

BIDANG E-SUKAN SEBAGAI SATU KERJAYA

Oleh: Muhammad Amin Asraff bin Abd Aziz, 1171823,
Fakulti Kepimpinan dan Pengurusan (FPBU), Universiti Sains Islam Malaysia (USIM)

Disiarkan pada 19 Ogos 2020



Sukan elektronik atau e-sukan merupakan aktiviti yang menggunakan peranti elektronik seperti telefon pintar dan komputer. Bidang tersebut kini menjadi pilihan ramai dalam kalangan kanak-kanak, remaja dan orang dewasa.

Sukan elektronik di Malaysia merupakan industri baharu yang sedang meningkat naik di mana terdapat ramai peminat yang ingin berjinak-jinak dalam bidang ini. Malah, ada yang menjadikannya sebagai kerjaya sepenuh masa.

Bidang ini sebenarnya boleh menjanjikan pendapatan yang lumayan. Penggiat e-sukan boleh menyiarkan aktiviti mereka secara langsung melalui media sosial seperti Facebook, YouTube dan Twitch.

Selain itu, mereka juga boleh menyertai pertandingan secara kompetitif yang menawarkan hadiah-hadiah yang lumayan.

Antara permainan-permainan video terkenal di seluruh dunia termasuk Malaysia adalah Dota 2, Mobile Legends: Bang Bang, PUBG Mobile, FIFA 20, Fortnite dan Call of Duty.



Terdapat ramai penggiat e-sukan di Malaysia yang sudah berjaya dan membuktikan bahawa bermain permainan video tidak membuang masa dan berfaedah jika dilakukan dengan cara yang betul.

Antara penggiat e-sukan yang terkenal di Malaysia ialah Soloz atau nama sebenarnya, Faris Zakaria yang mempunyai 1.6 juta pengikut di Facebook, Fredo atau nama sebenar Fuad Alili dengan sejuta pengikut di Facebook dan Vokey atau nama sebenarnya Imran Rosli yang mendapat 379,000 pengikut di Facebook.

Ramai ibu bapa yang tidak menyokong dan tidak percaya terhadap usaha anak-anak mereka yang ingin fokus terhadap bidang ini jika tidak dibuktikan dengan kejayaan.

Bidang sukan elektronik berupaya mencungkil bakat golongan remaja sekiranya mereka melakukannya dengan bersungguh-sungguh.

Seorang remaja Malaysia berusia 16 tahun yang bernama Uhigh atau nama sebenarnya, Muhammad Dhiya Ulhaq merupakan seorang atlet e-sukan permainan di bawah naungan Team Secret.

Kini dia mewakili Malaysia dalam pertandingan PUBG Mobile di peringkat antarabangsa. Ini membuktikan bahawa usia tidak menghalang seseorang itu untuk menceburi sesuatu bidang yang diminati dengan bakat tersendiri.



Sebaliknya, ada juga keburukan bermain permainan video seperti boleh mempengaruhi minda dan menyebabkan emosi tidak stabil.

Selain itu, terlalu kerap bermain permainan video akan menyebabkan seseorang itu menjadi terlalu taksu dan obses jika tidak dikawal dengan betul dan menjejaskan kesihatan apabila bermain secara berterusan.

Pertubuhan Kesihatan Sedunia (WHO) telah mengkategorikan ketagihan bermain permainan video atau *gaming disorder* sebagai penyakit mental dalam manual penyakit 2018.

Sukan elektronik perlu diberikan perhatian sewajarnya oleh pihak bertanggungjawab kerana bidang ini dapat memberikan masa depan yang cerah.

Di luar negara, kita dapat lihat pembangunan sektor kandungan dan teknologi kreatif membawa pertumbuhan yang memberangsangkan kepada ekonomi mereka.

Apabila kejaya e-sukan melahirkan ramai pemain-pemain yang berbakat dunia suatu hari nanti, pasti nama negara akan dipandang tinggi di mata dunia.