

## Perbezaan Jantina dan Pengalaman Emosi Permainan *Online* Sewaktu Pandemik

### *(Gender Differences and Emotional Experience of Online Games During Pandemic)*

Norsimah Dasan<sup>1</sup>, Mohd Mahadzir Rahimi Mohd Nawawi<sup>2</sup>, Norkiah Arsat<sup>3</sup>  
Lailawati Madlan@ Endalan<sup>4\*</sup>, Norsarah Abdul Hamin<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Fakulti Psikologi dan Pendidikan, Universiti Malaysia Sabah, 88400, Kota Kinabalu, Sabah, Malaysia.

Email: [norsimahdasan@ums.edu.my](mailto:norsimahdasan@ums.edu.my)

<sup>2</sup>Maktab Rendah Sains Mara, Kinarut, 89600 Papar, 89500 Kota Kinabalu, Sabah, Malaysia.

Email: [mahadzirrahimi@mara.gov.my](mailto:mahadzirrahimi@mara.gov.my)

<sup>3</sup>Fakulti Perubatan dan Sains Kesihatan, Universiti Malaysia Sabah, 88400, Kota Kinabalu, Sabah, Malaysia.

Email: [norkiah.arsat@ums.edu.my](mailto:norkiah.arsat@ums.edu.my)

<sup>4</sup>Fakulti Psikologi dan Pendidikan, Universiti Malaysia Sabah, 88400, Kota Kinabalu, Sabah, Malaysia.

Email: [laila@ums.edu.my](mailto:laila@ums.edu.my)

<sup>5</sup>Fakulti Psikologi dan Pendidikan, Universiti Malaysia Sabah, 88400, Kota Kinabalu, Sabah, Malaysia.

Email: [norsarahhamin@yahoo.com](mailto:norsarahhamin@yahoo.com)

#### ABSTRAK

#### CORRESPONDING AUTHOR (\*):

Lailawati Madlan@ Endalan  
([laila@ums.edu.my](mailto:laila@ums.edu.my))

**KATA KUNCI:**  
Permainan *online*  
Pandemik  
Belia  
Emosi

**KEYWORDS:**  
Online game  
The Pandemic  
Youth  
Emotion

#### CITATION:

Norsimah Dasan et al. (2022). Perbezaan Jantina dan Pengalaman Emosi Permainan *Online* Sewaktu Pandemik. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 7(11), e001903.  
<https://doi.org/10.47405/mjssh.v7i11.1903>

Tempoh pandemik telah menyebabkan semua individu sosial bertanggungjawab memutuskan rantaian virus Covid-19. Hal ini telah memaksa individu untuk beraktiviti pada ruang lingkup persekitaran yang selamat seperti di rumah kediaman. Di antara aktiviti sosial yang masih diteruskan adalah permainan *online*. Kecanggihan internet dan perkembangan teknologi permainan *online* telah menyebabkan ramai individu tertarik dengan aktiviti ini sewaktu pandemik. Oleh itu, kajian ini dijalankan untuk mengenal pasti tahap pengalaman emosi menerusi tiga dimensi permainan *online* yang terdiri daripada sewaktu permainan, kehadiran sosial dan selepas permainan serta memberi fokus kepada peranan jantina dalam menentukan perbezaan pengalaman emosi permainan *online*. Soal selidik yang digunakan adalah *Game Experience Questionnaire* (GEQ) yang mempunyai 48 item. Responden terdiri daripada 185 orang belia yang berusia di antara 20-29 tahun yang dipilih menggunakan persampelan bertujuan. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 26. Analisis min digunakan untuk mengukur tahap dimensi-dimensi permainan *online* dan Ujian Mann Whitney digunakan untuk analisis kesan. Dapatan kajian menunjukkan terdapat perbezaan pengalaman emosi permainan *online* berdasarkan jantina bagi dua dimensi permainan *online* iaitu sewaktu permainan dan dimensi kehadiran sosial. Sementara dimensi selepas permainan *online* tidak menunjukkan perbezaan. Implikasi kajian ini dapat memberikan maklumat yang berguna untuk

pembinaan modul dan program kesedaran. Perkaitannya dengan pemboleh ubah psikologi dan kontekstual pada kajian yang akan datang adalah digalakkan.

