

Permainan Digital Maya Di Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor

SULAIMAN SALLEH
Fakulti Pengurusan dan Muamalah
Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor
email:sulaiman@kuis.edu.my

ARIFF RASHIDIN ZULKIFLI
Fakulti Pengurusan dan Muamalah
Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor

MUHAMMAD SYAHMI SAFRI
Fakulti Pengurusan dan Muamalah
Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor

ABSTRAK

Kajian mengenai “Permainan digital maya di Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor” ini dilakukan apabila para pengkaji mendapati permainan jenis ini semakin mendapat sambutan daripada golongan remaja dan muda. Pelbagai pandangan menyatakan mengenai kesan permainan maya ini dan berdasarkan permasalahan itu, kajian ini dilakukan dan menjadikan pelajar KUIS sebagai responden. Kajian menyentuh mengenai kesan permainan jenis ini terhadap gaya serta corak kekerapan penggunaan permainan digital maya. Pengkajian ini juga fokuskan faktor-faktor yang menyebabkan responden tertarik atau tidak terhadap permainan digital maya serta kekerapan responden menggunakan alat permainan tersebut dalam sehari. Di bahagian analisis sebanyak lima item dikemukakan dalam soal selidik antaranya jantina, mahasiswa, umur, jabatan, fakulti, media yang digunakan dan keputusan GPA semester lepas. Seramai 100 orang responden terdiri daripada mahasiswa KUIS terbabit dalam kajian ini. Daripada jumlah itu 61 peratus adalah mahasiswa lelaki manakala 39 peratus mahasiswa wanita. Umur responden pula antara 18 hingga 20 tahun (23 peratus); 21 hingga 24 tahun (60 peratus); dan lebih 25 tahun (17 peratus). Responden terdiri daripada Fakulti Pengurusan dan Muamalah, Fakulti Sains dan Teknologi Maklumat, Fakulti Pendidikan, Fakulti Peradaban dan Pembangunan Islam dan Pusat Asasi. Masing-masing responden seramai 20 peratus bagi setiap fakulti atau pusat.

Kata kunci: Permainan, maya, digital

PENGENALAN

Sukan sering menjadi budaya popular hingga menyebabkan ianya menjadi pengisian utama di dalam media massa. Hingga hari ini, pengisian media baru turut menyertakan sukan di dalam program yang disiarkan di media mereka.

Membicarakan mengenai media dan budaya popular, kepentingannya serta fungsinya perlu diketahui kerana masyarakat adalah elemen terbesar dalam struktur sosial. Umumnya masyarakat didefinisikan sebagai sekumpulan besar manusia yang berkongsi budaya serta

berada dalam satu lingkungan daerah atau kawasan yang sama. Terdapat dua definisi yang dapat membentuk kefahaman tentang masyarakat.

Masyarakat adalah kelompok terbesar dari makhluk manusia. Mereka menjalin kebudayaan yang dialami bersama melalui keterlibatan serta interaksi dengan individu atau masyarakat lain.

Hari ini, proses globalisasi misalnya telah membentuk masyarakat global. Masyarakat global ini menerima dan mengamalkan kebudayaan di luar amalan masyarakatnya.

Penerimaan dan pengamalan yang diperolehi kesan daripada keterlibatan dan interaksi dengan orang lain bagi tujuan tertentu. Antara tujuannya untuk mendapatkan pengetahuan, kemahiran, perkongsian maklumat dan sebagainya.

Kebudayaan merangkumi apa sahaja dalam kehidupan ahli yang dipelajari secara terus atau sebaliknya hasil daripada interaksi dengan orang lain. Ini termasuklah tingkahlaku kepercayaan agama, piawai moral, organisasi kekeluargaan, cara menghasilkan makanan, tempat tinggal, bahasa, kerajaan dan kesenian.

