



UTM
UNIVERSITI TEKNOLOGI MALAYSIA

SCHOOL OF COMPUTING
Faculty of Engineering

TUGASAN INDIVIDU 1:

KETAGIHAN PERMAINAN VIDEO YANG MELAMPAU

UHMS1172-23 DINAMIKA MALAYSIA

SEKSYEN : 08 - 1 / SECR

PROGRAM : KOMPUTER SAINS (RANGKAIAN DAN KESELAMATAN KOMPUTER)

NO	NAMA	ID PELAJAR
1	MUHAMAD NAZREEN BIN MUBIN	A19EC0104

NAMA PENSYARAH : DR. FADILAH BINTI ZAINI

TARIKH PENGHANTARAN : 28TH DECEMBER 2019

ISI KANDUNGAN:

1.0	PENDAHULUAN	3
2.0	Sejarah Penciptaan Permainan Video Pertama	4
3.0	Definisi Permainan Video dan Istilah <i>gaming disorder</i>	7
4.0	Punca-punca Ketagihan Permainan Video	9
5.0	Kesan Negatif Ketagihan Permainan Video	11
5.1	Kesan <i>gaming disorder</i> kepada individu	11
5.2	Kesan <i>gaming disorder</i> kepada keluarga	13
5.3	Kesan <i>gaming disorder</i> kepada negara	15
6.0	KESIMPULAN	18
7.0	RUJUKAN	20

[Ketagihan Permainan Video yang Melampau; Tarikh: 28 Disember 2019;
UHMS1172 : Dinamika Malaysia; Pensyarah: Dr. Fadilah binti Zaini]

Ketagihan Permainan Video Yang Melampau

Tarikh: 28 Disember 2019

UHMS1172-23 : Dinamika Malaysia

Kepada: Dr. Fadilah binti Zaini

Sekolah Komputeran (Rangkaian dan Keselamatan Komputer)

1.0 Pendahuluan:

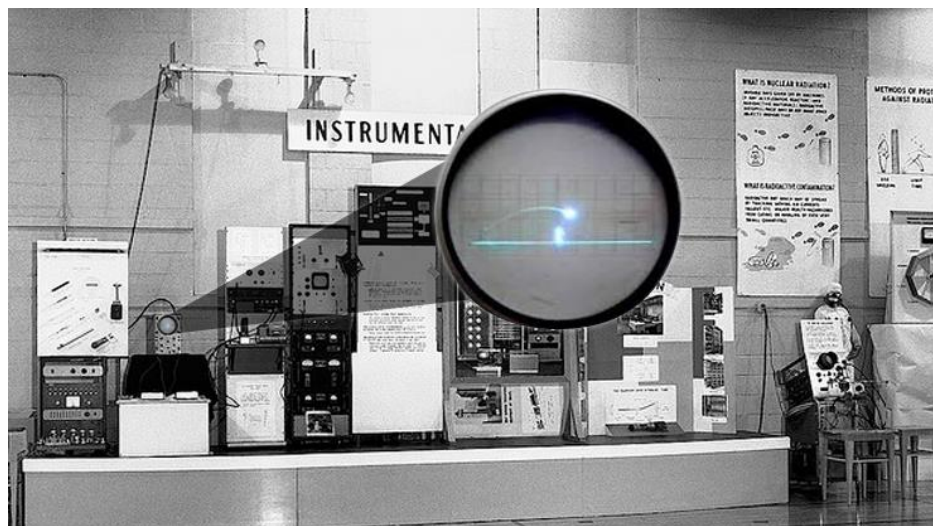
Sudah terang lagi bersuluh bahawa isu ketagihan permainan video telah sering hangat diperdebatkan dalam era yang serba canggih dan moden ini. Permainan video merupakan bukti menunjukkan kemajuan teknologi dan sains. Malaysia juga tidak melepaskan peluang dalam mengembangkan dan memajukan teknologi yang memberikan banyak kelebihan kepada sektor perindustrian, pertanian dan sebagainya yang kemudiannya membantu memudahkan pelbagai aspek kehidupan seharian kita.

