



INSTITUTE FOR
YOUTH RESEARCH
MALAYSIA



LAPORAN KAJIAN **E-SPORT** DI MALAYSIA

© Institut Penyelidikan Pembangunan Belia Malaysia (IYRES) 2024

IYRES merupakan sebuah pusat penyelidikan nasional yang mengkaji pelbagai aspek aliran dan pembangunan generasi muda dan kaitannya dengan perubahan yang berlaku di peringkat nasional, serantau dan antarabangsa. Untuk mencapai matlamatnya, Institut ini akan melaksanakan pelbagai jenis program penyelidikan; menganjurkan persidangan, bengkel, syarahan dan seminar; menerbitkan jurnal, risalah mengenai hasil penyelidikan; mewujudkan program penyelidikan dan latihan; dan menyediakan kemudahan penyelidikan yang pelbagai termasuklah sebuah pusat sumber dan data mengenai pembangunan belia.

Cawangan Pembangunan Penyelidikan, IYRES



Institut Penyelidikan Pembangunan Belia Malaysia (IYRES)
Kementerian Belia dan Sukan Malaysia
Aras 10, Menara KBS, Lot 4G4, Presint 4
Pusat Pentadbiran Kerajaan Persekutuan
62570 Putrajaya, MALAYSIA
Tel : +603 – 8871 3705 Faks : +603 – 8871 3342
Emel : penyelidik@iyres.gov.my
Laman Web : www.iyres.gov.my



PENGHARGAAN

Institut Penyelidikan Pembangunan Belia Malaysia (IYRES) merakamkan ucapan terima kasih kepada Esports Integrated (ESI), IMPACT Malaysia diatas inisiatif pelaksanaan kajian ini berserta sumbangan dana yang bersesuaian khusus kepada penerokaan elemen pembangunan ekosistem esports dalam negara.

Sekalung penghargaan juga diberikan kepada Persatuan Sukan Elektronik Negeri yang terlibat dalam kajian ini iaitu Persatuan Sukan Elektronik Selangor, Persatuan Sukan Elektronik Johor, Persatuan Sukan Elektronik Sarawak, Persatuan Sukan Elektronik Sabah, Persatuan Sukan Elektronik Pulau Pinang dan Persatuan Sukan Elektronik Kelantan atas kerjasama semasa pelaksanaan proses pengumpulan data melalui sesi Perbincangan Kumpulan Berfokus / Focus Group Discussion (FGD) kepada komuniti esports setempat dalam mendapatkan maklumat berkaitan yang diperlukan.

Penglibatan daripada Persatuan Sukan Elektronik tersebut merupakan suatu sumbangan besar dalam menjayakan kajian ini dari segi penglibatan informan yang memberikan maklumbalas berkaitan situasi esports semasa dalam negara. Hal ini penting dalam memastikan objektif kajian dapat dicapai.

Seterusnya, kerjasama berpasukan yang ditonjolkan oleh kumpulan penyelidik IYRES dalam melaksanakan kajian ini juga amat dihargai dan memainkan peranan besar dalam penghasilan kajian.

Akhir kata, diharapkan dapatan kajian yang telah dikemukakan ini dapat menjadi rujukan utama dalam merencana elemen nilai tambah yang dirasakan perlu bagi membangunkan lagi ekosistem esports di Malaysia.

Sekian.

PENGHARGAAN

RINGKASAN EKSEKUTIF

1. PENGENALAN

- 1.1 Latar Belakang Kajian
- 1.2 Pernyataan Masalah
- 1.3 Skop Pelaksanaan Kajian
- 1.4 Objektif Kajian
- 1.5 Kepentingan Kajian
- 1.6 Limitasi Kajian 6

2. SOROTAN LITERATUR

3. METODOLOGI KAJIAN

- 3.1 Reka Bentuk Kajian
- 3.2 Analisis Kajian
- 3.3 Garis Masa Pelaksanaan Kajian

4. DAPATAN KAJIAN

- 4.1 Dapatan Kaedah Kuantitatif
- 4.2 Dapatan Kaedah Kualitatif

5. RUMUSAN

LAMPIRAN

“

Matlamat utama NESDEG adalah untuk memberi panduan kepada semua pemegang taruh berkaitan tadbir urus yang lebih efektif, hak dan tanggungjawab dalam kalangan penggiat dan pemain industri selain menggariskan panduan prosedur untuk membuat keputusan, kawalan dalaman dan pengurusan risiko yang lebih baik.

”

ISI KANDUNGAN



RINGKASAN EKSEKUTIF

RINGKASAN EKSEKUTIF

Evolusi esports yang semakin berkembang ini menjadi tumpuan bagi anak muda khususnya belia. Dengan pelancaran Garis Panduan Pembangunan Sukan Elektronik Kebangsaan / National Esports Development Guideline (NESDEG) semakin merancakkan lagi penglibatan dalam esports.

Pelaksanaan kajian memfokuskan kepada pengenalan ekosistem esports secara menyeluruh supaya elemen penambahbaikan dapat lebih digiatkan dalam usaha menjadikan esports lebih relevan dan memberi manfaat yang baik dalam komuniti dan negara. Penganjuran acara sukan elektronik ini dilihat perlu lebih konsisten dan meluas supaya lebih diketahui umum disamping dapat menarik lebih penyertaan serta memberi pendedahan kepada umum yang segelintirnya masih belum menerima esports sepenuhnya.

Kajian yang telah dilaksanakan secara mixed method ini memperoleh dapatan yang positif berkaitan esports. Pada peringkat awal, hebahan melalui online survey dibuat kepada belia Malaysia mengenai pengetahuan dan persepsi mereka terhadap situasi semasa esports dalam negara. Seramai 1748 penyertaan diterima dalam soal selidik

tersebut dan dapatan mendapati tahap pengetahuan responden terhadap esports adalah di tahap sederhana dan persepsi terhadap sport masih rendah. Permainan video yang menjadi pilihan pula adalah Mobile Legends: Bang Bang, Street Fighter, FIFA, Counter Strike dan PUBG. Tempoh masa penglibatan pula dinyatakan adalah antara 5 – 6 jam bagi setiap sesi dan menggunakan telefon bimbit.

Bagi dapatan kualitatif yang lebih bersifat subjektif dengan pengelasan tema daripada transkripsi temubual. Berdasarkan kepada 12 sesi perbincangan kumpulan berfokus (FGD) yang telah dijalankan kepada 6 negeri mewakili zon dalam Malaysia, tema dikategorikan mengikut objektif kajian. Huraian secara lebih terperinci akan dijelaskan pada bahagian berikutnya.



Penganjuran acara sukan elektronik ini dilihat perlu lebih konsisten dan meluas supaya lebih diketahui umum disamping dapat menarik lebih penyertaan serta memberi pendedahan kepada umum yang segelintirnya masih belum menerima esports sepenuhnya.



1. PENGENALAN



1. PENGENALAN

Esports merupakan suatu bidang yang semakin mendapat perhatian pada masa kini. Terkenal dalam kalangan golongan muda iaitu belia sebagai pengguna terbesar medium elektronik dan internet. Perkembangan esports dalam negara semakin meningkat dengan lebih ramai penglibatan serta permintaan yang tinggi kepada penggunaan peranti dan keperluan yang berkaitan. Perkembangan pesat ini membawa impak positif dalam ekonomi negara.

Esports merupakan sukan yang menggunakan medium elektronik, melibatkan elemen pertandingan melalui permainan video. Kebiasaannya, esports dilaksanakan secara berkumpulan, lebih dari seorang pemain dalam sesuatu pertandingan. Keperluan asas dalam esports adalah peranti seperti telefon bimbit, komputer atau konsol permainan dan internet sebagai medium perhubungan. Pada peringkat awal esports dijadikan sebagai hobi mengisi masa lapang untuk bermain permainan video dan semakin berkembang dengan pesat. Bermula dari menggunakan televisyen dan pita sebagai medium, kemudian beralih kepada mesin permainan video secara komersial sebelum ke arah yang lebih interaktif iaitu menggunakan telefon bimbit.

Evolusi esports bermula dari tahun 2000 dan semakin memuncak pada tahun 2021 ketika pengistiharaan Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) berikutan penularan wabak COVID-19 dalam negara. Keadaan tersebut menyebabkan ramai individu terutamanya belia mempunyai lebih masa di rumah dan masa tersebut diluahkan kepada peranti yang mereka miliki. Hal ini termasuklah melibatkan diri dalam permainan sukan elektronik secara atas talian atau pun sekadar menonton siaran secara langsung berkaitan sukan elektronik tersebut.



Matlamat utama NESDEG adalah untuk memberi panduan kepada semua pemegang taruh berkaitan tadbir urus yang lebih efektif, hak dan tanggungjawab dalam kalangan penggiat dan pemain industri selain menggariskan panduan prosedur untuk membuat keputusan, kawalan dalaman dan pengurusan risiko yang lebih baik.

Sehubungan itu juga, dengan pelancaran Garis Panduan Pembangunan Sukan Elektronik Kebangsaan / National Esports Development Guideline (NESDEG) dapat menyokong lagi pembangunan esports dalam negara. Matlamat utama NESDEG adalah untuk memberi panduan kepada semua pemegang taruh berkaitan tadbir urus yang lebih efektif, hak dan tanggungjawab dalam kalangan penggiat dan pemain industri selain menggariskan panduan prosedur untuk membuat keputusan, kawalan dalaman dan pengurusan risiko yang lebih baik.

1.1 Latar Belakang Kajian

Inisiatif awal daripada Esports Integrated (ESI), IMPACT Malaysia dengan kepercayaan sepenuhnya kepada Institut Penyelidikan Pembangunan Belia Malaysia (IYRES) bagi melaksanakan kajian ini yang khusus untuk mengkaji ekosistem esports di Malaysia dan mengenal pasti elemen penambahbaikan yang perlu bagi pembangunan esports dalam negara. Oleh kerana penglibatan esports lebih kepada golongan tertentu iaitu belia, penelitian khusus perlu diberi perhatian supaya lebih terdorong kepada kebaikan dan memberi manfaat untuk semua.

Pencapaian esports semakin meningkat dari semasa ke semasa di peringkat antarabangsa dan boleh dibanggakan. Antaranya, menjadi juara keseluruhan di Pertandingan Esports Global ke-3 (GEG) di Riyadh, Arab Saudi pada Disember 2023 yang lalu. Tambahan lagi, dalam Sukan SEA 2023 juga, pasukan Malaysia telah berjaya mendapatkan 4 pingat bagi kategori pertandingan e-sukan. Selain itu juga, terdapat juga pasukan esports antarabangsa yang mempunyai keahlian daripada belia Malaysia sebagai ahli pasukan tersebut.