Ia adalah pola tingkahlaku yang dipelajari dan disampaikan dari satu generasi ke satu generasi dan tidak boleh disampaikan dari satu generasi ke satu generasi dan tidak boleh disampaikan melalui faktor baka atau warisan. Pada umumnya seseorang yang berkebudayaan adalah orang yang berbudi pekerti, bersopan santun, mempunyai pembacaan yang luas, mahir bertutur dalam beberapa bahasa dan bijaksana mengenai seni dan muzik.

Kebudayaan wujud dalam suatu persekitaran yang mengandungi unsur atau elemen bersifat sejagat yang terkandung dalam semua kebudayaan di dunia. Unsur-unsur yang bersifat sejagat ini ialah:

1. Objek kebudayaan. Kelangsungan kebudayaan memerlukan adanya peralatan dan kelengkapan keperluan kehidupan manusia seperti pakaian, tempat tinggal, peralatan senjata dan alat pengeluaran. Objek merujuk kepada alat buatan manusia yang mencerminkan idea manusia.
2. Persekitaran sosial. Kebudayaan memerlukan sistem perekonomian dan mata pencarian kehidupan. Kebudayaan juga memerlukan sistem kemasyarakatan, sistem keluarga dan organisasi politik.
3. Bahasa sebagai alat komunikasi sama ada bahasa secara lisan ataupun melalui sistem tulisan.
4. Sistem ilmu pengetahuan atau pendidikan.
5. Penerima kebudayaan.
6. Pencipta kebudayaan.

Kebudayaan dibentuk oleh persekitaran sosial. Ia mengikat ahli masyarakat. Kebudayaan mendasari institusi sosial, mores, pandangan, percakapan, tindakan dan artefak. Oleh itu perlu diketahui penggunaan alat (teknologi) bahasa dan sistem pemikiran abstrak masyarakat (nilai).

Budaya terbentuk secara perlahan-lahan dalam masyarakat dalam masa yang panjang. Ia dipelajari bersama-sama dengan manusia lain yang menjadi anggota sesebuah masyarakat. Sikap kolektif individu menggambarkan masyarakatnya. Individu memperoleh pengetahuan, kemahiran, adat resam, kepercayaan dan moral daripada persekitaran sosial melalui proses sosialisasi iaitu proses yang membentuk personaliti individu sesuai dengan nilai masyarakatnya.

Masyarakat dan kebudayaan mempunyai pertalian yang erat dan tidak dapat dipisahkan. Melalui kebudayaan, ahli masyarakat dapat memainkan peranan dan menyumbang kepada proses kerjasama dalam kehidupan. Ahli masyarakat itu dapat berasa, melalui dan mengalami sesuatu yang mungkin berbeza atau mempunyai persamaan amalan dan konsepsi-konsepsi yang dianuti oleh kelompok itu. Kebudayaan itu jugalah yang membenarkan suatu

perkongsian ilmu, amalan dan aktiviti sosial. Tanpa kebudayaan pula tidak wujud keselarasan antara individu dengan individu yang lain, masing-masing tidak menghiraukan ahli masyarakat yang lain dan tindakan mereka juga adalah atas dasar sendiri-sendiri. Malah sukar untuk mencapai kata sepakat dan kerjasama apabila kebudayaan dipencilkan. Jelas masyarakat adalah wadah (tempat menampung) kebudayaan. Masyarakat melahirkan kebudayaan dan kebudayaan mengatur masyarakat.

MEDIA DAN BUDAYA POPULAR

Saluran media adalah cara yang paling sesuai digunakan untuk mengembangkan budaya popular kerana jangkauan penonton yang ramai.

Contohnya, sukan maya adalah budaya yang dicipta untuk tujuan perdagangan. Sesuai dengan tujuan itu maka alat sebarannya yang paling berkesan ialah media sosial dengan matlamat untuk sampai dan diterima oleh semua lapisan masyarakat.

Bentuk budaya ini sungguh berbeza dengan budaya elit yang khalayaknya rata-rata terdiri daripada orang yang mempunyai pendidikan yang tinggi, yang kebanyakannya tinggal di kawasan bandar dan mempunyai pengetahuan estetika yang berbeza sehingga apresiasinya terhadap seni juga berbeza.

