleh Sri Rahayu Rahamad (2021), Kajian Keberkesanan Program e-sukan Terhadap Penglibatan Pelajar Kolej Komuniti Malaysia bertujuan bagi mengetahui keberkesanan Program e-sukan terhadap penglibatan pelajar Kolej Komuniti Malaysia. Hasil kajian ini mendapati 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-sukan. Selain itu, seramai 244 pelajar melibatkan diri sebagai peserta dalam e-sukan bagi kategori *Mobile Legends* dan *Call of Duty*. Situasi semasa ketika musim pandemik COVID-19 juga menjadikan e-sukan kian mendapat tempat dalam kalangan rakyat Malaysia terutamanya golongan belia.

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 et al (2020). 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 yang mendalam terhadap permainan video, peranan rakan sebaya dan insentif kemenangan yang lumayan. Objektif artikel tersebut ialah mengetahui jenis-jenis faedah yang diperoleh oleh belia semasa mereka melibatkan diri dalam e-sukan secara aktif. Hasil kajian mendapati terdapat elemen dalaman dan luaran yang menarik minat belia untuk terlibat di dalam sukan ini. Minat, pengaruh rakan sebaya,

mendapat sokongan ibu bapa, hadiah lumayan dan boleh dijadikan sebagai pilihan kerjaya merupakan antara penyebab utama mengapa golongan belia sangat meminati bidang e-sukan. Manakala, antara faedah yang diterima oleh mereka ialah 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. Kepesatan pembangunan e-sukan membuka ruang dan peluang untuk penjana pendapatan bukan sahaja kepada atlet tetapi juga kepada pihak penganjur pertandingan dan mereka yang terlibat di belakang tabir. Penghasilan motion grafik yang baik dan menarik serta kreatif mampu menarik minat lebih ramai golongan untuk menjadikan e-sukan sebagai pilihan kerjaya buat mereka. Dengan rekaan dan kemunculan permianan yang terkini juga membolehkan lebih banyak liga pertandingan dianjurkan samada di peringkat kebangsaan mahupun antarabangsa.

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 dalam kalangan pelajar sekolah menengah rendah dengan prestasi pelajaran mereka. Hasil kajian mendapati bahawa lebih banyak masa diluangkan untuk bermain permainan video akan mempengaruhi prestasi akademik pelajar secara langsung. 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. Objektif kajian ini adalah melihat hubungan antara penggunaan media baharu dengan amalan dan genre permainan yang dimainkan. Antara tingkah laku yang sering dilakukan semasa bermain permainan video adalah melepak (*hanging out*), sikap meneroka (*messing out*) dan pakar (*geeking out*). Tingkah laku ini juga secara tidak langsung turut memberikan kesan kepada kehidupan sosial, amalan dan juga pembelajaran dinamik.

Selain itu, kajian oleh Nur Hafizah Yusoff et al (2020) tentang stereotaip gender yang dialami oleh pemain e-sukan wanita. Sama seperti sukan lain, e-sukan turut tidak dapat lar dengan isu berkaitan stereotaip gender. Hal ini kerana, majority pemain e-sukan malahan mereka yang terlibat dalam industry e-sukan secara keseluruhannya adalah terdiri daripada golongan lelaki. Justeru itu, golongan wanita yang melibatkan diri dalam e-sukan semestinya tidak dapat lari daripada beberapa isu berkaitan dengan gender. Stigma, label dan stereotaip berkaitan dengan gender bukannya melihat kepada kebolehan yang dimiliki oleh mereka turut dilaporkan berlaku dalam kalangan pemain e-sukan wanita di negara ini. Kajian mendapati terdapat beberapa cabaran yang dihadapi oleh atlet untuk mengapai kejayaan dalam bidang ini. Pandangan bahawa atlet wanita kurang cekap berbanding atlet lelaki, terdapat komen yang berunsurkan seksisme dan ciri-ciri permainan video yang ganas, eskترم da maskulin dilihat tidak sesuai untuk dimainkan oleh pemain wanita. Hal ini didorong oleh proses sosialisasi wanita yang sinonim dipamerkan memilik ciri-ciri yang lembut, feminisme. Hal ini secara tidak langsung akan menyekat peluang wanita untuk melebarkan sayap dan mencipta nama dalam bidang e-sukan ini.

