

Buletin Fakta

Buletin tahunan terbitan Institut Penyelidikan Pembangunan Belia Malaysia (IYRES) yang memaparkan isu-isu berkaitan belia di Malaysia dan berkongsi tentang aktiviti - aktiviti kajian dan program yang dianjurkan

Menarik Edisi Ini

**Kebaikan & Keburukan
e-sukan**

**Webinar IYRES Siri 2
Are Youth Okay ?
Gaya Hidup Aktif vs
e-sport**

**IYRES perkenal
sistem APJYS**

**Institut Penyelidikan
Pembangunan Belia Malaysia
(IYRES)**

Tel : 03-8871 3417

Faks: 03-8871 3342

E-mel : info@iyres.gov.my

Laman sesawang : www.iyres.gov.my



e-sukan peluang kerjaya baharu bagi golongan belia Malaysia

Oleh : Nur Syuhada Mokhzan

Revolusi industri 4.0 yang berteraskan kepada kemajuan sains dan teknologi telah berjaya membantu negara bagi mewujudkan peluang kerjaya baharu kepada golongan belia menerusi e-sukan. e-sukan atau dikenali juga sebagai sukan yang menggunakan medium elektronik seperti permainan video yang melibatkan persaingan antara individu atau kumpulan secara maya .

Apabila disebut mengenai e-sukan, masyarakat pasti tidak menjangkakan bidang e-sukan ini telah berjaya melahirkan ramai pemain yang profesional serta berdaya saing di peringkat antarabangsa dan sekaligus telah membuka peluang


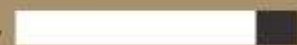




kerjaya baharu bagi golongan belia Malaysia. e- sukan turut menjadi pilihan utama belia pada masa kini untuk mencari pendapatan tambahan. Hal ini didapati bahawa terdapat beberapa kejohanan e-sukan yang menawarkan hadiah wang yang lumayan.

Nilai hadiah kemenangan yang pernah dicatatkan pada tahun 2019 bagi pemain video iaitu *Defense Of The Ancients* (DOTA) adalah sebanyak RM 191 juta. Sehubungan dengan itu, tidak hairanlah jika wang menjadi pendorong utama dan pencetus semangat kegigihan setiap pemain untuk menjadi yang terbaik serta memperolehi kemenangan.

Statistik daripada kajian e-sukan melalui Kajian Indeks Budaya Sukan Malaysia (IBSM) 2022 telah melaporkan bahawa seramai 187 orang (22.4%) belia Malaysia telah terlibat secara langsung dalam e-sukan. Hasil dapatan kajian juga menunjukkan bahawa *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG) merupakan jenis aktiviti e-sukan yang menjadi pilihan utama belia Malaysia iaitu sebanyak 65.1%, diikuti dengan *Defense Of The Ancients* (DOTA) iaitu sebanyak 29.8%.

Dari mana dapat tahu mengenai e-sukan?

Televisyen	: 	146
Media Sosial	: 	505
Tempat Kerja	: 	151
Rakan	: 	521

Sumber: Institut Penyelidikan Pembangunan Belia Malaysia (IYRES),2022

"Saya aktif dalam bidang e-sukan ini tiga tahun lalu untuk isi masa lapang , saya mula lakukan penstriman langsung melalui *Facebook* untuk jana pendapatan selepas dapat sokongan daripada rakan-rakan dan dalam masa enam bulan saya mampu meraih pendapatan RM400 ".

Muhammad Azali Abdul Hamid
Pemain e-sukan

Tahukah anda terdapat kebaikan e-sukan ?

Jika dahulunya bermain permainan komputer hanya untuk mengisi masa lapang, kini dengan perkembangan arena permainan video telah menjadi suatu kerjaya bagi sesetengah individu dan berjaya membentuk sebuah industri baharu bagi golongan belia khususnya di Malaysia.

