



INTERNATIONAL RESEARCH JOURNAL OF SHARIAH, MUAMALAT AND ISLAM (IRJSMI)

www.irjsmi.com



E-SUKAN (SUKAN ELEKTRONIK) MENURUT PERSPEKTIF ISLAM

E-SPORTS (ELECTRONIC SPORTS) FROM ISLAMIC PERSPECTIVE

Mohd Yusra Abdullah^{1*}, Mohd Ashrof Zaki Yaakob², Azri Bhari³, Mahyuddin Khalid⁴, Mohd Faiz Mohamed Yusof⁵

¹ Akademi Pengajian Islam Kontemporari (ACIS), Universiti Teknologi MARA (UiTM), Shah Alam, Selangor
Email: yusra@uitm.edu.my

² Akademi Pengajian Islam Kontemporari (ACIS), Universiti Teknologi MARA (UiTM), Shah Alam, Selangor
Email: ashrof@uitm.edu.my

³ Akademi Pengajian Islam Kontemporari (ACIS), Universiti Teknologi MARA (UiTM), Shah Alam, Selangor
Email: azrib178@uitm.edu.my

⁴ Akademi Pengajian Islam Kontemporari (ACIS), Universiti Teknologi MARA (UiTM), Shah Alam, Selangor
Email: emkay@uitm.edu.my

⁵ Akademi Pengajian Islam Kontemporari (ACIS), Universiti Teknologi MARA (UiTM), Shah Alam, Selangor
Email: faizyusof@uitm.edu.my

* Corresponding Author

Article Info:

Article history:

Received date: 01.12.2021

Revised date: 16.12.2021

Accepted date: 27.12.2021

Published date: 01.03.2022

To cite this document:

Abdullah, M. Y., Yaakob, M. A. Z., Bhari, A., Khalid, M., Yusof, M. F. M. (2022). E-Sukan (Sukan Elektronik) Menurut Perspektif Islam. *International Research of Shariah, Muamalat and Islam*, 4 (10), 01-19.

DOI: 10.35631/IRJSMI.410001.

This work is licensed under [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Abstrak:

E-Sukan (Sukan Elektronik) adalah fenomena yang mendapat sambutan dalam kalangan generasi muda masa kini. E-sukan merupakan platform yang berkesan bagi mengembangkan dan melatih kemampuan mental dan sensorimotor terutamanya dalam koordinasi anggota tubuh badan manusia. Dalam pelaksanaan aktiviti e-sukan, terdapat pelbagai persepsi negatif dalam pemikiran masyarakat walaupun hakikatnya banyak kelebihan dan kesan positif daripada aktiviti e-sukan. Isu-isu berkaitan e-sukan perlu dianalisis dan dinilai dengan teliti menurut pelbagai perspektif termasuk perspektif hukum syarak. Kajian ini bertujuan untuk menjelaskan konsep e-sukan secara komprehensif dan holistik agar pelaksanaan e-sukan menepati konsep dan tujuannya yang sebenar. Persepsi negatif masyarakat terhadap e-sukan perlu dinilai secara adil dan menyeluruh agar tidak menjadi polemik yang berterusan. Seterusnya kajian ini menganalisis e-sukan daripada perspektif hukum Islam dan pematuhan kepada piawai syarak. Metode kualitatif dilaksanakan dalam kajian ini dengan menggunakan kaedah pengumpulan data dan analisis data. Metode pengumpulan data dilakukan melalui penyelidikan perpustakaan. Data yang diperoleh dianalisis berdasarkan metode induktif, deduktif dan komparatif untuk mendapatkan hasil kajian yang menyeluruh. Hasil kajian mendapati bahawa e-sukan merupakan satu aktiviti yang positif kepada

masyarakat serta mempunyai banyak kelebihan tersendiri, manakala elemen negatif yang terdapat dalam e-sukan perlu dikenalpasti dan dimurnikan agar ia bermanfaat kepada semua.

Kata Kunci:

E-sukan, Sukan, Elektronik, Hukum, Piawaian

Abstract:

E-Sports (Electronic Sports) is a phenomenon that is gaining popularity among the younger generation today. E-sports is an effective platform for developing and training mental and sensorimotor abilities especially in the coordination of human limbs. In the implementation of e-sports activities, there are various negative perceptions in the minds of society despite the fact that there are many advantages and positive effects of e-sports activities. Issues related to e-sports need to be analyzed and evaluated carefully according to various perspectives including the perspective of Islamic law. This study aims to explain the concept of e-sports comprehensively and holistically so that the implementation of e-sports meets its true concept and purpose. The public's negative perception of e-sports needs to be assessed fairly and comprehensively so as not to become an ongoing polemic. Next this study analyzes e-sports from the perspective of Islamic law and compliance with Islamic standards. Qualitative methods were implemented in this study by using data collection and data analysis methods. The method of data collection was done through library research. The data obtained were analyzed based on inductive, deductive and comparative methods to obtain comprehensive study results. The results of the study found that e-sports is a positive activity to society and has many advantages, while the negative elements found in e-sports need to be identified and refined so that it is beneficial to all.

Keywords:

E-sports, Sports, Electronics, Law, Standards

Pengenalan

Ledakan revolusi perindustrian bermula pada 1800 (1760-1830) yang dikenali sebagai revolusi industri 1.0 dengan terciptanya mesin dan pengangkutan yang menggunakan kuasa wap. Kemudian diikuti revolusi industri 2.0 pada tahun 1900 (sekitar 1870-1914) pula menggunakan kuasa elektrik. Perkembangan ini telah melahirkan penciptaan pelbagai perkakasan elektronik dan menghasilkan kilang-kilang yang besar terutamanya di benua eropah. Seterusnya revolusi industri 3.0 pada tahun 2000 pula memfokuskan penggunaan komputer dan teknologi maklumat sebagai teras dalam semua aspek kehidupan.

Di peringkat akhir revolusi ketiga, muncul pula teknologi automasi iaitu satu keupayaan teknologi yang tidak memerlukan penglibatan manusia secara langsung. Mesin dan jentera boleh bergerak serta bekerja dengan sendiri apabila ia dimuatkan dengan program komputer tertentu bagi melakukan sesuatu aktiviti terancang. Ketika ini bermula sejarah kemunculan permainan komputer atau *game* yang dimainkan menggunakan komputer peribadi atau konsol seperti *PlayStation*, *Xbox* dan *Nintendo*. Antara permainan *game* yang terkenal seperti *Street Fighter*, *Virtual Cop*, *Daytona* dan lain-lain. Aktiviti permainan *game* pada waktu itu hanya

untuk mengisi masa lapang dan penggunaan permainan atas talian yang menggunakan talian internet masih di peringkat permulaan.

Pada tahun 2016, bermula Revolusi Industri Keempat (IR 4.0), merupakan kesinambungan versi ketiga dalam peningkatan sistem automasi beserta perkembangan rangkaian Internet, muncul pula satu sistem berbentuk siber-fizikal. IR 4.0 berkaitan dengan pelbagai teknologi baharu yang menggunakan sistem automasi, analisis data, simulasi, integrasi sistem, penggunaan robotik, *cloud*, *Internet of Things (IoT)* dan perkara yang seumpamanya. Melalui teknologi automasi dan transformasi digital yang berdaya saing dan merencanakan kemajuan landskap dunia moden, muncul pertandingan permainan elektronik atas talian yang dikenali sebagai e-sukan dengan berinspirasi daripada liga atau pertandingan sukan tradisi. Ia mengadaptasi infrastruktur dan peraturan permainan fizikal tersebut dan diterjemahkan dalam bentuk permainan atas talian seperti *League of Legends*, *Counter-Strike*, *Dota 2*, *Hearthstone*, *Pro Evolution Soccer*, *FIFA Football* dan lain-lain. Setiap permainan ini disusun mengikut genre-genre yang berbeza untuk disesuaikan dengan peraturan pertandingan yang berkaitan.

Kesan daripada proses perubahan, kajian dan pembangunan seiring dengan kemajuan IR 4.0, situasi ini telah mengangkat permainan video atau sukan elektronik menjadi satu sukan yang mempunyai potensi yang sangat besar seiring dengan sukan tradisi yang berbentuk fizikal.

Konsep Dan Perkembangan E-Sukan

Sukan elektronik atau “E-Sukan” boleh didefinisikan sebagai satu aktiviti permainan video secara profesional yang menggunakan perantaraan peralatan elektronik bersama dengan capaian internet untuk berhubung dengan data permainan dan dipertandingkan pada peringkat amat, semi profesional dan profesional dengan beberapa pertandingan bertaraf dunia.

