TEKS UCAPAN

YB ADLY ZAHARI
TIMBALAN MENTERI PERTAHANAN

MAJLIS PENUTUP PERTANDINGAN
SUKAN ELEKTRONIK (E-SPORT) SEKOLAH DALAM KEM
SIRI 2

8 NOVEMBER 2024 | SMK KEM TERENDAK, MELAKA

(BISMILLAHIRRAHMANIRRAHIM)

(ALHAMDULILLAHIROBBIL ‘*ALAMIN*, *WASSOLATU WASSALAMU* ‘*ALA ASROFIL AMBIYA IWAL MURSALIN WA*’*ALA ALIHI WASOHBIHI* AJ MA’IN)

Segala puji dan syukur dipanjatkan ke hadrat Allah Subhanahu Wata’ala, tuhan sekalian alam serta selawat dan salam ke atas junjungan kita Nabi Muhammad SAW, para sahabat dan keluarga baginda.

SALUTASI AKAN DIKEPILKAN KEMUDIAN

Salam sejahtera dan Salam MADANI kepada semua yang hadir.

1. Syukur Alhamdulillah, segala puji bagi Allah S.W.T kerana dengan limpah kurnia-Nya, kita dapat berkumpul pada pagi ini, sempena **Majlis Penutup Pertandingan Sukan Elektronik Sekolah Dalam Kem Siri 2** yang diadakan di Sekolah Menengah Kebangsaan Kem Terendak, Melaka.

2. Penganjuran sukan elektronik atau e-Sport ini, merupakan acara yang julung-julung kali diadakan khusus untuk **anak-anak anggota Angkatan Tentera Malaysia (ATM)**.

3. Pertamanya, saya ingin merakamkan penghargaan dan tahniah kepada ATM dan pihak Majlis Sukan Angkatan Tentera (MSAT) di atas kejayaan menganjurkan **Pertandingan Sukan Elektronik Sekolah Dalam Kem Siri 2** (eSPORT SDK ATM) pada pagi ini.

4. Kejayaan ini turut didorong dengan sokongan, komitmen serta kerjasama menyeluruh warga Kem Terendak, SMK Kem Terendak, Persatuan Bola Sepak ATM, serta barisan penaja iaitu, Kementerian Belia dan Sukan (KBS) melalui Dana Sukan Komuniti (DSK), Tenaga Nasional Berhad (TNB), BHPetrol, PERNAMA serta Yayasan LTAT. Program ini juga turut mendapat sokongan daripada pihak PUBG Malaysia, Esport Integrated, Gamesbond dan Telekom Malaysia.

5. Setinggi-tinggi penghargaan kepada semua yang terlibat dan **syabas kepada pelajar-pelajar SMK Kem Terendak** yang telah mengambil bahagian dalam pertandingan e-Sport pada kali ini.

TERAS PROGRAM

Hadirin yang saya hormati,

6. Pertamanya, saya ingin menzahirkan penghargaan kepada YBhg. Dato' Sri Khaled Nordin, Menteri Pertahanan serta YB Hannah Yeoh, Menteri Belia dan Sukan, di atas sokongan dalam penganjuran Pertandingan Sukan Elektronik Sekolah Dalam Kem.

7. Program ini diadakan bagi menyokong **2 teras Pelan Strategik Kementerian** Pertahanan 2021 – 2025 iaitu:

   i. **Teras 3 : Pelestarian kesejahteraan warga kerja pertahanan** dengan memfokuskan kepada peningkatan kebajikan pendidikan anak-anak sebagai usaha Kerajaan dalam menjamin kesejahteraan warganya; dan

   ii. **Teras 4 : Pengukuhan kerjasama awam – tentera (CIMIC)** dalam usaha untuk meningkatkan kolaborasi antara agensi kerajaan, NGO serta pihak swasta dalam menyumbang kepada kelestarian dan kesejahteraan anggota ATM serta keluarga mereka.

8. Program ini turut menyumbang kepada **Pelan Strategik Pembangunan Sukan Elektronik KBS 2020-2025,** bagi mencapai **3 objektif** yang digariskan dalam Garis Panduan Pembangunan Sukan Elektronik Kebangsaan atau **NESDEG** iaitu:

   i. **Menyokong visi KBS untuk mewujudkan industri sukan elektronik** yang bertanggungjawab dan beretika dengan mengambil kira persepsi masyarakat, penglibatan wanita dan kanak-kanak termasuk mengimbangi aktiviti sukan elektronik dengan aktiviti fizikal yang lain;

ii. **Memperkukuh kerjasama strategik** antara pemain dan penggiat industri melalui persefahaman pintar; dan

iii. **Mewujudkan ekosistem sukan elektronik** yang mengikut standard tadbir urus yang tinggi sekaligus menjadi penanda aras kepada kemajuan ekosistem sukan elektronik di Malaysia.

PERKEMBANGAN BIDANG E-SPORT

Hadirin dan pelajar sekalian,

9. Saya yakin penganjuran kejohanan ini amat signifikan, bukan sahaja dalam merangsang semangat kesukanan, tetapi menyediakan platform kepada pelajar untuk **mempamerkan bakat dan kemahiran** dalam dunia digital. Melalui e-Sport kita dapat membina disiplin, kerja berpasukan serta kemahiran strategik dalam kehidupan seharian.

10. Selain sukan tradisional seperti bola sepak, badminton dan larian, e-Sport kini semakin berkembang pesat dan diterima ramai. Sukan e-Sport yang dahulunya dilihat hanya sebagai hobi dan permainan, kini diiktiraf sebagai **satu industri sukan yang berpotensi besar,** yang mampu memberi nilai tambah dalam **kerjaya profesional**.