Secara dasarnya, cuma penglibatan sebagai pemain sahaja yang diketahui umum namun sebenarnya adalah lebih meluas. Sebagai contoh, setiap pasukan mempunyai pengurus, ketua pasukan, jurulatih, juruteknikal,



1.2 Pernyataan Masalah

Penerimaan sukan elektronik atau esports dalam kalangan penduduk Malaysia masih dianggap kurang memuaskan terutama kepada golongan yang lebih berusia. Hal ini kerana, esports dianggap sebagai aktiviti yang tidak melibatkan pergerakan aktif dan tidak mengeluarkan peluh. Sehubungan dengan itu, pencapaian esports juga tidak banyak yang diketahui umum kerana dari aspek pengurusan yang belum menyeluruh melibatkan ekosistem secara keseluruhan. Justeru pelaksanaan kajian ini akan memberi input yang berkaitan dalam pembangunan esports di Malaysia.

1.3 Skop Kajian

Kajian dilaksanakan melibatkan kaedah kuantitatif dan kualitatif dengan berpanduan kepada objektif kajian. Bagi kuantitatif fokus adalah untuk mengenal pasti kesedaran dan penglibatan belia dalam esports manakala bagi kualitatif lebih kepada mengenal pasti ekosistem yang berkaitan dalam kitaran esports secara amnya. Borang soal selidik dibangunkan dan hebahan dibuat secara atas talian, serta satu set protokol temubual khusus untuk kajian ini fokus kepada pembangunan esports.

1.4 Objektif Kajian

Kajian ini memfokuskan kepada untuk mengenal pasti ekosistem perkembangan esports secara keseluruhannya serta beberapa objektif berkaitan seperti berikut:



1.5 Kepentingan Kajian

Melalui pelaksanaan kajian ini, beberapa penemuan akan diperoleh yang merupakan kepentingan dalam konteks pembangunan esports di Malaysia, iaitu:



1.6 Limitasi Kajian

Dalam usaha untuk mencapai objektif kajian seperti yang telah ditetapkan, beberapa limitasi yang menjadi kekangan perlu dihadapi iaitu:





2. SOROTAN LITERATUR

Pelan Strategik Pembangunan Sukan Elektronik KBS 2020 – 2025 / (Strategic Plan For Esports Development 2020-2025)

Pelan ini dibangunkan oleh kumpulan pakar tertentu yang terlibat dalam sukan elektronik ini dan diterbitkan dalam Bahasa Inggeris. Terdapat lima strategi keutamaan yang dinyatakan iaitu Pembangunan Atlet; Etika dalam sukan elektronik; Infrastruktur sukan elektronik; Ekosistem sukan elektronik yang mampan; dan Tadbir urus yang baik. Kesemua lima strategi ini dibangunkan adalah mengikut keperluan secara berperingkat dalam memastikan sukan elektronik di Malaysia dipupuk dari awal dan dengan cara yang holistik.

STRATEGI PRIORITIES OBJECTIVES

1. DEVELOP ATHLETES FOR ESPORTS ESPORTS EXCELLENCE

- Athletes' duties, rights, and contract guidelines
- Athletes' welfare and career planning guideline
- State and national esports league
- Program and facilities partnership
- National young athletes development program
- Esports physiology, psychology and diet

2. TOWARDS RESPONSIBLE GAMING AND ESPORTS ETHICS

- Safeguard integrity of esports
- Improve the public perception of esports
- Increase the participation of women in esports
- Responsible gaming as an extracurricular activity
- Address game addiction
- Balance esports with physical activities

3. BETTER ACCESS TO ESPORTS INFRASTRUCTURE

- Develop national and states esports hub
- Develop a national esports academy

4. BUILD A SUSTAINABLE ESPORTS ECOSYSTEM

- Develop esports talents
- Esports industry directory and guidelines
- Develop esports volunteer network
- Esports tourism development
- Empower the gaming industry
- Increase private sector and international investment
- Organise regional esports conference and summit

5. INSTITUTE GOOD LAWA AND GOOD GOVERNANCE

- Athlete management under esports associations
- Licensed esports training centres and stadiums nationwide

2. SOROTAN LITERATUR

Bahagian ini adalah berkaitan dengan rujukan yang dijadikan panduan dalam memandu perancangan kajian ini. Secara ringkasnya, kurang kajian lepas daripada dalam negara yang selaras dengan pembentukan kajian ini dan perlu di sesuaikan mengikut skop kajian yang berkaitan. Namun, rujukan asas yang digunakan bagi kajian ini adalah daripada Pelan Strategik Pembangunan Sukan Elektronik KBS 2020 - 2025 dan Garis Panduan Pembangunan Sukan Elektronik Kebangsaan (NESDEG).

Pembangunan garis panduan tersebut adalah menyokong pelan strategik yang telah dibangunkan terlebih dahulu. Kedua-dua ini menjadi rujukan penting dalam pembangunan sukan elektronik di Malaysia yang memperincikan keperluan dan hala tuju dalam bidang ini. Walaupun fasa pembangunan pelan strategik dan garis panduan ini berbeza dari segi kumpulan yang terlibat namun masih membawa fokus yang sama iaitu menjelaskan mengenai sukan elektronik kepada umum selaras dengan kepesatan perubahan teknologi masa kini.

Garis Panduan Pembangunan Sukan Elektronik Kebangsaan (NESDEG)

Kementerian Belia dan Sukan (KBS) telah melancarkan Pelan Strategik Pembangunan Sukan Elektronik KBS 2020-2025 pada tahun 2020 yang telah menggariskan lima strategi dengan objektif utama untuk meransang dan menggalakkan pembangunan industri sukan elektronik yang semakin pesat di Malaysia. Strategi-strategi yang dibangunkan dalam pelan strategik tersebut adalah selaras dengan Dasar Sukan Negara dan Rancangan Malaysia Kedua Belas (RMKe-12), Akta 576 Pembangunan Sukan 1997.

Selaras dengan inisiatif yang digariskan di bawah Pelan Strategik Sukan Elektronik tersebut, KBS telah menyediakan Garis Panduan Sukan Elektronik (NESDEG). NESDEG merupakan garis panduan spesifik yang dibangunkan bagi memperincikan tindakan-tindakan yang menyokong pelaksanaan strategi-strategi yang terkandung di bawah Pelan Strategik Sukan Elektronik KBS 2020-2025.

NESDEG bertujuan untuk memberi panduan kepada semua pemegang taruh berkaitan tadbir urus yang lebih efektif, hak dan tanggungjawab dalam kalangan penggiat dan pemain industri selain menggariskan panduan dan prosedur untuk membuat keputusan, kawalan dalaman dan pengurusan risiko yang lebih baik.

Pembangunan NESDEG ini telah melalui enam tahap yang komprehensif iaitu tahap 1 melibatkan proses mengenalpasti isu dan membina agenda yang membincangkan skop-skop berkaitan. Tahap 2 pula adalah proses penandaarasan dan penerimaan input daripada agensi-agensi di bawah KBS antaranya Majlis Sukan Negara (MSN), Jabatan Belia dan Sukan Negara (JBSN), Pejabat Pesuruhjaya Sukan Malaysia (PPSM), Agensi Anti-Doping Malaysia (ADAMAS), Sekretariat Industri Sukan (SIS) dan Bahagian Dasar dan Pembangunan Strategik KBS. Seterusnya di Tahap 3 adalah Fasa Pembangunan dan Perbincangan Kumpulan Fokus yang melibatkan komuniti dalam sukan elektronik termasuklah pemain, penganjur acara, penerbit permainan, persatuan, pasukan, pihak berwajib dari jabatan dan kementerian berkait serta pemegang-pemegang taruh yang lain. Tahap 5 adalah pelancaran garis panduan dan kempen kesedaran kepada umum bagi memastikan elemen-elemen NESDEG disebarkan kepada orang awam dan menerima maklumbalas bagi penambahbaikan. Seterunya di Tahap 6 adalah penambahbaikan berkala bagi memastikan NESDEG kekal relevan dengan keperluan semasa.

NESDEG merupakan inisiatif daripada Esports Integrated (ESI) di bawah IMPACT Integrated dengan kerjasama FUTURISE bertindak dalam memacu pelaksanaan garis panduan ini ke peringkat lapangan. Matlamat Pembangunan NESDEG adalah untuk memberi panduan kepada semua pemegang taruh berkaitan tadbir urus yang lebih efektif, hak dan tanggungjawab dalam kalangan penggiat dan pemain industri selain menggariskan panduan dan prosedur untuk membuat Keputusan, kawalan dalaman dan pengurusan risiko yang lebih baik. Pembangunan NESDEG ini menetapkan enam objektif utama iaitu:



Terdapat enam teras utama yang terkandung dalam NESDEG iaitu Pengurusan Kontrak Kepada Pemain; Tadbir Urus Penganjuran Acara; Pemantauan dan Perlindungan Kanak-Kanak; Kod Tatakelakuan Dan Etika; Panduan Laluan Kerjaya dan Aplikasi Sains dan Perubatan Sukan Dalam Sukan Elektronik. Keenam-enam teras ini memberikan penjelasan yang lebih baik dari aspek pengawalan berkesan kepada sukan elektronik dan penambahbaikkan dari semasa ke semasa dan telah dibangunkan berlandaskan undang-undang, peraturan dan garis panduan sedia ada di bawah agensi yang berkaitan.

ENAM TERAS UTAMA

Teras 1 Pengurusan Kontrak Kepada Pemain

Teras ini mensasarkan supaya kontrak kepada pemain ditandatangani secara bersama antara pemain, kelab, penganjur acara atau mana-mana entiti dan individu dengan adil, dan pihak yang terlibat mesti menyatakan hak dan tanggungjawab dengan jelas dan mudah difahami. Antara perkara yang perlu dinyatakan dalam kontrak tersebut termasuklah tempoh perjanjian, kewajipan pihak yang terlibat, penamatan dan kesan penamatan kontrak, harta intelek – tag pemain dan hak imej pemain, kerahsiaan, notis serta pindaan.

Teras 2 Tadbir Urus Penganjuran Acara

Penerapan tadbir urus dalam penganjuran acara ini memastikan standard penganjuran yang terbaik bagi semua pertandingan sukan elektronik di setiap peringkat. Hal ini termasuklah dalam mendapatkan lesen pengajuran serta membuat promosi atau hebahan maklumat berkaitan sebarang aktiviti sukan elektronik secara efisien dan jelas. Prinsip kesamarataan juga perlu diterapkn oleh penganjur dalam menjalankan sukan elektronik supaya lebih terbuka dan inklusif kepada semua pihak. Selain itu, termasuk dalam tadbir urus yang baik juga adalah dari segi memastikan pemprosesan data peribadi pemain telah mendapat persetujuan yang nyata oleh pemain dipatuhi sepenuhnya oleh penganjur acara seperti yang ditetapkan di bawah Akta Perlindungan Data Peribadi 2010.