Metodologi

1. Kaedah Pengumpulan Data

Dalam melakukan kajian ini, pengkaji menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mendapatkan data. Oleh itu, pengkaji telah menyediakan borang soal selidik dan diedarkan secara talian. Pengkaji telah melakukan survei melalui instrumen borang soal selidik yang akan diedarkan kepada responden. Pengkaji 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 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.

2. Kaedah Persampelan

Bagi menghasilkan penemuan yang boleh diaplikasikan secara universal, Penulis memilih responden daripada kesemua mahasiswa UKM yang menjadi pemain E-sukan UKM dalam permainan *Mobile Legends*, *PES 2021* dan *PUBG Mobile*. Pengkaji menetapkan seramai 40 orang responden untuk menjawab borang soal selidik kerana hanya 40 orang mahasiswa UKM sahaja yang telah terlibat dalam bidang e-sukan.

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 diperolehi daripada responden. Pengkaji menganalisis data melalui statistik deskriptif.

Hasil dan Perbincangan

1. Profil Sosiodemografi

Seperti dinyatakan sebelum ini seramai 40 orang mahasiswa UKM yang mewakili kelab e-sukan UKM telah dipilih menjadi responden kajian ini. Mereka terdiri daripada 21 orang responden lelaki dan 48% selebihnya adalah wanita. Situasi ini menunjukkan bahawa penglibatan wanita di dalam permainan video dan ingin aktif menjadi pemain profesional kian meningkat. Daripada jumlah ini, sebanyak 90% responden adalah berketurunan Melayu, etnik Cina (7.0%) dan 3.0% mewakili mahasiswa daripada etnik India. 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.

2. Faktor penglibatan di dalam e-sukan

Terdapat banyak faktor yang mendorong penglibatan mahasiswa di dalam e-sukan. Pengaruh faktor dalaman dan luaran mempunyai sumbang yang besar terhadap penglibatan mereka. Jadual 1 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.

Jadual 1. Penglibatan mahasiswa di dalam e-sukan

| Kenyataan | Min | STS (%) | TS (%) | S(%) | SS(%) |
|--|------------|----------------|---------------|-------------|--------------|
| Mendapatkan pengalaman baru | 4.28 | 2.5 | 2.5 | 50.0 | 42.5 |
| Minat yang mendalam | 4.25 | 2.5 | 2.5 | 42.5 | 45.0 |
| Memperoleh kenalan baru | 4.18 | 5.0 | 0.00 | 57.5 | 35.0 |
| Untuk mendapat kolej tanpa membuat permohonan atau rayuan | 4.13 | 5.0 | 0.00 | 52.5 | 35.0 |
| Ingin mengeratkan hubungan silaturahim atau menjalinkan hubungan sosial bersama rakan baharu | 4.13 | 5.0 | 0.00 | 47.5 | 37.5 |
| E-sukan lebih mudah | 4.10 | 2.5 | 2.5 | 52.5 | 32.5 |
| Mengisi masa lapang | 4.08 | 5.0 | 0.00 | 62.5 | 27.5 |
| Ingin mendapatkan peluang untuk bermain dengan pemain professional | 4.00 | 5.0 | 2.5 | 52.5 | 30.0 |
| Ingin memperoleh elaun UKM sebanyak RM150 | 3.88 | 2.5 | 2.5 | 42.5 | 45.0 |
| Pengaruh rakan dan sosial media | 3.80 | 5.0 | 7.5 | 52.5 | 22.5 |

ajoriti 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. Justeru, 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 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 capaian 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.

3 Impak positif yang diterima melalui e-sukan

Setiap penglibatan di dalam apa sahaja sukan akan memberikan impak baik positif mahupun negatif. Begitu juga halnya dengan e-sukan. Rata-rata responden memberikan maklum balas yang pelbagai mengenai impak positif yang telah mereka perolehi hasil daripada penglibatan sebagai pemain profesional e-sukan.