Salah satu ciri utama budaya popular ialah sifatnya yang mempunyai penonton yang pelbagai dan berada di merata tempat dengan cara hidup, kepercayaan dan citarasa yang berbeza. Akibatnya berbanding dengan khalayak budaya elit, yang sangat kritikal. Ini dapat dimengertikan kerana budaya popular mempunyai orientasi pengguna supaya pengguna dapat menggunakannya dengan kadar yang cepat dan murah.

Kejayaan atau kegagalannya malah bergantung kepada kecepatan perhubungan antara permintaan dan penawaran daripada khalayak serta struktur pengeluaran serta pengagihan yang cekap dan luas. Ini semua cukup penting untuk memenuhi citarasa khalayak ramai dan salah satu alat yang paling mudah untuk memenuhi hasrat ini ialah media sosial. Peranan dan pengaruhnya begitu besar dan nyata.

Sebenarnya antara media sosial dan budaya popular adalah saling melengkapi antara satu sama lain. Budaya popular memerlukan media sosial untuk menyampaikan mesejnya kepada masyarakat.

Setiap rancangan yang dapat ditonton melalui kaca televisyen sebenarnya mempunyai fungsi untuk memberi penerangan, maklumat, pengajaran dan juga hiburan di samping terdapatnya rancangan-rancangan tertentu yang membawa unsur-unsur yang sememangnya memberikan gambaran sebenar kehidupan atau realiti masyarakat serta nilai dan norma yang berkembang di dalamnya.

Dari sudut lain ia sebenarnya membayangkan keinginan masyarakat itu sendiri sehingga ia boleh dikatakan sebagai *cermin masyarakat*. Pengaruh media sosial begitu besar dalam penyebaran budaya kerana ia bukan sahaja berfungsi sebagai satu bentuk rekreasi tetapi juga menjadi alat bagi memupuk kesedaran sosial dan penyebaran maklumat. Peranannya bagaimanapun, terletak kepada tangan manusia yang menanganinya supaya masyarakat manusia mendapat manfaat daripadanya. Kegagalan menanganinya boleh menyebabkan timbul kesan-kesan yang sangat negatif dalam kadar waktu yang relatif cepat hingga bukan tidak mustahil pula ia mengganggu matlamat dan arah yang sedang dituju pada masa ini.

Maksud Budaya Popular

Mengikut Kamus Dewan Bahasa dan Pustaka (2015), budaya didefinisikan sebagai kemajuan fikiran, akal budi (cara berfikir, berkelakuan dan sebagainya). Popular pula didefinisikan sebagai digemari atau disukai ramai.

Berdasarkan definisi itu menunjukkan bahawa budaya popular adalah kemajuan fikiran, akal budi yang berkaitan dengan cara berfikir, berkelakuan dan sebagainya serta disukai atau digemari ramai. Budaya popular mempunyai hubungan yang rapat dengan kegemaran manusia antaranya sukan.

Kepentingan Mempelajari Budaya Popular

Mempelajari budaya popular bermakna seseorang itu turut berkomunikasi dengan masyarakat. Setiap budaya popular yang dipopularkan melalui media sosial mempunyai khalayak yang ramai dan pengaruhnya menjangkau satu kelompok masyarakat yang ramai. Contohnya, permainan yoyo yang pernah popular satu masa dahulu, permainan ini bukan saja dimainkan oleh golongan kanak-kanak tetapi turut dimainkan golongan remaja dan dewasa. Syarikat pengeluar juga kerap mengadakan pertandingan bagi mencari mereka yang berbakat melakukan aksi yang menarik kerana bermain dengan permainan itu.

Kehebatan pemain yang menjuarai pertandingan yang diadakan berupaya memukau perhatian daripada peminat permainan yoyo itu. Malah, harga diri pemain juga berubah sebaik berjaya menjuarai pertandingan yang diadakan. Oleh kerana sambutan daripada masyarakat yang mengalakkan pada masa itu membuatkan budaya popular seperti itu sebenarnya mendekatkan seseorang itu berkomunikasi dengan sesuatu kelompok masyarakat.