Selain e-sukan, istilah-istilah lain juga boleh merujuk kepada maksud yang seerti dengannya seperti *video game*, sukan siber, permainan komputer dan sukan maya. E-sukan juga boleh ditakrifkan sebagai tindakan manusia yang diperluas secara elektronik dalam komputer yang menjana dunia sukan digital (Hilvoorde, 2016). Manakala menurut Wagner, e-sukan merupakan platform aktiviti sukan di mana pemain mengembangkan dan melatih kemampuan mental atau fizikal dalam penggunaan maklumat dan teknologi komunikasi (Wagner, 2007).

Kebanyakan pertandingan e-sukan menampilkan acara fizikal yang dimainkan di hadapan penonton secara langsung. Latihan perlu dijalankan oleh pemain untuk persediaan didalam pertandingan dan ia mengambil masa yang lama untuk menjadi cekap dan mahir. Pemain profesional atau *pro player* sering dikaitkan dengan sekumpulan pemain yang bermain bagi sesebuah pertubuhan atau kelab e-sukan tertentu. Pemain profesional sentiasa bersikap positif dan sentiasa beretika dan menunjukkan semangat kesukanan yang tinggi, bersesuaian dengan tahap penglibatan mereka di khalayak ramai dan mempunyai ramai pengikut.

Penonton boleh menonton pertandingan e-sukan secara atas talian (*online*) seperti di platform *Twitch*, *YouTube* dan juga *Facebook*. Selain daripada itu, terdapat juga siaran televisyen yang menyiarkan kejohanan permainan e-sukan seperti ESPN, BBC dan lain-lain. Di Malaysia penonton boleh menonton siaran khas pelbagai aktiviti e-sukan diseluruh dunia melalui saluran 800 iaitu *Egg Network* yang ditawarkan oleh pihak Astro.

Para pemain e-sukan biasanya bersaing untuk mendapatkan hadiah wang tunai selain mendapatkan kepuasan sebagai pemenang. Pertandingan peringkat antarabangsa biasanya menawarkan hadiah yang lumayan, termasuk penajaan atau 'sponsorship' bagi pasukan yang terlibat. Sebagai contoh, *Rick Fox* yang merupakan juara 3 kali NBA dengan pasukan Los Angeles Lakers, kini merupakan pemilik francais *Echo Fox* yang mempunyai pasukan untuk *League of Legends*, *Counter-Strike*, dan banyak lagi. Kebanyakan liga kini menawarkan gaji tetap dan hak-hak pemain seperti seorang pekerja sebuah syarikat. Dengan bertanding dalam persaingan, serta mengelakkan diri daripada tersingkir, pemain akan dijamin untuk menerima gaji, manakala memenangi sesebuah pertandingan akan memperoleh imbuhan yang lebih besar. Bagi kelab bola sepak di eropah, mereka mempunyai pemain e-sukan tersendiri yang mengawal pasukan mereka di dalam pertandingan liga bola sepak eropah secara maya atau atas talian.

Sejarah Perkembangan Pertandingan E-Sukan.

Pertandingan permainan video pertama kali dikenalpasti ialah pada 19 Oktober 1972 di Universiti Stanford, iaitu seramai 24 orang mahasiswa universiti tersebut telah dijemput untuk menyertai pertandingan *Intergalactic Spacewar Olympic*, sebuah pertandingan untuk permainan bernama *Spacewar*. Pemenang ditawarkan hadiah utama iaitu langganan majalah *Rolling Stone* selama setahun. *Spacewar* dicipta oleh Steve Russel dan rakan-rakan di Massachusetts Institute of Technology (MIT) Boston, Amerika Syarikat, pada tahun 1962. Pertandingan ini diiktiraf sebagai e-sukan pertama dipertandingkan di dunia. (Daniel Kane 2017)

Pada tahun 1980, telah berlangsungnya satu pertandingan e-sukan terbesar iaitu *Space Invaders Atari* yang telah disertai oleh 10,000 peserta di Amerika Syarikat dan dicatatkan sebagai pertandingan *video game* berskala besar pertama di dunia. Permainan *Space Invader* ini dicipta pada tahun 1978 dan merupakan salah satu *game* terkenal pada masa tersebut serta boleh dimainkan di mesin *Arcade*. (Daniel Kane 2017). Pada awal tahun 1990-an, e-sukan menjadi semakin popular dalam dekad ini dan bilangan pemain meningkat dengan banyaknya. Istilah "Sukan elektronik" atau "*e-Sport*" bermula pada akhir tahun 90an, dan salah satu sumber yang terawal yang menggunakan istilah "*e-Sport*" adalah siaran akhbar tahun 1999 mengenai pelancaran *Online Gamers Association* (OGA). Bermula tahun 1997, kebanyakan liga permainan dalam talian profesional dan separa profesional telah terbentuk antaranya "*Cyberathlete Professional League*" (CPL). Pada tahun 1999, syarikat pembuatan permainan video iaitu "Valve" telah melancarkan permainan "*Counter-Strike*" dan menjadi popular di barat ketika itu dan masih bertahan sehingga kini, dibawah genre *first-person shooter* atau tembakan (Harun Ayar 2018).

Pada abad ke-21, e-sukan berkembang pesat dengan peningkatan pelbagai pertandingan diperingkat dunia seperti *World Cyber Games*, *Intel Extreme Masters*, dan *Major League Gaming*. Pada tahun 2000, terdapat 49 kejohanan e-sukan dipertandingkan dengan rata-rata pemain professional memperoleh USD 3,061 setahun melalui hadiah kejohanan (Harun Ayar 2018). Kemunculan penstriman atas talian (siaran langsung atas talian) telah mempercepat pertumbuhan e-sukan dengan pesat. Aplikasi *Twitch*, dilancarkan pada tahun 2011 merupakan aplikasi penyiaran terawal yang muncul dalam penyediaan medium penyiaran atas talian bagi pertandingan e-sukan dan ia percuma untuk ditonton. Pada tahun 2013, jumlah tontonan bagi siaran langsung pertandingan e-sukan di *Twitch* mencecah lebih dari 12 bilion minit. Antara siaran yang paling mendapat sambutan adalah *League of Legends (LoL)* dan *Dota 2*. Kejayaan

pihak *Twitch* ini telah menarik persaingan daripada pelbagai syarikat lain untuk menyediakan penyiaran berunsurkan pertandingan e-sukan antaranya *Beam.pro*, *Azubu tv*, dan *Hitbox.tv* (Harun Ayar, 2018).

Terkini, dalam penganjuran sukan Olimpik 2024, Jawatankuasa Olimpik Antarabangsa (IOC) dan wakil dari syarikat-syarikat dalam industri e-sukan sedang merancang untuk memasukkan permainan video atau e-sukan sebagai salah satu pertandingan yang dipertandingkan dalam temasya sukan yang berprestij tersebut.

Transformasi E-Sukan di Malaysia

Di Malaysia, perkembangan e-sukan bermula lewat 90-an apabila kafe siber menyediakan aplikasi permainan video di dalam kemudahan komputer yang disediakan. Keadaan ini berjaya menarik para peminat video game atau e-sukan mengunjungi premis mereka secara kerap. Pada awal 2000, *World Cyber Games* mengunjungi Malaysia dan memberi peluang kepada bakat tempatan mewakili negara untuk bersaing dengan pemain terbaik dari seluruh dunia. Pencapaian tertinggi pada ketika itu dilakar Rinie Ramli yang memenangi tiga pingat emas untuk Malaysia dan menduduki tempat ke-4 secara keseluruhan di dunia pada 2005 (Harian Metro, 2015).

Disebabkan tahap populariti e-sukan semakin berkembang, Persatuan Sukan Elektronik Malaysia (ESM) mula didaftarkan dan diluluskan oleh Pesuruhjaya Sukan Malaysia pada 4 Disember 2014. Akademi e-sukan pertama negara juga telah ditubuhkan dengan kolaborasi bersama Persatuan Sukan Elektronik Malaysia (ESM). Penubuhan akademi ini memfokuskan kepada melahirkan lebih ramai pemain profesional negara, tetapi turut menekankan aspek lain yang penting di dalam e-sukan iaitu pengurusan acara, pengurus pasukan, kejurulatih, *shoutcasting*, pengadil dan lain-lain (Nicolas, 2017).

Terdapat beberapa universiti di Malaysia yang mempunyai kelab e-sukan, antaranya ialah Universiti Teknologi MARA (UiTM) Shah Alam dan Universiti Putra Malaysia. Kesemua kelab e-sukan di institut pengajian tinggi ini mempunyai hubungan rasmi dengan persatuan Sukan Elektronik Malaysia. Seperti sedia maklum, sukan elektronik merupakan salah satu industri yang besar dengan pelbagai syarikat yang menyokongnya, disamping ramai pemain antarabangsa menjadikan ia sebagai kerjaya utama. Berdasarkan kajian yang dilakukan Suruhanjaya Komunikasi dan Multimedia Malaysia (SKMM) pada tahun 2009 untuk pertumbuhan Internet di Malaysia, lebih 3.2 juta daripada 16 juta pengguna Internet menggunakannya bagi tujuan permainan 'online' (Harian Metro 2015)

Di peringkat kebangsaan, perkembangan e-sukan di Malaysia agak progresif dengan mendapat tempat pada Sukan Malaysia (SUKMA) Perak 2018. Menurut Kementerian Belia dan Sukan (KBS), jumlah peminat e-sukan bertambah daripada 9.5 juta pada 2016 kepada 19.8 juta pada 2019. Angka itu mewakili kira-kira 60.7 peratus penduduk Malaysia pada 2019 (Berita Harian, 2020).