Teras 3 Pemantauan dan Perlindungan Kanak-Kanak

Bahagian ini memberi penekanan kepada penglibatan kanak-kanak dalam aktiviti sukan elektronik yang perlu diberi perlindungan sepenuhnya. Secara tidak langsung, akan turut menggalakkan kanak-kanak untuk turut serta dalam menyumbang secara positif ke arah pembangunan sukan elektronik. Teras ini memastikan kanak-kanak dikawal sebaiknya dan aktiviti sukan elektronik Malaysia diperkukuh dengan pencapaian sifar penderaan seksual, fizikal dan emosi serta eksploitasi. Pemegang taruh berkaitan adalah bertanggungjawab untuk melindungi kanak-kanak bagi tujuan menjaga keselamatan mereka. Aspek fizikal termasuklah terdapat kecederaan ketara yang dapat dilihat pada mana-mana bahagian tubuh akibat kekerasan seperti lebam, patah tulang, luka atau kecederaan yang menyebabkan kecacatan kekal atau sementara. Kecederaan emosi pula boleh mengganggu fungsi mental atau emosi kanak-kanak dan mengakibatkan kecelaruan mental, keresahan, kemurungan, bersendiria atau lambat perkembangan. Dari segi seksual pula seperti dipaksa untuk mengambil bahagian dalam aktiviti yang berunsur seks bagi tujuan pornografi, lucah atau sumbang; atau eksploitasi seks oleh mana-mana individu bagi memuaskan nafsu seks. Serta dari aspek eksploitasi pula adalah sebarang bentuk penipuan yang dilakukan dengan bertujuan untuk mengeksploitasi kanak-kanak atau meletakkan kanak-kanak di bawah sebarang tekanan kewangan termasuk konteks perjudian.

Teras 4 Kod Tatakelakuan dan Etika

Teras keempat ini dibangunkan untuk menetapkan peraturan yang akan mengawal tingkah laku semua pihak yang terlibat di dalam sukan elektronik di Malaysia dan bertujuan untuk mempromosi dan membangunkan integriti sukan elektronik di seluruh dunia. Di dalam kod etika ini juga disarankan agar semua pemegang taruh yang terlibat dalam sukan elektronik di Malaysia haruslah melaksanakan kewajipannya dengan bertanggungjawab dan bebas daripada sebarang pengaruh yang akan mengganggu tugas mereka. Antara perkara yang dinyatakan dalam kod tatakelakuan dan etika adalah dari segi penipuan, manipulasi dan rasuah; lantikan pegawai integriti dan etika; pengurusan aktiviti sukan elektronik; kewujudan konflik kepentingan; doping dan/ atau percubaan penggunaan bahan terlarang; dan penguatkuasaan.

Teras 5

Panduan Laluan Kerjaya

Teras ini membincangkan berkenaan dengan pengiktirafan sukan elektronik sebagai satu kerjaya yang mampu membina ekosistem sukan elektronik yang mampan dan berdaya saing. Sasaran teras ini juga membangunkan bidang akademik dan kemahiran yang serba boleh serta holistik bertujuan untuk membina laluan kerjaya yang lebih jelas dan terancang serta menyediakan platform yang lebih dinamik bertujuan untuk membangunkan sistem ranking sebagai tanda aras untuk mengukur prestasi pemain. Secara amnya, bidang kerjaya dalam ekosistem sukan elektronik merangkumi perkara seperti peranan spesifik, peranan teknologi dan peranan umum. Ketiga-tiga peranan ini merupakan kombinasi yang membantu melonjakkan laluan kerja dalam bidang sukan elektronik. Antara contoh kerjaya dalam bidang ini adalah jurulatih/ analyst, cyber security analysis, pengurus acara, pengurus acara, pengurus kewangan/ akauntan, pengurus sumber manusia, pengawal undang-undang/ peguam, wartawan sukan elektronik, jurugambar dan juruvideo/ editor, pengurus media sosial, pengulas sukan shoutcaster/ caster, software/ web developer, pakar psikologi/ kaunseling serta pakar diet/ pemakanan.

Teras 6

Aplikasi Sains dan Perubatan Dalam Sukan Elektronik

Teras terakhir dalam garis panduan ini adalah berkaitan dengan aplikasi sains dan perubatan dalam sukan elektronik. Terdapat enam topik yang berkaitan dalam teras ini yang dijelaskan dengan terperinci untuk rujukan semua pihak terlibat. Antaranya kercergasan fizikal dan pemulihan, pengurusan kecederaan muskuloskeletal dalam sukan elektronik, pemakanan untuk sukan elektronik, kesihatan penglihatan dan pendengaran dalam sukan elektronik serta aplikasi psikologi dan kesejahteraan mental dalam sukan elektronik. Amalan kesihatan yang baik perlu dititikberatkan dalam sukan elektronik bagi memastikan pembangunannya dapat digiatkan secara optimum.





3. METODOLOGI KAJIAN



3. METODOLOGI KAJIAN

Metodologi kajian memberi penerangan mengenai bagaimana pelaksanaan kajian dijalankan melalui beberapa proses seperti penentuan rekabentuk kajian, pemilihan teknik pengumpulan data yang sesuai dan kaedah analisa yang digunakan bagi mendapatkan input yang diperlukan.

3.1 Rekabentuk Kajian

Kajian adalah dilaksanakan menggunakan kaedah campuran iaitu kuantitatif dan kualitatif bagi mendapatkan dapatan yang lebih komprehensif dan berkualiti. Kaedah kuantitatif adalah melalui pembangunan soal selidik dibangunkan khusus untuk kajian ini berdasarkan kepada objektif kajian. Pengumpulan data adalah secara atas talian berdasarkan instrumen tersebut dan hebahan dibuat melalui sebaran pautan kepada instrumen tersebut.

Bagi kaedah kualitatif pula, sesi Perbincangan Kumpulan Berfokus / Focus Group Discussion (FGD) adalah dipilih bagi kajian ini dalam usaha mengumpulkan input yang diperlukan. Sesi FGD adalah merupakan temubual yang dibuat kepada kumpulan dalam kategori tertentu yang berperanan sebagai informan untuk memberikan maklum balas berkaitan kajian yang dikaji. Sesi tersebut adalah dikendalikan oleh kumpulan penyelidik yang mempunyai pengetahuan dalam skop kajian dengan berpandukan satu set protokol temubual yang telah dibangunkan khas berdasarkan objektif yang ingin dicapai melalui pelaksanaan penyelidikan ini.

3.2 Analisis Kajian

Bagi kaedah kuantitatif iaitu edaran borang soal selidik secara atas talian, dapatan yang dikumpul dianalisis menggunakan perisian SPSS bagi mengeluarkan statistik berkaitan yang dikaji. Analisis yang berkaitan adalah seperti frequency, mean, mod, significance value dan sebagainya yang kemudiannya akan di baca dan diterjemah mengikut panduan untuk menjelaskan data yang diperoleh.

Bagi kaedah kualitatif pula, perisian NVivo digunakan dalam proses analisis transkripsi temubual. Sebelum proses analisis, audio daripada sesi temubual tersebut adalah perlu direkodkan dan rakaman tersebut kemudian akan ditranskripsi oleh transcriber yang dilantik untuk menyimpan rekod audio dalam bentuk teks. Transkripsi tersebut akan dimasukkan ke dalam perisian NVivo dan akan dikategorikan kepada kod tertentu mengikut tema yang dipilih berpandukan kepada objektif kajian. Melalui pengelasan tema itu, analisis dapat dikembangkan berdasarkan objektif kajian yang telah ditetapkan dan akan diterjemah untuk dijadikan penulisan dalam dapatan kajian.

3.3 Garis Masa Pelaksanaan Kajian

Kajian dilaksanakan secara keseluruhnya melibatkan dua fasa utama iaitu Fasa 1 bagi survei secara atas talian manakala Fasa 2 adalah pelaksanaan Perbincangan Kumpulan Berfokus/ Focus Group Discussion (FGD).

JADUAL 1: GERAK KERJA KAJIAN BAGI FASA 1

		FASA 1					
Bil.	Perkara	2022	1/23	2/23	3/23	4/23	5/23
1.	Pembentukan kertas cadangan pelaksanaan kajian						
2.	Penyaluran peruntukan kajian						
3.	Pembangunan instrumen kajian						
4.	Pengumpulan data (online survey)						
5.	Analisa dan penyediaan dapatan kajian						
6.	Pembentangan dapatan kajian kepada						

JADUAL 2: GERAK KERJA KAJIAN BAGI FASA 2

FASA 2								
Bil.	Perkara	6/23	7/23	8/23	9/23	10/23	11/23	12/23
1.	Pembangunan protokol temubual bagi sesi FGD							
2.	Pengurusan kerja lapangan bagi pelaksanaan FGD							
3.	Pelaksanaan sesi FGD melibatkan 6 negeri mewakili zon							
4.	Proses analisa dan intepretasi data							
5.	Pembentangan dapatan kajian							
6.	Penambahbaikan dapatan kajian							
7.	Penerbitan dapatan kajian							
8.	Penyebarluasan							





4. DAPATAN KAJIAN



4. DAPATAN KAJIAN

Bahagian ini adalah berkaitan dengan laporan kajian mengikut kaedah yang digunakan iaitu dapatan online survey bagi kuantitatif dan dapatan FGD bagi kualitatif. Berikut merupakan dapatan tersebut.

4.1 Dapatan Kuantitatif

Online Survey merupakan gerak kerja bagi Fasa 1 yang dilaksanakan bermula Disember 2022 sehingga Mei 2023. Hebahan polling ini adalah kepada belia Malaysia berumur 15 hingga 30 tahun. Seramai 1,748 orang telah terlibat dan memberikan maklum balas yang berkaitan dengan esports. Berikut adalah dapatan polling tersebut.

(A) Profil Demografi

Profil demografi adalah bahagian wajib yang perlu dijawab oleh semua responden yang mengandungi maklumat asas individu yang terlibat dalam soal selidik ini.

JADUAL 3: DAPATAN PROFIL DEMOGRAFI RESPONDEN POLLING

PERKARA	BILANGAN (N)	PERATUS (%)
JANTINA		
Lelaki	1,159	66.3
Perempuan	589	33.7

KATEGORI UMUR		
18 tahun ke bawah	21	1
18 – 21 tahun	233	13
22 – 25 tahun	449	26
26 – 30 tahun	415	24
30 tahun ke atas	630	36

ETNIK		
Melayu	1,224	70
Cina	175	10
India	52	3
Lain-lain	297	17
Pekerjaan		
Pelajar	309	17.7
Pekerja Kerajaan	322	18.4
Pekerja Swasta	589	32.6
Bekerja sendiri	230	13.2
Suri Rumah	37	2.1
Tidak Bekerja	74	4.2
Sedang mencari pekerjaan	207	11.8

PENDAPATAN		
Kurang RM1000	396	24
RM1,001 – RM2,000	404	25
RM2,001 – RM3,000	278	17
RM3,001 – RM4,000	155	9
RM4,001 – RM5,000	118	8
RM5,001 – RM6,000	85	5
RM6,001 – RM7,000	50	3
RM7,001 – RM8,000	38	2
RM8,001 – RM9,000	38	2
RM9,001 – RM10,000	48	3
Lebih RM10,000	37	2

Jadual xx di atas menunjukkan latar belakang responden yang terlibat dalam survei atas talian bagi kajian ini. Didapati majoriti adalah lelaki berbanding perempuan yang telah menjawab soal selidik berkaitan esports ini. Bagi kategori umur, majoriti adalah berumur lebih 30 tahun yang memberikan maklum balas dalam soal selidik ni. Bagi kategori etnik pula, Melayu merupakan yang paling ramai terlibat dalam soal selidik ini iaitu 70% daripada jumlah keseluruhan responden. Majoriti daripada responden adalah bekerja dalam sektor swasta iaitu sebanyak 32.6%, pekerja kerajaan sebanyak 18.4% dan pelajar 17.7%. Dari segi pendapatan pula, majoriti sebanyak 25% berpendapatan anggaran RM1,001 sehingga RM2,000.