Pada era sains dan teknologi ini, kita diperkenalkan dengan gadget dan aplikasi seperti telefon pintar, komputer, televisyen dan lain-lain yang diketahui membantu kita berinteraksi dengan kenalan yang jauh mahupun dekat, berkongsi dan menyampaikan informasi, menerima dan menyimpan data dan pelbagai kemudahan yang lain. Hiburan juga tidak terkecuali berkembang dan menarik minat ramai seiring dengan kemajuan teknologi. Dari pementasan teater yang memainkan pelbagai peranan dan watak, filem dan drama kini boleh dilayari secara langsung dan tidak langsung di pelbagai media seperti kaca televisyen.

2.0 Sejarah Penciptaan Permainan Video Pertama:

Permainan tradisional yang sering menjadi hiburan bagi menghilangkan keletihan dan tekanan mengalami evolusi kepada permainan elektronik yang menggunakan skrin untuk bermain permainan asas. Thomas T. Goldsmith Jr dan Estle R. Mann telah berjaya mencipta inovasi tersebut seawal tahun 1940. Peranti dan permainan yang dimainkan ketika itu hanya berkonsepkan satu ruang dimensi dan tidaklah menyerupai apa yang difikirkan generasi masa kini.

Pencapaian mereka berterusan sehinggalah penciptaan permainan elektronik dikenali sebagai Tennis for Two yang direka oleh William Higinbotham pada tahun 1958. Akibat Tennis for Two perlu dimainkan melalui paparan osiloskop, menjadi satu kesulitan kerana permainannya yang asas tetapi tidak boleh dimainkan dan dipromosikan kepada orang ramai. Berikut merupakan Rajah yang menunjukkan permainan video “Tennis for Two” di skrin osiloskop.



Namun, masalah yang dihadapi William Higinbotham diatasi apabila seorang jurutera bernama Ralph H. Bear telah berjaya mencipta prototaip konsol pertama di dunia yang diberikan nama Magnavox Odyssey. Oleh sebab itu, beliau dianugerahi dengan gelaran sebagai “Bapa Permainan Video”. Magnavox Odyssey merupakan suatu kejayaan yang terulung kerana terjual lebih tujuh ratus ribu unit selama tiga tahun pengeluarannya. Selain Tennis for Two, Magnavox Odyssey juga menampilkan beberapa permainan asas seperti dam dan permainan menembak. Konsol itu dilengkapi dua pengawal paddle dan beberapa kawalan lain. Contoh rajah di bawah menunjukkan set konsol Magnavox Odyssey yang digunakan untuk mengawal bentuk yang dijana di skrin televisyen:



Di samping Tennis for Two, permainan video berjudul “Spacewar!” juga merupakan salah satu permainan video yang terawal dicipta iaitu pada tahun 1962. Permainan “Spacewar!” merupakan hasil titik peluh Steve Russel dengan bantuan Martin Graetz, Wayne Wiitanen, Bob Saunders dan Steve Piner.

Penciptaan permainan video arked pertama diusahakan oleh Nolan Bushnell dan Ted Dabney. Mereka mereka cipta permainan video berjudul “Computer Space” pada tahun 1962. Seribu lima ratus mesin arked berjaya dipasarkan hasil kerjasama syarikat mereka, Syzygy Engineering dengan syarikat Nutting Associates.

Kemudian, sejarah diteruskan dengan pencapaian Bill Pitts dan Hugh Tuck di Universiti Stanford menghasilkan sebuah lagi permainan video arked berjudul “Galaxy Game”. Mereka telah membelanjakan lebih kurang enam puluh lima ribu US dollar bagi menghasilkan prototaip mesin arked yang lengkap bagi pemasaran permainan video mereka di universiti tersebut. Malangnya, mereka kurang mempromosikannya menyebabkan pemasaran permainan video itu tidak meluas.