Pada awal tahun 2017, *Paris Saint-Germain* menjadi kelab bola sepak Eropah yang pertama bekerjasama dengan organisasi *Dota 2 LGD Gaming* dan pasukan itu bertanding di bawah nama PSG.LGD. Yap 'xNova' Jian Wei merupakan warganegara Malaysia pertama telah terpilih untuk mewakili team PSG.LGD ini Pada ogos 2018, kejohanan *The International 8 Dota 2* telah diiktiraf sebagai kejohanan e-Sport paling lumayan dalam sejarah sukan dengan

jumlah hadiah wang tunai yang ditawarkan bagi kejohanan tersebut melebihi USD25.4 juta (RM103.9 juta). *The International Dota* adalah acara tahunan yang mempamerkan pasukan *Dota 2* terbaik di seluruh dunia akan berentap merebut gelaran juara serta memenangi hadiah wang tuani. Yap 'xNova' Jian Wei dan pasukannya PSG.LGD berada di tempat kedua sekali gus memperoleh hadiah USD11.2 juta (RM45.8 juta) (Harian Metro, 2018).

Pada tahun berikutnya, Sukan Asia Tenggara 2019 merupakan Sukan SEA ke-30 di Filoil Flying V Centre, Manila. Buat pertama kalinya, e-sukan telah dipertandingkan di dalam temasya ini melalui enam kategori e-sukan iaitu iaitu *Mobile Legends: Bang Bang* (mobile), *Dota 2* (PC), *Starcraft II* (PC), *Arena of Valor* (mobile), *Tekken 7* (konsol) dan *Hearthstone* (konsol). Tiga platform permainan yang digunakan adalah PC (*personal computer*), konsol dan telefon pintar. Melalui permainan *Hearthstone*, Malaysia telah merangkul pingat emas pertama oleh Dr Yew Weng Keng, atlet e-sukan negara yang berusia 29 tahun dengan menewaskan peserta Thailand Werit Popan 3-1. Beliau merupakan pemegang Ijazah Doktor Falsafah (PhD) dalam bidang Kejuruteraan Elektronik yang juga seorang penolong professor di Universiti Heriot Watt, Malaysia (Mstar, 2019).

Kesan daripada Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) pada tahun 2020 bagi mengekang penularan wabak COVID-19, Kementerian Belia dan Sukan (KBS) dan Persatuan Sukan Elektronik Malaysia (ESM) telah mengambil inisiatif mewujudkan Kejohanan *My Esports: MyStay@HomeChallenge* sebagai langkah mencari bakat muda yang berpotensi untuk diketengahkan ke peringkat antarabangsa. Kejohanan secara dalam talian itu yang melibatkan 13 negeri serta dua wilayah persekutuan. Acara itu yang mempertandingkan dua jenis permainan, *Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)* dan *Player Unknown's Battlegrounds Mobile (PUBGMobile)* secara berkumpulan, terbahagi kepada dua peringkat iaitu peringkat negeri, yang berlangsung pada 9-10 April 2020 manakala kejohanan peringkat kebangsaan pada 12-14 April 2020. Pertandingan ini melibatkan sebanyak 64 pasukan bagi *MLBB* yang meliputi penglibatan 320 pemain manakala bagi *PUBGMobile* pula, 64 pasukan yang meliputi seramai 256 pemain (Bernama, 2020).

Klasifikasi Permainan E-Sukan

Terdapat empat platform untuk memainkan permainan e-sukan iaitu, pertama komputer peribadi (PC) terdiri daripada desktop atau laptop. Kedua melalui konsol tertentu yang dibina untuk game seperti *PlayStation* dan *Xbox*. Platform ketiga adalah *Handheld Games* iaitu konsol permainan mudah alih, mudah dibawa ke mana sahaja seperti *Sony PSP* atau *Nintendo DS*. Manakala platform terakhir adalah *Mobile Games* iaitu permainan yang direka untuk dimainkan didalam telefon pintar pengguna.

Secara umumnya, e-sukan boleh dibahagiakan kepada 2 bahagian iaitu klasifikasi berdasarkan jumlah pemain dan klasifikasi berdasarkan genre permainan.

Klasifikasi Berdasarkan Jumlah Pemain

Pemain Perseorangan (Single Player)

Dalam permainan komputer dan video, pemain perseorangan bermaksud ia dimainkan oleh seorang individu sahaja. Secara mudahnya, seorang individu berlawan dengan komputer atau perlawanan atas talian yang tidak melibatkan pasukan lain. Kebanyakan aplikasi awal penciptaan video game dimainkan oleh seorang pemain seperti *Super Mario* pada zaman 80-

an. Kebiasaan pemainan perseorangan ini terdiri daripada genre pengembaraan yang melibatkan jalan cerita yang menarik, grafik yang cantik, serta tahap realistik watak, contohnya siri-siri *Half-Life*, *Doom* dan *Prince of Persia*.

Pemain Ramai (Multiplayer)

Multiplayer merujuk kepada aplikasi e-sukan yang boleh dimainkan lebih daripada seorang pemain pada satu waktu yang sama. Ia boleh terdiri daripada permainan yang melibatkan perlawanan antara dua pihak seperti *Street Fighter* atau permainan papan seperti catur. Manakala *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* pula ialah cara bermain *multiplayer* yang menggunakan platform internet untuk berhubung dengan para pemain lain dari dunia luar. Secara teorinya *MOBA* merupakan permainan strategi masa nyata (*real-time strategy (RTS)*), tetapi secara umumnya dianggap sebagai genre yang terpisah kerana berbeza cara permainan. Walaupun permainan *RTS* tradisional menampilkan banyak unit yang dikendalikan oleh pemain tunggal, *MOBA* biasanya memfokuskan pasukan, modelnya adalah lima pemain dalam satu pasukan, masing-masing mengendalikan satu unit "pahlawan". *MOBA* secara umumnya dimainkan di komputer peribadi dan para pemain akan berada di sebuah dunia virtual untuk melawan musuh. Contoh pemaian video lain ialah *Clash of Clan*, *Warcraft*, *Ragnarok*, *Mobile Legend*, *Arena of Valor* dan *Dota*.

Klasifikasi Berdasarkan Genre Permainan

Strategi (Strategy)

Permainan jenis ini menitikberatkan unsur strategi dalam teras permainan tersebut. Permainan ini memerlukan kemampuan pemain untuk memimpin sesebuah pasukan, kemudian menguruskan sumber dan membangun sesebuah kawasan. Pemain perlu memberi fokus sepenuhnya dalam membuat keputusan dengan kiraan yang tepat pada masanya untuk menjadi yang lebih baik daripada lawan. Kebiasaan genre *game* ini memerlukan tempoh waktu yang agak lama untuk memenangi sesebuah permainan. Setelah pembangunan sesuatu kawasan selesai, pemain biasanya akan berperang dengan pasukan lain untuk merebut kekuasaan. Ia memerlukan strategi yang terbaik dan berhati-hati agar pasukan boleh menang dan wilayah sendiri tidak diserang musuh. Permainan genre strategi ini tidak memberi penekanan pada kemahiran mekanik tetapi lebih banyak penumpuan kepada kemampuan mental bagi menganalisis data dan situasi semasa. Dalam genre strategi ini, terdapat dua sub-genre iaitu "*strategi masa nyata*" (*real-time strategy (RTS)*) dan "*strategi berdasarkan giliran*" (*turn-based strategy (TBS)*). Contoh game jenis ini ialah *Dota*, *Age of Empires*, *Clash of Clans*, *Sid Meier's Civilization*, *Age of Empires series*, *Starcraft*, *Art of War 3* dan *Warcraft*.

Pengembaraan (Adventure) dan Role Playing Game (RPG)

Genre ini berkaitan mengenai pengembaraan seorang karakter menjelajahi sesuatu kawasan atau platform yang sangat menakjubkan, sesuai dengan jalan ceritanya atau tujuan melakukan perjalanan tersebut dan biasanya untuk mengumpulkan sesuatu atau mencapai misi. Secara asasnya, pemain akan melalui sebuah misi yang telah ditetapkan pada awal permainan, dimana penekanan bagi genre ini adalah jalur penceritaan dan kemampuan berpikir pemain untuk menemui petunjuk berikutnya. Genre ini tidak terlalu berat untuk memikirkan strategi atau pertarungan yang berat, dan pemain memadai mengikuti alur ceritanya saja dan menikmati pengembaraan. Contoh permainan video ini adalah *Dungeon Hunter*, *Alto's Adventure*, *Offroad Driving Adventure*, *Tomb Rider*, *Final Fantasy* dan *Grand Theft Auto*.