(B) Penglibatan Dalam Esports

Soalan berikut adalah berkaitan dengan penglibatan terhadap esports dalam kalangan responden yang terlibat dalam soal selidik ini. Berikut adalah dapatan tersebut.

JADUAL 4: PENGLIBATAN DALAM ESPORTS

PERKARA	BILANGAN (N)	PERATUS (%)
TERLIBAT DENGAN ESPORTS		
Ya	979	56
Tidak	769	44

PERANTI YANG DIGUNAKAN		
Telefon bimbit	634	38
Komputer meja	320	20
Komputer riba	294	18
Permainan konsol	286	17
Tablet	126	7

SUMBER MENGETAHUI ESPORTS		
Rakan	521	40
Media sosial	505	38
Tempat kerja	151	11
Televisyen	146	11



MASA YANG DIPERUNTUKAN BAGI SETIAP SESI		
1 – 2 jam	297	17
3 – 4 jam	455	26
5 – 6 jam	577	33
7 – 8 jam	192	11
Lebih 8 jam	227	13

PERMAINAN VIDEO YANG DISERTAI		
Mobile Legend: Bang Bang	348	-
Street Fighter	237	-
FIFA Series	225	-
Counter Strikes	214	-
Dota 2	212	-

KOS YANG DIPERUNTUKAN		
Tiada kos	102	18
Kurang RM500	153	29
RM500 – RM1000	136	25
RM1,001 – RM5,000	118	21
Lebih RM5,001	39	7

Berdasarkan dalam jadual xx diatas, adalah mengenai penglibatan responden dalam esports. Didapati lebih separuh daripada responden terlibat dalam esports. Peranti yang paling banyak digunakan adalah telefon bimbit diikuti oleh komputer meja dan perkara ini berkaitan dengan kategori permainan video yang disertai. Melalui rakan adalah sumber utama mendapat tahu mengenai esports serta melalui media sosial juga hebahkan berkaitan esports diperoleh. Dari segi masa yang diperuntukan bagi setiap sesi dalam esports pula, majoriti sebanyak 33% adalah antara 5 ke 6 jam dalam sehari, manakala yang memperuntukan masa lebih 8 jam sehari terhadap esports adalah antara angka terendah iaitu sebanyak 13%. Senarai permainan video yang disertai pula, Mobile Legend: Bang Bang antara yang dimainkan melalui telefon bimbit selaras dengan peranti yang dipilih. Berdasarkan kepada kos yang diperuntukan, responden mengatakan adalah anggaran RM500.00 bagi penglibatan dalam esports.

(C) Pengetahuan, Persepsi Dan Ekosistem

Bahagian seterusnya ini adalah berkaitan dengan pengetahuan, persepsi dan ekosistem mengenai esports yang dinyatakan dalam instrumen soal selidik kajian.

Pengetahuan:

JADUAL 5: PENGETAHUAN

No. soalan	Penyataan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Tidak Pasti	Setuju	Sangat Setuju
B1.	Esports adalah permainan interaktif melalui platform maya	1.9%	4.3%	41.2%	2.6%	50.0%
B2.	Esports adalah pertandingan menggunakan permainan video	1.4%	3.8%	38.3%	1.6%	54.9%
B3.	Esports boleh disertai secara individu atau berkumpulan	1.2%	0.2%	2.4%	27.2%	68.9%
B4.	Esports merupakan hobi yang dilakukan pada masa lapang	4.0%	9.0%	7.2%	41.1%	38.7%
B5.	Esports boleh dijadikan sebagai karier dan menjana pendapatan	2.1%	2.0%	7.5%	38.2%	50.2%
B6.	Esports perlu diiktiraf dalam acara sukan berprestij	3.0%	3.1%	8.7%	32.7%	52.5%

Jadual xx di atas menunjukkan pernyataan berkaitan pengetahuan responden terhadap esports. Terdapat enam soalan yang berkaitan yang telah dijawab dan dapatannya telah dianalisis berdasarkan skala daripada Sangat Tidak Setuju kepada Sangat Setuju. Secara keseluruhan, didapati responden mempunyai pengetahuan terhadap esports berdasarkan statistik data yang diterima kepada setiap pernyataan iaitu di skala Sangat Setuju. Ini memberi gambaran bahawa esports telah diketahui umum mengenai kaedah permainannya iaitu melalui maya, menggunakan permainan video dan dimainkan secara individu atau berkumpulan. Selain itu pernyataan lain juga adalah berkaitan esports yang bermula dari hobi, boleh dijadikan sebagai kerjaya dan perlu diiktiraf sebagai acara sukan.

JADUAL 6: PERSEPSI

No. soalan	Penyataan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Tidak Pasti	Setuju	Sangat Setuju
B7.	Esports tidak diterima sebagai salah satu cabang sukan	29.1%	28.6%	17.8%	15.3%	9.2%
B8.	Esports memerlukan jaringan internet yang baik	0.8%	1.1%	1.9%	23.5%	72.7%
B9.	Penglibatan dalam esports adalah membuang masa	39.0%	38.4%	12.9%	6.1%	3.6%
B10.	Penglibatan dalam esports adalah gaya hidup tidak sihat	30.9%	34.7%	17.4%	11.7%	5.3%
B11.	Penglibatan dalam esports memerlukan kos yang tinggi	8.9%	18.8%	21.8%	33.7%	16.8%
B12.	Penglibatan dalam esports tidak mementingkan tahap Pendidikan	17.3%	26.6%	14.0%	23.4%	18.7%
B13.	Penglibatan dalam esports perlu dihadkan kepada 18 tahun ke atas	12.0%	21.6%	12.3%	25.0%	29.1%
B14.	Penglibatan di bawah umur 18 tahun dalam esports perlu disekat	14.3%	24.9%	17.1%	23.3%	20.4%
B15.	Penglibatan dalam esports tidak memberi kesan negatif kepada kesihatan	11.6%	29.9%	25.5%	20.9%	12.1%
B16.	Penglibatan dalam esports akan menghapuskan sukan fizikal	29.7%	35.2%	12.8%	13.6%	8.7%
B17.	Pemain dalam esports tidak sepatutnya dilabel sebagai atlet	25.2%	25.5%	20.5%	16.0%	12.8%
B18.	Pemain esports tidak memerlukan latihan yang berstruktur	40.6%	31.2%	12.8%	9.7%	5.7%
B19.	Pemain esports perlu berdaftar dengan badan yang melindungi hak-hak mereka	2.5%	4.2%	13.0%	39.9%	40.4%
B20.	Sesiapa sahaja boleh melibatkan diri dalam esports	1.9%	4.3%	5.8%	34.6%	53.4%

Jadual xx merupakan dapatan terhadap persepsi responden terhadap esports. Terdapat 20 soalan yang berkaitan dengan persepsi yang memerlukan responden untuk memilih jawapan berdasarkan skala daripada Sangat Tidak Setuju kepada Sangat Setuju terhadap pernyataan yang dinyatakan. Secara keseluruhan, responden sangat setuju bahawa keperluan utama esports adalah jaringan internet yang baik dengan kos yang agak tinggi dan sesiapa sahaja boleh menceburkan diri dalam esports, namun masih memerlukan latihan yang khusus dan mereka

perlu berdaftar bagi melindungi hak mereka dalam bidang sukan elektronik. Majoriti responden menyatakan esports bukanlah aktiviti membuang masa, tidak akan menghapuskan sukan fizikal serta bukan juga gaya hidup tidak sihat. Responden juga menyatakan bahawa penglibatan dalam esports tidak akan memberi kesan negatif kepada kesihatan dan telah diterima sebagai cabang sukan tetapi perlu dihadkan kepada umur 18 tahun dan ke atas dan pendidikan masih penting dalam penglibatan dalam esports.

JADUAL 7: EKOSISTEM

No. soalan	Penyataan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Tidak Pasti	Setuju	Sangat Setuju
B21.	Ekosistem esports termasuklah pemain, penganjur dan pertandingan	1.1%	2.0%	9.3%	41.2%	46.4%
B22.	Kementerian Belia dan Sukan (KBS) telah membangunkan Pelan Strategik Pembangunan Sukan Elektronik 2020 -2025	2.8%	2.3%	28.8%	31.5%	34.6%
B23.	Penglibatan dalam esports memerlukan garis panduan dalam pengendalian pertandingan	1.0%	0.5%	4.9%	41.9%	51.7%
B24.	Penglibatan dalam esports memerlukan garis panduan spesifik	1.1%	1.5%	6.7%	42.2%	48.5%
B25.	Pembangunan esports perlu dipertingkatkan lagi	1.6%	1.9%	6.8%	33.1%	56.6%
B26.	Pembangunan esports di peringkat negeri adalah mencukupi	22.6%	32.3%	23.7%	12.1%	9.3%
B27.	Persatuan dan kelab esports yang ditubuhkan untuk membimbing dan membangunkan pemain	4.5%	6.1%	23.2%	35.2%	31.0%
B28.	Maklumat mengenai ekosistem esports tempatan dan antarabangsa yang mudah didapati	6.5%	13.1%	27.6%	31.5%	21.3%
B29.	Sangat mudah untuk menyertai ekosistem esports	8.1%	16.9%	29.6%	29.4%	16.0%
B30.	Terdapat pelbagai skop yang boleh dierokai di dalam ekosistem esports	2.4%	1.8%	17.9%	41.4%	36.5%

Jadual xx berikut adalah pernyataan berkaitan dengan ekosistem dalam esports yang telah diberikan maklumbalas daripada responden mengikut skala dari sangat tidak setuju kepada setuju. Secara keseluruhannya, responden menunjukkan reaksi positif kepada pernyataan yang berkaitan dengan ekosistem dan berharap pembangunan esports dapat dipertingkatkan serta responden menyatakan keperluan garis panduan dalam penglibatan kepada esports. Responden menyatakan bahawa penglibatan dalam esports tidak hanya kepada pemain sahaja malah melibatkan penganjur dan elemen pertandingan. Terdapat pelbagai bidang lain dalam esports yang boleh diterokai dan boleh dipertingkatkan supaya esports lebih membangun.