Rajah di atas merupakan permainan video kelima yang terawal iaitu “Pong” telah dicipta oleh Allan Alcorn pada tahun 1972. Allan Alcorn telah bekerja untuk syarikat Atari, nama asal syarikatnya iaitu Syzygy Engineering. Dengan persetujuan syarikat tersebut, Pong berjaya dihasilkan secara komersial, Pong menjadi popular dan mendapat sambutan ramai sejak tahun pertama pengeluarannya. Hal yang membanggakan ini membuatkan syarikat Atari mengeluarkan beberapa sekuel untuk permainan ini selama beberapa tahun kemudian.

3.0 Definisi Permainan Video dan Istilah *Gaming Disorder*:



Rajah menunjukkan contoh permainan video dan peranti yang digunakan

Perkataan ‘permainan’ ialah sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dimainkan. Terdapat beberapa teori dari tokoh-tokoh menjelaskan tentang definisi permainan. Dari beberapa pengertian mereka boleh disimpulkan bahawa permainan adalah satu kegiatan yang menimbulkan kesenangan dan keasyikan, tanpa memberi perhatian akan kesannya yang berfungsi untuk mengembangkan kreativiti dan potensi seseorang.

Perkataan ‘video’ pula ialah teknologi pemprosesan isyarat elektronik mewakili pergerakan suatu gambaran. Aplikasi yang umum digunakan bagi menggambarkan video ialah televisyen. Ia juga boleh ditafsirkan sebagai alat untuk menayangkan filem yang disalurkan melalui televisyen.

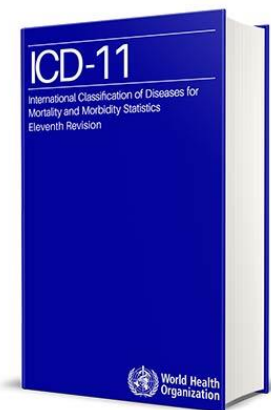
Dimaklumkan definisi permainan video merujuk laman web, www.lexico.com ialah permainan yang dimainkan secara elektronik dengan memanipulasi gambar yang tercipta oleh komputer program di monitor atau paparan lain. Jelasnya, permainan video juga boleh didefinisikan sebagai permainan elektronik yang melibatkan tindak balas dengan pengguna untuk menghasilkan maklum balas visual di sebuah peranti video.

Istilah *gaming disorder* didefinisikan dalam 11th Revision of the International Classification of Diseases (ICD-11) sebagai corak kepada tingkah laku permainan samada permainan digital atau permainan video yang bercirikan kawalan yang tidak menentu kerana mengutamakan permainan melebihi aktiviti lain sehingga tahap permainan lebih penting berbanding minat dan kegiatan harian. Permainan yang tidak terkawal berterusan meskipun terjadinya perkara yang negatif.

Seandainya anda ingin tahu, 11th Revision of the International Classification of Diseases (ICD-11) merupakan asas bagi mengenal pasti taraf kesihatan dan merupakan suatu statistik peringkat global dan piawaian antarabangsa yang melaporkan penyakit dan keadaan kesihatannya. Ia menjadi buku panduan pengamal perubatan di seluruh dunia untuk menyiasat keadaan yang dikategorikan oleh penyelidik. Rajah berikut merupakan hasil kajian bertaraf antarabangsa mengenai laporan penyakit dan keadaannya (kanan) dan organisasi kesihatan dunia, WHO (kiri):



**World Health
Organization**



4.0 Punca Ketagihan Permainan Video:

Bermain permainan video bukanlah satu kesalahan kerana pelbagai kelebihan yang boleh diperolehi. Namun, penggunaan permainan video yang tidak terjaga dan dikawal boleh mengundang kepada beberapa situasi yang tidak diinginkan. Perkataan obsesi atau ketagihan boleh dikaitkan bagi mereka yang terlalu gemar bermain permainan video sehingga mengabaikan tanggungjawab dan urusan kehidupan seharian.