Pertarungan (Fighting)

Permainan pertarungan kebiasaannya berkisar pada aksi 1 lawan 1 yang memerlukan kepada kemahiran kepantasan menyerang atau bertahan dalam sebuah arena yang terbatas. Dalam game ini, pemain dapat memilih karakter dengan kemampuan yang berbeza. Pemain juga boleh mengeluarkan kekuatan dan kemampuan berbeza dari setiap karakter yang dipilih untuk mengalahkan musuh. Contoh permainan video jenis ini yang cukup terkenal ialah *Mortal Kombat*, *Street fighter*, *Tekken Brawlhalla* dan *Dragon Ball Fighter Z*.

Tembakan (Shooter)

Genre tembak (*shooter*) boleh dibahagikan kepada dua iaitu *First Person Shooter (FPS)* dan *Third Person Shooter (TPS)* yang merupakan sub-genre dalam genre ini. Perbezaannya adalah sudut pandangan kerakter iaitu *FSP* dari sudut pandangan diri sendiri, manakala *TPS* pula dari sudut pandangan orang ketiga. Genre tembak-menembak ini ditampilkan dengan berbagai misi yang harus diselesaikan. Para pemain memerlukan tindak balas yang tinggi, koordinasi mata dan tangan yang tajam dan waktu yang tepat. Biasanya pemain akan dibekalkan senjata seperti pistol, senapang atau peralatan tajam yang lain. Kemahiran tektikal menggunakan senjata menjadi kekuatan utama didalam genre ini. Contoh permainan video jenis ini ialah *Dead Effect*, *Counter Strike*, *Dead Space*, *Hallo*, *Call of Duty*, *Battlefield* dan *Fortnite*.

Simulasi (Simulation)

Permainan video dengan genre ini didatangkan dengan konsep yang menyerupai dunia sebenar manusia. Semua faktor dalam permainan video akan dibuat semirip mungkin dengan dunia nyata seperti cara manusia mengendalikan mesin dan teknologi atau kehidupan seorang pemerintah membangunkan sebuah bandar. Asas utama dari permainan ini ialah pemain harus berfikir, merancang dan membuat keputusan untuk mendirikan, membangun hingga mengatasi masalah dengan dana terbatas untuk menyelesaikan tugas. Bagi simulasi berkaitan kenderaan atau jentera pula, pemain harus mengetahui cara mengendalikan kenderaan tersebut seperti dunia nyata, kemahiran yang tinggi diperlukan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Contoh permainan video genre ini ialah *Flight Simulator*, *Grand Truck Simulator*, *The Sims* dan *Sim City*.

Perlumbaan (Racing)

Permainan video genre ini asasnya adalah kemampuan pemain untuk mengemudi jentera kenderaan seperti motosikal dan kereta dengan baik sehingga ke garisan penamat. Pemain akan bersaing dengan pemain lain untuk menjadi pemain yang paling cepat menyelesaikan perlumbaan dengan berbagai halangan serta latar belakang permainan yang menarik seperti di atas litar profesional, jalan raya, gunung ganang dan di luar galaksi. Genre ini akan melonjakkan perasaan pemain untuk menjadi yang terpanas di litar atau mencapai masa yang paling pantas. Contohnya permainan genre ini ialah *Racing Game* dan *Need for Speed*, *Asphalt* dan *Formula One F1*.

Sukan (Sport)

Genre jenis ini dicipta untuk para pemain yang gemar aktiviti sukan fizikal yang nyata. Asas kepada genre ini adalah sukan fizikal tradisional seperti bola sepak, bola keranjang, memanah dan lain-lain. Secara asasnya, pemain akan melakukan pertandingan olahraga secara virtual, dengan segala infrastruktur permainan dan undang-undang sukan yang sebenar, tetapi diaplikasikan didalam dunia e-sukan. Pengetahuan dan pengalaman dunia nyata akan memberi kelebihan kepada pemain e-sukan untuk memenangi sesuatu pertandingan. Permainan bola

sepak mendominasi genre ini yang dimainkan di dalam peranti konsol mahupun PC dan telefon pintar. Contoh genre ini ialah *Pro Evolution Soccer*, *FIFA FOOTBALL*, *NBA*, *Rocket League* dan *Madden*.

Pertempuran Akhir (Battle Royale)

Tujuan utama genre ini adalah untuk menjadi pemain terakhir atau pasukan terakhir yang tinggal. Secara asasnya, beratus-ratus pemain dijatuhkan ke pulau maya tanpa sebarang peralatan untuk membantu mereka bertahan selain kemampuan mereka berfikir secara logik dan strategik dalam mencari sumber atau senjata untuk meneruskan kehidupan. Pemain *battle royale* dibiarkan mencari sumber dan peralatan yang mereka perlukan untuk bertahan termasuk senjata, peluru dan baju besi. Mereka dibenarkan membunuh sesiapa sahaja untuk bertahan hidup dan pemain yang terakhir mampu bertahan dikira pemenang. Contoh permainan bagi genre ini ialah *PUBG (Player Unknown's Battle Grounds)*, *Fortnite: Battle Royale*, *Apex Legends* dan *Call of Duty Warzone*.

Perjudian (Casino)

Permainan perjudian (*casino*) adalah permainan yang diterjemahkan ke alam maya seperti dunia nyata iaitu berasaskan tekaan nasib untuk memenangi sesuatu permainan dan sedikit strategi untuk mempengaruhi pihak lawan bagi mengumpul pulangan yang lebih banyak. Beberapa jenis permainan berkaitan dengan kasino adalah permainan yang berasaskan kad, mesin slot, *Baccarat*, *Roulette* dan *Craps*. Platform kad dimainkan untuk mengumpul kombinasi terkuat atau jumlah maksimum pada kad adalah 21. Slot pula sebagai satu permainan yang menggunakan laras atau butang di kasino sebenar. Sekiranya di atas talian, pemain akan klik untuk membuat spin atau tekan butang *autoplay* untuk memulakan permainan dan bakal memenangi pelbagai hadiah. Slot pula menggunakan banyak simbol dan diperolehi daripada tema slot itu sendiri. *Roulette* merupakan permainan yang menggunakan bola kecil yang berputar pada piring roda kecil dan memiliki kolom atau slot sebanyak tiga puluh slot (mulai dari angka 0 sampai 36), dimana *dealer* (atau mesin) memutar bola dan akan mendarat di salah satu nombor yang diteka oleh pemain dan dikira pemenang. Contoh permainan video *casino* ini adalah *Double U Casino*, *Huuuge Casino Slots*, *Zinga Poker*, *Texas Hold'Em* dan *Omaha*.

Lain-lain (Others)

Terdapat pelbagai lagi genre yang dihasilkan dalam permainan game ini, antaranya teka-teki (*puzzle*) genre yang dikhususkan untuk melatih kemampuan berfikir dan dapat melatih kecerdasan para pemainnya. Contoh bagi genre ini ialah *Cut the Rope*, *Triple Town*, *Tetris* dan *Slice It*. Permainan video pendidikan (*education*) pula biasanya bertujuan untuk membuat proses belajar menjadi lebih mudah, jelas dan mendidik pemainnya memahami sesuatu pembelajaran. Ia tidak dikhususkan hanya untuk kanak-kanak tetapi juga sesuai dimainkan oleh orang dewasa. Permainan papan (*boardgame*) merupakan jenis permainan yang dimainkan di atas papan yang khas dan terdapat banyak permainan papan yang telah digitalkan seperti catur dan dam. Genre muzik (*music*) merupakan permainan yang berkaitan dengan bunyi-bunyian atau memainkan sesuatu alat muzik, bunyian atau nada. Genre ini juga dapat menguji dan mengasah pendengaran para pemainnya kerana pemain harus peka dengan nada dan tempo dalam permainan tersebut. Contoh genre ini ialah *Dancing Road*, *Music Piano* dan *Real Drum*.

Analisis Kebaikan Dan Keburukan E-Sukan

Sesuatu permainan yang dihasilkan pastinya akan memberikan keseronokan kepada para pemainnya, kerana ia merupakan tujuan utama sesebuah permainan itu dihasilkan. Sekiranya permainan itu membosankan serta tidak menarik, ia akan ditolak dan ditinggalkan oleh semua. Kesan daripada sesuatu permainan adalah subjektif dan bergantung kepada pelbagai faktor. Oleh itu, analisis kepada kebaikan dan keburukan sesebuah permainan adalah sesuatu yang perlu diteliti sebelum penilaian dilakukan supaya ianya lebih tepat dan adil.