Belia yang terlibat secara langsung dalam e-sukan turut berpeluang untuk menjadi *Streamer* iaitu individu yang bermain permainan video secara atas talian dan berkongsi permainan video untuk tontonan umum di media sosial seperti di *Facebook* dan di *TikTok* bagi menjana pendapatan. Selain itu, perlawanan permainan video turut menawarkan hadiah yang menarik kepada pemenang.

Berdasarkan kepada beberapa kejayaan Malaysia dalam bidang e-sukan. Malaysia dikenali di rantau Asia dan berjaya menempa nama di pertandingan- di luar negara seperti 'Mushi' ' Ohaiyo', 'MidOne' dan Ah Fu (Lee 2015).

Kejayaan ini telah memperolehi pendapatan yang lumayan dan telah membuka mata pihak kerajaan dalam mengambil inisiatif bagi mengilap bakat belia yang berpotensi untuk menjadi pelapis e-sukan dalam permainan video pilihan masing- masing.

Tuntasnya, bidang e-sukan bakal menjadi kerjaya baharu bagi golongan belia masa kini dan boleh membawa kebaikan jika dikawalselia, seperti mempunyai disiplin diri yang tinggi dalam membahagikan masa untuk melakukan aktiviti harian yang lain.

Kebaikan e-sukan

1. Menjadikan platform e-sukan sebagai hiburan atau hobi di masa lapang;
2. Membantu belia untuk meningkatkan daya pemikiran yang kreatif dan meningkatkan kemahiran untuk menyelesaikan masalah;
3. Mewujudkan peluang kerjaya baru bagi golongan belia;
4. Platform menjana pendapatan sampingan yang lumayan;

5. Mewujudkan semangat kerjasama yang tinggi dalam kumpulan bagi memastikan strategi yang dirancang mampu mengalahkan pihak lawan; dan

6. Meningkatkan kemahiran visual dan memperaktikkan daya tindak dengan pantas dalam memastikan strategik yang dirancang berkesan dan memperolehi kejayaan.

Nur Hafizah Yusof (2022)

Pensyarah

Antropologi & Sosiologi

UKM



e-sukan tanpa kawalan dan berlebihan membawa padah!

Permainan video yang tidak dikawal dan tidak dipantau dengan baik akan menjadikan seseorang individu itu ketagihan permainan video yang berlebihan. Ketagihan yang berlebihan akan mempengaruhi psikologi dan fungsi sosial pemain serta memberikan kesan terhadap perubahan corak pemakanan, tidur dan kurang pergaulan sosial serta mengalami tekanan.

Melalui hasil dapatan kajian IYRES yang mengkaji komponen dalam ekosistem e-sukan dan melibatkan seramai 1748 orang belia telah melaporkan bahawa 33% bermain video antara 5 hingga 6 jam sehari, 26 % 3 hingga 4 jam sehari, 17% 1 hingga 2 jam sehari, lebih sejam sehari seramai 13% dan 11 % 7 hingga 8 jam sehari. Peratusan ini menunjukkan individu menumpu kepada permainan video lebih daripada dua jam sehari bagi setiap sesi.

" Permainan video yang berlebihan dan berterusan tanpa mempedulikan kesihatan serta keperluan diri akan mengakibatkan impak negatif terhadap diri sendiri ".

Krista Surbakti

*Pensyarah
Universiti Quality
Indonesia*

Namun, dapatan keseluruhan hasil kajian mendapati bahawa hanya 44 % daripada 1748 yang terlibat secara aktif dalam e-sukan. Walau bagaimanapun, bidang e-sukan ini perlu diberikan perhatian dan perlu dikaji dengan lebih jelas terhadap kesan baik mahupun kesan buruk terhadap pembangunan dan kesejahteraan mental serta fizikal belia Malaysia.

"Ketagihan bermain permainan video yang berlebihan dan digunakan sebagai tempat melarikan diri dari masalah kehidupan merupakan punca utama penyakit mental".