### ABSTRACT

The pandemic period has caused all social individuals to be responsible for breaking the chain of the Covid-19 virus. This has forced individuals to be active in safe environment linkup spaces such as in residential homes. Among the social activities that still continue are online games. The sophistication of the internet and the development of online game technology have caused many individuals to be interested in this activity during the pandemic. Therefore, this study was conducted to identify the level of emotional experience through the three dimensions of online games which consist of during the game, social presence and after the game and focus on the role of gender in determining the difference in the emotional experience of online games. The questionnaire used is the Game Experience Questionnaire (GEQ) which has 48 items. Respondents consisted of 185 youths aged between 20-29 years who were selected using purposive sampling. The data obtained was analyzed using the Statistical Package for Social Science (SPSS) version 26. Mean analysis was used to measure the level of online game dimensions and the Mann Whitney Test was used for impact analysis. The findings of the study show that there are differences in the emotional experience of online games based on gender for two dimensions of online games, namely during the game and the dimension of social presence. While the dimension after the online game does not show a difference. The implications of this study can provide useful information for the construction of awareness modules and programs. Its association with psychological and contextual variables in future studies is encouraged.

---

**Sumbangan/Keaslian:** Kajian ini menyumbang kepada literatur permainan *online* yang sedia ada namun memberi fokus kepada permainan *online* sewaktu pandemik Covid-19 dan penyiasatan berkaitan peranan jantina dan fasa permainan *online* yang terbahagi kepada tiga iaitu sewaktu permainan, kehadiran sosial dan selepas permainan.

## 1. Pengenalan

Pandemik Covid-19 telah membatasi pergaulan sosial dan pelaksanaan aktiviti secara bersemuka. Kesan kesihatan yang boleh membawa maut menyebabkan banyak aktiviti dalam talian menjadi alternatif kepada masyarakat. Sehingga Februari 2022, Pertubuhan Kesihatan Sedunia (WHO) telah melaporkan jumlah kematian kumulatif yang telah melebihi angka lima juta di seluruh dunia. Hal ini menyebabkan banyak industri memperketat penjarakan sosial, sanitasi, amalan kebersihan, dan bekerja dari rumah. Malah ketegasan diambil oleh kerajaan dan pentadbiran negara agar rakyatnya mengambil langkah vaksinasi untuk mengelakkan jangkitan virus maut itu.

Sehubungan dengan kebimbangan ancaman Covid-19 ini, kebanyakan masyarakat beralih kepada platform internet untuk beraktiviti. Antaranya aktiviti yang digemari adalah permainan *online*. Permainan *online* adalah jenis permainan komputer atau telefon mudah alih yang menggunakan rangkaian internet sebagai medianya. Pelbagai jenis permainan yang berkembang seiring dengan Internet yang boleh menghubungkan setiap orang dari berbagai tempat untuk bermain bersama-sama.

Sejak kebelakangan ini, permainan *online* sering mendapat paparan di media elektronik, media cetak dan media massa. Sering kali kita perhatikan pelbagai anjuran pertandingan permainan *online* yang melibatkan daerah, negeri dan negara luar. Contohnya, *PUBG*, *Mobile Legend (ML)*, *Clash of Clan (COC)*, *Free Fire* dan lain-lain. Permainan tersebut sangat terkenal dan keuntungan yang diperoleh adalah sangat banyak sehingga mempengaruhi masyarakat di seluruh dunia terutama golongan belia. Berdasarkan kepada kajian oleh Broadband Search.net, industri permainan *online* di dunia telah memperoleh keuntungan sebanyak \$151.9 bilion pada tahun 2019 berbanding \$76.5 bilion pada 2013. 10 negara utama telah memperolehi keuntungan yang banyak daripada industri ini dengan didahului oleh China, diikuti oleh Amerika, Jepun, Jerman, Britain, Korea Selatan, Perancis, Sepanyol, Kanada dan Itali.