Antara faktor pendorong ketagihan permainan video adalah disebabkan oleh ciri-ciri permainan video itu sendiri. Keseronokan suatu permainan video bergantung kepada bentuk permainan, jalan cerita, perwatakan, kualiti grafik dan persepsi individu. Bentuk permainan yang mempunyai pelbagai objektif dan cabaran boleh menarik pemain. Objektif yang disediakan boleh membuatkan pemain supaya tidak mudah bosan kerana mempunyai hala tuju dan destinasi untuk dicapai.

Selain itu, pemain suka menerima cabaran yang sukar ditempuhi kerana ada sesetengahnya ingin menunjukkan lagak dan teknik permainannya kepada pemain-pemain lain. Rekod yang tercipta boleh menjadi satu kebanggaan dan juga bukti pengalaman serta bakat seorang pemain. Terdapat pelbagai jenis permainan video seperti aksi, teka-teki,

pengembaraan, watak peranan, strategi, sukan dan lain-lain. Populariti jenis permainan video mengikut kepada minat dan persepsi pemain. Malah, permainan video boleh dipilih untuk dimainkan secara individu atau berkumpulan. Apatah lagi apabila boleh dimainkan bersama ramai pemain di seantero dunia mengikut server yang tersedia.

Selain itu, penceritaan di dalam permainan video menjadi elemen yang penting kerana menggambarkan suatu watak perwatakan dan motif permainan video itu sendiri. Unsur konflik yang bersesuaian boleh menyebabkan pemain mempunyai keinginan untuk mengetahui lebih lagi mengenai perkembangan cerita. Seseengah pereka permainan video gemar meletakkan situasi yang tidak berada dalam jangkauan pemain. Oleh sebab itu, pemain yang berjaya menyelongkar situasi itu akan merasa nikmat dan kegembiraan yang tidak terhingga dan pemain yang kalah akan merasa tercabar. Kemudian, unsur jenaka dalam permainan video juga menambah potensi kepada jalan cerita yang menarik.

Di samping itu, grafik yang berkualiti menarik minat pemuda untuk mencuba bermain permainan video. Kualiti grafik biasanya dipengaruhi oleh rekaan watak, persekitaran, penggunaan warna dan kawalan pencerahan yang bagus. Permainan video yang mempunyai resolusi yang tinggi mampu menyenangkan mata pemain yang memandang. Kualiti grafik yang seakan realiti menyebabkan para pemain merasakan diri mereka seperti watak yang bermain di dalam permainan video. Mereka akan berasa takjub dan terpesona dengan keindahan alam permainan video yang dimainkan sehingga sanggup membelanjakan jumlah wang yang banyak.



Akhir kata, terdapat banyak lagi punca yang mempengaruhi ketagihan permainan video seperti didikan agama yang lemah, kurang perhatian dan pengawasan, dan pengaruh rakan sebaya.

5.0 Kesan Negatif Ketagihan Permainan Video:

Sedar ataupun tidak, permainan video yang tidak terkawal boleh mendatangkan kecelakaan dan keburukan kepada pengguna. Terdapat tiga tahap impak negatif yang boleh berlaku daripada hasil penggunaan permainan video yang tidak terkawal iaitu individu, keluarga dan negara.

5.1 Kesan gaming disorder kepada Individu:

Penyakit *gaming disorder* mengundang keburukan kepada pesakitnya.

Sesetengah individu akan merasakan kesan fizikal mereka yang semakin merosot. Hal ini disebabkan oleh penjagaan diri yang tidak terurus. Barangkali, mereka sanggup menghabiskan berjam-jam masa seharian mereka di hadapan skrin peranti permainan video.

