

Kejohanan e-sukan Kampus (XPAX KEK)

Ashif dedah rahsia kejayaan

Menjadi pelajar tak halang aktif e-sukan, raih hadiah biasiswa RM50,000

Oleh Sukhairi Thani dan Zaharah Anum Mohd Tuah sukan@bh.com.my

Bangi: Pembahagian masa, disiplin dan juga latihan banyak membantu pasukan Ultra Instinct untuk mencapai kejayaan dalam e-sukan meskipun dalam masa sama harus memberi tumpuan kepada pembelajaran.

Ketua pasukan yang mewakili

Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM) dalam saingan Mobile Legend:Bang Bang (MLBB) Kejohanan e-sukan Kampus (XPAX KEK) Semester 2, Ashif Halaj Abdul Majid mempertahankan kejuaraan buat kali kedua berturut-turut dan kejayaan itu baginya terdetus atas usaha gigih mereka selama ini.

Atas tiga faktor itu juga, Ashif dan ahli pasukan mencipta kejayaan selain menerima hadiah keseluruhan biasiswa bernilai RM50,000 sekali gus menolak persepsi masyarakat luar terhadap sukan berkenaan.

"Bermain permainan ini sebenarnya boleh membantu orang ramai untuk berfikir lebih cepat," kata pelajar Tahun Tiga Kejuruteraan Mekanikal UKM itu. "Seperti saya sendiri, keputusan saya ada juga yang dapat Anugerah Dekan, jadi perkara ini tidak

menghalang saya untuk belajar.

"Ia bergantung kepada diri sendiri, apakah yang dimahukan. Perkara ini dianggap seperti sukan biasa juga... sama seperti bola sepak, bola tampar. Cuma minat setiap orang itu berbeza."

Mengulas mengenai bagaimana dirinya membahagikan masa antara pelajaran dan sukan itu, Ashif berkata: "Kalau nak mula bermain, pastikan semua tugas sudah selesai. Kebanyakan pelajar sukan menanggung walaupun ia boleh disiapkan lebih awal.

"Jadi apabila sudah siap (tugas), banyak masa terluang, jadi kami menggunakan masa yang ada itu untuk berlatih. Selalunya, kami akan berlatih daripada pukul 10 malam sehingga 1 pagi. Itu waktu paling efisien.

"Sebab kebanyakannya waktu 8 hingga 10 malam itu diluangkan untuk belajar bersama-sama rakan yang lain. Jadi daripada pukul 10 malam dan ke atas itu kami akan mula berlatih dan mereka akan berkumpul di bilik saya."

Selain Ashif turut berada dalam pasukan adalah Nik Nazrin Shahzan Nik Adlin Fariz, Hazirie Abdul Rahim, Aiman Ahmad Ansary dan Azirool Fareed Sunder.

Yang turut membantu UKM meraih gelaran keseluruhan terbaik adalah pasukan Madness Esports yang beraksi dalam saingan PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile. Selain biasiswa RM50,000 tajaan Celcom XPAX untuk dikongsi bersama kesembilan atlet berkenaan, mereka juga membawa pulang trofi.



Ketua Penajaan Jenama & Pengaktifan Celcom Axiata Berhad, Chee Foong Mun (empat kiri), Timbalan Naib Canselor Hal Ehwal Pelajar dan Alumni UKM, Prof Datuk Ir Dr Othman A Karim (dua kanan) dan Timbalan Naib Canselor Hal Ehwal Jaringan Industri & Masyarakat UKM, Prof Datuk Dr Imran Ho Abdullah (kanan) beramah mesra bersama pemain termasuk Ashif (empat dari kanan) di UKM, Bangi, semalam.

(Foto Intan Nur Elliana Zakaria/BH)