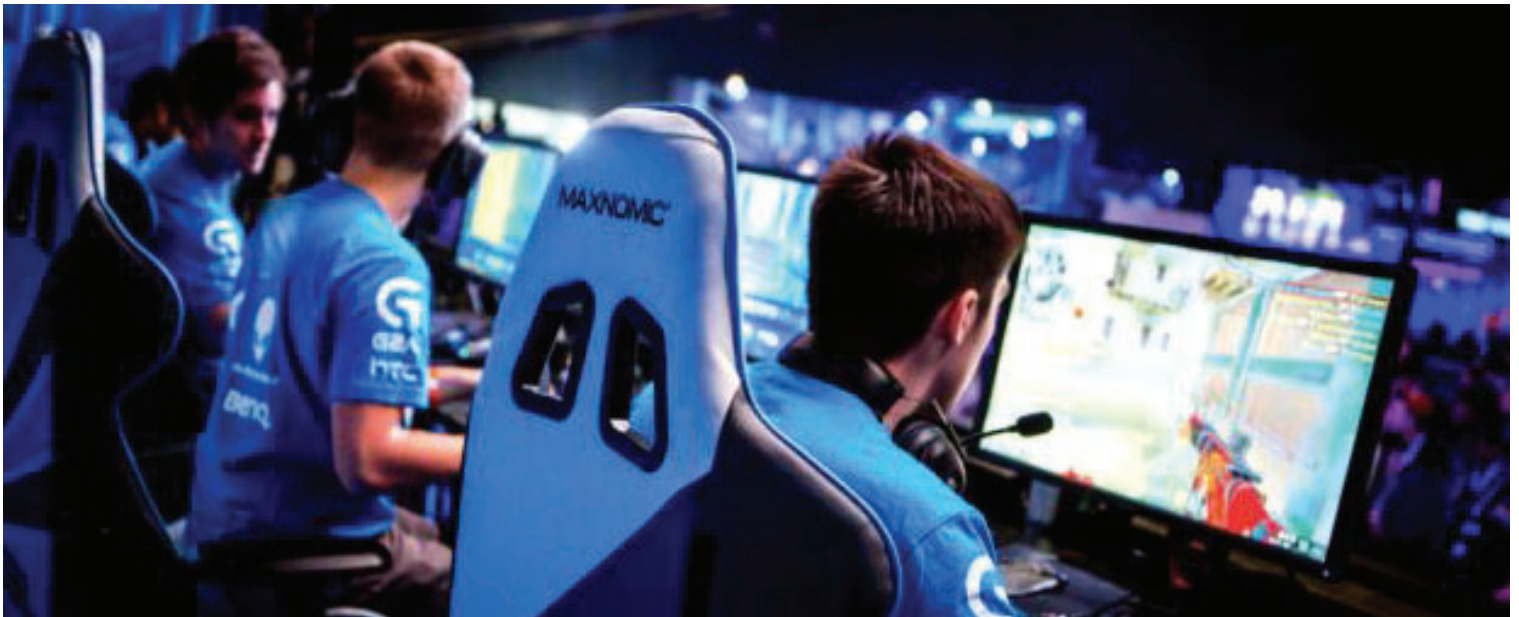


EKONOMI

E-SUKAN

PROSPEK DAN CABARAN

Dr. Jamilah Mohd Mahyideen, Nurhanani Aflizan Mohamad Rusli, Hafisah Yaakob
dan Dr. Wan Normila Mohamad



KEWUJUDAN e-sukan yang menjadi kegunaan golongan remaja dan dewasa kini semakin berkembang selari dengan kecanggihan teknologi di mana ianya bukan sahaja dimainkan menerusi komputer, tetapi juga menerusi pelbagai gajet pintar. Perubahan pembangunan institusi kesukanan telah berlaku yang mana jika dahulu sukan merujuk kepada permainan yang perlu dimainkan di arena atau gelanggang, melibatkan perlawanan bersemuka dan memerlukan sentuhan fizikal. Namun dengan perkembangan kemajuan teknologi maklumat dan proses Revolusi Industri 4.0 telah mengembangkan lagi konsep sukan sedia ada. Era kebangkitan e-sukan dikatakan bermula pada tahun 2000 apabila pertandingan World Cyber Games (WCG) diperkenalkan di Korea. Pertandingan tersebut telah menarik penyertaan seramai 174 pesaing daripada 17 negara berbeza (Hutchins, 2008).