Dalam beberapa keadaan, permainan *online* boleh menyebabkan individu teralih perhatian daripada terus merasa kesukaran hidup dengan memberikan rasa kejayaan, mempunyai hubungan dengan rakan maya, dan rangsangan kegembiraan pada simulasi permainan yang diikuti (Caro & Popovac, 2020). Namun pada masa yang sama ia juga boleh menyebabkan kepada kurang fokus, hiperaktif, tindakan ganas, emosi negatif dan tingkah laku agresif (Vollmer et al., 2014; You et al., 2017).

Gangguan permainan ditakrifkan dalam Semakan Ke-11 Klasifikasi Penyakit Antarabangsa (ICD-11) sebagai corak tingkah laku permainan ("permainan digital" atau "permainan video") yang dicirikan oleh gangguan kawalan ke atas permainan, meningkatkan keutamaan yang diberikan kepada permainan. berbanding aktiviti lain sehinggakan permainan diutamakan daripada minat dan aktiviti harian lain, dan penerusan atau peningkatan permainan walaupun berlaku akibat negatif.

Manakala laporan yang dikeluarkan oleh Pertubuhan Kesihatan Sedunia (WHO) menyatakan bahawa ketagihan bermain permainan *online* yang dicirikan dengan peningkatan keutamaan permainan digital atau permainan video berbanding minat dan aktiviti harian yang lain boleh dianggap sebagai penyakit mental dalam manual penyakit 2018 dalam senarai klasifikasi penyakit antarabangsa (ICD) menerusi draf yang ke-11. Ketagihan permainan online telah termasuk dalam kategori mental, tingkah laku atau *neurodevelopment* (WHO, 2020). Terdapat laporan bahawa 60 peratus pemain adalah individu yang berusia bawah 24 tahun. Manakala, beberapa kajian yang dijalankan di peringkat antarabangsa mendapati bahawa ketagihan permainan *online* dianggarkan di antara 0.7% hingga 27.5%. Peratusan ketagihan ini dianggarkan lebih tinggi di negara-negara Asia dan dalam kalangan lelaki berusia antara 12 hingga 20 tahun. Ekoran itu untuk membantu memberi inspirasi kepada berjuta-juta pemain dalam talian untuk menjalani gaya hidup aktif dan menjaga kesihatan mental mereka, WHO telah menggalakkan syarikat permainan dalam talian untuk menjemput pengguna mereka untuk mengambil cabaran dalam permainan online yang dikenali sebagai WHO's #HealthyAtHome Challenge (WHO, 2021).

Permainan *online* cenderung membuat para pemainnya asyik bermain di hadapan komputer atau telefon mudah alih sehingga menghabiskan masa dan lupa dengan tugas seharian. Sebahagian besar permainan *online* hampir menunjukkan kesan negatif sama ada dari segi sosial, fizikal, psikologi dan emosi sehingga menyebabkan munculnya ketagihan. Mereka menghabiskan masa bermain untuk mengejar “*reward point*” dan “*level game*” bagi mendapatkan hadiah seperti watak baru dan senjata yang lebih hebat dalam permainan tersebut. Dengan peningkatan tahap ini akan menunjukkan mereka sebagai seorang yang lebih berkemahiran. Hal ini kerana setiap tahap pemain berbeza-beza dan perbezaan ini diperolehi daripada seberapa banyak memenangi perlawanan. Kenyataan ini menyebabkan mereka semakin tercabar kerana banyak persaingan yang hebat apatah lagi di merata-rata tempat, mereka bermain dengan santai dan ini menarik minat mereka yang tidak bermain. Perlawanan pemain antara negara semakin membuat mereka mempraktis seharian dan dijadikan satu kegiatan yang wajib.