Kebaikan dan Kesan Positif E-Sukan

Rangsangan Minda dan Melambatkan Proses Penuaan

Antara kebaikan permainan video e-sukan ialah dapat membantu mempercepatkan pergerakan minda pemain dan meningkatkan fungsi kognitif (Al-Thaqib, 2018). Melalui permainan video ini, pemain akan melakukan beberapa pergerakan pantas dan pada masa yang sama mereka juga dikehendaki untuk berfikir dengan cepat untuk melakukan tindakan yang seterusnya di dalam permainan terbabit. Segala gerakan pantas ini akan menyebabkan pergerakan dan minda seseorang pemain menjadi lebih cepat serta tangkas. Sekaligus dapat melahirkan individu yang mampu untuk berfikir dengan cepat dan tangkas terutamanya ketika hadapi situasi yang cemas. Melalui kajian dijalankan di University of Iowa, Amerika Syarikat, seramai 681 individu sihat berusia 50 tahun ke atas bermain *game* yang direka khas bagi kajian selama 10 jam boleh melambatkan proses kemerosotan kebolehan kognitif sehingga kira-kira 7 tahun dalam sesetengah kes (Wolinsky, 2013). Antara permainan yang boleh mengasah keupayaan otak seseorang adalah *game* bertemakan *Real-Time Strategy (RTS)* dan *Mobile Online Battle Arena (MOBA)* seperti *Dota 2*, *Mobile Legends* dan banyak lagi.

Menajamkan Penglihatan Mata

Menurut satu kajian University of Toronto, bermain permainan video aksi secara berkala dapat membantu pemain mempelajari kemahiran sensorimotor baru, terutama koordinasi mata dan tangan. Kemahiran sensorimotor merangkumi tugas seperti menunggang basikal atau menaip, yang bergantung pada penggunaan apa yang anda lihat dengan mata dan mengkoordinasikan otot supaya ia dapat berfungsi dengan sewajarnya. Setiap orang mempunyai asas sensorimotor secara semulajadi, tetapi dengan latihan yang berkala seseorang akan menjadi mahir. Kemahiran sensorimotor yang baik penting dalam teknologi, khusus untuk pakar bedah yang menggunakan teknik pembedahan robotik baru yang memerlukan kawalan alat yang sangat tepat semasa menggunakan antara muka komputer (Burks, 2014). Latihan berkala juga mampu meningkatkan fungsi sensitif kontras, iaitu membolehkan pemain untuk membezakan perubahan kecil dalam pelbagai tona warna kelam meskipun berlatarbelakangkan warna cerah. Fungsi sensitif kontras ini juga semakin hilang apabila usia meningkat. Bermain *game* aksi pantas *shoot em' up* seperti *Call of Duty*, *Battlefield* atau *Overwatch* melatih otak manusia untuk membeza dan menganalisa banyak maklumat di depan mata kita dalam satu masa sama sekaligus meningkatkan daya penglihatan pemain.

Mengurangkan Tekanan Perasaan dan Melegakan Rasa Sakit

Permainan video sebenarnya penawar stres yang lebih efektif berbanding sesi kaunseling biasa. Pada tahun 2012, penyelidik di New Zealand menjalankan kajian melibatkan 168 remaja kira-kira berusia 15 tahun yang mana separuh daripada mereka diasingkan untuk menerima sesi kaunseling manakala separuh lagi diberi permainan *fantasy SPARX* yang membolehkan mereka untuk merekacipta *avatar* tersendiri untuk “mengeluarkan pemikiran negatif”. Setiap tahap

dalam game itu mengajar pemain tentang fakta asas tentang kemurungan, strategi untuk menangani tekanan dan teknik mencari ketenangan. Dapatan kajian *SPARX* juga sangat memberangsangkan. Kira-kira 44% pemain *SPARX* sembuh dari kemurungan berbanding hanya 26% daripada mereka yang sembuh melalui sesi kaunseling (Sally, 2012). Selain daripada itu, kajian dijalankan oleh *American Pain Society* mendapati permainan *virtual reality* (VR) dapat mengurangkan rasa sakit disebabkan prosedur pembedahan atau penghidap penyakit kronik. Lebih-lebih lagi bagi seseorang yang menerima rawatan luka terbakar melaporkan pesakit ini kurang merasa sakit sebanyak 30 - 50 % ketika bermain permainan *virtual reality* (VR). Antara sebab utama kelegaan pantas ini adalah kerana aktiviti bermain *game* akan merembeskan satu hormon dikenali sebagai *endorphin* ke otak iaitu sebatian kimia yang dikaitkan dengan rasa kegembiraan dan mengurangkan rasa ketidakselesaan (Angela, 2011 & Kizzanna Brown, 2020).

Membina Peribadi Positif

Selain itu, permainan video ini juga dapat membantu membina ketabahan seseorang individu. Melalui permainan video, seseorang pemain itu akan memberi usaha mereka secara bersungguh-sungguh sehingga mereka berjaya untuk ke peringkat yang seterusnya. Secara tidak langsung, ia akan membentuk ciri-ciri individu yang tidak mudah berputus asa dalam kehidupan seharian. Permainan video juga dikatakan dapat membentuk daya kreativiti yang tinggi di kalangan pemain, meningkatkan keupayaan diri pemain untuk menyelesaikan sesuatu masalah serta mengalakkan pemain untuk bercampur gaul serta membuat kawan baru dengan pemain video yang lain. Permainan yang melibatkan kerjasama pasukan seperti *PUBG* mampu menghasilkan sikap bekerja didalam kumpulan. Ia mampu melatih cara memberi dan menerima arahan, bertolak ansur serta patuh apabila kesepakatan telah dilakukan.

Meningkatkan Kebolehan Bersosial

Persepsi masyarakat menganggap bermain video game membuatkan seseorang tidak bergaul atau anti-sosial kerana mereka lebih suka duduk di rumah berbanding keluar bergaul bersama masyarakat luar. Sebaliknya, bermain permainan online atau permainan sosial sebenarnya membuatkan pemain lebih mudah bersosial dengan orang lain. Dengan adanya genre permainan video yang melibatkan ramai pemaian (*multiplayer*), pemain dapat berkomunikasi melalui ruangan mesej dan boleh berkembang kepada media sosial seperti *Discord*, *Facebook* dan *WhatsApp*. Ini dapat melahirkan individu yang mempunyai kemahiran bicara yang berkesan dan juga mungkin menjadi seorang yang peramah. Pada tahun 2009, kajian perbandingan dibuat antara pelajar sekolah Singapura, kanak-kanak Jepun dan pelajar kolej Amerika Syarikat dan dapatan kajian menunjukkan permainan video sosial atas talian mampu melahirkan individu yang peramah (Douglas, 2009).

Menjana Pendapatan

Pemain e-sukan mampu menjana pendapatan hasil dari gaji yang diperoleh apabila bermain untuk suatu kelab atau memperoleh hadiah kemenangan yang lumayan didalam setiap pertandingan yang disertai. Pemain e-sukan juga mampu memperoleh ganjaran berbentuk wang apabila mendapat tontonan yang ramai semasa membuat *live stream* di media sosial seperti *Facebook* dan *YouTube*. Penganjuran e-sukan masakini juga telah menarik penajaan daripada pelbagai syarikat besar di 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 dalam sesebuah pertandingan. Majalah atas talian *Forbes* telah menyenaraikan 25 pemenang

e-sukan pada tahun 2020 dengan hadiah terkumpul keseluruhan adalah USD 32.5 juta (Forbes, 2020).

Keburukan dan Kesan Negatif E-Sukan

Tingkah Laku Agresif atau Keganasan

Kesan negatif permainan video antaranya mampu membuat perilaku pemaian 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). Sebagai contoh kesan kepada kanak-kanak ialah apabila mereka diganggu ketika bermain. Mereka juga suka mengacau atau mengusik adik-adik mereka yang kecil dengan menggunakan kekerasan sehingga adik mereka ini menangis kerana sakit dengan gurauan yang kasar itu (Berita Harian, 2008). Tindakan agresif ini didorong apabila kanak-kanak dihargai kerana lebih ganas dan tindakan keganasan dilakukan berulang kali. Kanak-kanak mengawal keganasan dan mengalami keganasan di matanya sendiri seperti membunuh, menendang, menikam dan menembak. Pengalaman, pengulangan dan ganjaran yang diterima menjadi faktor yang mempengaruhi pembinaan tingkah laku (Ballard, 1996). Contoh permainan yang menyebabkan tindakan agresif ialah *Death Race*, *Mortal Kombat*, *Doom* dan *Grand Theft Auto*.