Jadual 2. Impak positif e-sukan terhadap mahasiswa

| Kenyataan | Min | STS (%) | TS (%) | S (%) | SS (%) |
|--------------------------------------|------------|----------------|---------------|--------------|---------------|
| Memiliki kemahiran membuat keputusan | 4.30 | 2.5 | 7.5 | 45.0 | 45.0 |
| Mempelajari kemahiran tertent | 4.28 | 2.5 | 5.0 | 52.5 | 40.0 |
| Meningkatkan reputasi dan imej | 4.23 | 2.5 | 7.5 | 52.5 | 37.5 |
| Memperoleh kenalan baru | 4.20 | 2.5 | 5.0 | 60.0 | 32.5 |
| Gaji/ Elaun/ Hadiah diperoleh | 4.15 | 2.5 | 12.5 | 50.0 | 35.0 |
| Ingin menjana pendapatan | 4.13 | 2.5 | 10.0 | 57.5 | 30.0 |
| Mendapat tajaan | 4.08 | 5.0 | 22.5 | 50.0 | 25.5 |

| | | | | | |
|--|------|-----|------|------|------|
| Membantu merangsang proses kognitif seseorang. | 3.98 | 2.5 | 10.0 | 72.5 | 15.0 |
| Mendapat populariti atau penghormatan | 3.85 | 5.0 | 22.5 | 50.0 | 22.5 |
| Berpeluang menjadi pengurus sukan | 3.80 | 2.5 | 22.5 | 57.5 | 15.0 |

Berdasarkan jadual 2 menunjukkan bahawa responden telah memilih untuk mengatakan bahawa impak positif yang mereka dapat apabila melibatkan diri dalam e-sukan ialah “memiliki kemahiran membuat keputusan” yang telah mewakili min tertinggi sebanyak 4.30 dan impak positif mahasiswa dapat “mempelajari kemahiran baru” juga mencatat kategori min tertinggi iaitu sebanyak 4.28. Impak ini juga telah dikatakan oleh Osman Affandi dalam artikel *Illuminasi* (2017) bahawa setiap permainan video biasanya akan memerlukan pemain untuk membuat keputusan dan seterusnya melatih mereka lebih cekap dan cepat membuat keputusan. Hal ini juga ada kaitannya dengan neuron yang terdapat pada otak manusia. Selain itu, kebaikan permainan video e-sukan ialah dapat membantu mempercepatkan pengerakan minda pemain dan meningkatkan fungsi kognitif (Al-Thaqib, 2018). Ketangkasan pemikiran dan penggunaan elemen kognitif yang optimum mampu meningkatkan kecerdasan dan membantu dalam kemahiran membuat keputusan ketika masa kritikal.

Selain itu, kebanyakan permainan digital memerlukan konsentrasi dan penggunaan pemikiran yang kreatif semasa bermain. Pemain perlu memberikan fokus dan perhatian sepenuhnya dan ini turut melibatkan mereka dalam pemikiran yang kompleks dan penyelesaian masalah. Menurut Yahya dalam Rema (2007) mengatakan mahasiswa adalah pelajar yang menimba ilmu pengetahuan yang tinggi dimana pada fasa ini mereka dianggap memiliki kematangan fizik dan perkembangan pemikiran yang luas sehingga nilai lebih tersebut mereka dapat memiliki kesedaran untuk menentukan sikap dirinya serta mampu bertanggungjawab terhadap sikap dan tingkah lakunya. Selain daripada membuat keputusan yang pantas, mereka juga “memiliki kemahiran baru” yang akan dapat mengembangkan daya kreativiti mereka. Sebagai contoh kemahiran kreatif dan inovatif ketika bermain game secara kompetitif malah kemahiran untuk bersosial dan berinteraksi bersama rakan jika selama ini sukar untuk berkomunikasi juga mungkin dapat diatasi serta akan dapat menyelesaikan satu permasalahan.