Dari petang ke larut malam, sehingga melupakan tanggungjawab mereka. Tambahan pula, apabila mereka mula merasakan kebiasaan untuk tidak mandi dan keluar bilik. Mereka akan terperap di dalam bilik tanpa menghiraukan keadaan persekitaran dan pandangan orang ramai. Sikap malas mereka semakin hari semakin gawat dan menyebabkan pencemaran dan sampah-sampah bertaburan di dalam bilik. Perkara ini lalu mengundang serangga-serangga seperti lipas yang boleh membawa risiko kepada kesihatan mereka.

Disebabkan sikap suka berjaga dari malam ke pagi akibat bermain permainan video, lantaran pelbagai risiko diperoleh akibat kekurangan tidur. Akibatnya, mendorong kepada penyakit berbahaya seperti kanser kolon dan kanser payudara. Masalah ini telah dikenal pasti oleh penyelidik setelah penelitian yang dilakukan bahawa gangguan dalam rentak tidur boleh mempengaruhi banyak fungsi biologi dalam badan. Para saintis pernah membuat kajian terhadap haiwan-haiwan di makmal dengan mengganggu kitaran tidur dan bangun untuk masa yang ditetapkan. Hasil kajian meyakinkan kebenaran tentang gejala ini apabila haiwan yang dilihat mempunyai kanser yang berkembang dalam kadar yang pantas.

Bukan itu sahaja, kualiti tidur yang teruk kerap dikaitkan dengan masalah kronik kulit menurut penyelidik dari Universiti Winconsin. Kerosakan kulit apabila terkena sinar ultraungu dari matahari atau faktor-faktor lain tidak dapat dipulihkan. Hal ini demikian kerana proses penyembuhan kulit tidak berlaku dengan baik berpunca oleh penggemar permainan video yang ketagihan bermain sehingga tidak mempunyai tidur yang cukup.

Melalui kajian seorang ahli psikologi pemegang Hadiah Nobel iaitu Daniel Kahneman, merekodkan sejumlah lebih sembilan ratus pekerja wanita berkenaan perasaan murung dan kegiatan harian mereka. Beliau membuat kesimpulan daripada hasil kajian beliau iaitu kekurangan tidur malam menjadi faktor kemurungan dan kurang ceria. Maka, terbuktilah di sini menunjukkan sebilangan pengguna yang ketagihan permainan video lebih cenderung

mempunyai kemurungan. Tingkah laku mereka yang sering berada di bilik kerana tidak menonjolkan kemurungan mereka.



5.2 Kesan gaming disorder kepada Keluarga:

Disebabkan kekerapan meluangkan masa di dalam bilik, terlahirnya jurang hubungan di antara pesakit *gaming disorder* dengan ahli keluarga mereka, bahkan masyarakat di luar sana. Kesan yang ditinggalkan perlu mengambil jangka masa yang panjang untuk dipulihkan kerana telah menjadi rutin harian mereka.

Mereka yang ketagih bermain permainan video cenderung untuk mempunyai keperibadian introvert atau tingkah laku yang agresif. Sikap mereka mengakibatkan mereka kurang berinteraksi sesama ahli keluarga yang lain. Undangan orang tua atau adik beradik mereka untuk makan dan keluar bersama (meluangkan masa bersama) ditolak kerana keutamaan nikmat bermain permainan video. Pada akhirnya, ahli keluarga mereka sudah lelah dan pasrah menjenguk dan menjemput mereka keluar dari kurungan bilik.

Kesan yang selanjutnya adalah apabila hilangnya kepercayaan antara satu sama lain dalam keluarga si kaki permainan video. Bermula dengan pengabaian tanggungjawab dalam sistem kekeluargaan, akhirnya berlakunya gejala-gejala yang tidak bermoral. Tanggungjawab seorang suami mencari nafkah, seorang ibu membesarkan anak dan seorang anak taat akan orang tuannya dipandang remeh oleh mereka. Peristiwa ini mengakibatkan hilangnya perhatian dan kasih sayang terhadap keluarga. Malah, hubungan yang kian renggang antara pasangan suami isteri menyebabkan pasangan mereka keluar meninggalkan rumah bagi mencari petunjuk dan ketenangan.