(D) Rumusan

Secara keseluruhan, dapatan bagi kaedah kuantitatif ini menunjukkan maklum balas yang positif yang diterima daripada responden. Hal ini menunjukkan esports berpotensi untuk dibangunkan bagi meningkatkan lagi pencapaian esports yang majoritinya disertai golongan belia Malaysia. Dapatan daripada kaedah kualitatif iaitu melalui sesi FGD akan menguatkan lagi maklumbalas yang diterima supaya cadangan penambahbaikan dalam ekosistem esports dapat lebih pertingkatkan bagi menjadikan esports lebih relevan, diterima oleh seluruh Masyarakat Malaysia.

4.2 Dapatan Kualitatif (Perbincangan Kumpulan Berfokus/ Focus Group Discussion – FGD)

Dapatan bagi FGD yang telah dilaksanakan adalah dikategorikan kepada tema-tema tertentu mengikut objektif kajian yang telah dibangunkan. Dapatan ini diselaraskan daripada transkripsi yang diperoleh melalui sesi FGD dan diterjemah dalam bentuk laporan berdasarkan tema yang dibentuk.



4.2.1 Objektif 1: Kesedaran dan pengetahuan terhadap esports

Objektif ini adalah berdasarkan kepada pengetahuan dan kesedaran informan berkaitan dengan esports. Terdapat enam tema yang dikelaskan daripada dapatan berkaitan objektif ini seperti yang dinyatakan berikut:

ENAM OBJEKTIF



Secara keseluruhan, didapati informan yang terlibat memahami definisi sukan elektronik yang merupakan cabang sukan yang menggunakan medium interaktif serta mempunyai elemen kompetitif yang boleh dipertandingkan melibatkan sama ada individu atau kumpulan.

Keperluan esports merangkumi peranti yang digunakan seperti keutamaannya adalah telefon bimbit, kepentingan juga adalah kepada capaian atau akses internet yang bagus bagi memastikan tiada gangguan semasa permainan sedang berlangsung. Serta keperluan dari segi wang adalah peranan utama dalam menceburi esports.

Pencapaian dalam sukan elektronik menurut informan telah semakin meluas dan membanggakan antaranya menjuarai pertandingan peringkat kebangsaan seperti Sukan SEA dan terdapat juga pemain yang telah dipilih menjadi wakil Malaysia menyertai kelab luar negara berdasarkan kepada kecekapan dan prestasi yang ditonjolkan. Antara kebaikan atau menfaat yang diterima dalam menyertai sukan elektronik yang dinyatakan oleh informan adalah mendapat kenalan baru, mengeratkan hubungan dengan rakan, menjana pendapatan serta mencungkil bakat baru dari siri penganjuran yang diadakan diperingkat setempat.

Informan yang terlibat dalam sesi FGD ini menyatakan bahawa usaha memperkenalkan sukan elektronik perlu digesa antaranya dengan pendedahan awal di peringkat sekolah seperti melalui aktiviti ko-kurikulum atau pengenalan modul sukan elektronik dengan penekanan aspek pembahagian masa serta prospek kerjaya dalam bidang ini. Selain itu, terdapat juga soalan berkaitan NESDEG dan didapati penerimaan informan sangat positif dan menyatakan ianya merupakan suatu inisiatif yang baik dalam pembangunan sukan elektronik di Malaysia.

4.2.2 Objektif 2: Penglibatan dalam esports

Bagi objektif ini adalah untuk mengenal pasti sejauh mana penglibatan informan yang terlibat dalam FGD terhadap esports. Keterlibatan mereka juga telah dikategorikan kepada beberapa dapatan utama yang berkaitan yang diperoleh daripada sesi temubual. Dapatan tersebut adalah:



Bagi objektif kedua ini adalah berkaitan penglibatan informan dalam bidang sukan elektronik. Secara keseluruhannya, informan mula terlibat dalam sukan elektronik adalah di tahun 2020 iaitu semasa Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) diperkenalkan dalam negara berikutan penularan wabak Covid-19. Pada ketika itu, hampir kesemua aktiviti terbatas dan dikehendaki untuk sentiasa berada di dalam rumah bagi mengekang virus yang membahayakan itu terus tersebar. Oleh kerana mempunyai lebih masa berada di rumah dan tidak berbuat apa-apa, maka masa yang ada diilangkan dengan telefon bimbit.

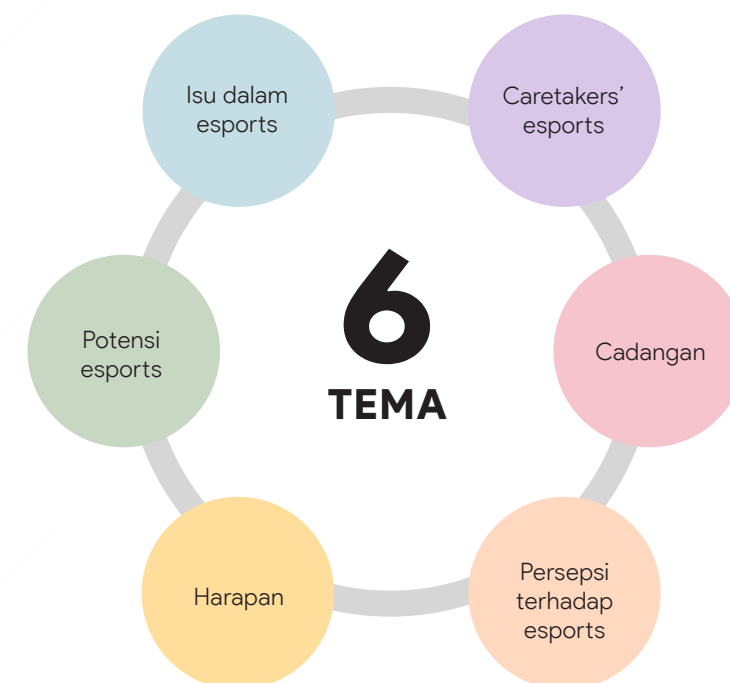
Terdapat pelbagai peranan lain dalam bidang sukan elektronik yang boleh diketengahkan sebagai karier pada masa hadapan, antaranya pengulas, jurulatih, pengurus pasukan, penganjur acara, pembangun perisian, penonton, pempengaruh dan lain-lain. Bagi pertanyaan berkaitan faktor penglibatan mereka, yang dimaklumkan adalah untuk mengisi masa lapang, terpengaruh dengan rakan, tertarik dengan hadiah atau ganjaran yang lumayan bagi pemenang pertandingan serta telah terinspirasi dengan kejayaan yang dicapai oleh figura terdahulu dalam bidang sukan

elektronik. Tempoh penglibatan yang dinyatakan dapat dikelaskan kepada dua iaitu penglibatan secara santai (leisure) yang hanya pada masa lapang dan penglibatan secara profesional yang mempunyai jadual tertentu yang perlu dipatuhi contohnya latihan selama dua hingga 10 jam dalam sehari bagi meningkatkan kecekapan.

Permainan yang disertai pula dibahagikan kepada tiga iaitu kategori permainan di telefon bimbit seperti PUBG dan Mobile Legends, komputer seperti DOTA dan Valorant serta konsol permainan seperti FIFA dan Grand Turismo. Bagi pertanyaan berkaitan sokongan keluarga, didapati informan menyatakan bahawa terdapat halangan di peringkat awal namun setelah melihat hasil seperti kemenangan atau pencapaiannya, keluarga akan mula menyokong. Selain itu, informan juga sependapat menyatakan bahawa keluarga terus menyekat minat belia dalam sukan elektronik sebaliknya memantau supaya tidak keterlaluan yang boleh memudaratkan.

4.2.3 Objektif 3: Ekosistem esports di Malaysia

Objektif ketiga ini pula adalah berkaitan dengan ekosistem esports di Malaysia secara keseluruhan dari konteks pengetahuan atau pengalaman informan yang terlibat dalam esports. Berdasarkan maklum balas yang diterima daripada sesi temubual, enam tema telah dikategorikan kepada dapatan ini iaitu:



Dalam konteks isu yang timbul melalui sukan elektronik, didapati adalah dari segi kemudahan infrastruktur dan infostruktur yang masih belum jelas dan menyokong pembangunan ekosistem sukan elektronik. Selain itu, terdapat isu yang ketara berbeza dinyatakan bagi informan di kawasan borneo iaitu capaian internet yang kurang memuaskan. Hal ini dipandang penting dalam sukan elektronik kerana internet merupakan keperluan utama yang menjadi asas bidang

ini. Oleh kerana masalah gangguan capaian internet ini boleh menyebabkan punca kekalahan atau ketidakmampuan bersaing peserta di Sabah dan Sarawak dengan Semenanjung.

Persepsi terhadap sukan elektronik ini dinyatakan adalah dari segi memberi kefahaman kepada masyarakat dan terdapat jurang generasi yang tidak menyedari evolusi bidang ini. Disebabkan oleh itu, informan memberi makluman bahawa wujud pandangan skeptikal terhadap bidang sukan elektronik yang dianggap sebagai tidak memberi manfaat, tidak melibatkan pergerakan fizikal dan tidak sihat serta merupakan elemen perjudian. Hal ini perlu diberi perhatian agar pembangunan sukan elektronik tidak ditentang oleh sesetengah pihak yang tidak memahaminya.

Bidang sukan elektronik ini sangat berpotensi besar untuk dibangunkan dan dimajukan, antaranya dapat menyerlahkan potensi belia melalui penganjuran-pengajuran peringkat setempat yang dapat mencungkil bakal baru. Potensi ini kemudian dikembangkan ke peringkat yang lebih tinggi iaitu antarabangsa yang akan membawa nama negara serta secara tidak langsung mencipta peluang ekonomi daripada limpahan industri sukan elektronik.

Melalui sesi FGD ini juga, pendapat informan berkaitan cadangan penambahbaikan terhadap pembangunan sukan elektronik ini dikumpulkan. Antara yang dinyatakan adalah pengiktirafan yang selayaknya perlu diberi perhatian bagi bidang ini seperti sijil kemahiran atau akreditasi yang bersesuaian bagi membolehkan pendidikan atau kemajuan kerjaya berkaitan sukan elektronik selari dengan arus perdana. Tambahan lagi, terdapat cadangan untuk membangunkan perisian permainan video ini yang melambangkan imej Malaysia, contohnya watak atau karakter mengikut pahlawan negara seperti Hang Tuah, Badang, Mat Kilau dengan mengambil kira latar belakang zaman kesultanan Melayu dahulu. Hal ini secara tidak langsung dapat mempromosikan Malaysia di mata dunia. Selain itu, cadangan ini juga dirasakan penting untuk disesuaikan dengan budaya Malaysia yang lebih sopan santun supaya tiada unsur kekerasan atau kejelaman yang dipertunjukkan.