Impak positif terhadap tingkah laku mahasiswa iaitu “meningkatkan reputasi dan imej” juga mencatatkan min kategori tertinggi iaitu sebanyak 4.23. Menurut Nur Hafizah Yusoff et al (2020) mengatakan 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.

Seterusnya, responden juga bersetuju bahawa “memperoleh kenalan baharu” adalah impak positif terhadap diri mereka yang mencatatkan min kategori tertinggi sebanyak 4.20 Mahasiswa UKM yang terlibat aktif dengan e-sukan telah banyak memperoleh kenalan baharu di dalam pertandingan dan juga di media massa. Dengan memperoleh kenalan baharu, mereka senang untuk bersosial dan berkenalan dengan orang luar. Mereka juga telah mengambil peluang untuk terus berinteraksi dengan rakan-rakan melalui permainan video. Menerima “gaji, elaun, hadiah diperolehi” “serta menjana pendapatan” dan “mendapat tajaan” juga

merupakan antara impak positif yang diterima oleh responden. Kesemua impak positif ini telah mencatatkan kategori min yang tertinggi iaitu 4.00-5.00.

Walaubagaimanapun, impak positif kepada mahasiswa UKM yang bergiat aktif dalam E-sukan yang dinyatakan adalah “membantu merangsang proses kognitif seseorang” “mendapat populariti atau kehormatan” dan juga “berpeluang menjadi pengurus sukan”. Ketiga-tiga impak positif ini telah mencatatkan min kategori sederhana tinggi iaitu 3.00-4.00. Walaupun hanya mencapai min sederhana tinggi, impak positif ini juga telah mempengaruhi tingkah laku mahasiswa UKM yang terlibat dengan e-sukan. Sebagai pemain profesional, kemampuan untuk bersaing dan jika mampu mengalahkan pemain-pemain ternama lain pastinya ia akan memberikan mereka penghormatan dalam kalangan komuniti e-sukan. Kredibiliti mereka juga akan meningkat naik dan berpeluang untuk terus mara dalam bidang e-sukan samada berterusan sebagai pemain atau menjadi jurulatih mahupun pengurus.

4. Impak negatif yang diterima melalui e-sukan

Selain daripada impak positif, e-sukan juga tidak dinafikan memberikan impak negatif kepada mahasiswa yang kesemuanya masih dalam pengajian akademik mereka. Jika tiada pembahagian masa yang baik dan komitmen yang tinggi semestinya mereka akan sukar untuk membahagikan masa antara akademik dan e-sukan.

Jadual 3. Impak negatif yang diterima responden

| Kenyataan | Min | STS (%) | TS (%) | S (%) | SS (%) |
|--|------------|----------------|---------------|--------------|---------------|
| Tidak mempunyai masa tidur yang stabil | 3.55 | 5.0 | 12.5 | 47.5 | 15.0 |
| Mengganggu prestasi akademik | 3.35 | 5.0 | 25.0 | 40.0 | 15.0 |
| Stress dan tertekan kerana tidak mencapai matlamat | 3.35 | 2.5 | 25.0 | 45.0 | 10.0 |
| Tidak dapat menguruskan masa dengan betul | 3.35 | 5.0 | 20.0 | 50.0 | 7.5 |
| Memandang rendah terhadap pemain yang tidak mempunyai kemahiran | 3.08 | 10.0 | 30.0 | 37.5 | 10.0 |
| Gagal menghantar aktiviti atau tugas yang diberikan oleh pensyarah mengikut masa yang ditetapkan | 3.08 | 10.0 | 22.5 | 35.0 | 7.5 |
| Perilaku dan emosi tidak stabil | 3.05 | 10.0 | 27.5 | 47.5 | 2.5 |
| Gaji/ Elaun/ Hadiah tidak diperolehi | 3.05 | 7.5 | 25.0 | 40.0 | 2.5 |
| Mempunyai masalah dalam membentuk hubungan sosial | 3.05 | 5.0 | 22.5 | 50.0 | 22.5 |