Prof. Datin Dr. Sherina Mohd Sidik

*Pakar Perunding Perubatan Keluarga
UPM*



" Permainan video yang dikawal akan memberi impak positif jika dimanfaatkan dengan baik untuk hiburan"

Muhammad Faries Faizal
Pemain e-sukan

Gaya Hidup Aktif vs e-sport

Oleh : *Shah Romnizam Ramli & Nur Syuhada Mokhzan*

Program Webinar IYRES Gaya Hidup Aktif vs *E-Sports* telah diadakan pada 7 Mac 2023 dengan kerjasama Institut Pembangunan dan Kecemerlangan Kepimpinan (I-LEAD) melalui medium zoom webinar. Program ini dapat mewujudkan platform untuk meningkatkan lagi informasi secara dalam talian kepada masyarakat khususnya golongan belia berkaitan maklumat yang boleh dijadikan input kepada kesejahteraan pembangunan belia Malaysia.

Barisan panel terdiri daripada YBrs. Prof. Madya Dr. Hashbullah Ismail, Pensyarah Kanan Fakulti Sains Sukan, UiTM dan Encik Muhammad Faries Faizal Shamsul, Pengasas Negeri Sembilan *E-Sports Association* (NSEA) serta dikendalikan oleh Puan Muliana Tahir, Penolong Pengarah Bahagian Inovasi dan Jaminan Kualiti I-Lead bagi membincangkan isu-isu berkaitan *e-sport* khususnya.

Panel pertama telah berkongsi mengenai dapatan Indeks Budaya Sukan Malaysia 2022 (IBM'22). Beliau juga turut menyentuh berkaitan keaktifan belia dalam aktiviti bersukan. Selain itu, beliau juga berkongsi panduan berkaitan melaksanakan regangan badan yang betul sebelum melaksanakan apa-apa aktiviti sukan dan senaman.

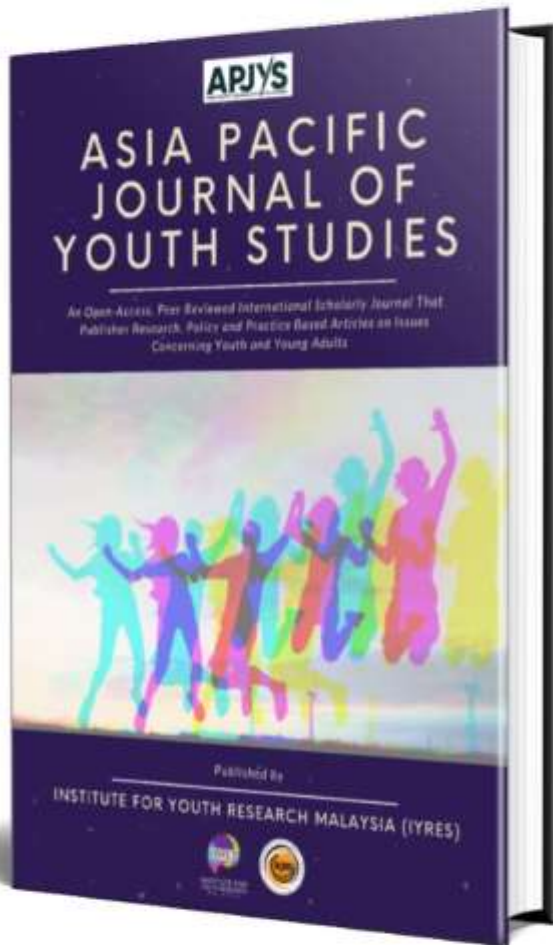
Panel kedua pula, Muhammad Faries merupakan wakil pasukan *e-sport* yang telah memperoleh pingat gangsa di dalam Sukan SEA 2019 berkongsi berkaitan minat belia terhadap bidang *e-sport*. Beliau juga telah menerangkan faedah dan manfaat menceburi *e-sport*, antaranya sebagai salah satu ruang untuk menjana pendapatan dan dijadikan sebagai aktiviti masa lapang. Seramai 618 orang telah mengikuti webinar ini melalui aplikasi Zoom Webinar dan *Facebook live*.