Seterusnya pada tahun 2013, pertandingan yang sama turut berjaya meluaskan empayar mereka dengan penglibatan seramai 500 peserta daripada 38 negara berbeza serata dunia (Welch, 2002). Fenomena ini berlaku disebabkan organisasi yang sistematik di sebalik penganjuran WCG dan juga populariti yang kian besar diraih oleh permainan video komputer dalam kalangan belia serata dunia (Hutchins, 2008). Kini, permainan komputer atas talian telah menjadi fenomena yang luar biasa dan telah diiktiraf oleh ramai golongan masyarakat sebagai sukan elektronik atau e-sukan di serata dunia (Wagner, 2006). Di Korea Selatan misalnya, pasaran gaming atau permainan video yang semakin berkembang adalah satu sektor perniagaan yang menguntungkan (Kalaisilven & Mohamad Fauzi, 2019).

E-SUKAN DI MALAYSIA

Kementerian Belia dan Sukan menyasarkan Malaysia mampu menjadi hub bagi e-sukan di rantau Asia. Pelbagai bentuk bantuan diberikan bagi meningkatkan potensi atlet dan kualiti pasukan e-sukan baik dari segi mewakili negara ke pertandingan luar negara atau menganjurkan pertandingan dalam negara. Mengukuhkan lagi komitmen negara untuk pembangunan e-sukan di Malaysia adalah dengan tertubuhnya Persatuan Sukan Elektronik Malaysia (ESM) yang turut telah didaftarkan di bawah Suruhanjaya Sukan Malaysia pada tahun 2015. Esports Academy pertama negara juga telah ditubuhkan dengan kolaborasi bersama Persatuan Sukan Elektronik Malaysia (ESM). Penubuhan akademi ini bukan sahaja memfokuskan kepada melahirkan lebih ramai pemain profesional negara, tetapi juga turut menekankan aspek lain yang penting di dalam e-sukan iaitu pengurusan acara, pengurus pasukan, kejurulatihan, *shoutcasting*, pengadil dan lain-lain (Nicolas, 2017).

Di Malaysia, permainan video yang paling banyak mendapat liputan dan menjadi tarikan kepada belia adalah permainan berasaskan strategi seperti *Defense of the Ancient 2* (DOTA2), *League of Legends* (LOL) dan *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG). Ketiga-tiga permainan ini merupakan pertempuran berasaskan strategi mod arena dalam talian melibatkan sekumpulan pemain yang bertempur menggunakan unit berkuasa yang dikenali sebagai pahlawan (*Heroes*) dan dibantu oleh rakan sepasukan (*supporting roles*) yang bersekutu.

Malaysia juga tidak ketinggalan banyak menganjurkan pertandingan e-sukan baik untuk atlet tempatan mahupun luar negara. Misalnya Liga Malaysian Esports League (MESL) menjadi salah satu pertandingan terbesar yang telah diwujudkan di Malaysia baik dari segi jumlah penyertaan atlet yang ramai bahkan dari segi penajaan hadiah kemenangan yang tinggi iaitu sebanyak RM500 000.(Christopher, 2014).

Antara pemain profesional e-sukan bagi arena sukan elektronik FIFA di Malaysia, ialah Luqman Haziq Hajiman. Sementara itu bagi pemain mobile legend tersohor negara yang diiktiraf oleh *Malaysia Book of Records* ialah Mohd Faris Zakaria atau dikenali sebagai Soloz. Antara pencapaian cemerlang negara, pemain profesional Dota 2, Yap 'xNova' Jian Wei dan pasukannya PSG. LGD berada di tempat kedua sekaligus memperoleh hadiah lebih USD4.1 juta (RM16.8 juta) di kejohanan *The International 8 Dota 2*.