PERMASALAHAN KAJIAN

Permainan maya (digital) ini dilihat semakin mendapat sambutan daripada remaja dan muda. Kebanyakan daripada golongan itu bermain permainan maya terbabit bagi mengisi masa lapang dan menghilangkan tekanan dari tugas-tugas harian. Pelbagai pandangan menyatakan kesan permainan maya ini. Berdasarkan permasalahan itu kajian ini dilakukan dan menjadikan pelajar KUIS sebagai *sample*.

Tujuan Kajian

Kajian ini dilakukan adalah untuk:

- i. Mengenalpasti kesan permainan maya terhadap gaya hidup pelajar KUIS.
- ii. Mengetahui corak kekerapan penggunaan permainan maya.

KAJIAN-KAJIAN LALU

Kajian kesan tingkah laku pemain mainan maya ini sudah mendapat perhatian daripada golongan penyelidik sekitar tahun 1990-an apabila pada April 1995 kerajaan Amerika Syarikat menyerahkan kawalan Internet kepada suatu badan bebas yang menghapuskan sekatan capaian Internet. Pembukaan Internet kepada komersil terus menggalakkan penemuan teknologi berkaitan terbaru termasuk permainan maya.

Internet adalah satu sistem jaringan rangkaian komputer antarabangsa yang meliputi kebanyakan negara. Rochester (1998) menyatakan bahawa internet berfungsi untuk

memudahkan perkhidmatan komunikasi data yang luas termasuk mel-elektronik, program pemindahan data dan fail, kumpulan perbincangan dan kumpulan perbualan.

Internet bukanlah satu fenomena baru. Jaringan ini diasaskan oleh sekumpulan komputer yang dihubungkan bersama-sama dalam tahun 1960-an sebagai projek Agensi Projek Penyelidikan Termaju (ARPA), Jabatan Pertahanan Amerika Syarikat. Pada peringkat permulaan, ARPA menghubungkan empat komputer kerangka utama yang terletak di Stanford Research Institute, University of California di Los Angeles, University of California di Santa Barbara, dan University of Utah.

Matlamat asal ialah untuk menghasilkan satu jaringan untuk membolehkan proses pemindahan data yang selamat di antara komputer tentera yang terletak di tempat-tempat yang berbeza melalui beberapa laluan komunikasi yang berlainan. Keadaan talian komunikasi yang berulang ini memang dijadikan sedemikian rupa supaya proses pemindahan data tidak terganggu sekiranya berlaku peperangan. Oleh itu, fungsi komputer direka bentuk dalam keadaan tidak berpusat supaya tidak ada satu bahagian atau kawasan khusus yang dapat dimusnahkan jika berlaku peperangan.

Semasa perkembangan awal sejarah Internet, jaringan ini tidak digunakan dan tidak pernah direka bentuk untuk kegunaan komersil. Ini disebabkan pembangunan Internet dibiayai oleh bantuan kewangan sepenuhnya dari NSF dan lain-lain agensi kerajaan. Sepanjang tahun 1980-an itu juga, pengguna Internet ditumpukan kepada penyelidikan teknikal, akademik, dan saintifik. Dalam tahun 1991, pihak NSF mula melonggarkan peraturan dan membenarkan kegunaan Internet untuk tujuan komersil.

Pengkomersialan internet membolehkan bidang teknologi komunikasi dan maklumat mengembangkan permainan digital dirangkaikan ke internet yang berupaya merentas lain-lain negara hanya dalam beberapa saat.

Menurut Noor Azli Mohamed Masrop (2015) Entertainment Software Association (2005, 2006; 2014) melaporkan bahawa jumlah jualan permainan komputer dan video di Amerika Syarikat pada tahun 2003 sebanyak USD7 bilion meningkat kepada USD7.7 bilion pada tahun 2004. Peningkatan ini melebihi dua kali ganda peningkatan ekonomi Amerika Syarikat secara keseluruhannya.