| | | | | | |
|--|------|------|------|------|-----|
| Bercakap kasar dengan menggunakan perkataan yang tidak baik | 2.98 | 7.5 | 22.5 | 27.5 | 7.5 |
| Menurunkan prestasi jika kalah bertanding | 2.98 | 10.0 | 30.0 | 37.5 | 5.0 |
| Bertindak agresif kerana menerima kekalahan | 2.95 | 15.0 | 27.5 | 37.5 | 7.5 |
| Melakukan perilaku yang negatif seperti menjadi "Cheater/Hacker" | 2.93 | 15.0 | 27.5 | 35.0 | 7.5 |

Berdasarkan Jadual 3 menunjukkan impak negatif yang telah mempengaruhi tingkah laku mahasiswa yang melibatkan diri dalam bidang e-sukan. Kesan negatif permainan video antaranya mampu membuat perilaku pemain menjadi lebih agresif. Pengaruh negatif ketika bermain permainan video sering dikaitkan dengan jenis permainan dan nilai kekerasan yang terdapat dalam permainan video tersebut, dimana semakin tinggi jumlah elemen negatif dalam sesuatu permainan, maka semakin berpotensi untuk menghasilkan pengaruh yang negatif seperti tingkah laku agresif (Dayne, 2010). Dalam jadual impak negatif yang mencatatkan skor min tertinggi ialah “tidak mempunyai masa tidur yang cukup” sebanyak 3.55. Seseengah mahasiswa UKM yang terlibat dalam E-sukan mengaku bahawa mereka tidak mempunyai masa tidur yang cukup kerana mereka telah menghabiskan masa mereka untuk bermain video games dan menyebabkan mereka kekurangan masa tidur bahkan tidak mempunyai jadual yang betul untuk mereka bermain.

Hal ini menunjukkan bahawa majoriti responden mahasiswa yang melibatkan diri dalam bidang E-sukan telah menyatakan bahawa mereka yang bergiat aktif dalam E-sukan tidak mempunyai masa tidur yang cukup berbanding menjadi *Cheater atau Hacker*. Menurut Muhammad Nazreen (2019) dalam artikel Ketagihan Permainan Video Yang Melampau mengatakan sesetengah individu yang bermain permainan video sanggup menghabiskan berjam-jam masa seharian mereka di hadapan skrin peranti permainan video dan disebabkan sikap suka berjaga dari malam ke pagi akibat bermain permainan video, lantaran pelbagai risiko diperoleh akibat kekurangan tidur. Manakala, Impak negatif yang mencatatkan skor min yang terendah ialah Melakukan perilaku yang negatif seperti menjadi "Cheater/Hacker" iaitu sebanyak 2.93. Mahasiswa UKM juga bersetuju tentang perilaku menjadi Cheater atau Hacker kerana mereka juga pernah melakukan hal tersebut. Ini adalah sangat bertentangan dengan peraturan dalam bermain E-sukan. Namun, masih ada juga pemain yang melakukan perilaku ini.

Seterusnya, impak negatif yang mencatatkan skor min dengan nilai yang sama dan berada di kategori min sederhana tinggi iaitu sebanyak 3.35 adalah “menggangu prestasi akademik”, “stress dan tertekan kerana tidak mencapai matlamat” dan “tidak dapat menguruskan masa dengan betul”. Sebagai mahasiswa pasti akan ada rasa tertekan dan stress apabila tidak mencapai matlamat mereka lebih lebih lagi apabila itu berkaitan dengan apa yang mereka minat. Sebagai contoh, pertandingan e-sukan yang dijalankan. Mereka akan membuat yang terbaik tetapi apabila tidak mencapai matlamat mahasiswa akan berasa stress dan tertekan secara tidak langsung mengganggu emosi untuk melakukan tugas lain. Nadia Abdul Salleh (2016) mengatakan permainan video boleh menjejaskan prestasi akademik pelajar. Hal ini kerana apabila pelajar sudah leka untuk bermain permainan video tersebut sehingga melalaikan tanggungjawab sebagai seorang pelajar. Mereka menganggap masa mereka sepenuhnya untuk bermain game. Dalam konteks ini, perkara-perkara yang sepatutnya dibuat oleh pelajar masih tergendala. Selain itu, pelajar juga akan kurang

