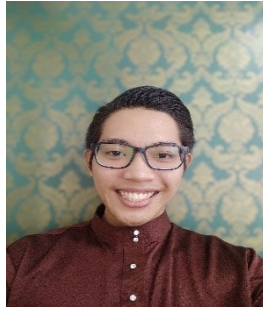


## Melihat e-Sukan Dari Perspektif Positif



Oleh: Ahmad Amirul Awwal Bin Amir

*Universiti Sains Islam Malaysia*

*Diterbitkan pada 23 Julai 2021*

Sukan elektronik atau lebih dikenali e-sukan adalah sejenis sukan yang menggunakan alatan elektronik. Ia juga merupakan industri baharu bukan sahaja dari segi pembangunan permainan video malah sumber ekonomi baharu bagi mereka meminati kegiatan ini.

Permainan Mobile Legends Bang Bang (MLBB) adalah salah satu contoh permainan sukan elektronik yang paling popular dan telah mencungkil ramai bakat.

Dengan kemas kini terbaharu, MLBB merencanakan lagi arena e-sukan bukan sahaja di Malaysia, malah di serata dunia terutamanya negara-negara yang menyambut baik sukan elektronik seperti Indonesia, Filipina, Thailand dan Singapura.

Selain itu, pemain-pemain e-sukan di Malaysia telah menyertai banyak pertandingan di serata dunia seperti Kejohanan Dunia MLBB M1 yang berlangsung di Axiata Arena Bukit Jalil.



Pasukan dari Malaysia, Todak telah menempa nama bagi tempat ketiga dalam pertandingan tersebut dengan membawa pulang AS\$20,000 (RM83,100).

Selain itu, pada pertandingan Piala MLBB Asia Tenggara (MSC) 2021, pasukan dari Malaysia, RSG MY berjaya merangkul tempat keempat dalam pertandingan tersebut dengan membawa pulang hadiah sebanyak AS\$7,500 (RM31,162).

E-sukan semakin berkembang apatah lagi setelah diumumkan Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) di seluruh negara.

Banyak pertandingan yang telah dianjurkan secara luar talian bagi mencungkil dan melahirkan bakat-bakat baharu untuk menjadi pelapis kepada senior-senior yang telah berjuang mengharumkan nama Malaysia di peringkat dunia. Ini bertujuan agar komuniti e-sukan tidak luput ditelan zaman.

Saya mempunyai Gambar hiasan seorang rakan yang pada awalnya menjadikan Permainan Mobile Legends sebagai satu hobi pada waktu lapang. Ekoran daripada kemajuan permainan tersebut, terdapat banyak pertandingan yang dianjurkan.

Dia akhirnya membuat keputusan untuk membentuk satu pasukan dan menyertai setiap pertandingan yang terdapat di Malaysia.

Setiap pertandingan yang disertai oleh pasukannya membuahkan hasil yang memberangsangkan. Kehebatan dan kejayaannya telah dihidu oleh pemilik sebuah pasukan e-sukan di Malaysia, iaitu Red Esport.

Dia seterusnya ditawarkan untuk bergabung dengan kumpulan tersebut untuk bertanding di Liga Profesional Mobile Legends (MPL) Malaysia.

Kegigihan rakan saya itu sepatutnya dicontohi oleh anak muda zaman sekarang untuk menjadikan sesuatu permainan sebagai satu platform untuk berjaya dengan syarat hasrat dan niat kita direstui oleh kedua ibu bapa.

Tanpa berkat mereka, sukarlah liku-liku perjalanan kita dalam bidang ini. Saya juga pernah memasang niat untuk menjadi seperti beliau namun apakan daya ibu bapa menaruh harapan yang tinggi untuk melihat saya berjaya dalam pelajaran dan menggenggam segulung ijazah.

Namun, ada sesetengah masyarakat yang memandang e-sukan sebagai sesuatu yang membuang masa dan tidak mempunyai masa hadapan. Hanya menghadap telefon pintar dan terus-menerus bermain permainan video tanpa tujuan.

Komuniti e-sukan selalu dibandingkan dengan zaman mereka dahulu yang gigih bekerja daripada membuang masa bermain permainan video.

Sebenarnya, terdapat perbezaan yang ketara dari segi perkembangan teknologi khususnya melibatkan permainan video pada zaman dahulu yang kini lebih dikenali sebagai e-sukan.

Dakwaan e-sukan hanya membuang masa adalah tidak berasas kerana telah terbukti bahawa mereka yang berjaya dalam bidang ini mampu menempa nama dalam pertandingan peringkat antarabangsa dan menerima hadiah yang lumayan.

E-sukan turut memberi kesan positif seperti kemahiran berkomunikasi berkumpulan, perancangan strategi dan taktik permainan.

Hal ini adalah disebabkan kerana aplikasi yang terdapat dalam sukan elektronik sebenarnya dapat diguna pakai dalam bidang lain seperti teknologi komputer dan penyuntingan.

Malah, e-sukan memberi kesan yang baik bagi pembangunan ilmu pengetahuan teknologi dan kemahiran golongan belia.