11. Selain membina kerjaya sebagai atlet e-Sport, generasi muda boleh memilih kerjaya sebagai *game developer*, *event management*, *caster*, *referee* dan lain-lain yang berkaitan.

12. Saya ingin mengambil peluang ini untuk mengucapkan terima kasih kepada Encik Muhammad Farhan Abdul Ghafar (JangS) dan Encik Muhammad Nur Azmi Mohammed Halim (Pasha), kedua-duanya atlet e-Sport yang dijemput khas untuk berkongsi pengalaman serta memberikan motivasi kepada adik-adik kita yang berbakat dalam bidang ini.

13. Tidak dinafikan, sejak beberapa tahun kebelakangan ini, kita menyaksikan pertumbuhan luar biasa dalam dunia e-Sport, samada di peringkat global mahupun domestik.

14. Sukan ini telah menarik minat jutaan pemain dan peminat di seluruh dunia. Bukan sekadar hiburan, e-Sport kini menjadi **platform kejohanan profesional** dengan tawaran hadiah yang lumayan. Saya ingin berkongsi beberapa contoh dengan adik-adik semua:

    i. pemain Selangor Red Giants (SRG) telah muncul sebagai juara kejohanan *Mid Season Cup Mobile Legend Bang Bang* 2024 di Riyadh, seterusnya membawa pulang wang tunai berjumlah USD 1 juta. Mereka juga baru sahaja menjuarai *Liga Profesional Mobile Legends Bang Bang Malaysia* sekaligus mempertahankan kemenangan tersebut untuk kali yang ke-14; dan

    ii. baru-baru ini, Black Shrew eSport (BSE) telah mencipta sejarah sebagai pasukan Malaysia yang pertama menjuarai *Honour of Kings World Championships* yang telah diadakan di Jakarta; dan

    iii. yang paling menarik, **Team e-Mas** telah ditubuhkan dan dilancarkan oleh YB Menteri Belia dan Sukan pada 15 Jun yang lalu, satu-satunya pasukan senior e-Sport dalam lingkungan umur 50an. Ini membuktikan bidang e-Sport telah menjangkau segenap umur dan lapisan masyarakat.

15. Antara **platform e-Sport domestik** adalah seperti, Malaysia e-Sports League, Sukan Malaysia (SUKMA), PUBG Mobile Conqueror Series Malaysia, PUBG Mobile National Championship serta PUBG Mobile Pro League. Dengan pertumbuhan yang cukup positif ini, Malaysia kini berada di landasan yang tepat dalam usaha untuk memacu perkembangan industri sukan e-Sport dengan menarik lebih ramai penyertaan pemain dari pelbagai latar belakang.

Saudara-saudari yang dikasihi sekalian,

16. Kerajaan khususnya melalui KBS telah melaksanakan pelbagai inisiatif bagi **menyokong perkembangan industri e-Sport di Malaysia**, ini merangkumi:

i. penubuhan pusat-pusat latihan akademi e-Sport serta penganjuran kejohanan di peringkat nasional dan antarabangsa;

ii mengiktiraf e-Sport sebagai salah satu platform yang mampu menjana peluang pekerjaan dan ekonomi dalam kalangan generasi muda; dan

iii. memperluas siri jelajah NESDEG sebagai usaha untuk memberi kesedaran dan penyebaran pengetahuan mengenai potensi bidang e-Sport kepada masyarakat.

17. Dalam konteks pertahanan negara, perkembangan e-Sport juga membawa dimensi baru dalam strategi keselamatan. Konteks permainan e-Sport yang memberi penekanan kepada pemikiran strategik, analisis data serta kecekapan taktikal, yang mampu untuk melatih minda anggota pertahanan, khususnya dalam aspek peperangan siber.

18. Pada era digital ini, ancaman siber semakin meningkat, justeru kita perlu cakna dalam usaha untuk menyiapkan angkatan masa hadapan dengan kecekapan minda serta ketangkasan untuk berdepan dengan cabaran ini.

Hadirin yang saya hormati sekalian,

19. Saya sekali lagi ingin mengambil kesempatan ini untuk mengucapkan tahniah kepada semua peserta yang telah berusaha keras dan menunjukkan prestasi yang luar biasa. Kemenangan dan kekalahan adalah sebahagian daripada adat permainan, namun penglibatan, semangat serta bakat yang dipamerkan oleh adik-adik semua adalah satu pengalaman yang sangat bernilai.

20. Saya percaya objektif penganjuran e-Sport yang julung kali diadakan ini telah berjaya memberi pengetahuan asas dan pendedahan panduan kerjaya melibatkan sukan elektronik, tatakelola serta etika permainan. Program pada hari ini adalah sebahagian daripada usaha Kementerian Pertahanan dan ATM untuk terus menyumbang kepada visi Kerajaan MADANI dalam memperkasa kemajuan ekosistem sukan elektronik di Malaysia.

21. Akhir kata, saya berharap agar acara ini dapat diteruskan pada masa akan datang dan menjadi tradisi di sekolah-sekolah ATM yang lain. Semoga pengalaman yang saudara-saudari perloleh ini dapat dimanfaatkan sebaiknya. Marilah kita bersama-sama mempromosikan e-Sport sebagai satu aktiviti sihat yang dapat mengisi masa lapang dan memupuk hubungan baik antara pelajar.

22. Akhir kalam dengan lafaz saya **merasmikan** Majlis Penutup Pertandingan Sukan Elektronik Sekolah Dalam Kem. Sekian, Wabillahi Taufiq Walhidayah Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh dan Salam Sejahtera.