

## **e-Rencana**

### **E-SUKAN SEMASA COVID19**

Cassandra Audrey & Mohamad Nizam Bin Nazarudin  
Fakulti Psikologi & Pendidikan  
Universiti Malaysia Sabah

Pandemik Covid-19 telah menaikkan industri sukan elektronik atau E-Sukan dan permainan video terutamanya di Asia Tenggara. E-sukan bukan sekadar untuk memenuhi masa lapang para remaja dan belia tetapi sudah memasuki era profesionalisme iaitu menjadi suatu kerjaya. Pandemik ini juga telah membantu mendorong pertumbuhan E-sukan dalam jangka masa yang pendek. Pembatalan dalam permainan dan liputan sukan tradisional telah memberi e-sukan akses kepada penonton yang lebih besar di seluruh dunia. Peminat sukan tradisional beralih ke e-sukan untuk hiburan mereka, dan beberapa rangkaian TV menyiarkan pertandingan e-sukan untuk mengisi slot waktu yang dibiarkan kosong oleh acara sukan lain. walaupun setelah wabak itu berlalu, pasaran global E-Sukan dijangka akan terus berkembang.

E-sukan adalah permainan komputer serius yang telah dikembangkan untuk menggabungkan pertandingan yang diselenggarakan dengan pemain profesional. Pada tahun 2019, industri e-sukan dianggarkan berjumlah 453 juta, meningkat daripada 293 juta pada tahun 2016. Lelaki dan wanita dari semua peringkat umur dan dari pelbagai kumpulan sosial dan demografi dapat bermain dalam pasukan yang sama. Tidak seperti sukan sebenar, di mana genetik dapat mempengaruhi potensi seseorang untuk berjaya, di e-sukan, sesiapa yang mempunyai latihan yang cukup dapat menjadi pemain yang kompeten. Walau bagaimanapun, industri e-sukan bukanlah perniagaan dalam talian sepenuhnya. Terdapat banyak gangguan dan cabaran yang dihadapi semasa kejohanan dan acara dunia. Salah satu contoh ialah Epic Games tidak akan mengadakan Piala Dunia Fortnite tahun ini, misalnya, sementara kejohanan yang dirancang untuk League of Legends, FIFA 20, Hearthstone, Apex Legends, Call of Duty, Rocket League dan permainan e-sukan utama lain telah ditunda atau dibatalkan.

Semasa kuarantin berterusan, semua kejohanan PUBG Mobile secara langsung telah ditunda atau diadakan secara online sepenuhnya kerana sesetengah pemain dari negara berlainan tidak dibenarkan untuk melakukan penerbangan ke negara lain. Usaha dipergiatkan untuk memastikan beberapa acara tersebut dapat berlangsung sepenuhnya dalam talian, yang membawa banyak cabaran untuk memastikan persaingan yang setara dan adil - baik dari segi kestabilan sambungan internet di rumah mahupun langkah-langkah untuk mencegah daripada penipuan semasa kejohanan berlangsung. Kejohanan PUBG Mobile Pro League Americas, yang menggunakan server khusus untuk memastikan kesetaraan bagi pemain di Amerika Utara dan Latin, serta perisian untuk memastikan pemain menggunakan peranti yang betul - bahkan menggunakan kamera untuk mengesahkan identiti mereka. Seterusnya, sambungan internet yang perlahan akan menyebabkan berlakunya isu ping dan hal ini akan mengurangkan pengalaman setiap pemain.

Bagi kebanyakan permainan dalam talian, ping merupakan masalah utama yang mengganggu pengalaman permainan pemain. Ping pada dasarnya merujuk kepada kelajuan masa pendam paket data yang dihantar dari sesebuah komputer ke server. Ping dikira menggunakan milisaat (ms). Dalam permainan dalam talian, mempunyai ping yang tinggi bermaksud rangkaian tidak bertindak balas dengan baik. Ada sejumlah alasan yang menyebabkan ping tinggi dalam permainan. Antaranya ialah mempunyai sebilangan besar pengguna aktif yang berkongsi rangkaian dan server yang sama. Acara yang dibatalkan mempengaruhi aspek tertentu dari pengalaman peminat tetapi tidak seperti sukan tradisional di mana acara langsung menjadi pemacu kewangan dan ekonomi dari keseluruhan pengalaman, esport berbeza kerana dari perspektif siaran, begitu banyak siaran difokuskan pada dalam talian dan tidak bergantung pada penonton secara langsung.

