

EXTREME GAMES – SATU TINJAUAN

DISEDIAKAN OLEH:

**AHMAD NOORHAIDY NARAWI
AHMAD RIZAL SULAIMAN
ROSILA ARBI
AHBAS MOHD. ALI
MOHAMED AMIN MOHAMED SALLEH**

**FAKULTI PENTADBIRAN DAN UNDANG – UNDANG
INSTITUT TEKNOLOGI MARA SARAWAK**

APRIL 1999

ISI KANDUNGAN

KANDUNGAN

Muka surat

PENGHARGAAN	i
ISI KANDUNGAN	iii
SENARAI JADUAL	v
SENARAI RAJAH	vi

BAB 1 SINOPSIS

1.1	Pengenalan	1
1.2	Definisi	2
1.3	Objektif Kajian	3
1.4	Skop Penyelidikan	5
1.5	Hipotesis	6
1.6	Methodologi	7
1.7	Batasan kajian	10

BAB 2 LATARBELAKANG KAJIAN

2.1	Faktor-faktor yang mendorong perkembangan Extreme Games.	12
2.2	Penglibatan oleh Remaja	16

BAB 3 DATA ANALISIS

3.1	Profail Responden	18
3.2	Tahap Pendidikan	23
3.3	Keluarga	24
3.4	Penglibatan	25
3.5	Pengujian Ke atas Hipotesis	39

Bab 4 KATEGORI EXTREME GAMES DAN PERTANDINGAN YANG DIADAKAN.

4.1	Kategori Extreme Games dan Jenis-jenis peralatan yang digunakan.	40
4.1.1	In line skate	41
4.1.2	Skateboard	45
4.1.3	BMX	48
4.1.4	Alat-alat Keselamatan	53

BAB 1 : SINOPSIS

1.1 PENGENALAN KAJIAN

Remaja masa kini lebih cenderung untuk mencuba sesuatu yang baru, yang bersifat agresif dan lasak. Di negara luar mahupun di dalam negara kita sendiri, minat remaja terhadap sukan / permainan yang dikatakan agresif sering kali menarik perhatian dan minat mereka. Bagi tujuan rekreasi, mengisi masa lapang dan hobi, remaja kini permainan lasak ini menjadi tumpuan.

'EXTREME GAMES' atau permainan lasak merupakan satu sukan yang masih baru kepada remaja dan masyarakat sekitarnya di negara kita. Walaupun masih baru namun pengaruhnya ke atas para remaja dewasa ini semakin berkembang dari masa ke semasa.

Permainan lasak ini makin diminati bukan sahaja di kalangan remaja malahan orang-orang dewasa juga tidak melepaskan peluang untuk mencuba permainan ini. Antara permainan terlibat yang paling digemari oleh para remaja adalah seperti 'Skateboard', 'In Line Skate' atau 'Rollerblade' dan 'BMX Riding' dan lain-lain.

Kajian kami lebih menjuruskan kepada tinjauan terhadap 'EXTREME GAMES' di kalangan para remaja dalam skop penyelidikan.

1.3 OBJEKTIF KAJIAN

Objektif kajian ini adalah:

- i Memahami tentang apakah sebenarnya yang dimaksudkan dengan permainan lasak (EXTREME GAMES). Dengan adanya pengertian ini, adalah diharapkan ia akan dapat didedahkan kepada masyarakat supaya mereka dapat mengetahui suatu perkara yang dianggap sebagai suatu permainan baru di dunia.
- ii Mengetahui faktor-faktor perkembangan semasa mengenai permainan ini. Di sini kami akan dapat mengetahui bagaimana permainan ini berkembang dengan lebih luas di pelusuk bandar Kuching.
- iii Mengetahui isu-isu atau masalah yang timbul daripada permainan ini. Di sini juga kami dapat mengetahui bagaimana masalah ini boleh timbul dan cara-cara untuk mengatasinya.
- iv Mengetahui bagaimana dengan penglibatan para remaja yang turut serta dalam permainan ini, iaitu merangkumi remaja tempatan dan bahagian-bahagian lain.
- v Untuk mengetahui bagaimana 'EXTREME GAMES' ini, mendapat tempat di mata masyarakat khususnya di kalangan remaja. Samada mereka ini dipengaruhi oleh rakan sebaya atau dari televisyen, majalah dan lain-lain.
- vi Mengetahui bagaimanakah pandangan pihak-pihak berpengaruh terhadap 'EXTREME GAMES'. Ini adalah untuk mengetahui samada pihak-pihak ini menyokong penuh permainan ini. Ia juga adalah untuk mengetahui

BAB 2 LATARBELAKANG KAJIAN

Perkembangan “EXTREME GAMES” masa kini adalah bertitik tolak dari negara-negara barat seperti Amerika Syarikat dan Eropah, di mana remaja mereka lebih cenderung kepada aktiviti-aktiviti lasak dan mencabar. Oleh itu, ia menjadi idola atau ikutan kepada remaja di negara kita untuk meminati serta menyertai aktiviti atau sukan seperti ini.

Jika hendak dibandingkan dengan negara-negara barat, jurang perbezaan jelas sekali menunjukkan remaja negara kita jauh ketinggalan. Buktinya mereka berjaya menjadikannya suatu acara tahunan yang disertai oleh belia dari seluruh dunia dan disaksikan oleh beribu-ribu orang. Dan mereka juga berjaya memperkenalkannya ke serata dunia iaitu dengan menggunakan media massa seperti majalah, video dan rancangan televisyen seperti ESPN. Boleh juga dikatakan mereka terlalu profesional dan bilangan mereka adalah ramai berbanding dengan remaja di negara kita. Ini adalah kerana, mereka mengetahui atau boleh melakukan pelbagai kemahiran atau teknik dan kebanyakan kemahiran adalah dicipta sendiri oleh mereka. Oleh itu kerajaan telah menyediakan tempat khas (skate park) kepada mereka untuk menjalankan aktiviti.

Namun demikian, ia bukan menjadi penghalang untuk remaja kita yang menceburi bidang permainan ini untuk merapatkan jurang serta meningkatkan prestasi mereka. Adalah tidak mustahil suatu hari nanti remaja kita setanding dengan mereka.