CABARAN E-SUKAN DI MALAYSIA

Walaupun terdapat pelbagai inisiatif kerajaan untuk mengengahkan e-sukan di Malaysia, namun permainan digital ini masih mempunyai cabaran yang harus ditangani. Sebagai contoh, kesedaran masyarakat sendiri terhadap e-sukan yang masih kurang kerana e-sukan sering dikaitkan dengan aktiviti membuang masa meskipun ia sebenarnya boleh menguatkan minda dan membina kreativiti para pemain jika dimanfaatkan pada tempatnya. Masyarakat juga sering keliru antara istilah e-sukan dengan permainan video biasa.

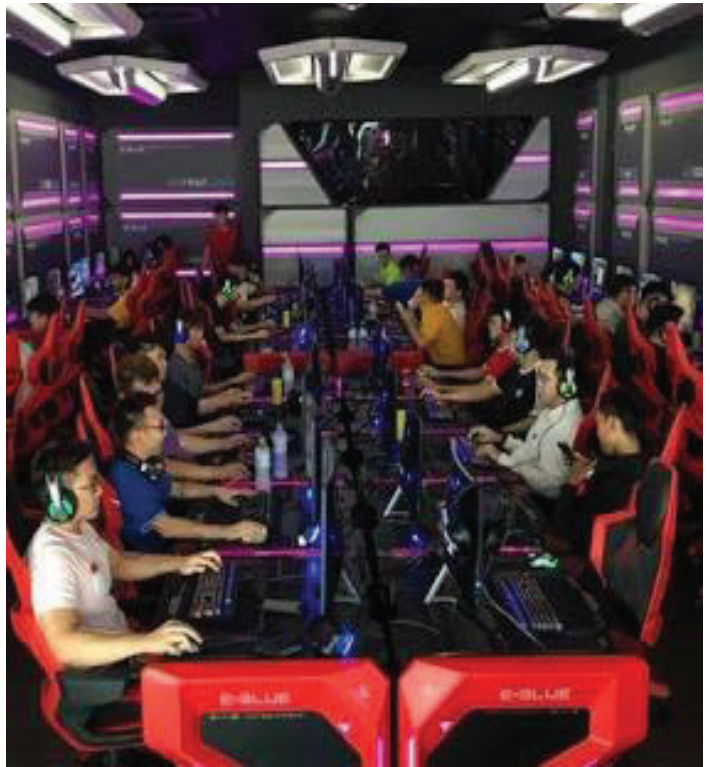


Majlis Pelancaran Kejohanan Siri E-Sukan Malaysia (MES) disempurnakan oleh Menteri Belia dan Sukan, Datuk Seri Reezal Merican Naina Merican. Sumber: hmetro.com.my, Mac 23, 2021 @ 8:08pm

E-sukan adalah berbeza dengan permainan video kerana ia merupakan satu permainan yang dianjurkan dan bersifat kompetitif untuk mencari yang terbaik antara yang terbaik. Bagi tujuan menyedarkan masyarakat, beberapa pihak telah mengambil inisiatif dengan mencadangkan supaya menubuhkan kelab e-sukan di peringkat sekolah bagi menerapkan kesedaran terhadap kebaikan dan seterusnya mengasah bakat mereka untuk ke peringkat lebih tinggi.

Pendedahan mengenai potensi permainan digital ini sangat penting kerana ia memangkin masa depan cerah seiring perkembangan pesat ekonomi digital sekarang ini. Walaupun kelompok pemain e-sukan banyak di Malaysia, namun masih ramai pemain kurang diberi peluang untuk menonjolkan bakat masing-masing. Ini terjadi kerana kurangnya kejohanan berprestij yang boleh dianjurkan dalam negara. Tambahan, ramai atlet e-sukan yang berbakat berhijrah ke luar negara kerana kekurangan sokongan dan bantuan dari badan atau pihak yang sepatutnya untuk terus bermain di negara sendiri.

Untuk menjadikan e-sukan sebagai peluang ekonomi pada masa hadapan, negara juga perlu bersedia menyediakan sumber kemahiran yang tinggi untuk membangunkan teknologi kreatif dalam bidang animasi, visual dan media dalam sektor permainan digital. Masih ramai lagi pembangun 'game' yang berbakat perlu diketengahkan dan mereka perlu diberi pendedahan untuk menghasilkan imej video game yang terbaik di mata masyarakat dan mampu mencerminkan identiti dan budaya Malaysia untuk pasaran luar.