Dengan kata lain, pengaruh permainan *online* akan mempengaruhi kehidupan pemain. Apabila ketagihan tidak terkawal, mereka akan merasa bosan jika tidak dapat bermain. Ini akan mempengaruhi perkembangan individu. Individu yang mempunyai pelbagai tahap emosi menentukan sejauh mana penglibatannya dalam permainan *online* (Misnawati, 2016). Emosi yang tidak terkawal akan membuatkan seseorang tidak dapat mengawal tingkah lakunya. Skinner (1979) menyatakan bahawa kematangan emosi melibatkan kawalan emosi seperti memelihara perasaan, menjaga emosi agar tidak balas dendam, tidak mengubah pendirian dan ia merupakan proses pembelajaran manusia dalam kehidupan. Manakala menurut Santrock (1972) emosi adalah tindak balas yang dizahirkan terhadap sesuatu perkara, objek dan orang. Emosi juga merupakan efek yang melibatkan satu gabungan rangsangan fisiologi. Sebagai contoh, degupan jantung yang laju dengan tingkah laku seperti tersipu-sipu malu. Manakala menurut Goleman (1995) menyatakan bahawa kecerdasan emosi mempunyai lima domain utama iaitu memahami emosi sendiri, kebolehan mengendalikan emosi, memotivasikan diri, menyedari emosi orang lain dan mengendalikan hubungan dengan orang lain.

Gagasan emosi yang dibangunkan oleh beberapa teoritis tersebut cenderung di alami oleh pengguna permainan *online*. Namun sejauh mana emosi itu terkait dengan permainan *online* dalam tempoh pandemik kepada belia tempatan belum dikenal pasti. Oleh hal yang demikian, kajian ini dijalankan bagi mengetahui pengalaman emosi dalam kalangan belia sewaktu pandemik Covid-19 dengan memberi tumpuan kepada penentuan tahap pengalaman emosi mereka dan perbezaan pengalaman emosi permainan *online* berdasarkan jantina.

### 1.1. Objektif Kajian

Objektif kajian ini adalah untuk mengenal pasti kesan jantina terhadap pengalaman emosi dalam kalangan pemain permainan *online* sewaktu pandemik Covid-19.

### 1.2. Hipotesis Kajian

Ho1: Tidak terdapat kesan jantina kepada pengalaman emosi pemain sewaktu permainan *online*.

Ho2: Tidak terdapat kesan jantina kepada pengalaman emosi pemain ketika kehadiran sosial sewaktu permainan *online*.

Ho3: Tidak terdapat kesan jantina kepada pengalaman emosi pemain selepas permainan *online*.

## 2. Metod Kajian

Kajian ini menggunakan reka bentuk kuantitatif jenis tinjauan. Pemilihan jenis reka bentuk ini adalah bersesuaian kerana keperluan responden yang lebih ramai. Bagi tujuan memperoleh data, pautan *google form* telah digunakan. Berdasarkan persampelan bertujuan, seramai 185 orang responden yang berminat dengan permainan *online* telah mengisi soal selidik yang diedarkan dan mereka terdiri daripada kalangan pelajar institusi pengajian tinggi yang berusia di antara 20-29 tahun.

Alat kajian yang digunakan adalah soal selidik *Game Experience Questionnaire* oleh [Ijsselsteijn, de Kort, Poels, Jurgelionis & Bellotti \(2007\)](#). Soal selidik ini mengandungi 48 item dengan menggunakan skala lima mata. Terdapat tiga dimensi pengalaman emosi permainan *online* dalam soal selidik ini iaitu sewaktu permainan, kehadiran sosial dan selepas permainan.

## 3. Hasil Kajian

Hasil kajian diperoleh selepas melaksanakan analisis deskriptif jumlah kekerapan dan peratus bagi taburan demografi responden dan nilai min serta sisihan piawai bagi menentukan tahap pengalaman emosi permainan *online* bagi setiap item. Sementara hasil analisis Ujian Man Whitney, perbezaan berdasarkan jantina bagi ketiga-tiga dimensi telah dilakukan.

Berdasarkan [Jadual 1](#), didapati responden perempuan adalah lebih ramai iaitu berbeza 23.2 peratus daripada responden lelaki. Sementara responden yang paling ramai menyertai kajian ini adalah dalam kalangan mereka yang berusia 23 tahun. Manakala Cuma 1.1 peratus sahaja responden yang berusia 26 dan 29 tahun yang menjawab soal selidik yang diberikan.