Noor Azli berkata, pasaran permainan digital di Malaysia pula mencatatkan berjumlah USD3.49 juta pada tahun 2004 iaitu peningkatan sebanyak 69 peratus berbanding tahun 2003 (IDC, 2005).

”Hasil kajian Entertainment Software Association (2006) mendapati pemain permainan digital peruntukkan masa 6.8 jam seminggu untuk bermain permainan digital. Sekitar tahun awal 2000 rangkaian internet di negara ini tidak menyeluruh dan sepiantas masa kini. Sejak ianya berkembang dari permainan terdahulu. Penyelidik kerap mengukur dimensi permainan maya ini sebagai peralatan media elektronik untuk bermain permainan secara atas talian. contohnya, menggunakan komputer, telefon pintar dan sebagainya.”

HASIL KAJIAN

Hasil daripada pengkajian fokus faktor-faktor yang menyebabkan responden tertarik atau tidak terhadap permainan digital maya serta kekerapan responden menggunakan alat permainan tersebut dalam sehari. Di bahagian analisis sebanyak lima item dikemukakan dalam soal selidik antaranya jantina, mahasiswa, umur, jabatan, fakulti, media yang digunakan dan keputusan GPA semester lepas.

Seramai 100 orang responden terdiri daripada mahasiswa KUIS terbabit dalam kajian ini. Daripada jumlah itu 61 peratus adalah mahasiswa lelaki manakala 39 peratus mahasiswa

wanita. Umur responden pula antara 18 hingga 20 tahun (23 peratus); 21 hingga 24 tahun (60 peratus); dan lebih 25 tahun (17 peratus).

Kesemua responden terdiri daripada Fakulti Pengurusan dan Muamalah (20 peratus); Fakulti Sains dan Teknologi Maklumat (20 peratus); Fakulti Pendidikan (20 peratus); Fakulti Peradaban dan Pembangunan Islam (20 peratus); dan Pusat Asasi (20 peratus).

Majoriti responden memiliki media elektronik yang dilayari melalui komputer peribadi (17 peratus); komputer riba (36 peratus); telefon pintar (47 peratus). Seramai 81 peratus responden menyatakan mereka bermain permainan digital atas talian. Manakala, 19 responden mengatakan tidak bermain permainan digital atas talian.

Keputusan purata nilai gred (PNG) pula menunjukkan seramai 29 responden mendapat 3.2 hingga 4.0; 40 responden (40 peratus) mendapat 2.6 hingga 3.1 (40 peratus); dan 29 responden (29 peratus) mendapat 1.99 ke bawah (2 peratus) iaitu gagal.

Pecahan peratus tempoh permainan digital maya yang dikaji adalah bermula kurang sebulan hingga 12 bulan. Sebanyak 48 peratus menyatakan permainan digital maya disertai sejak setahun lalu; 18 peratus sejak 6 bulan; 8 peratus sejak 3 bulan; 5 peratus sejak 2 bulan; 14 peratus sejak sebulan; dan 7 peratus kurang dari sebulan.

Tempoh masa dilayari permainan digital maya dalam sehari, seramai 11 peratus responden bermain kurang 1 jam; 12 peratus bermain antara 1 hingga 2 jam; 9 peratus bermain antara 2 hingga 3 jam; 23 peratus bermain 3 hingga 4 jam; 25 peratus bermain antara 4 hingga 5 jam; 20 peratus bermain lebih 5 jam sehari.

Jenis permainan digital maya yang digemari oleh responden adalah pembelajaran sebanyak 7 peratus; perang, 29 peratus; sukan, 14 peratus; puzzle, 21 peratus; aksi, 24 peratus; lain-lain, 5 peratus.