Dari segi harapan pula, majoriti informan mengharapkan agar sukan elektronik ini dapat diterima oleh masyarakat tanpa mengira umur, pencapaian dapat dipertingkatkan dan mempunyai laluan yang jelas dalam bidang ini. Seterusnya, bagi memastikan sukan elektronik terus maju, adalah perlu untuk dikhususkan pihak bertanggungjawab yang dapat menyelaraskan ekosistem ini. Seperti yang dinyatakan adalah terus memperkukuhkan hub esports di setiap negeri dengan kerjasama semua pihak seperti Kementerian Belia dan Sukan, Kementerian Pendidikan dan Kementerian Komunikasi dan Digital bagi meningkatkan lagi pencapaian sukan elektronik dalam negara.



Bidang sukan elektronik ini sangat berpotensi besar untuk dibangunkan dan dimajukan, antaranya dapat menyerlahkan potensi belia melalui penganjuran-pengajuran peringkat setempat yang dapat mencungkil bakal baru.





5. RUMUSAN KAJIAN

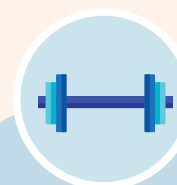
5. RUMUSAN KAJIAN

Secara keseluruhannya, sukan elektronik mempunyai potensi untuk dibangunkan namun banyak peluang penambahbaikan perlu dilaksanakan dengan melibatkan kerjasama pelbagai pihak dalam memastikan pembangunan bidang ini dapat bersaing ke peringkat yang lebih tinggi dan memberikan prestasi terbaik. Kekuatan yang dikenal pasti bagi bidang ini adalah dari segi potensi daripada pemain yang mempunyai bakat besar dan telah berjaya serta boleh diketengahkan ke peringkat lebih besar. Sokongan dari keluarga, rakan dan pihak berkepentingan yang menyedari perkembangan bidang ini juga perlu dikekalkan.

Peluang-peluang lain yang terbit dari sukan elektronik ini juga mampu menjadi suatu sumbangan kepada aspek ekonomi dalam negara. Antaranya melalui cabang kerjaya yang bertambah serta prestasi dan reputasi kemenangan yang menimbulkan elemen pelaburan yang besar.

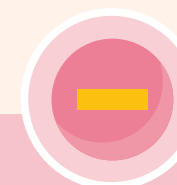
Disamping itu, kelemahan yang ada perlu dikawal selia supaya ekosistem dalam sukan elektronik ini dapat dibangunkan sepenuhnya Begitu juga dengan persepsi negatif masyarakat terhadap sukan elektronik ini yang dilihat sebagai ancaman perlu diperhalusi dan diperbetulkan untuk supaya menyokong pembangunannya.

SWOT



STRENGTH

- Potensi daripada pemain yang berbakat besar
- Sokongan daripada keluarga, rakan dan pihak berkepentingan



WEAKNESS

- Ekosistem yang belum membangun sepenuhnya di Malaysia seperti local game developer yang masih kurang di Malaysia



OPPORTUNITY

- Peluang kerjaya dalam yang sangat luas (coach, caster, manager, marshall, animator, streamer) yang boleh menjana ekonomi negara



THREAT

- Persepsi Masyarakat yang menganggap esports tidak membawa manfaat, membazir masa dan tidak bersukan secara fizikal



6. LAMPIRAN

6.1 Borang Soal Selidik

Borang soal selidik kajian ini mengandungi tiga bahagian yang dipecahkan mengikut latar belakang, pengetahuan dan penglibatan dalam sukan elektronik. Borang soal selidik ini juga mengandungi dwi bahasa iaitu Bahasa Melayu dan Bahasa Inggeris.

Muka Hadapan:
ONLINE SURVEY: ESPORTS IN MALAYSIA



Institut Penyelidikan Pembangunan Belia Malaysia (IYRES), agensi di bawah Kementerian Belia dan Sukan (KBS), sedang mengumpulkan maklumat daripada tuan/ puan mengenai eSports di Malaysia. Terdapat 3 bahagian dalam soal selidik ini yang perlu dilengkapkan. Segala maklumat yang diberikan adalah RAHSIA dan digunakan untuk tujuan kajian sahaja. Perhatian dan kerjasama tuan/ puan amat dihargai dan diucapkan ribuan terima kasih.

Institute for Youth Research Malaysia (IYRES), agency from Ministry of Youth and Sports is in progress of collecting information about eSports in Malaysia through this survey. This survey consists of 3 main section that need to be completed. All the information shared are PRIVATE and CONFIDENTIAL for this research purpose only. Thank your for-kind consideration in participating in this research.

6. LAMPIRAN

Terdapat dua set instrumen bagi kajian ini iaitu borang soal selidik yang hebahannya dibuat secara atas talian melalui perisian kaji selidik IYRES (iGreat IYRES) dan protokol tembual yang digunakan bagi sesi Focus Group Discussion (FGD) yang menjadi panduan kepada penemubual untuk memandu sesi perbincangan tersebut.

Bahagian A: Profil Demografi (Sila tandakan satu jawapan sahaja)**Section A: Demographic Profile (Please choose one answer only)**

1. Jantina/ Gender:

☐ Lelaki/ Male ☐ Perempuan/ Female

2. Umur/ Age:

☐ < 18 tahun/ < 18 years old ☐ 18 – 21 tahun/ 18 – 21 years old
☐ 22 – 25 tahun/ 22 – 25 years old ☐ 26 – 30 tahun/ 26 – 30 years old
☐ > 30 tahun/ > 30 years old

3. Etnik/ Ethnic:

☐ Melayu/ Malay ☐ India/ Indian
☐ Cina/ Chinese ☐ Lain-lain, sila nyatakan/ Others, please specify:

4. Tahap pendidikan/ Education level:

☐ UPSR/ UPSR ☐ PMR/ PT3/ PMR/PT3
☐ SPM/ SPM ☐ STPM/ STAM/ STPM/ STAM
☐ Matrikulasi/ Matriculation ☐ Sijil Kemahiran/ Skills Certificate
☐ Diploma/ Degree ☐ Ijazah/ Bachelor
☐ Sarjana/ Master ☐ Ph.D/ Ph.D

5. Pekerjaan/ Occupation:

☐ Pelajar/ Student ☐ Pekerja Kerajaan/ Government
☐ Pekerja Swasta/ Corporate Workers ☐ Servant
☐ Suri Rumah/ Housewife ☐ Bekerja Sendiri/ Self-Employed
☐ Sedang mencari pekerjaan/ ☐ Sijil Kemahiran/ Skills Certificate
 Actively seeking for job ☐ Tidak Berkerja/ Unemployed

6. Negeri kelahiran/ Born state:

☐ Johor ☐ Kedah ☐ Kelantan ☐ Melaka
☐ Negeri Sembilan ☐ Pahang ☐ Perak ☐ Perlis
☐ Pulau Pinang ☐ Terengganu ☐ Sabah ☐ Sarawak
☐ Selangor ☐ Wilayah Persekutuan Kuala Lumpur
☐ Wilayah Persekutuan Putrajaya ☐ Wilayah Persekutuan Labuan

7. Negeri tempat tinggal sekarang/ Current living state:

☐ Johor ☐ Kedah ☐ Kelantan ☐ Melaka
☐ Negeri Sembilan ☐ Pahang ☐ Perak ☐ Perlis
☐ Pulau Pinang ☐ Terengganu ☐ Sabah ☐ Sarawak
☐ Selangor ☐ Wilayah Persekutuan Kuala Lumpur
☐ Wilayah Persekutuan Putrajaya ☐ Wilayah Persekutuan Labuan

8. Pendapatan bersih bulanan isirumah/ Gross monthly household income:

☐ < RM1,000.00 ☐ RM1,000.00 – RM2,000.00
☐ RM2,001.00 – RM3,000.00 ☐ RM3,001.00 – RM4,000.00
☐ RM4,001.00 – RM5,000.00 ☐ RM5,001.00 – RM6,000.00
☐ RM6,001.00 – RM7,000.00 ☐ RM7,001.00 – RM8,000.00
☐ RM8,001.00 – RM9,000.00 ☐ RM9,001.00 – RM10,000.00
☐ > RM10,000.00
Bahagian B: Pengetahuan terhadap eSports (Sila nyatakan jawapan anda terhadap soalan berikut)**Section B: Knowledge about eSports (Please state your answer accordingly)**

Sila nyatakan jawapan anda terhadap setiap soalan berikut berdasarkan skala yang diberi.

Please specify your answer to each of these questions according to scale given.

1	2	3	4	5
Sangat tidak setuju/ Strongly disagree	Tidak setuju/ Disagree	Tidak pasti/ Not sure	Setuju/ Agree	Sangat Setuju/ Strongly agree

No.	Pernyataan/ Statements	Skala/ Scale			
Pengetahuan Am/ General knowledge					
1.	eSports adalah permainan interaktif melalui platform maya <i>eSports is an interactive game through virtual</i>	1	2	3	4
2.	2. eSports adalah pertandingan menggunakan permainan video <i>eSports is a competition using video games</i>	1	2	3	4
3.	eSports boleh disertai secara individu atau berkumpulan <i>eSports can be played either individually or by group</i>	1	2	3	4
4.	eSports merupakan hobi yang dilakukan pada masa lapang <i>eSports is a hobby during free time</i>	1	2	3	4
5.	eSports boleh dijadikan sebagai karier dan menjana pendapatan <i>eSports can be considered as carreer and generate income</i>	1	2	3	4
6.	eSports perlu diiktiraf dalam acara sukan berprestij <i>eSports need to be acknowledged in prestige sports events</i>	1	2	3	4
7.	eSports tidak diterima sebagai salah satu cabang sukan Persepsi/ Perception <i>eSports are not considered as a form of sports discipline</i>	1	2	3	4
8.	eSports memerlukan jaringan internet yang baik <i>eSports need to have excellent internet networking</i>	1	2	3	4

9.	Penglibatan dalam eSports adalah membuang masa Involvement in eSports are waste of time	1	2	3	4
10.	Penglibatan dalam eSports adalah gaya hidup tidak sihat Involvement in eSports promotes unhealthy lifestyle	1	2	3	4
11.	Penglibatan dalam eSports memerlukan kos yang tinggi Involvement in eSports require high cost	1	2	3	4
12.	Penglibatan dalam eSports tidak mementingkan tahap pendidikan Involvement in eSports not required certain education level	1	2	3	4
13.	Penglibatan dalam eSports perlu dihadkan kepada 18 tahun ke atas Involvement in eSports should be restricted to those who are 18 years old and older	1	2	3	4
14.	Penglibatan di bawah umur 18 tahun dalam eSports perlu disekat Involvement under 18 years old in eSports need to be restricted	1	2	3	4
15.	Penglibatan dalam eSports tidak memberi kesan negatif kepada kesihatan Involvement in eSports are not harm to health	1	2	3	4
16.	Penglibatan dalam eSports akan menghapuskan sukan fizikal Involvement in eSports will diminish involvement in physical sports	1	2	3	4
17.	Pemain dalam eSports tidak sepatutnya dilabel sebagai atlet eSports players should not be labelled as athletes	1	2	3	4
18.	Pemain eSports tidak memerlukan latihan yang berstruktur eSports players do not require structured training	1	2	3	4
19.	Pemain eSports perlu berdaftar dengan badan yang melindungi hak-hak mereka eSports players must register with protective body that protects their rights	1	2	3	4
20.	Sesiapa sahaja boleh melibatkan diri dalam eSports Anyone can participate in eSports Ekosistem/ Ecosystem	1	2	3	4