memberi tumpuan semasa kuliah dijalankan. Seterusnya, mereka akan membuat tugas secara terburu-buru iaitu sekadar siap. Mereka beranggapan tugas yang sekadar siap itu tidak memberikan sebarang kesan negatif terhadap prestasi akademik pelajaran mereka. Namun hakikatnya, apabila tugas yang dibuat tidak memenuhi kriteria yang ditetapkan dan hasil kerja tersebut tidak mempunyai sebarang kualiti boleh mengakibatkan penilaian akademik akan menurun disebabkan pemarkahan setiap tugas yang dibuat tidak memberangsangkan. Responden juga mengatakan impak negatif yang mereka dapat “gagal menghantar aktiviti atau tugas yang diberikan oleh pensyarah mengikut masa yang ditetapkan” yang mencatatkan skor min sebanyak 3.08. Hal ini juga boleh melibatkan mahasiswa “stress dan tertekan kerana tidak dapat mencapai matlamat” dan “tidak menguruskan masa dengan betul” sehingga “mengganggu prestasi akademik”. Impak negatif ini jelas mempengaruhi tingkah laku kepada mahasiswa yang melibatkan diri dalam E-sukan apabila mereka tidak dapat menguruskan masa mereka dan menjalankan tanggungjawab yang sebetulnya.

Impak negatif terhadap tingkah laku mahasiswa yang seterusnya mencatatkan nilai skor min kategori sederhana tinggi dan nilai yang sama iaitu 3.05 ialah “perilaku dan emosi tidak stabil” “Gaji/ Elaun/ Hadiah tidak diperolehi” dan “Mempunyai masalah dalam membentuk hubungan sosial” Ini masih menggambarkan bahawa mahasiswa bersetuju bahawa ketiga-tiga pernyataan ini adalah impak negatif terhadap tingkah laku mereka dalam melibatkan diri dalam bidang e-sukan. Permainan video ini dapat memberi pengaruh tidak baik diantaranya ialah interaksi dan sosialisasi dengan rakan-rakan sebaya menjadi kurang kerana banyak masa digunakan untuk bermain game. Mereka juga tidak dapat mengasah keyakinan untuk bercakap di khalayak ramai dan mudah menjadi gugup apabila berucap. Ini kerana mereka tidak mempunyai kemahiran interpersonal, sekaligus menyebabkan mereka tidak yakin terhadap diri sendiri apabila berhadapan dengan orang ramai. Situasi ini juga boleh merebak kepada kerenggangan hubungan kekeluargaan. Emosi mahasiswa juga akan tidak stabil jika tidak memperolehi gaji atau elaun daripada pihak yang berkenaan dan ini akan memberikan tekanan kepada mereka sebagai mahasiswa yang ingin menjana pendapatan. Jadi majoriti responden bersetuju dengan gaji atau elaun yang tidak diperolehi akan memengaruhi dan memberikan impak negatif terhadap tingkah laku mereka. Seterusnya, impak negatif “bercakap kasar dengan menggunakan perkataan yang tidak baik” mencatatkan skor min sebanyak 2.98. Permainan e-sukan kini banyak membina ruangan komunikasi untuk memudahkan pemain berinteraksi, terutamanya permainan yang melibatkan ramai pemain. Ruangan komunikasi tersebut dibina untuk pemain mengatur strategi bagi memenangi permainan. Walaubagaimanapun tanpa etika diri yang baik, sering kali dalam ruangan komunikasi tersebut, pemain mengeluarkan kata-kata kesat, makian atau ancaman seperti rasis dan sebagainya.

Kesimpulan

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 geran penyelidikan FRGS/1/2019/SS06/UKM/02/5 yang membantu penerbitan manuskrip ini.