Risiko Menghidapi Pelbagai Penyakit

Ketagihan bermain permainan video akan meningkatkan risiko pelbagai masalah kesihatan seperti sakit kepala, sakit belakang, sengal-sengal mata (*eyestrain*) dan sindrom *carpal tunnel*. Pertubuhan Kesihatan Sedunia (WHO) telah mengklasifikasikan ketagihan permainan video atau *gaming disorder* sebagai masalah kesihatan mental (Sherina, 2020). Selain daripada itu risiko penyakit kegemukan mungkin terjadi terhadap kanak-kanak kerana bermain permainan video memerlukan tingkah laku duduk yang mana mereka kurang melakukan pergerakan badan dan diiringi dengan makan makanan ringan khususnya *junk food*. Faktor berlakunya kegemukan ini adalah disebabkan gaya hidup mereka yang tidak sihat (Craig, 2010). Sementara itu, kesan negatif lain dalam permainan video online adalah menyebabkan pemain mengalami gangguan tidur sehingga mempengaruhi sistem metabolisme tubuh, sering merasa penat (*fatigue syndrome*), kekejangan leher dan otot (Ardi, 2019). Sebuah laporan dari media di negara China mendedahkan seorang wanita yang baru berusia 21 tahun telah buta sebelah mata kanannya gara-gara sepanjang hari bermain *online mobile game*, *King of Glory*. Ketika dirawat di hospital, doktor mendiagnosis wanita tersebut menghidap *central retinal artery occlusion*, ia adalah satu keadaan strok mata yang mampu menyebabkan pesakit menjadi buta secara kekal dan merosakkan mata selama-lamanya. Kes sebegini sering berlaku dan menyerang individu yang selalu bermain permainan video terlalu lama dalam telefon pintar (*smartphone*), terutamanya ketika dalam gelap (Dailymail, 2017).

Anti Sosial

Ketagihan bermain permainan video mempunyai persamaan dengan ketagihan terhadap alkohol, perjudian dan dadah. Ketagihan dalam bermain 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 khlayak 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 (A'dawiyah Ismail, 2020). Situasi ini juga boleh merebak kepada kerenggangan hubungan kekeluargaan. Ini kerana kesibukan dalam permainan *game* menyebabkan mereka iaitu anak-anak atau ibu bapa tidak dapat meluangkan masa untuk bersama dan selalu memberi reaksi tidak peduli apabila sedang bermain. Kekekapan bermain dalam waktu yang lama juga boleh menjatuhkan prestasi individu di sekolah atau tempat kerja. Ini kerana mereka tentu sahaja akan kepenatan kerana berjaga sepanjang malam akibat terlalu leka bermain. Dengan tahap kesihatan dan rehat yang tidak mencukupi, emosi seseorang mudah terganggu dan boleh menyebabkan berlakunya pertelingkahan diantara rakan mahupun majikan dan merosakkan hubungan sosial dikalangan masyarakat atau di tempat kerja.

Etika Diri dan Kerahsiaan

Aplikasi 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. Selain daripada itu terdapat juga pemain yang mendedahkan informasi dan maklumat peribadi kenalan kepada orang lain di dalam ruangan komunikasi tersebut, dan ini boleh mendedahkan kehidupan sebenar pemain seperti alamat rumah, alamat email peribadi, nombor telefon, tarikh lahir, usia, nombor akaun bank dan lain-lain. Informasi peribadi seperti ini kerap kali boleh disalahgunakan untuk tujuan jenayah. Pemain e-sukan juga terdedah dengan aktiviti penipuan atau khianat ketika bermain, terutamanya permainan yang melibatkan ramai pemain, dimana mereka terdedah untuk menipu dan mengkhianati rakan permainan mereka untuk memenangi permainan tersebut dengan helah. Tindakan ini sememangnya dilihat sebagai suatu tindakan yang tidak beretika dan boleh terbawa didalam kehidupan yang nyata.

Simbol Agama atau Unsur Syirik

Terdapat banyak permainan e-sukan menggunakan karakter tuhan atau syaitan yang terdapat dalam pelbagai agama. Ini mendedahkan pemain muslim kepada kepercayaan agama selain Islam. Selain daripada itu, terdapat juga ritual tertentu yang perlu diselesaikan oleh pemain untuk mendapatkan kekuatan atau barangan berharga yang menyerupai ritual penyembahan kepada agama selain Islam. Bagi pemain-pemain tegar *PUBG*, "*Mysterious Jungle Mode*" eksklusif untuk peta *Sanhok* yang memperkenalkan banyak ciri baharu, seperti belon udara panas dan banyak lagi. Bagaimanapun, terdapat satu perkara mengenai mod permainan ini yang telah mencetuskan perdebatan bagi pemain Muslim iaitu *Totem*, yang dikatakan terdapat unsur penyembahan berhala (patung) untuk mendapatkan sesuatu barang dalam permainan tersebut. Kebanyakan permainan yang berunsurkan tradisi kaum atau sejarah lampau selalu menggunakan konsep "*blessing*" daripada dewa-dewa, kuasa jahat atau kitab suci mereka untuk mendapatkan nyawa, kekuatan, senjata seperti dewa *Shinto* dalam permainan *Persona*.

Kandungan Lucuh

Terdapat banyak negara yang telah menghalang kemasukan beberapa permainan e-sukan daripada memasuki pasaran mereka kerana terdapatnya unsur lucuh. Contohnya negara China mereka menghalang kemasukan aplikasi *Fortnite*, *Ring of Elysium* dan *Knives Out*. Unsur lucuh boleh terdiri daripada pakaian yang sangat menjolok mata dan tidak sesuai untuk tontonan remaja atau seorang muslim. Karektor-karektor wanita ini sengaja direka dengan menonjolkan rupa bentuk yang seksi dan menghairahkan supaya menyamai dunia realiti

budaya barat. Selain daripada itu, juga terdapat aksi-aksi mengghairahkan sebagai salingan didalam menyelesaikan tugas-tugas tertentu seperti wanita seksi yang melepaskan isyarat permulaan didalam permainan perlumbaan kereta.

Analisis E-Sukan Menurut Perspektif Islam

Hukum Bermain Permainan E-Sukan

Sukan elektronik merupakan perkara baharu yang muncul seiring perkembangan zaman dan teknologi. Dalam Islam berdasarkan kaedah fiqh, hukum asal bagi sesuatu perkara itu adalah diharamkan. Oleh itu, tiada dalil atau hukum yang secara langsung membolehkan atau melarang tentang permainan elektronik. Maka hukum asal dari semua itu adalah harus dan dimaafkan, selama tidak ada hal-hal yang merbahaya sehingga menjadikannya haram.

Mufti Wilayah Persekutuan menukulkan daripada *Kitab al-Fiqh al-Manhaji*, iaitu pengarang kitab telah menggariskan beberapa penetapan hukum di dalam hiburan di antaranya:

- a) Makruh, sekiranya hiburan itu tidak memberi sebarang kesan baik ataupun buruk kepada manusia ini kerana melakukan perbuatan yang tidak berfaedah dan sia-sia.
- b) Haram, sekiranya membawa keburukan dan merosakkan akhlak kepada inividu dan masyarakat seperti perbuatan yang bercampur dengan perkara yang diharamkan syara' sebagai contoh perjudian dan lucah.
- c) Dibenarkan dan digalakkan, sekiranya hiburan itu memberi kesan yang baik kepada individu dan masyarakat seperti pertandingan memanah dan permainan yang berfaedah untuk peperangan.

Penetapan hukum hiburan ini juga terpakai bagi permainan elektronik yang merupakan hiburan terkini kepada generasi muda. Oleh itu, bagi memastikan permainan ini tidak membawa kepada haram, maka hendaklah para pemain mematuhi beberapa syarat supaya tidak terjerumus kedalam perkara yang diharamkan. Kebenaran untuk melibatkan diri dalam e-sukan perlu dibataskan oleh syarat tertentu, antaranya ialah:

Tiada Unsur Keganasan Melampau

Menurut laporan akhbar dan resolusi pimpinan agama Islam atau pemerintah tempatan seperti Kurdis Iraq dan Gujrat India, mereka telah mengharamkan beberapa permainan seperti *PUBG* kerana mendapati permainan ini mengandungi unsur keganasan melampau dan mampu membawa individu atau masyarakat kearah kemudharatan. Mufti Negeri Sembilan, Datuk Mohd Yusof Ahmad telah memberikan cadangan supaya kerajaan mengharamkan permainan *PUBG* ini kerana mendidik anak muda ke arah keganasan. Walaubagaimanapun, penilaian yang menyeluruh terhadap tahap keganasan bagi sesebuah permainan perlu dikaji secara mendalam kerana tidak semua permainan yang mempunyai element peperangan atau perlawanan, mempunyai tahap keganasan yang mampu mempengaruhi minda pemain. Penilaian keganasan juga perlulah mengikut *uruf* masyarakat setempat seperti kadar jenayah atau akses kepada kelakuan keganasan. Melihat kepada *uruf* di Malaysia, kadar jenayah dikalangan pemain yang terkesan dengan elemen kegasasan belum pernah dilaporkan lagi. Ini mungkin disebabkan oleh sistem pendidikan di Malaysia mampu mendidik masyarakat bagi membezakan perbuatan yang baik dan buruk, selain itu akses kepada perilaku keganasan seperti kemudahan untuk mendapatkan senjata di Malaysia adalah sangat sukar, disamping pengawalan pihak polis dan tentera adalah sangat tinggi terhadap sebarang aktiviti keganasan.