21.	Ekosistem eSports termasuklah pemain, penganjur dan pertandingan eSports ecosystem consists of players, organizers, and the competition	1	2	3	4
22.	Kementerian Belia dan Sukan (KBS) telah membangunkan Pelan Strategik Pembangunan eSports 2020-2025 Ministry of Youth and Sports had develop Strategic Plan for eSports Development 2020-2025	1	2	3	4
23.	Penglibatan dalam eSports memerlukan garis panduan dalam pengendalian pertandingannya eSports need to have proper guideline in managing the tournaments	1	2	3	4
24.	Penglibatan pemain dalam eSports memerlukan garis panduan spesifik Participation in eSports needs to have standard prosedur for the players	1	2	3	4
25.	Pembangunan eSports perlu dipertingkatkan lagi There is a need in enhancing eSports development	1	2	3	4
26.	Pembangunan eSports di peringkat negeri adalah mencukupi Development of eSports at state level are adequate	1	2	3	4
27.	Terdapat persatuan dan kelab eSports yang ditubuhkan untuk membimbing dan membangunkan pemain There are many eSports associations and clubs that were established to guide and develop players	1	2	3	4
28.	Maklumat mengenai ekosistem eSports tempatan dan antarabangsa yang mudah didapati Information on the local and international eSports ecosystem is easily accessible	1	2	3	4
29.	Sangat mudah untuk menyertai ekosistem eSports It is very easy to join eSports ecosystem	1	2	3	4
30.	Terdapat pelbagai skop yang boleh diterokai di dalam ekosistem eSports There are many different scopes that one can explore eSports	1	2	3	4

Bahagian C: Penglibatan dalam eSports (Sila nyatakan jawapan anda terhadap soalan berikut)

Section C: *Involvement in eSports (Please state your answer accordingly)*

1. Adakah anda terlibat dalam eSports?/ *Are you involve in eSports?*

☐ Ya/ Yes

☐ Tidak/ No

(Jawab soalan 2 dan seterusnya)

(Terus ke soalan 8 dan seterusnya)

(Answer question 2 and its sequence)

(Straight to question 8 and its sequence)

2. Dari manakah anda dapat tahu mengenai eSports?/ *From where did you get to know about eSports?*

☐ Rakan/ Friends

☐ Tempat kerja/ Workplace

☐ Media sosial/ social media

☐ Televisyen/ Television

Lain-lain, sila nyatakan/ *Others, please*

specify: _____

3. Apakah peranti yang anda gunakan? (Boleh pilih lebih dari 1 jawapan)

What devices that you are using? (Can choose more than 1 answer)

☐ Telefon bimbit/ *Hand phone*

☐ Tablet/ *Tablet*

☐ Komputer riba/ *Laptop*

☐ Komputer meja/ *Desktop*

☐ Konsol permainan/ *Game console*

4. Apakah jenis peranti yang anda lebih gemar? (Pilih 1 jawapan sahaja)

What are the device that you most prefer? (Choose 1 answer only)

☐ Telefon bimbit/ *Hand phone*

☐ Tablet/ *Tablet*

☐ Komputer riba/ *Laptop*

☐ Komputer meja/ *Desktop*

☐ Konsol permainan/ *Game console*

5. Berapa jam masa yang diperuntukan untuk setiap sesi?

How many hours did you spend for each session?

☐ 1 – 2 jam/ 1 – 2 hours

☐ 3 – 4 jam/ 3 – 4 hours

☐ 5 – 6 jam/ 5 – 6 hours

☐ 7 – 8 jam/ 7 – 8 hours

☐ Lebih 8 jam/ More than 8 hours

6. Antara berikut, nyatakan permainan yang anda sertai. (Boleh pilih lebih dari 1 jawapan)

Among of all this, please specify the games that you played. (Can choose more than 1 answer)

☐ Fighting Games

• Street Fighter

• Super Smach Bros

• Marvel vs. Capcom

• Tekken

• Killer Instinct

☐ First-person shooters

• Doom

• Quake

• Counter-Strike series

• Call of Duty series

• Unreal Tournament

• Halo series

• Painkiller

• Battlefield series

• Crossfire

• Overwatch

• Team Fortress 2

• Rainbow Six: Siege

• Alliance of Valiant Arms

• Special Force II

• Valorant

☐ Multiplayer online battle arena

• League of Legends (LOL)

• Dota 2

• Smite

• Heroes of the Storm

• Vainglory

• Arena of Valor

• Mobile Legends: Bang Bang

☐ Racing

• Formula 1 official games

• Gran Turismo Sport

• iRacing

• Trackmania

• Project CARS

• rFactor 2

• Kart Rider

☐ Real-time strategy

• StartCraft

• StartCraft I

• StartCraft II

☐ Sports games

• FIFA series

• Madden

• NBA 2K

• Pro Evolution Soccer

• Rocket League

☐ Third-person shooters

• Gears of War

• PlayerUnknown's Battleground (PUBG)

• Garena Free Fire

• Splatoon 2

- ☐ Card games
- Heartsone
 - Shadowverse
 - Magic: The Gathering Arena

- ☐ Others
- Pokémon
 - Puyo Puyo
 - Tetris
 - War Thunder
 - World of Tanks
 - World of Warcraft
 - Clash Royale
 - Clash of Clans

7. Berapa kos yang anda diperuntukan dalam eSports bagi tahun 2022? Sila nyatakan: RM _____

How much cost you have allocate for eSports in 2022? Please specify: RM _____

8. Adakah terdapat ahli keluarga anda yang lain yang terlibat dengan eSports?
Is there any of your family members involve in eSports?

- ☐ Ya/ Yes (Jawab soalan 8 dan seterusnya)
☐ Tidak/ No (Soalan tamat)
(Answer question 8 and its sequence) (End of question)

Please specify:

- Kids
- Siblings
- Parents

Others, please specify: _____

9. Apakah jenis permainan yang mereka mainkan? Sila nyatakan _____
What are the types of games they played? Please specify _____

10. Berapa lama masa yang mereka peruntukan untuk eSports dalam satu masa?
Sila nyatakan _____

How much time they spent for eSports in one time? Please specify _____

11. Berapa lama masa yang anda peruntukan untuk menyaksikan permainan, kejohanan atau strim langsung mempengaruhi eSports dalam satu masa? Sila nyatakan _____

How much time do you spend to watch eSports match, tournament and influencers's live stream at one time? Please specify _____

6.2 Protokol Temu Bual

Protokol temu bual kajian ini mengandungi set yang terdiri daripada borang penerangan dan persetujuan responden (consent form) dan borang maklumat informan yang diisi oleh informan sebelum sesi dimulakan. Manakala Protokol temu bual berkaitan soalan yang perlu ditanya adalah untuk rujukan penemubual bagi memandu sesi tersebut.

6.2.1 Borang Penerangan dan Persetujuan Informan (Consent Form)



BORANG PENERANGAN DAN PERSETUJUAN INFORMAN (CONSENT FORM)

Sila baca maklumat berikut dengan teliti. Sekiranya anda mempunyai sebarang pertanyaan, sila kemukakan kepada penyelidik.

1. TAJUK KAJIAN: KAJIAN ESPORTS DI MALAYSIA

2. PENGENALAN:

Kajian ini dilaksanakan bertujuan untuk mengkaji dan mengenal pasti ekosistem eSports di Malaysia.

- Mengenalpasti tahap kesedaran terhadap esukan di Malaysia.
- Mengenal pasti tahap penglibatan belia terhadap esukan di Malaysia.
- Mengenal pasti ekosistem esukan di Malaysia.

3. APAKAH YANG PERLU ANDA LAKUKAN?

Tuan/ Puan akan berperanan sebagai informan dalam sesi temu bual ini dan perlu memberikan input berdasarkan pengetahuan/ pengalaman/ pandangan anda terhadap soalan yang diajukan oleh penemubual. Tempoh masa sesi temubual ini dianggarkan mengambil masa anggaran dalam satu hingga tiga jam bergantung kepada kerjasama semua informan terlibat.

4. SIAPA YANG BOLEH MENYERTA KAJIAN INI?

Individu yang berumur 18 tahun dan ke atas serta mewakili kumpulan pelaksana dan kumpulan sasaran belia selaras yang dinyatakan dalam Dasar Belia Malaysia.

5. APAKAH FAEDAH MENYERTA KAJIAN INI?

a). Kepada Anda Sebagai Peserta/ Informan

Segala pandangan tuan/ puan berkaitan isu budaya sukan dapat dikongsikan untuk membantu dalam proses pembangunan belia khususnya dalam bidang sukan

elektronik pada masa akan datang. Informan juga dapat berkongsi pandangan berkaitan isu yang dikaji.

b). Kepada Penyelidik

Kajian ini akan dapat membantu penyelidik dalam memahami pendapat komuniti setempat berkenaan situasi dan ekosistem eSports semasa secara lebih mendalam sekaligus dapat menyediakan input bagi pelaksanaan dasar dan garis panduan yang bersesuaian serta cadangan pembangunan yang berkaitan.

6. ADAKAH MAKLUMAT DAN IDENTITI SAYA KEKAL RAHSIA?

Ya, kerana kajian ini mengumpulkan maklumat berkaitan pandangan belia secara kolektif. Sesi ini akan direkodkan, namun sebarang bentuk rakaman dan maklumat peribadi yang diambil hanya untuk simpanan kumpulan penyelidik bagi tujuan kajian ini sahaja melainkan mendapat kebenaran daripada informan.

7. APAKAH RISIKO MENJADI INFORMAN?

Tiada, kerana kajian ini hanya memfokuskan kepada objektif yang telah dibangunkan dan tiada maklumat identiti yang akan dipaparkan di mana-mana penerbitan melainkan dengan mendapat persetujuan informan.

8. SIAPA YANG SAYA PERLU HUBUNGI SEKIRANYA SAYA MEMPUNYAI SOALAN TAMBAHAN SEMASA MENGIKUTI PENYELIDIKAN INI?

Tuan/Puan boleh menghubungi ketua urusetia penyelidikan ini, Puan Asnida Abd Hamid melalui emel (asnida.hamid@iyres.gov.my)

1. Saya* **berminat / tidak berminat** untuk mengetahui keputusan kajian yang melibatkan saya.
2. Saya* **setuju / tidak bersetuju** untuk imej/ gambar/ rakaman video/ rakaman suara saya digunakan dalam apa jua bentuk penerbitan atau pembentangan (sekiranya berkaitan).
3. Saya **setuju/tidak setuju** sekiranya saya dipanggil semula untuk ditemu bual dalam penyelidikan ini menggunakan informasi yang diberikan di dalam borang ini.

Tarikh:

Tandatangan:

(Informan)

Nama:

Saya mengesahkan bahawa saya telah menerangkan kepada responden/ informan ini sifat dan tujuan penyelidikan yang tersebut di atas.