KESAN E-SUKAN TERHADAP EKONOMI

Dengan reputasi e-sukan yang semakin meningkat ini, sekaligus telah menyebabkan peningkatan dari segi hadiah kemenangan dan jumlah dana penajaan. Pelbagai hadiah menarik yang ditawarkan secara tidak langsung telah menarik minat penggemarnya menjadikan e-sukan sebagai karier dalam menjana pendapatan lumayan hasil dari gaji yang diperoleh atau hadiah kemenangan lumayan. Menurut laporan *World Economic Forum* (2021), pasaran permainan video global bernilai \$159 bilion dolar Amerika pada tahun 2020, berbanding \$43 bilion dolar Amerika pada tahun 2019.

Tidak dinafikan bahawa wabak Covid-19 yang melanda Malaysia dan dunia telah memberi impak yang sangat besar bukan saja dari sudut kesihatan tetapi juga keselamatan, ekonomi dan sosial di setiap negara. Pelaksanaan Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) bermula 18 Mac 2020 memberi impak terhadap sektor pekerjaan akibat pemberhentian operasi serta merta



Hab e-sukan dalam pembangunan di Spacerubix, Puchong, Selangor.

dalam usaha mengekang penularan wabak. Bahkan, penutupan perniagaan semasa PKP telah menyebabkan banyak syarikat tidak dapat menampung kos perbelanjaan termasuklah gaji pekerja hingga menyebabkan syarikat terpaksa membuang pekerja. Natiujahnya berlaku kenaikan kadar pengangguran pada suku tahun pertama iaitu 3.9 peratus berbanding 3.3 peratus pada tahun 2019 (Laporan Statistik Tenaga Buruh, 2020). Peningkatan di dalam kadar pengangguran akibat pandemic Covid-19 sedikit sebanyak dapat dikurangkan, terutamanya di kalangan belia dengan mengubah minat mereka dan menjadikan e-sukan sebagai satu cabang karier.

Keperihatinan kerajaan untuk menggerakkan pembangunan e-sukan di negara ini dapat dilihat dengan jelas apabila kerajaan Malaysia memperuntukkan RM10 juta dari Belanjawan 2019. Malahan, peruntukan untuk e-sukan ini telah meningkat kepada RM20 juta untuk tahun 2020. Walau bagaimanapun, peruntukan untuk tahun 2021 berkurang sebanyak RM5 juta (RM15 juta berbanding RM20 juta pada tahun 2020) disebabkan krisis ekonomi yang berlaku. Disebalik kegawatan ekonomi akibat pandemik covid-19, komitmen kerajaan dengan meneruskan peruntukan khusus untuk pembangunan e-sukan dalam pembentangan Belanjawan 2021 wajar dimanfaatkan sepenuhnya untuk mendidik dan membangunkan e-sukan dalam menyediakan ekosistem ekonomi.

Rujukan :

1. Wallach, O. (2021). The World Economic Forum . How does the value of esports companies compare with regular sports teams?
2. Department of Statistics (DOS) Malaysia. 2020.
3. Christopher, C. (2014). Wait, when did playing video games become a sport? *Little Utopia*. <https://littleutopiamag.com/2014/12/12/video-games-become-sport/>. Diakses pada: 23 October 2017.
4. Hutchins, B. (2008). Signs of meta-change in second modernity: The growth of e-sport and the World Cyber Games. *New Media & Society* 10(6): 851-869.
5. 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.
6. Suhaniya Kalaisilven & Mohamad Fauzi Sukimi. (2019). Kawalan ibu bapa terhadap anak-anak dalam penggunaan media sosial. *Akademika* 89(1): 111-124.
7. Wagner. M. G. (2006). *On the Scientific Relevance of e-Sports*. Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development. Las Vegas: CSREA Press, 2006: 437-440.
8. Welch, T. (2002). The History of the CPL. Cyberathlete Professional League, 2002, Available at: <http://www.thecpl.com/league/?p=history>, 28.10.2018.

Menurut kajian yang dijalankan oleh HitmarkerJobs, jumlah pekerjaan di dalam industri e-sukan telah meningkat sebanyak 185.74% pada separuh pertama tahun 2019 berbanding dengan separuh pertama tahun 2018, sekaligus membuktikan industri e-sukan telah berkembang dengan pesat dan ketara