Semakin lama terdengar kata dan janji palsu mereka, hilang satu kepercayaan apabila kata-kata mereka itu tiada sandaran dan bukti. Kepercayaan itu merupakan hal yang mahal apatah lagi dalam mengekalkan hubungan kekeluargaan. Hubungan yang menjunjung tinggi kepercayaan pada pasangan mereka merupakan hubungan yang sihat. Namun, kepercayaannya yang hilang merupakan hal yang bukan mudah untuk dipulihkan. Tambahan pula, jika tumpuan pasangan mereka yang ketagihan bermain permainan video sehingga tiada sedikit pun perhatian dan kesedaran untuk menjaga perasaan pasangan mereka.

Faktor kepada berpecah belahnya keluarga adalah disebabkan oleh kesan sampingan daripada hilang kepercayaan dan kurangnya masa yang diluahkan bersama. Boleh dikaitkan, mereka yang sudah ketagihan bermain permainan video menjadi dalang di balik semua kejadian yang berlaku. Hal ini demikian kerana masalah ekonomi dalam rumah tangga yang tidak terurus akibat pengangguran yang mendorong kepada perbalahan antara pasangan suami isteri. Masalah privasi juga boleh memicu kepada konflik dalam kekeluargaan.

Di samping itu, mereka yang berpenyakit *gaming disorder* biasanya ingin privasinya dihargai dan tidak mahu gangguan dan kekangan oleh orang tua mereka. Mereka akan bertengkar dan memberontak di kemudian hari kerana mahu kebebasan dan ketenangan yang

diidamkan. Oleh itu, pertengkaran dan perbalahan sedikit-sedikit menghakis nilai kasih sayang dalam konteks hubungan kekeluargaan. Mereka yang tidak bersalah akan merasakan diri mereka tidak dihargai lalu berpegang kepada satu penyelesaian yang seharusnya dielakkan iaitu penceraian.



5.3 Kesan gaming disorder kepada Negara:

Penyakit *gaming disorder* terlalulah berat dan berpotensi memberikan kesan pada skala yang besar. Pihak kerajaan akan menanggung setiap kerugian hasil daripada kesan-kesan yang berikut.

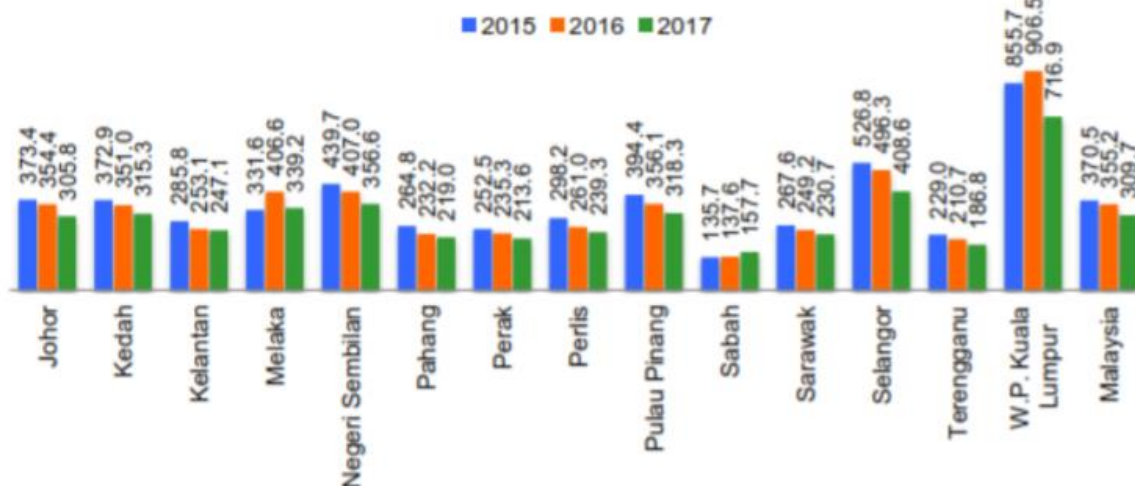
Kadar pengangguran di negara semakin meningkat. Peristiwa ini bakal berlaku seandainya berleluasanya sindrom penyakit *gaming disorder*. Perkara ini jika tidak ditangani dengan segera boleh menjejaskan ekonomi negara di mana terdapatnya masalah yang dialami kerana kurangnya pendapatan hasil cukai. Hal ini terjadi kerana pengangguran yang tinggi akan menyebabkan kegiatan ekonomi menurun hinggakan jatuhnya kadar pendapatan masyarakat. Demikian juga, cukai yang perlu dibayar oleh masyarakat berkurang. Sekaligus, dana untuk kegiatan ekonomi kerajaan menurun menyebabkan kegiatan pembangunan negara bertanggung atau harus diberhentikan.