Tiada Unsur Lucah dan Eksploitasi Kemanusiaan

Wanita sering digunakan dan dieksploitasi sebagai pelaris kepada sesuatu produk dan juga perkhidmatan. Penggunaan imej wanita seksi dan perbuatan lucah, secara sedar atau tidak, boleh memberikan kesan negatif sehingga boleh membangkitkan isu pergaulan bebas, menaikkan hawa nafsu dan menghapuskan perasaan malu dikalangan masyarakat terhadap kelainan jantina. Ia bukan sahaja memberikan kesan negatif kepada wanita, tetapi berkemungkinan boleh memberikan tanggapan yang tidak baik kepada pihak yang terlibat. Kandungan permainan elektronik yang mempunyai unsur-unsur lucah dan eksploitasi kemanusiaan perlulah dielak, supaya norma masyarakat Malaysia tidak terganggu dengan anasir-anasir barat yang melampau. Rasulullah SAW telah bersabda dalam sebuah hadith, daripada Jarir bin 'Abdillah RA beliau berkata: *"Aku bertanya kepada Rasulullah SAW berkenaan pandangan secara tiba-tiba (tidak sengaja kepada wanita), maka Baginda mengarahkan aku untuk menundukkan pandangan"*. (Riwayat Muslim, no. 2159). Allah SWT berfirman: *"Katakanlah (wahai Muhammad) kepada orang-orang lelaki yang beriman: "Hendaklah mereka menahan pandangannya"*. (Surah Al-Nur : 30)

Tiada Unsur Perjudian

Para pemain perlu menjauhi permainan e-sukan yang mengandungi unsur judi atau pertaruhan, banyak aplikasi e-sukan secara jelas menjadikan genre perjudian atau pertaruhan sebagai kandungan utama permainan tersebut. Selain daripada itu, perjudian dan pertaruhan juga berlaku diluar konteks isi kandungan sesuatu permainan e-sukan, dimana judi terjadi atas pilihan para pemain diluar permainan seperti taruhan bagi memenangi sesuatu permainan antara beberapa pemain yang melibatkan aplikasi e-sukan bukan genre perjudian seperti bola sepak. Allah SWT berfirman *"Wahai orang-orang yang beriman! Bahawa sesungguhnya arak, dan judi, dan pemujaan berhala, dan mengundi nasib dengan batang-batang anak panah, adalah (semuanya) kotor (keji) dari perbuatan Syaitan. Oleh itu hendaklah kamu menjauhinya supaya kamu berjaya"*. (Surah Al-Maidah : 90)

Tidak Melalaikan Tanggungjawab dan Amanah

Sesuatu permainan boleh dikategorikan sebagai haram sekiranya menyebabkan kelalaian dalam menunaikan tanggungjawab dan amanah yang dipikul. Sekiranya kelalaian tersebut sehingga menyebabkan meninggalkan kewajipan solat fardhu, tugas hakiki pekerjaan atau tanggungjawab kekeluargaan, pastinya permainan tersebut diharamkan. Syeikh Wahbah Zuhaili dalam karyanya *Fatawa al-Mu'ashoroh* menyatakan, adalah haram penggunaan komputer sehingga menyebabkan meninggalkan solat fardhu dan wajib bagi seorang ayah mengatur waktu dan menjaga kesihatan anaknya. Setiap sesuatu yang mendatangkan keharaman adalah larangan, hingga alat permainan yang hukum asalnya *mubah* mahupun *makruh* boleh menjadi *haram*. Para pemain juga harus menjaga kesihatan diri daripada bermain terlalu lama sehingga mengganggu waktu makan atau tidur. Penggunaan alat elektronik yang terlalu lama juga mampu menyebabkan kerosakan mata. Pemain perlulah pandai mengatur masa yang sesuai bagi mengelakkan perkara-perkara yang memudaratkan. Rasulullah SAW bersabda: *"Tidak boleh membahayakan diri sendiri dan orang lain"* (Riwayat Ibnu Majah dan Dar al-Quthni). Allah SWT berfirman *"Dan janganlah kamu sengaja mencampakkan diri kamu ke dalam bahaya kebinasaan"*. (Surah Al- Baqarah : 195)

Etika Permainan E-Sukan Menurut Islam

Islam agama yang mudah dan tidak membebankan penganutnya. Hukum asal sesebuah permainan adalah *harus* dan Islam sangat meraikan segala aktiviti yang menggembirakan jiwa manusia, selagimana tidak bertentangan dengan hukum syarak. Dalam konteks e-sukan, para pemain muslim amat digalakkan untuk mematuhi etika dalam permainan aplikasi e-sukan, antaranya:

Pemilihan Waktu yang Sesuai

Pemilihan waktu yang sesuai untuk bermain permainan e-sukan adalah sangat penting untuk mengelakkan para pemain meninggalkan perkara wajib dalam agama dan tanggungjawab dalam kehidupan seharian seperti pekerjaan dan keluarga. Para pemain adalah dilarang untuk bermain permainan e-sukan dalam waktu bekerja atau di dalam waktu kuliah bagi seorang pelajar. Ini kerana setiap waktu tersebut telah diperuntukkan amanah tertentu yang perlu dilaksanakan. Selain itu, pemilihan waktu senja atau maghrib adalah kurang sesuai kerana waktu tersebut adalah singkat untuk umat Islam menunaikan kewajipan solat Maghrib. Para pemain dikhuatiri terlalai dan terlepas waktu untuk menunaikan solat kerana sibuk untuk menyelesaikan visi dan misi didalam sesuatu permainan. Para pemaian boleh memilih masa bermain di hujung minggu jika tidak terlibat dengan sebarang urusan pekerjaan atau pembelajaran. Pemilihan waktu yang sesuai sangat penting untuk menyeimbangkan tugas yang diberikan dengan kehendak pemain untuk melepaskan tekanan pekerjaan atau sekadar hobi pada masa lapang sahaja.

Memilih Karakter yang Baik atau Sopan

Bagi sesetengah aplikasi permainan e-sukan, para pemain perlu memilih terlebih dahulu sesuatu karakter bagi menyelesaikan tugas yang diberikan. Pemilihan karakter ini sangat penting kerana setiap karakter mempunyai kelebihan yang tersendiri. Bagi pemain muslim digalakkan untuk memilih karakter yang melambangkan seseorang atau individu yang baik serta pakain yang sopan. Pemilihan pakaian yang sopan melambangkan akhlak sebenar individu tersebut di alam nyata. Oleh itu, pemain dinasihatkan memilih pakaian bebas dari simbol agama lain, simbol syaitan atau iblis, simbol pengganas dan jauhi pakaian yang mendedahkan aurat.

Menjaga Bahasa

Terdapat beberapa aplikasi permainan e-sukan yang membolehkan para pemain berhubung dengan pemain yang lain secara atas talian melalui platform mesej atau suara. Oleh itu, para pemain disarankan menjaga tutur bicara dan gaya bahasa yang digunakan. Ini untuk mengelakkan daripada mengeluarkan bahasa yang kesat, tidak sopan, mencarut dan perkataan yang berbaur rasis atau diskriminasi terhadap kaum atau agama lain. Para pemain juga perlulah mempunyai jati diri yang kuat daripada terpengaruh dengan pemain-pemain lain yang mengeluarkan kata-kata kesat atau penghinaan.

Hormati Hak dan Privasi

Para pemaian dilarang mendedahkan data peribadi atau kenalan kepada pihak yang tidak dikenali bagi mengelakkan data tersebut disalahguna untuk tujuan jenayah. Para pemaian perlu memilih untuk menggunakan aplikasi permainan e-sukan yang mempunyai kawalan keselamatan data yang tinggi dan aplikasi tersebut telah terjamin sistemnya daripada pihak yang bertanggungjawab seperti *google safety* didalam sistem *android*. Jaminan keselamatan

dan hak privasi ini perlu dititiberatkan supaya tiada pihak yang tertindas dan dizalimi hak privasinya.