Masa yang digunakan untuk bermain digital maya pula sebanyak 22 peratus menyatakan pada waktu malam; 14 peratus, semasa stress; 5 peratus, sebelum dan selepas ulangkaji pelajaran; 33 peratus, waktu lapang; 10 peratus, waktu siang; 16 peratus, tidak kira masa.

Selain daripada dikemukakan hasil kajian untuk mengenalpasti kesan permainan maya terhadap gaya hidup pelajar KUIS dan mengetahui corak kekerapan penggunaan permainan maya, penyelidik turut menemui beberapa penemuan lain yang tidak sesuai dengan masyarakat negara ini. Antaranya, kalimah Allah digunakan dalam visual permainan maya yang dijadikan sebagai sample kajian. Pembayaran untuk permainan maya ini juga menggunakan ringgit Malaysia, bermaksud cawangan atau agennya harus mematuhi undang-undang negara ini.





PENUTUP

Hasil daripada kajian mendapati hampir keseluruhan responden bermain permainan digital maya. Elemen yang mendorong adalah jenis permainan yang berjaya menarik perhatian mereka iaitu peperangan, sukan, aksi dan sebagainya.

Pengkaji mengharapkan kajian ini pendorong untuk kajian seterusnya yang lebih menyeluruh termasuk kawalan oleh ibu bapa, penguatkuasa undang-undang yang tegas terhadap syarikat pengeluar permainan digital maya seperti kalimah Allah dan yang tidak sesuai dengan budaya masyarakat negara ini.

Setiap teknologi yang diperkenal dan digunakan pasti mempunyai kesan baik dan buruk. Kesan buruknya perlulah dipantau supaya tidak memudaratkan pengguna pemain media digital maya ini terutamanya terhadap golongan remaja dan muda.

RUJUKAN

- A Aziz Deraman. Masyarakat dan Kebudayaan Malaysia. Cahaya Pantai (M) Sdn Bhd. Kuala Lumpur. 1994.
- Asiah Sarji, 1991. Penyiaran dan masyarakat: Isu-isu Perutusan di Malaysia – Arah dan masalah: Satu kumpulan esei. Ms 95.
- Mansor Ahmad Saman Ahmad Sebi, Peranan Media Dalam Masyarakat Moden, terbitan Dewan Bahasa dan Pustaka Kuala Lumpur. 1996.
- Melvin L De Fleur dan Sandra Ball-Rokeah. Teori Komunikasi Massa. Dewan Bahasa dan Pustaka. Kuala Lumpur. 1997.
- Mohamad Md Yusoff (1993), Media dan Masyarakat: Satu Kumpulan Esei, Kuala Lumpur. DBP.
- Noor Azli Mohamed Masrop, Hairol Anuar Mak Din, Ahmad Nazeer Zainal Arifin, Nur Muizz Mohamed Salleh, Intan Fadzliana Ahmad. Kesan Permainan Digital Dalam Pendidikan. International Conference on Information Technology and Society (Proceeding of IC-ITS 2015). Kuala Lumpur.

- Noraini Othman dan Sumit K Mandal (penyunting); Malaysia menangani globalisasi: Peserta atau mangsa? Universiti Kebangsaan Malaysia. Bangi. 2000.
- Samsudin A Rahim. Isu-isu Komunikasi Dalam Pembangunan. Dewan Bahasa dan Pustaka. 1992.
- Kamus Dewan Bahasa dan Pustaka, edisi keempat. Kuala Lumpur. 2015.
- Universiti Terbuka Malaysia (OUM), Introduction to Communication. Unitem Sdn Bhd. 2007.
- Wilbur Schramm, William E. Porter. Lelaki, Wanita, Mesej, dan Media (Penterjemah; Azizah Eusop, Khatijah Ismail dan Shamsiah Md. Said). Dewan Bahasa dan Pustaka. Kuala Lumpur. 1982.
- Zawiyah Mohammad Yusoff, Masnizah Mohd Sains Sosial dan Teknologi Maklumat. Prentice Hall, Pearson Malaysia Sdn Bhd. 2005.