Selain itu, potensi yang terpendam dan keupayaan individu tidak dapat diguna pakai kerana telah dipengaruhi dengan kegiatan bermain permainan video di rumah. Oleh sebab itu, keupayaan mempromosi dan urus niaga masyarakat berkurang mengakibatkan permintaan terhadap hasil pengeluaran (barang jualan) berkurang. Keadaan demikian tidak merangsang kalangan pengusaha untuk mencuba meluaskan dan mendirikan industri baru. Di samping tahap pelaburan yang menurun, ekonomi negara juga hilang benih-benih kemajuan. Hal ini menyebabkan negara kekurangan pelabur asing bagi memperkenalkan produk tempatan.

Kesan penyakit *gaming disorder* yang selanjutnya merupakan kegiatan jenayah yang berleluasa. Hal ini demikian kerana kadar pengangguran berpunca dari ketagihan permainan video merupakan salah satu faktor kepada rekod kegiatan jenayah yang meningkat saban tahun. Ditambah lagi, apabila mereka tidak diterima segelintir masyarakat disebabkan oleh tingkah laku mereka menyebabkan mereka yang tidak bersalah menanggung akibatnya. Kes kecurian dan rompak rumah yang menjadi kebiasaan mereka yang tidak mempunyai kerja.

Carta 1: Nisbah jenayah indeks bagi 100,000 penduduk mengikut negeri, Malaysia, 2015–2017



Rajah menunjukkan nisbah jenayah mengikut negeri di Malaysia. Berdasarkan rajah ini, sudah jelas membuktikan kes jenayah yang kerap berlaku terutamanya di kawasan bandar. Mengikut Statistik Jenayah, Malaysia, 2018, antara kegiatan jenayah yang dilakukan ialah rasuah, samun, kecurian, pecah rumah dan kesalahan-kesalahan lain. Kegiatan yang tidak bermoral ini hanya terjadi jika seseorang tidak mempunyai wang dan tuntutan akhlak sejak sekolah. Oleh sebab itu, tidak janggallah seandainya mereka yang terjangkit dengan penyakit *gaming disorder* mampu melakukan semua ini kerana akhlak dan tanggungjawab mereka yang terabai.

6.0 Kesimpulan:

Kesimpulannya, sudah terang bahawa *gaming disorder* merupakan salah satu kategori penyakit bertaraf antarabangsa dan seharusnya dibendung. Ketagihan permainan video haruslah dicegah supaya tidak memperolehi kesan-kesan negatif yang berlarutan.

Oleh sebab itu, pelbagai pendekatan sewajarnya dilaksanakan demi mencegah isu ini menjejaskan kehidupan masa akan datang. Pelbagai pihak perlulah mempunyai kata sepakat untuk bekerjasama bagi memastikan inisiatif yang dilaksanakan berjaya mencapai sasaran.

