



TEKS UCAPAN
YAB DATUK SERI UTAMA HJ SULAIMAN BIN MD ALI
KETUA MENTERI MELAKA
SEMPENA
MAJLIS PERASMIAN PENUTUP
KEJOHANAN MELAKA ESPORTS DAY 2022
TARIKH: 26 JUN 2021 (AHAD), MASA: 8.00 MALAM,
DI DATARAN PAHLAWAN MEGAMALL MELAKA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى سَيِّدِنَا
مُحَمَّدٍ أَشْرَفِ الْمُرْسَلِينَ، وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ.

Assalamualaikum warramatullahi wabarakatuh,

Salam Sejahtera dan Salam Melakaku Maju Jaya, Rakyat Bahagia, Menggamit Dunia.

Terima kasih pengacara majlis;

YB Tuan VP Shanmugam a/l V. Pitchay,
EXCO Pembangunan Belia, Sukan dan Badan Bukan
Kerajaan (NGO);

YBrs. Encik Khairul Adri bin Dato' Rosli,
Pengarah Jabatan Belia dan Sukan Negeri Melaka;

YBrs. Encik Muhammad Hamka bin Mohd Ali,
Presiden Persatuan Sukan Elektronik Negeri Melaka (MEA);

Seterusnya, tuan-tuan, puan-puan dan para hadirin yang
dihormati sekalian,

1. Alhamdulillah, marilah kita merafakkan kesyukuran ke hadrat Allah SWT kerana dengan limpah izin dan kurnia-Nya, kita dapat bersama-sama saudara dan saudari berkumpul pada petang yang ini sempena **Majlis Perasmian Penutup Kejohanan *Melaka Esports Day 2022***.
2. Terlebih dahulu, bagi pihak Kerajaan Negeri Melaka, saya merakamkan ucapan setinggi-tinggi penghargaan kepada pihak penganjur, AQUANIX, serta semua yang terlibat secara langsung mahupun tidak langsung di atas kesudian mengundang saya untuk menyempurnakan majlis penutup ini.

3. Sekalung tahniah dan syabas diucapkan kepada semua yang telah berusaha dan telah memberi komitmen sebaik-baiknya dalam menjayakan majlis ini untuk dimanfaatkan kepada para peminat *esports* khususnya golongan belia Negeri Melaka di samping memartabatkan industri sukan elektronik di negeri ini.

Saudara saudari yang dihormati sekalian,

4. Sukan elektronik atau lebih dikenali sebagai ***esports*** ini semakin berkembang pesat dan sebagai sebuah negara yang sedang melangkah ke arah negara maju,

Malaysia tidak boleh ketinggalan dalam perkembangan industri sukan ini.

5. Bukan itu sahaja, dasar Industri Kreatif Negara yang ditadbir oleh Kementerian Komunikasi dan Multimedia (K-KOMM) telah mengenal pasti industri permainan sukan *esports* ini, juga tersenarai antara **10** kategori utama industri kreatif yang dipercayai mampu memacu pertumbuhan ekonomi baharu.
6. Secara global, industri ini dijangka memperoleh Kadar Pertumbuhan Tahunan Terkompaun (CAGR) sebanyak **10.9 peratus** pada **2018 hingga 2023**,

yang akan menghasilkan *volume* pasaran sebanyak **168 juta** permainan video menjelang tahun **2023**. Berdasarkan laporan Pasaran Permainan Global menyatakan bahawa bilangan pemain di seluruh dunia masih meningkat dan akan melebihi tiga bilion menjelang 2023.

7. Sukan ini menggalakkan kepada semangat kerjasama berpasukan, meningkatkan skil atau kemahiran penyelesaian masalah (*problem solving*), mempertingkatkan konsentrasi, meningkatkan daya ingatan dan kelajuan berfikir, meningkatkan *skill multi-tasking* dan juga *social networking*.

8. Sebagaimana semua sedia maklum, bagi potensi masa depan *esports*, Majlis Olimpik Asia (OCA) telah mengumumkan sukan ini akan menjadi sukan pingat rasmi pada Sukan Asia 2022 dan Jawatankuasa Olimpik Antarabangsa (IOC) juga sedang mempertimbangkan untuk memasukkan sukan ini ke dalam Sukan Olimpik Musim Panas 2024.

Hadirin dan hadirat sekalian,

9. Saya difahamkan, kejohanan kali ini membabitkan seramai **704** peserta yang melibatkan platform permainan **Mobile Legend Bang-Bang (MLBB)**,

Player Unknown's Battleground (PUBG), FIFA dan eFootball. Di akhir pusingan ini, hanya **250** orang sahaja yang akan berentap meneruskan pertandingan. Selain itu, saya juga dimaklumkan bahawa peserta-peserta yang hadir, kira-kira **80 peratus** dari Melaka dan **20 peratus** lagi dari luar Melaka.

10. Tahniah kepada AQUANIX kerana berjaya mengadakan kejohanan yang kompetitif, sekali gus memberi peluang kepada belia Melaka untuk terus bergiat aktif dalam arena sukan khususnya *esports*.

Saudara dan saudari yang saya hormati sekalian,

11. Seperti semua sedia maklum, dalam Bajet 2022 Negeri Melaka, Kerajaan Negeri telah memperuntukkan sebanyak **RM200 ribu** bagi penganjuran program-program *esports* untuk memartabatkan industri sukan baharu ini.

12. Dalam **Flagship ke-8** di bawah Pelan Strategik Melakaku Maju Jaya 2035 (PSMJ2035) iaitu '**Melaka Sejahtera**' yang berhasrat untuk memperkasa belia dan sukan di Negeri Melaka, suka saya menegaskan bahawa Kerajaan Negeri Melaka sentiasa menyokong

semua agenda berkaitan pembangunan sukan demi kelestarian industri sukan di Melaka dan Malaysia secara amnya.

13. Sesungguhnya, Kerajaan Negeri Melaka amat menitikberatkan hal pembangunan *esports* yang juga merupakan antara cabang dalam industri digital.

Hadirin dan hadirat yang dihormati sekalian,

14. Bagi pihak Kerajaan Negeri Melaka, saya menyeru kepada semua untuk terus menyokong pertumbuhan

industri *esports* terutama permainan *digital online* yang mencatatkan pulangan ekonomi memberangsangkan selain menjana kreativiti dan potensi diri. Dengan sokongan daripada kerajaan dan penajaan dari syarikat-syarikat korporat, saya yakin, *esports* ini akan dapat dikembangkan dan golongan belia boleh berusaha menjadi seorang pemain profesional.

15. Besar harapan saya untuk melihat *esports* ini menjadi salah satu sukan terunggul kepada negeri dan negara yang lain. Kita mahu permainan digital bukan sekadar

satu permainan tetapi mampu memberikan pulangan ekonomi yang besar dan menyeluruh.

16. Sekali lagi, saya mengucapkan tahniah dan syabas kepada semua pemenang. Kepada yang belum menang, jangan berputus asa, teruskan berusaha untuk mencipta kemenangan.
17. Akhirul kalam, dengan lafaz kalimah suci Bismillahirrahmanirrahim, dengan sukacitanya saya merasmikan Majlis Penutup Kejohanan *Melaka Esports Day 2022*.

Sekian, Terima Kasih.

Wabillahitaufik Walhidayah,
Warahmatulahi Wabarakatuh.

Wassalamualaikum

-TAMAT-