

## Perkembangan e-Sukan Di Malaysia Semakin Rancak



Oleh: Muhammad Aliff Aiman bin Johari

*Universiti Sains Islam Malaysia*

*Diterbitkan pada 27 Julai 2021*



Salah satu pertandingan e-sport yang terkenal iaitu Mobile Legends: Bang Bang Sukan di Malaysia semakin berkembang dan membawa kepada satu era yang mana e-sukan menjadi salah satu tarikan utama kepada generasi muda zaman sekarang.

Banyak perkembangan yang boleh kita lihat khususnya dari segi pembangunan e-sukan itu sendiri. Kita dapat melihat komitmen Kementerian Belia dan Sukan dalam memperkukuhkan e-sukan dengan menjadikan Malaysia sebagai salah satu hab e-sukan di rantau ASEAN.

Langkah ini mampu menaikkan semangat dan dapat menarik perhatian generasi anak muda untuk terus mengembangkan sayap mereka dalam industri e-sukan.

Selain itu, e-sukan di Malaysia mendapat sambutan yang sangat hangat seperti menerusi acara seperti The Legends Circuit, Malaysia Cyber Games, Selangor Cyber Games, MSC Tournament 2021, PMGC 2021 dan Scrup Cup Tekken.

Perkembangan ini memberikan impak yang agak besar terutamanya kepada generasi muda untuk mengenali e-sukan.

Bahkan, acara sebegini membolehkan peminat-peminat e-sukan mengisi kalendar mereka untuk menghadiri acara yang hebat setiap tahun sama ada yang diadakan secara dalam talian atau sebaliknya.

Di samping itu, universiti-universiti tempatan di serata Malaysia mengambil peluang mewujudkan Liga-E Universiti (UeL) 2020 tahun lepas.

Kejohanan itu bermatlamatkan untuk memperkenalkan budaya e-sukan universiti dengan memberi ruang untuk pelajar, ahli fakulti dan alumni menyokong pasukan masing-masing.

Tiga universiti iaitu Universiti Malaya (UM), Universiti Teknologi Mara (UITM) dan Universiti Tenaga Nasional (Uniten) bersaing dalam permainan Mobile Legends: Bang-Bang yang melibatkan berbilang pemain.

Dari perspektif Islam, e-sukan boleh dibahaskan dari beberapa sudut. Hiburan dalam bahasa Arab (*al-lahwu*) yang mana membawa maksud semua perkara yang meleakakan manusia daripada pelbagai gangguan, pemikiran dan masalah yang mengganggu tidurnya.

Ini adalah maksud di sebalik hiburan dan e-sukan dalam sebahagian daripada hiburan. Pada asalnya, diharuskan dalam Islam melainkan didatangkan kepadanya perkara yang haram.

Secara ringkas, e-sukan masih lagi satu perkara atau pertandingan yang menguji tahap kebolehan pemain dalam permainan. Namun, jika perkara tersebut melibatkan sesuatu yang haram seperti judi dan pertaruhan, maka ia dilarang.

Ketika kegiatan sukan tradisional yang lain yang agak terjejas kerana wabak COVID-19 serta Perintah Kawalan Pergerakan (PKP), e-sukan masih aktif dan menjadi alternatif untuk menghiburkan orang ramai terutamanya generasi muda.

Dalam Facebook, banyak siaran langsung yang dilakukan khusus kepada peminat-peminat e-sukan agar dapat menghiburkan dan memberikan impak kepada mereka.

Salah seorang pemain e-sukan profesional, Muhammad Luqman Hajiman, 24, berkata bahawa elemen keseronokan di gelanggang maya hanya bersifat sementara.

Oleh yang demikian, pelajaran masih kekal sebagai komponen terpenting dalam kehidupan dan mampu menjamin kelangsungan hidup seseorang atlet pada masa depan. Lagipun, kerjaya dalam bidang e-sukan masih lagi belum stabil di Malaysia.