Tarikh:

Tandatangan:

(Penyelidik)

Nama:

6.2.2 Borang Makluman Informan



BORANG MAKLUMAT INFORMAN SESI FOCUS GROUP DISCUSSION (FGD) KAJIAN ESPORTS DI MALAYSIA

1. Jantina/ Gender:
 - ☐ Lelaki/ Male
 - ☐ Perempuan/ Female
2. OKU/ Disable:
 - ☐ Ya/ Yes Please specify:
 - ☐ Tidak/ No
2. Umur/ Age:
 - ☐ < 18 tahun/ < 18 years old
 - ☐ 18 – 21 tahun/ 18 – 21 years old
 - ☐ 22 – 25 tahun/ 22 – 25 years old
 - ☐ 26 – 30 tahun/ 26 – 30 years old
 - ☐ > 30 tahun/ > 30 years old
3. Etnik/ Ethnic:
 - ☐ Melayu/ Malay
 - ☐ India/ Indian
 - ☐ Cina/ Chinese
 - ☐ Lain-lain, sila nyatakan/ Others, please specify:
4. Tahap pendidikan/ Education level:
 - ☐ UPSR/ UPSR
 - ☐ SPM/ SPM
 - ☐ Matrikulasi/ Matriculation
 - ☐ Diploma/ Degree
 - ☐ Sarjana/ Master
 - ☐ PMR/ PT3/ PMR/PT3
 - ☐ STPM/ STAM/ STPM/ STAM
 - ☐ Sijil Kemahiran/ Skills Certificate
 - ☐ Ijazah/ Bachelor
 - ☐ Ph.D/ Ph.D
5. Pekerjaan/ Occupation:
 - ☐ Pelajar/ Student
 - ☐ Pekerja Swasta/ Corporate Workers
 - ☐ Suri Rumah/ Housewife
 - ☐ Sedang mencari pekerjaan/ Actively seeking for job
 - ☐ Pekerja Kerajaan/ Government Servant
 - ☐ Bekerja Sendiri/ Self-Employed
 - ☐ Sijil Kemahiran/ Skills Certificate
 - ☐ Tidak Berkerja/ Unemployed
6. Negeri kelahiran/ Born state:
 - ☐ Johor
 - ☐ Kedah
 - ☐ Kelantan
 - ☐ Melaka
 - ☐ Negeri Sembilan
 - ☐ Pahang
 - ☐ Perak
 - ☐ Perlis
 - ☐ Pulau Pinang
 - ☐ Terengganu
 - ☐ Sabah
 - ☐ Sarawak
 - ☐ Selangor
 - ☐ Wilayah Persekutuan Kuala Lumpur
 - ☐ Wilayah Persekutuan Putrajaya
 - ☐ Wilayah Persekutuan Labuan

6.2.3 Protokol Temu Bual

Muka hadapan

Kajian esukan di Malaysia



INSTITUT PENYELIDIKAN PEMBANGUNAN BELIA MALAYSIA, KEMENTERIAN BELIA DAN SUKAN MALAYSIA (IYRES)

Assalamualaikum Tuan/Puan,

Kajian ini dilaksanakan bagi mengumpul maklumat berkaitan senario semasa esukan di Malaysia.

Sesi temubual ini dilaksanakan melibatkan kumpulan informan yang telah dikenal pasti yang merupakan **WARGANEGARA MALAYSIA**.

IYRES memerlukan kerjasama anda untuk memberikan maklum balas berkaitan kajian yang diperlukan amat kami hargai. Segala maklumat yang diberikan adalah **SULIT** dan akan digunakan untuk tujuan kajian ini sahaja.

Kesudian tuan/puan membantu kami untuk meluangkan masa bagi sesi temubual ini amat kami hargai dan didahului dengan ucapan terima kasih.

UNTUK DIISI OLEH PENYELIDIK

Negeri:

Lokasi:

Bilangan Informan:

Bilangan Penemubual:

Waktu mula:

Waktu tamat:

BAHAGIAN 1: PENGENALAN

- Penemu bual mengedarkan dan menerangkan Borang Penerangan dan Persetujuan Informan (Consent Form).
- Segala maklumat/ input/ cadangan/ komen yang diterima dalam sesi ini akan diterjemah sebagai dapatan kajian dan latar belakang informan yang terlibat adalah sulit, tidak akan didedahkan tanpa persetujuan informan dan digunakan untuk tujuan kajian sahaja.
- Penemu bual menerangkan perkara berikut:
 - Pengenalan kepada Team FGD (Nama dan Organisasi diwakili)
 - Satu sesi FGD melibatkan:
 - Seorang penemubual
 - Seorang pencatat
 - 6-10 orang informan
 - Tempoh masa: 1 jam – 3 jam
 - Pelaksanaan sesi FGD ini bertujuan untuk mengupas dan mendapatkan input berkaitan eSports di Malaysia serta bagi menyokong pembangunan Garis Panduan Pembangunan Sukan Elektronik Kebangsaan / National eSports Development Guideline (NESDEG).
 - Objektif kajian yang terkandung dalam protokol FGD adalah seperti berikut:
 - Mengenal pasti tahap kesedaran terhadap esukan di Malaysia.
 - Mengenal pasti tahap penglibatan belia terhadap esukan di Malaysia.
 - Mengenal pasti ekosistem esukan di Malaysia.
- Penemu bual mengenal pasti kesediaan informan dan kutipan semula Borang Penerangan dan Persetujuan Informan (Consent Form)

BAHAGIAN 2: SOALAN TEMUBUAL

Objektif 1: Bahagian ini adalah mengenai kesedaran dan pengetahuan informan terhadap situasi semasa esukan di Malaysia.

SOALAN	TEMA / PROBING CHECKLIST
1. Adakah yang tuan/puan faham mengenai itu esukan? Boleh berikan sedikit gambaran mengenai esukan mengikut kefahaman tuan/puan.	- Definisi esukan (games online/ sukan online) - Perbezaan esukan dan judi online
2. Adakah keperluan bagi seseorang untuk menjalankan aktiviti esukan?	(Contoh: Internet berapa kelajuan, model gajet yang bersesuaian)
3. Adakah tuan/puan tahu tentang pencapaian prestasi esukan pasukan Malaysia? (pertandingan peringkat nasional/ antarabangsa). Boleh nyatakan secara ringkas?	- Peringkat Sukan SEA dsb - Liga sukan/ kejohanan sukan/ pertandingan
4. Pada pandangan anda, apakah kebaikan/ manfaat esukan kepada belia?	- Menjana pendapatan, membina rangkaian (networking dengan orang luar), memantapkan kemahiran Bahasa Inggeris) - Mengasah minda (kemahiran membina strategi dan taktikal)
5. Adakah anda tahu mengenai garis panduan bagi esukan? Jika Ya, nyatakan secara ringkas.	Nyatakan jika anda tahu berkaitan apa sahaja garis panduan yang berkaitan/ sekiranya mempunyai cadangan berkaitan

Objektif 2: Bahagian ini adalah mengenai penglibatan belia dalam esports.

1. Adakah anda terlibat dalam esukan? Sekiranya ya, boleh nyatakan juga peranan penglibatan anda dalam esukan?	- Ya/ Tidak - Terlibat sebagai: pemain, penganjur, jurulatih, penaja, penonton dsb
2. Boleh nyatakan kekerapan penglibatan anda dalam esukan? Berapa lamakah masa yang diperuntukan bagi setiap sesi.	- Berapa kali sehari/ seminggu/ sebulan - Berapa lama/ jam setiap kali terlibat - Contoh: Setiap hari sebelum tidur pukul 10 hingga 11-12 malam, tengok live streaming PUBG/ML
3. Adakah jenis atau genre esukan yang anda sertai? Nyatakan nama permainan tersebut?	(ML, PUBG, Free Fire dsb).
4. Adakah terdapat ahli keluarga anda/ saudara (closed relatives) anda yang terlibat dalam esukan? Nyatakan kekerapan penglibatan tersebut.	Nyatakan
5. Pada pandangan anda, mengapakah individu terlibat dalam esukan?	Nyatakan
6. Sekiranya terlibat dalam esukan adakah mendapat sokongan ibu bapa atau keluarga/ sebagai ibubapa adakah anda menyokong anak anda sekiranya terlibat dalam esukan?	Sokongan ibu bapa
7. Adakah penglibatan dalam esukan memerlukan kos/ belanja yang tinggi? Nyatakan kos yang terlibat. Selain itu, apakah lagi pelaburan bukan kewangan?	- Contoh: Bil internet, gajet, yuran keahlian dsb) - Contoh: latihan berkala atau berjadual, profesionalisme sukan

8. Sebagai ibu bapa (pada masa sekarang/ masa akan datang) adakah tuan/ puan akan membenarkan anak tuan/ puan terlibat dalam esukan? Boleh nyatakan mengapa?	• Jika Ya, mengapa • Jika Tidak, mengapa
9. Berikan pendapat anda mengenai pendedahan terhadap esukan ke dalam silibus pembelajaran atau sebagai ko-kurikulum di sekolah.	• Sila nyatakan
10. Bagi pendapat anda, adakah pertandingan esukan boleh bermula dari peringkat bawah seperti yang sedia ada di bawah kawal selia MSSM/MSSD? Sekiranya YA, sila nyatakan	• Sila nyatakan
Objektif 3: Bahagian ini adalah untuk mengenal pasti ekosistem esports secara keseluruhannya.	
1. Pada pendapat anda, adakah esukan menunjukkan potensi yang baik bagi negara?	• Nyatakan potensi (ekonomi, sosial, prestij, dll)
2. Adakah esukan mewujudkan peluang ekonomi kepada negara? Boleh jelaskan?	• Jika Ya, jelaskan • Jika Tidak, jelaskan
3. Pada pandangan tuan/ puan, esukan lebih menjurus ke arah positif atau negatif? Minta penjelasan.	• Positif, jelaskan • Negatif, jelaskan
5. Apakah elemen/ perkara yang penting dalam membangunkan esukan di Malaysia?	• Pihak-pihak terlibat Latihan • Lain-lain, nyatakan
6. Adakah anda tahu/ kenal kepada penganjur (developer) esukan di Malaysia?	• Game provider, nama company terlibat

7. Adakah anda tahu pihak/ agensi/ jabatan yang bertanggungjawab kepada esukan di Malaysia? Sekiranya TIDAK, bagi pendapat anda, siapakah yang perlu mengawalselia esukan di Malaysia?	• KBS – IMPACT, JBSN, Persatuan Sukan, Persatuan Belia • KPM, Universiti • Badan antarabangsa • Penerbit permainan
8. Apakah harapan anda terhadap esukan di Malaysia?	• Nyatakan
BAHAGIAN 3: PENUTUP	
• Penemu bual akan memberi masa untuk informan berkongsi hal-hal lain yang dirasakan perlu. • Penemu bual memberikan ucapan penghargaan dan penutup.	