Jadual 1: Data Demografi Responden

	Jumlah	Peratus
Jantina		
Perempuan	71	38.4
Lelaki	114	61.6
Umur		
20	4	2.2
21	33	17.8
22	35	18.9
23	77	41.6
24	22	11.9
25	6	3.2
26	2	1.1
27	4	2.2
29	2	1.1

Nilai min dan sisihan piawai yang ditunjukkan dalam [Jadual 2](#) menunjukkan 32 item berada pada tahap yang tinggi, sementara selebihnya iaitu 16 item berada pada tahap yang rendah dan mencatatkan nilai keseluruhan min yang tinggi iaitu 4.83 dan sisihan piawai 1.84. Ini bermakna pengguna permainan *online* memperoleh pengalaman emosi yang positif dalam permainan *online*.

Jadual 2: Nilai Min untuk Item Permainan *online*

Item	Min	SP	Tahap
<b>Sewaktu Permainan</b>	3.83	1.15	Tinggi
1. Saya berminat dengan cerita permainan ini			
2. Saya berasa berjaya	3.50	1.15	Tinggi
3. Saya berasa bosan	2.99	1.22	Rendah
4. Saya mendapati ia mengagumkan	3.75	1.06	Tinggi
5. Saya lupa semua perkara di sekeliling saya	3.14	1.33	Tinggi
6. Saya berasa kecewa	2.49	1.20	Rendah
7. Saya merasa ianya meleletihkan	2.90	1.30	Rendah
8. Saya berasa mudah marah	2.70	1.30	Rendah
9. Saya berasa mahir	3.50	1.12	Tinggi
10. Saya berasa seronok sepenuhnya	3.72	1.20	Tinggi
11. Saya berasa puas	3.72	1.14	Tinggi
12. Saya berasa tercabar	3.80	1.20	Tinggi
13. Saya terpaksa berusaha sedaya upaya	3.62	1.21	Tinggi
14. Saya berasa seronok	4.00	1.08	Tinggi
<b>Kehadiran Sosial</b>			
1. Saya berempati dengan yang lain	3.62	1.12	Tinggi
2. Tindakan saya bergantung pada tindakan yang lain	3.53	1.15	Tinggi
3. Tindakan yang lain bergantung pada tindakan saya	3.31	1.11	Tinggi
4. Saya merasa berhubung dengan yang lain	3.75	.997	Tinggi
5. Orang lain memerhatikan saya	3.32	1.20	Tinggi
6. Saya memerhatikan orang lain	3.60	1.20	Tinggi
7. Saya merasa cemburu dengan orang lain .	2.90	1.34	Rendah
8. Saya merasa seronok dengan orang lain	3.85	1.03	Tinggi
9. Apabila saya gembira, orang lain turut gembira.	3.70	1.10	Tinggi
10. Apabila orang lain gembira, saya turut gembira	3.91	1.05	Tinggi
11. Saya mempengaruhi mood orang lain	3.37	1.10	Tinggi
12. Saya dipengaruhi oleh mood orang lain	3.40	1.15	Tinggi
13. Saya mengagumi orang lain	3.83	.979	Tinggi
14. Apa yang orang lain lakukan mempengaruhi apa yang saya lakukan	3.41	1.10	Tinggi
15. Apa yang saya lakukan mempengaruhi apa yang orang lain lakukan	3.20	1.10	Tinggi
16. Saya berasa dendam .	2.25	1.30	Rendah
17. Saya berasa seronok orang lain bernasib malang	2.20	1.40	Rendah
<b>Selepas Permainan</b>	3.05	1.25	Tinggi
1. Saya rasa dihidupkan semula			
2. Saya berasa buruk	2.47	1.14	Rendah
3. Saya rasa susah untuk kembali ke realiti	2.32	1.22	Rendah
4. Saya berasa bersalah	2.54	1.24	Rendah