Salah satu langkah bagi mengatasi ketagihan permainan video ialah pihak ibu bapa seharusnya memastikan penghadan masa anak-anak mereka bermain permainan video. Mereka boleh menggunakan sebahagian masa dengan memberikan perhatian terhadap anak-anak mereka. Malah, langkah mengajak ahli keluarga keluar bersiar-siar adalah idea yang bernas supaya dapat memastikan anak-anak tidak bosan di rumah. Pihak ibu bapa perlulah mengajar anak-anak supaya pandai membahagikan dan merancang masa mereka. Hal ini bertujuan supaya anak-anak tidak leka dan mempunyai kelapangan waktu yang pada akhirnya dihabiskan untuk bermain permainan video.

Selain itu, kaedah didikan agama sejak kecil haruslah dilaksanakan kerana menurut peribahasa Melayu, melentur buluh biarlah daripada rebungunya. Didikan agama yang sempurna mampu melahirkan insan yang berakhlak dan mempunyai keperibadian yang disanjung. Justeru, dapat menggunakan masa terluang mereka beribadat berbanding bermain permainan video. Ibu bapa sewajarnya menghantar anak-anak mereka ke sekolah berasrama penuh bagi membentuk jati diri dan menambahkan pengetahuan agama mereka.

Harapan saya semoga pendekatan-pendekatan yang dinyatakan haruslah dilakukan dan semua pihak wajib tidak memandang enteng terhadap isu ketagihan permainan video kerana

kesan-kesan yang akan timbul sekiranya dibiarkan. Hal ini demikian kerana anak-anak merupakan bakal-bakal pemimpin akan datang yang mampu membangunkan Malaysia untuk bersaing setanding dengan negara-negara membangun yang lain. Permainan video tidaklah salah untuk dimainkan dalam kelapangan waktu tetapi kelalaian bermain yang mengundang padah. Sesungguhnya, kesenangan di dunia hanyalah bagi mereka yang lupa nikmat dan kurang keimanan kepada Allah S.W.T. Telah dinyatakan dalam petikan surah Ali-Imraan (3), ayat 185 iaitu:

كُلُّ نَفْسٍ ذَائِقَةُ الْمَوْتِ وَإِنَّمَا تُوَفَّقُونَ أُجُورَكُمْ يَوْمَ الْقِيَامَةِ فَمَنْ زُحْزِحَ عَنِ النَّارِ وَأُدْخِلَ الْجَنَّةَ فَقَدْ فَازَ وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا مَتَاعُ الْعُرُورِ

Maksud: Tiap-tiap yang bernyawa akan merasai mati, dan bahawasanya pada hari kiamat sahalalah akan disempurnakan balasan kamu. Ketika itu sesiapa yang dijauhkan dari neraka dan dimasukkan ke syurga maka sesungguhnya ia telah berjaya. Dan (ingatlah bahawa) kehidupan di dunia ini (meliputi segala kemewahannya dan pangkat kebesarannya) tidak lain hanyalah kesenangan bagi orang-orang yang terpedaya.

RUJUKAN

SENARAI RUJUKAN:

- 1) <https://iluminasi.com/bm/13-perkara-yang-akan-berlaku-kepada-otak-dan-tubuh-anda-sekiranya-kurang-tidur.html>
- 2) <https://iluminasi.com/bm/5-permainan-video-paling-awal-di-dunia.html>
- 3) <https://iluminasi.com/bm/sejarah-permainan-video-game-pertama.html>
- 4) <https://aksiz.com/201920925/>
- 5) <http://www.surah.my/3>
- 6) <https://www.coursehero.com/file/p7u8as9/22-KESAN-PENGANGGURAN-Masalah-pengangguran-pada-masa-kini-semakin-meningkat-dan/>
- 7) https://www.lexico.com/definition/video_game
- 8) <http://dyanrch.weebly.com/design-course/definisi-permainan-menurut-para-ahli>
- 9) <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>