Walaupun terdapat kelebihan dari segi peningkatan penonton dan acara yang berlaku secara dalam talian, terdapat beberapa cabaran dalam pertumbuhan e-sukan semasa wabak ini. Walaupun permainan dimainkan secara digital, acara langsung masih menjadi bahagian yang amat penting dalam e-sukan. Acara-acara ini boleh merangkumi persembahan muzik, perjumpaan antara pemain dan peminat, gerai untuk aktiviti dan barang dagangan. Walaupun beberapa acara ini telah dipindahkan secara dalam talian, banyak acara yang telah dibatalkan secara langsung. Jelas bahawa acara dalam talian tidak mempunyai peluang penjualan yang tinggi. Kehilangan peristiwa-peristiwa ini bermaksud kehilangan pendapatan berjuta-juta ringgit, dan sementara itu mungkin hanya memberi kesan kecil bagi industri yang bernilai berbilion-bilion, hal ini masih menjadi penghalang bagi pertumbuhan e-sukan pada 2020.

Sepanjang tahun ini, ekosistem e-sukan harus menyesuaikan diri dengan keadaan yang belum pernah terjadi sebelumnya sehingga mengakibatkan pembatalan hampir semua acara e-sukan secara langsung, peralihan ke pertandingan dalam talian, dan peningkatan jumlah penonton. Kesan gelombang pertama berkaitan COVID-19 pada bulan Mac memberi kesan yang beragam kepada segmen industri e-sukan yang berlainan. Beberapa perniagaan seperti penganjur kejohanan e-sukan terpaksa menghadapi penurunan pendapatan yang ketara kerana acara yang dibatalkan dan terpaksa mengurangkan kos operasi sementara bahagian lain dari industri mendapat keuntungan dari peningkatan minat dalam permainan dan e-sukan.

Industri e-sukan secara keseluruhan kemungkinan tidak akan dipengaruhi oleh kehilangan penonton. Industri ini sudah berkembang pesat sebelum wabak Covid-19 dan mungkin dapat mengekalkan penonton baru dan menjadi peminat jangka panjang. Di samping itu, industri ini juga akan memperoleh kembali aliran pendapatan yang hilang ketika siaran langsung dibatalkan. Namun, sebagai pengganti sementara untuk acara sukan langsung, e-sukan boleh menjadi cara yang praktikal untuk membuat peminat dan pemain sibuk, menjana pendapatan, dan membuat penaja gembira.

Rujukan:

1. Bernama. September 2020. *Covid-19 lifts Southeast Asia's e-sports and gaming industry*. Diambil dari <https://www.theedgemarkets.com/article/covid19-lifts-southeast-asias-esports-and-gaming-industry>
2. Stefan Hall. May 2020. *How COVID-19 is taking gaming and esports to the next level*. Diambil dari <https://www.weforum.org/agenda/2020/05/covid-19-taking-gaming-and-esports-next-level/>
3. Derek Chen. Julai 2020. *The astronomical rise of esports*. Diambil dari <https://www.dukechronicle.com/article/2020/07/the-astronomical-rise-of-esports>
4. Dredge, S., (2020). Future of esports 2020: the impact of Covid-19 - Article. Diambil dari <https://blog.the-esports-bar.com/society/future-of-esports-2020-the-impact-of-covid-19/>
5. Seck, T. (2020). Esports Industry Survey: Decision-Makers Expect Investment Activity to Increase to Pre-COVID Levels. Diambil dari <https://esportsobserver.com/foley-lardner-teo-survey-2020/>
6. Smith, N. (2020). While the sports world falls silent, esports and streamers fill the void. Diambil dari <https://www.washingtonpost.com/video-games/esports/2020/03/17/esports-streamers-coronavirus-sports-canceled/>