5. Terasa ianya seperti kemenangan	3.28	1.23	Tinggi
6. Saya mendapati ianya membuang masa	3.20	1.30	Tinggi
7. Saya berasa bertenaga	3.20	1.20	Tinggi
8. Saya berasa puas	3.50	1.11	Tinggi
9. Saya berasa keliru	2.60	1.13	Rendah
10. Saya berasa letih	2.91	1.15	Rendah
11. Saya merasakan saya perlu membuat benda yang lebih berfaedah	3.71	1.20	Tinggi
12. Saya berasa berkuasa	2.90	1.30	Rendah
13. Saya berasa bosan	2.90	1.20	Rendah
14. Saya berasa menyesal	2.65	1.21	Rendah
15. Saya berasa malu	2.40	1.21	Rendah
16. Saya berasa bangga	3.10	1.20	Tinggi
17. Saya rasa seperti baru kembali dari sebuah perjalanan	3.12	1.22	Tinggi

Hasil analisis korelasi Spearman pada [Jadual 3](#) menunjukkan permainan *online* berdasarkan jantina hanya signifikan kepada dimensi sewaktu permainan ( $z = -2.90$ ,  $p < .05$ ) dan dimensi kehadiran sosial ( $z = -2.21$ ,  $p < .05$ ). Ini bermakna hipotesis 1 dan hipotesis 2 ditolak. Manakala tiada perbezaan permainan *online* berdasarkan jantina untuk dimensi selepas permainan *online* ( $z = -.595$ ,  $p > .05$ ) dan dapatan ini sekali gus menerima hipotesis 3.

Jadual 3: Perbezaan Permainan *Online* Berdasarkan Jantina

Faktor	Jantina	N	Min	SP	Z	Sig.
Sewaktu Permainan	Lelaki	71	107.46	10.58	-2.90	.004
	perempuan	114	83.99			
Kehadiran Sosial	Lelaki	71	104.04	12.52	-2.21	.027
	perempuan	114	86.13			
Selepas Permainan	Lelaki	71	95.97	12.87	-.595	.551
	perempuan	114	91.15			

#### 4. Perbincangan dan Kesimpulan.

Menerusi analisis min dan sisihan piawai, ternyata nilai keseluruhan min mencatatkan nilai yang tinggi dalam kalangan responden. Ini bermakna responden mempunyai pengalaman emosi yang positif bagi ketiga-tiga dimensi permainan *online* seperti menyeronokkan, bangga, bermotivasi, merasa menang, berkuasa dan sebagainya lagi. Ia bersesuaian dengan kajian terdahulu bahawa pengguna membuat keputusan untuk bermain permainan *online* apabila ianya sesuai dengan emosi yang diinginkan ([Herodotou, 2011](#)) tidak kira sama ada untuk mencari rasa gembira ataupun keseronokan sahaja ([Gros et al., 2020](#)). Pengalaman emosi yang positif mendapat nilai min yang tinggi juga bersesuaian dengan kekangan bersosial disebabkan oleh pandemik. Masyarakat mencari alternatif untuk mencari keseronokan, kepuasan dan bermotivasi dengan melibatkan diri dengan permainan *online*. Walaupun berada di rumah kerana perintah Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) rasa tidak bersendirian dapat dielakkan. Ini jelas pada pengalaman emosi yang berlaku ketika hadirnya orang-orang yang signifikan seperti ibu bapa, adik beradik di persekitaran mereka yang cenderung memberi motivasi kepada mereka untuk melakukan aktiviti *online* yang positif sewaktu tempoh pandemik.

Perbezaan yang signifikan dimensi sewaktu permainan berdasarkan jantina menyokong kajian terdahulu iaitu daripada kajian [Choi et al. \(2012\)](#). Kajian mereka menunjukkan

hasil yang sama disebabkan jenis permainan yang diikuti sama ada permainan aksi, pertempuran yang lebih membawa rasa ghairah mengaitkannya dengan pemain lelaki. Manakala pemain perempuan lebih kepada permainan yang bersifat mengalihkan perhatian diri daripada kerunsingan yang dihadapi (Hassouneh & Brengman, 2014). Jenis permainan yang pelbagai di pasaran memberi segmentasi pengguna berdasarkan jantina yang berbeza dan hal ini memberikan impak pengalaman emosi yang berbeza dalam kalangan pemainnya.