" Permainan video tanpa kawalan dan berlebihan akan menyebabkan ketagihan serta memberikan impak negatif terhadap individu itu sendiri"

Muhammad Faries Faizal
Pemain e-sukan

ASIA PACIFIC JOURNAL OF YOUTH STUDIES (APJYS) MEMACU PENYELIDIKAN BERTARAF DUNIA

Oleh : Nur Syuhada Mokhzan, Nur Azin Azlina Razali, Muhammad Azamuddin Hashim & Nazleen Nur Ain Zulkurnain



Institut Penyelidikan Pembangunan Belia Malaysia (IYRES) merupakan agensi di bawah Kementerian Belia dan Sukan (KBS), telah mengorak selangkah ke hadapan dengan menerbitkan *The Asia Pacific Journal of Youth Studies* (APJYS) atau sebelum ini dikenali sebagai *The Malaysian Journal of Youth Studies* (MJYS).

APJYS merupakan jurnal terbitan IYRES yang menerbitkan artikel yang berdasarkan hasil kajian yang telah dilaksanakan oleh penyelidik dari kumpulan profesional, pensyarah dan pelajar dari dalam negara serta di luar negara.

Skop penerbitan APJYS adalah memfokuskan kepada bidang pembangunan belia secara khususnya. Sehingga kini, jurnal APJYS telah berjaya mengumpulkan hampir 100 artikel penyelidikan dari dalam dan luar negara.

" Penyelidikan sebagai pencetus kepada ilmu yang bermanfaat kepada pembangunan negara "

YB Adam Adli Abdul Halim
Timbalan Menteri Belia dan Sukan (KBS)



Sistem Portal APJYS yang dikemaskini telah dilancarkan pada 11 April 2023 bersempena dengan Townhall IYRES 2023. Pelancaran sistem Portal APJYS telah disempurnakan oleh YB Adam Adli Abdul Halim, Timbalan Menteri Belia dan Sukan (KBS). Beliau berharap APJYS menjadi satu wadah pengumpulan artikel-artikel dari dalam dan luar negara serta memberi manfaat kepada pegawai - pegawai yang terlibat dalam perancangan pelaksanaan dasar serta dijadikan rujukan bagi menggalakan penulisan -penulisan ilmiah dalam kalangan pelajar-pelajar dari universiti khususnya.

Tuntasnya, usaha ini dilihat mampu mewujudkan visibiliti dan memberi pengiktirafan serta penarafan kepada jurnal terbitan IYRES sebagai salah satu jurnal yang berkualiti tinggi di peringkat serantau dan antarabangsa serta memartabat jurnal terbitan IYRES agar dapat diindeks dalam pangkalan data antarabangsa seperti *Asia Citation Index (ACI)*, *Scopus* dan lain-lain.

"Penyelidikan merupakan satu seni untuk menyingkap pengetahuan baru"

Abdullah Haji Abdul Ghani
Pensyarah
Pengurusan, Pengurusan
Islam (Etika &
Kepimpinan)
UUM





Profil IYRES

“ Institut Penyelidikan Pembangunan Belia Malaysia (IYRES) merupakan agensi di bawah kementerian Belia dan Sukan (KBS) dan merupakan pusat penyelidikan nasional yang mengkaji pelbagai aspek aliran dan pembangunan generasi muda dan kaitannya dengan perubahan yang berlaku di peringkat nasional, serantau dan antarabangsa (Akta Pertubuhan dan Pembangunan Belia 2001 (Akta 668)) ”

Sidang Redaksi

Ketua Pengarang

Dr.Vellapandian Ponnusamy

Penolong Ketua Pengarang

Puan Shahhanim Yahya

Editor / Pereka Grafik

Cik Nur Syuhada Mokhzan

Penulis

- 1.Cik Nur Syuhada Mokhzan
2. Cik Nur Azlin Azlina Razali
3. Encik Muhammad Azamuddin Hashim
- 4.Puan Nazleen Nur Ain Zulkurnain
5. Encik Shah Romnizam Ramli