Mengawal Minda dan Perasaan

Para pemain perlu bersikap tenang dan rasional ketika bermain permainan e-sukan. Para pemain tidak perlu terlalu serius semasa bermain sehingga jika berlaku kekalahan, para pemain tidak dapat terima kenyataan dan beremosi. Emosi yang tidak seimbang akan memudharatkan keputusan di alam nyata dan bakal memberikan kesan yang buruk kepada para pemain. Sikap rasional dan matang amat diperlukan dan para pemain perlu memisahkan perasaan di alam dunia permainan e-sukan dengan dunia realiti. Namun, kesungguhan dan keseriusan amat digalakkan kepada para pemain ketika dalam latihan bagi meningkatkan kecekapan dan kemahiran untuk memenangi sesebuah pertandingan.

Penutup

Kesimpulannya, permainan e-sukan merupakan suatu realiti semasa yang telah mendapat tempat dalam kalangan masyarakat masakini. Perkembangannya melalui suatu jalur masa yang panjang dan berkembang pesat sehingga kini. Klasifikasi permainan e-sukan yang pelbagai telah menyediakan pelbagai platform dan kaedah, pada masa yang sama menghidangkan pelbagai genre untuk dinilai dan dipilih berdasarkan kesesuaian semasa. Kesan baik dan buruk dalam sesuatu perkara merupakan lumrah dan perkara yang tidak boleh dielakkan, Justeru, analisis yang adil dan menyeluruh menunjukkan terdapat pelbagai kesan daripada permainan e-sukan, sama ada secara positif ataupun negatif. Secara umumnya, ia merupakan satu aktiviti yang positif kepada masyarakat serta mempunyai banyak kelebihan tersendiri, manakala elemen negatif yang terdapat dalam e-sukan perlu dikenalpasti dan dimurnikan agar ia bermanfaat kepada semua. Etika permainan e-sukan berlandaskan hukum syarak perlu dirujuk dan dijadikan panduan dalam memastikan permainan e-sukan tersebut tidak melanggar peraturan yang telah ditetapkan oleh syarak dan seterusnya memberikan kesan yang positif dan kebaikan untuk semua.

Rujukan

- Ardi. (2019). Peran bimbingan konseling islam mengatasi kecanduan game online. *Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, 1(1): 2-10.
- A'dawiyah Ismail, Siti Najihah Mansor & Siti Naqiyah Mansor. (2020). *Effects of Video Games against Child Development*. *BITARA International Journal of Civilizational Studies and Human Sciences* Volume 3, Issue 1.
- Angela Li, Zorash Montañó, Vincent J Chen, Jeffrey I Gold. (2011). Virtual reality and pain management: current trends and future directions. National Institute of Health. <https://ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3138477/pdf/nih>
- Al-Thaqib, Fahad Al-Sultan, Abdullah Al-Zahrani, Fahad Al-Kahtani, Khalid Al-Regaiey, Muhammad Iqbal, & Shahid Bashir. (2018). Brain training and cognitive functions. *Med Sci Monit Basic Res*: 24:63-69. https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5930973/pdf/medscimonitbasicres-24_63.pdf
- Ballard, M. E. & Wiest, J. R. (1996). Mortal kombat (tm): The Effect of violent Videogame Play on Male's Hostility and Cardiovascular Responding. *Journal Of Applied Social Psychology*, Volume 26 (8),118-120.

- Burks R. (2014, 19 Oktober). Video games sharpen eye-hand coordination skills: study. *Tech Time*. <http://www.techtimes.com/articles/18125/20141019/study-finds-that-video-games-boost-eye-hand-coordination-skills.htm>.
- Craig A. Anderson, Nobuko Iori, Brad J. Bushman, Hannah R. Rothstein, Akiko Shibuya, Edward L. Swing, Akira Sakamoto, Muniba Saleem. (2010). Effects of violent video s on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: a meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Bulletin*, 151-173
- Douglas A. Gentile. Craig A. Anderson, Shintaro Yukawa, Nobuko Iori, Muniba Saleem, Lim Kam Ming, Akiko Shibuya, Albert K. Liao, Angeline Khoo, Brad J. Bushman, L. Rowell Huesmann, and Akira Sakamoto. (2009). The Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behaviors: International Evidence from Correlational, Longitudinal, and Experimental Studies. *Pers Soc Psychol Bull*. Jun; 35(6): 752–763. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2678173/>
- Dayne Trikora Wardhani, Adi Fahrudin. (2010). Pengaruh video pada anak dan peranan pekerja sosia. *Jurnal Psikologi Sosial dan Pendidikan Sekolah Tinggi Kesejahteraan Sosial Bandung (STKS)*, 1-13
- Daniel Kane, Brandon D. Spradley. (2017). Recognizing ESports as a Sport. *The Sport Journal*. <http://thesportjournal.org/article/recognizing-esports-as-a-sport/>
- Goldstein, J. (2001). Does Playing Violent Video Games Cause Aggressive Behavior? Playing by the Rules. Cultural Policy Center, University of Chicago & University of Utrecht, The Netherlands.
- Harun Ayar. (2018). Development of e-Sport in Turkey and in the World, *International Journal of Science Culture and Sport*, 6(1):95-102.
- Hilvoorde, V.I. (2016). Sport and Play in a Digital World. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(1), 1–4
- Kizzanna Brown and Cynthia Foronda. (2020). Use of Virtual Reality to Reduce Anxiety and Pain of Adults Undergoing Outpatient Procedures. *Informatics*. <https://doi.org/10.3390/informatics7030036>
- Kushner, D. (2004). *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*. New York, NY: Random House.
- Lee, A. (2005). E-sport as a Growing Industry. Research Report. Seoul: Samsung Economic Research Institute.
- Matt Gardner. (2020, 19 Jun). What The World’s Top 25 Esports Players Have Won In 2020: ‘Fortnite’, ‘Dota 2’ And ‘Chess24’ Pay Big. *Forbes*. <https://www.forbes.com/sites/mattgardner1/2020/06/19/esports-biggest-winners-of-2020-fortnite-dota-2-csgo/?sh=6c4ae0addf20>
- Mufti Wilayah. (2020, 15 Januari). Pubg: Pandangan Dari Sudut Syarak. *Bayan Linnas*. <https://muftiwp.gov.my/artikel/bayan-linnas/3992-bayan-linnas-siri-220-pubg-pandangan-dari-sudut-syarak-syarak>
- Nicolas, B. (2017). Comparison between sports and esports through the lens of the sociology of sport. *Institut National du Sport, de l’Expertise et de la Performance* 715(1): 1-10.
- Saiful Ezane Mazlan (2021, 15 Jun). Malaysia perlu perancangan mantapkan e-Sports. *Berita Harian*. <https://www.bharian.com.my/rencana/komentar/2020/06/700442/malaysia-perlu-perancangan-mantapkan-e-sports>
- Sally N Merry, Karolina Stasiak, Matthew Shepherd, Chris Frampton, Theresa Fleming, , Mathijs F G Lucassen. (2012). The effectiveness of SPARX, a computerised self help

- intervention for adolescents seeking help for depression: randomised controlled non-inferiority trial. *BMJ*. <https://www.bmj.com/content/344/bmj.e2598>
- Sherina Mohd Sidik. (2020, 27 November). Ketagihan Permainan Video (Video Game) Dan Kesihatan Mental Pelajar. *UPM*. https://pendaftar.upm.edu.my/artikel/ketagihan_permainan_video_video_game_dan_kesihatan_mental_pelajar-59504
- Tracy. (2017, 6 Oktober). Woman, 21, is blinded in one eye 'after playing on her mobile phone non-stop for a day'. *Dailymail*. <https://www.dailymail.co.uk/news/article-4955870/Woman-blinded-one-eye-playing-games-day.html>
- Wolinsky FD, Vander Weg MW, Howren MB, Jones MP, Dotson MM. (2013). A Randomized Controlled Trial of Cognitive Training Using a Visual Speed of Processing Intervention in Middle Aged and Older Adults. *PLoS ONE*. https://www.researchgate.net/publication/236644202_A_Randomized_Controlled_Trial_of_Cognitive_Training_Using_a_Visual_Speed_of_Processing_Intervention_in_Middle_Aged_and_Older_Adults
- Wagner, M. (2007). Competing in MetagameGamespace: eSport as the First Professionalized Computer Metagames. In F. von Borries, S.P. Walz, M. Bèottger, D. Davidson, H.Kelley & J. Kücklich (Eds.), *Space Time Play* (pp. 182–185). New York, NY: Springer
- _____. (2019, 19 Desember). Sukan SEA: Pingat emas sulung acara e-Sukan milik Malaysia. *Mstar Online*. <https://www.mstar.com.my/sukan/2019/12/09/esport-emas>
- _____. (2021, 4 Jun). Kejohanan My E-sports: MyStay @HomeChallenge bantu cari bakat baru. *Bernama*. https://www.bernama.com/bm/am/news_covid-19.php?id=1829150