Perbezaan sewaktu permainan juga mungkin disebabkan akses semasa pandemik yang memberikan banyak masa terluang. Apatah lagi dengan adanya capaian internet yang mudah. Menurut Winn dan Heeter (2009) masa lapang yang ada pada wanita lebih sedikit berbanding lelaki. Hal ini menyebabkan perempuan kurang berpengetahuan tentang bagaimana kebolehan sesuatu karakter dimainkan berbanding lelaki yang mempunyai masa untuk mempraktikkan peranan karakter dalam permainan. Perbezaan masa lapang ini menunjukkan bahawa lelaki lebih kerap bermain manakala perempuan hanya pada masa tertentu sahaja.

Bagi dimensi kehadiran sosial dalam permainan *online* yang menunjukkan wujudnya perbezaan berdasarkan jantina telah menyokong kajian terdahulu daripada David dan Vogel (2006). Perbezaan ini berlaku kerana pengalaman emosi apabila wujudnya kehadiran sosial seperti bermain dengan ibu bapa atau rakan sahaja dapat memberi motivasi untuk meneruskan perlawanan. Melalui sosialisasi, perempuan beranggapan bahawa permainan digital hanya untuk anak lelaki pada usia muda terutama mereka yang mempunyai saudara lelaki atau berkemungkinan ibu bapa menganggap bahawa permainan ini hanya untuk lelaki bukan untuk perempuan. Mereka beranggapan bahawa perempuan hanya bermain permainan yang feminin ataupun lebih kepada aktiviti seperti memasak, teka teki dan sebagainya. Sungguhpun demikian, emosi yang dialami adalah cenderung selari dengan jenis permainan mengikut jantina.

Manakala selepas permainan *online*, tidak terdapat perbezaan pengalaman emosi berdasarkan jantina. Kenyataan kajian ini menyokong kajian terdahulu iaitu Williams (2009) yang mana hasil kajian mereka menyatakan bahawa jantina tidak menentukan tahap penglibatan dalam permainan dan mendapati bahawa wanita bermain permainan video atau elektronik sama seperti lelaki. Pengalaman seronok, berpuas hati, bangga adalah di antara emosi yang dirasakan selepas permainan oleh responden lelaki dan perempuan.

Secara kesimpulannya, permainan *online* sewaktu pandemik telah memberikan alternatif kepada pengguna permainan *online* untuk mencari kaedah bersosial dan beraktiviti dengan mencapai emosi yang positif. Sungguhpun demikian, permainan *online* ini masih berupaya membawa kepada ketagihan dan memberi impak yang tidak baik kepada pengguna sekiranya ia tidak dikawal dan dipantau.

## 5. Kesimpulan

Kajian ini memberi sumbangan kepada bidang ilmu psikologi belia dan tingkah laku sewaktu pandemik. Sungguhpun ia boleh memberi impak internal yang positif namun akses dan permainan yang tidak terkawal boleh membawa ketagihan dan mengundang banyak ancaman emosi dan tingkah laku negatif. Oleh itu usaha-usaha ke arah pengawalan ketagihan permainan *online* perlu dibina dan digembleng oleh semua peringkat sosial. Di samping itu, pendekatan kualitatif adalah bersesuaian untuk kajian

akan datang agar maklum balas yang lebih terperinci berkaitan emosi yang dialami oleh belia dapat difahami.

### **Kelulusan Etika dan Persetujuan untuk Menyertai Kajian (*Ethics Approval and Consent to Participate*)**

Semua prosedur yang dilakukan dalam kajian ini melibatkan peserta manusia telah dijalankan mengikut piawaian etika jawatankuasa penyelidikan institusi. Persetujuan termaklum diperoleh daripada semua peserta mengikut Deklarasi Helsinki.