Rujukan

- Afif Zuhair Nordin. (2021). *Kempen Kebaikan E-sukan Dalam Bentuk Motion Grafik*. Akses daripada <https://www.bharian.com.my/rencana/komentar/2020/06/700442/malaysia-perlu-perancangan-mantap-kan-e-sports> Jun 2020
- 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*, 1(6). 89-101.
- Amirul Akmal Zakaria. (2021). *Kesan Ketagihan Permainan Video Terhadap Mahasiswa*. Akses daripada [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)
- Anon (2018) *Apa Sebenarnya Maksud E-sukan*. Akses daripada <https://himpunanceritalawak.com/2017/09/18/apa-sebenarnya-maksud-e-sukan/>
- 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.
- Harian Metro. (2018). *E-sukan Masa Depan Negara*. Akses daripada <https://www.hmetro.com.my/amp/itmetro/2018/08/364175/e-sukan-masa-depan-negara>
- 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*.
- 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.
- Mohammad Azim Alif Mohd Zuki. (2021). *Tahap Kebimbangan Atlet Sebelum Pertandingan Esport Dalam Kalangan Pelajar Kolej*. Akses daripada <blob:https://web.telegram.org/f37d01d7-54ee-4739-907a-1c308400a2fd>
- Mohd Yusof Tawang, Mohd Ghadafi Shari, Mohd Firdaus Yusoff. (2020). Pandangan Mengenai E-sukan Dalam Kalangan Pelajar Politeknik Johor. *Jurnal Kejuruteraan Teknologi dan Sains Sosial*, 5, 86-97.
- Mudiana Mokhsin. (2021). *Potensi E-sukan Di Malaysia*. Akses daripada <https://dewanmasyarakat.jendeladbp.my/2021/08/25/potensi-e-sukan-di-malaysia/>
- Norashikin Binti Hasan. (2010). *Hubungan Kecenderungan Permainan Video Dalam Kalangan Pelajar Sekolah Menengah Rendah Dengan Prestasi Akademik Pelajar*. Akses daripada <https://etd.uum.edu.my/3982/7/s800598.pdf> 2010.
- Nur Hafizah Yusoff, Zurinah Tahir, Novel Lyndon, Norhafizah Abu Hasan, Yuza Haiqal. (2020). Wanita dan e-Sukan di Malaysia: Sosialisasi dan Stereotaip Gender. *Jurnal Komunikasi*, 36(4), 442-457.
- Nur Hafizah, Yuza Haiqal, Zurinah Tahir dan Norhafizah Abu Hasan. (2020). Faedah Keterlibatan Belia di dalam E-Sukan. *Journal of Social Science and Humanities AKADEMIKA*, 90(1), 175-185.

- Saiful Ezane Mazlan (2020). *Malaysia Perlu Perancangan Mantapkan E-sports*, *Berita Harian*. Akses daripada [blob:https://web.telegram.org/5ecdb933-6473-4dec-bc33-dbce2c0ea44a](https://web.telegram.org/5ecdb933-6473-4dec-bc33-dbce2c0ea44a)
- Sri Rahayu Rahamad. (2021). *Kajian Keberkesanan Program E-sports Terhadap Penglibatan Pelajar Kolej Komuniti Malaysia. Kolej Komuniti Kepala Batas*. Akses daripada https://www.researchgate.net/publication/348162912_kajian_keberkesanan_program_e-sport_terhadap_penglibatan_pelajar_kolej_komuniti_malaysia
- Suhaniya Kalaisilven & Fauzi Sukimi. (2019). Kawalan Ibu Bapa Terhadap Anak-Anak Dalam Penggunaan Media Sosial. *Journal of Social Science and Humanities AKADEMIKA*, 89(1), 111-124.
- 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.
- Zareef Muzammil. (2021). *E-Sukan Negeri Tumpu Tiga Cabang, Sasar Ke Arah Global*. Akses daripada <https://selangorkini.my/2021/12/e-sukan-negeri-tumpu-tiga-cabang-sasar-ke-arrah-global/>