

## MASA HADAPAN E-SUKAN



Ahmed Danial Qayyum Ahmad Nawati

Fakulti Sains dan Teknologi

Universiti Sains Islam Malaysia

[adqyuu@gmail.com](mailto:adqyuu@gmail.com)

Pernahkah anda terfikir bahawa permainan video boleh dijadikan sukan kompetitif yang mampu membawakan hasil? Pada era globalisasi ini, masih wujud pihak yang menganggap permainan video ini sebagai satu hobi ataupun aktiviti yang sia-sia. Persepsi ini perlulah diubah oleh setiap masyarakat agar e-sukan negara kita mampu berkembang. Sukan elektronik (E-Sukan) lebih dikenali sebagai “*E-Sport*” adalah sejenis sukan yang menggunakan barangan elektronik seperti telefon pintar, komputer dan konsol permainan video. E-Sukan merupakan sebuah industri baru yang mampu menjadi sumber ekonomi kepada individu yang meminati permainan video secara positif.

Hampir semua golongan belia yang mempunyai akses kepada telefon pintar pasti sahaja mempunyai satu permainan video yang dimuat turun. Aplikasi seperti PUBG, Mobile Legends, Wild-Rift dan Call of Duty menjani kegilaan remaja zaman sekarang. Dalam tempoh kawalan pergerakan disebabkan wabak Covid-19 ini, sudah pasti remaja mengisi masa lapang mereka dengan bermain permainan video. Ibu bapa perlulah peka dengan minat dan bakat anak-anak mereka. “Usaha tangga kejayaan”, itulah ungkapan yang perlu dipegang jika ingin memperoleh kejayaan pada masa hadapan. Kejayaan tidak akan datang bergolek, oleh itu golongan muda perlulah membuktikan kepada orang tua mereka menerusi pertandingan-pertandingan atas talian yang diadakan oleh Kementerian Belia dan Sukan. Ibu bapa merupakan pihak yang memainkan peranan penting dalam pembangunan sukan elektronik negara ini. Ibu bapa tidak

boleh mengetepikan minat anak mereka terhadap permainan video dan perlulah memberikan sokongan emosi dan mental.

Namun, apakah masa hadapan e-Sukan? "*permainan elektronik tidak berfaedah dan membuang masa*". Masalah ini timbul dek kerana kerisauan ibu bapa terhadap masa hadapan anak-anak mereka. e-Sukan sebenarnya antara industri yang semakin membangun dan berkembang secara pesat di dunia. Kajian telah menunjukkan bahawa daripada 9.5 juta pemain e-Sukan pada tahun 2016 meningkat dalam masa tiga tahun kepada 19 juta lebih orang yang bergiat dalam bidang ini pada tahun 2019. Ini menunjukkan bahawa hampir setiap negara bergiat rancak dalam pembangunan e-Sukan ini. Terdapat banyak inisiatif kerajaan juga yang telah diadakan bagi golongan belia seperti Kejohanan e-Sukan Kampus yang terbuka kepada pelajar institusi awam Malaysia dan pada tahun lepas, beberapa sekolah telah memperkenalkan silibus e-Sukan di dalam silibus pembelajaran mereka. Perkara ini membuka peluang bagi golongan belia ataupun remaja untuk bergiat aktif dalam e-Sukan tanpa tidak mengetepikan akademik mereka. Kita juga boleh lihat sukan sea telah menambahkan e-Sukan sebagai salah satu sukan yang dipertandingkan untuk memperoleh pingat. Malahan, sukan Olimpik juga mengiktiraf e-Sukan ini. Perkara ini membuktikan e-Sukan ini telah diiktiraf sebagai sukan pingat bukannya sekadar sukan pertunjukkan. Terbuktilah bahawa bermain 'game' ini merupakan salah satu langkah terbaik dalam dunia digital dan Langkah awal kita dalam persediaan menghadapi Revolusi Industri 4.0.

Antara pencapaian pemain e-Sukan negara boleh dilihat daripada kumpulan Yoodo Gank yang berjaya memperoleh juara mengharumkan nama Malaysia di peringkat Asean pada tahun lepas. Pencapaian kumpulan ini mampu mengubah serba sedikit persepsi masyarakat di Malaysia bahawa E-Sukan di negara kita mampu berkembang dan menaikkan lagi jumlah wang terkutip bagi setiap pertandingan. Selain itu, pada sukan SEA lepas negara kita berjaya memperoleh pingat emas dalam acara e-Sukan menerusi permainan "hearthstone" menerusi atlet negara yang merupakan seorang pemegang Doktor Falsafah (PhD) dalam kejuruteraan elektronik dan juga seorang penolong professor di Universiti Heriot Watt, Malaysia. Perkara ini lantas memberikan tamparan hebat kepada masyarakat kita dan membuktikan bahawa kita boleh berjaya dalam sukan elektronik dan akademik sekali.

Pencapaian ini juga boleh dijadikan sebagai kayu ukur kepada golongan belia yang ingin menceburi bidang E-Sukan ini. Pendedahan mengenai potensi permainan digital yang menunjukkan masa depan seiring perkembangan pesat ekonomi digital sekarang ini

membuktikan kebolehan e-Sukan sebagai keperluan masa hadapan. e-Sukan hari ini merupakan peluang kerjaya bagi menjana ekonomi dan membina kreativiti.