### **Penghargaan (*Acknowledgement*)**

Sebahagian daripada artikel ini telah dibentangkan di Seminar Antarabangsa Kaunseling dan Psikologi PEKA, Amman, Jordan dan secara online, 7-8 Mac 2022.

### **Kewangan (*Funding*)**

Tiada pembiayaan khas.

### **Konflik Kepentingan (*Conflict of Interests*)**

Penulis melaporkan tiada sebarang konflik kepentingan berkenaan penyelidikan, pengarang atau penerbitan kajian ini.

### **Rujukan**

- Caro, C & Popovac, M. (2021). Gaming when things get tough? Examining how emotion regulation and coping self-efficacy influence gaming during difficult life situation. *SAGE Journals*, 15(5). <https://doi.org/10.1177/1555412020944622>
- Choi, G., Chung, H. & Kim, Y. (2012). "Are Stereotypes Relative to Gender Usage Applicable to VirtualWorlds?," *International Journal of Human-Computer Interaction*, 28(6), 399-405. <https://doi.org/10.1080/10447318.2011.601973>
- David L. & Vogel, S. R. (2006). Gender Differences In Emotional Expression: Do Mental Health Trainees Overestimate The Magnitude? *Journal Of Social And Clinical Psychology*, 25(3), 305-332.
- Hassouneh, D. & Brengman, M. (2014). "A motivation-based typology of social virtual world users. *Computers in Human Behavior*, 33, 330-338. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.08.012>
- Ijsselsteijn, W. A., Kort, de, Y. A. W., Poels, K., Jurgelionis, A., & Bellotti, F. (2007). Characterising and measuring user experiences in digital games. In R. Bernhaupt, & M. Tscheligi (Eds.), *Proceedings of the International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology (ACE 2007)*, June 13-15, 2007 (pp. 1-4). <https://pure.tue.nl/ws/files/2944578/Metis215134.pdf>
- Goleman, D. (1998). *Working with emotional intelligence*. New York: Bantam Books
- Gros, L., Debus, N., Lete, J., & van de Leemput, C. (2020). Video Game Addiction and Emotional States: Possible Confusion Between Pleasure and Happiness? *Front. Psychol.*, 10, 2894. doi: 10.3389/fpsyg.2019.02894

- Herodotou, H., Kambouri, M., & Winters, N. (2011). The role of trait emotional intelligence in gamers' preferences for play and frequency of gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(5), 1815-1819. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.04.001>
- Misnawati. (2016). Hubungan Kecerdasan Emosi Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa-Siswi. *PsikoBorneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2). <http://dx.doi.org/10.30872/psikoborneo.v4i2.4004>
- Santrock, J. W. (1972). *Relation of type and onset of father absence ro cognitive development. Child Development*, 455-469. <https://doi.org/10.2307/1127548>
- Skinner, B. F. (1974). *About behaviorism*, Knopf, New York, 1974.
- Winn, J., & Heeter, C. (2009). Gaming, gender, and time: Who makes time to play? *Sex Roles: A Journal of Research*, 61(1-2), 1-13. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9595-7>
- Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M. B., & Ayas, T. (2014). Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality. *SAGE Open*, 4(1). <https://doi.org/10.1177/2158244013518054>
- Williams, D. C. (2009). Looking For Gender : Gender Roles And Behaviors Among Gamers. *Journal Of Communication*, 59, 700-725. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2009.01453.x>
- WHO. (2021, Nov, 16). Online games encourage players to stay mentally and physically healthy at home. *WHO*. <https://www.who.int/news/item/16-11-2021-online-games-encourage-players-to-stay-mentally-and-physically-healthy-at-home>
- WHO. (2020, Oct, 22). Addictive behaviors: Gaming disorder. *WHO*. <https://www.who.int/news/item/16-11-2021-online-games-encourage-players-to-stay-mentally-and-physically-healthy-at-home>.
- You, S., Kim, E., & Lee, D. (2017). Virtually Real: Exploring Avatar Identification in Game Addiction among Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) Players Sukkyung. *Games and Culture*, 12(1), 56-71. <https://doi.org/10.1177/1555412015581087>