Convocation

Dari arena Dota 2 ke pentas konvokesyen, Izharudin Syamil buktikan kejayaan akademik dan e-sukan mampu seiring

Mon, 11/02/2026 - 11:54

PEKAN, 1 November 2026 – PEKAN, 1 November 2026 – Minat mendalam terhadap permainan video, khususnya Dota 2, bukan penghalang buat Izharudin Syamil Mohd Ismazi Effendy untuk mengukir kecemerlangan akademik, malah membuktikan bahawa minat dalam dunia e-sukan mampu bergerak seiring dengan kejayaan dalam pengajian.

Sebaliknya, minat yang disertai disiplin, kesungguhan dan pengurusan masa yang berkesan mampu membuka ruang kepada kejayaan dalam kedua-dua bidang.

Itulah yang dibuktikan oleh graduan Diploma Sains Komputer, Universiti Malaysia Pahang Al-Sultan Abdullah (UMPSA), Izharudin Syamil yang lebih dikenali dengan nama ‘Dang3r’ dalam arena e-sukan, khususnya permainan Defense of the Ancients 2 (Dota 2).

Beliau diraikan sebagai graduan UMPSA pada 1 November 2026 setelah berjaya menamatkan pengajian dengan Purata Nilai Gred Kumulatif (PNGK) melebihi 3.00, sekali gus membuktikan bahawa penglibatan aktif dalam pertandingan e-sukan kompetitif tidak semestinya menjejaskan pencapaian akademik.

Ibu beliau yang merupakan Pengurus di Jabatan Penyelidikan dan Inovasi UMPSA, Emma Melati Burhanuddin menyatakan beliau menyokong minat Izharudin kerana beliau amat berdisplin dan pandai mengatur masa.

Ayahnya, Mohd Ismazi Effendy Muda pula merupakan Pengurus Alam Sekitar di sebuah industri di Samalaju, Sarawak.

Kejayaan Syamil menjadi lebih bermakna apabila beliau bukan sahaja menumpukan perhatian terhadap pengajian dalam bidang teknologi maklumat, malah turut membina pengalaman dalam arena Dota 2 kompetitif melalui penyertaan dalam pelbagai kejohanan peringkat kebangsaan dan antarabangsa.

Dikenali sebagai Dang3r dalam komuniti Dota 2, Syamil merupakan antara pemain muda Malaysia yang aktif menyertai pertandingan kompetitif bersama pasukan e-sukan tempatan dan serantau.

Sepanjang tempoh 2024 hingga 2026, beliau telah mengumpul pengalaman berharga menerusi penyertaan dalam beberapa kejohanan yang menghimpunkan pemain berbakat dari Malaysia dan rantau Asia Tenggara.

Antara pencapaian beliau ialah menduduki tempat keempat dalam *Malaysia Esports Championship 2024 (Dota 2)* bersama pasukan *Sentry Symphony Esports.*

Pada tahun yang sama, beliau turut mewakili *Sentry Symphony Esports* dalam kejohanan kelayakan *Asia Pacific Predator League 2025: Malaysia Qualifier* yang berlangsung pada bulan November 2024.

Pasukan berkenaan menamatkan pertandingan pada kedudukan kelima.

Penglibatan tersebut memberi peluang kepada Syamil untuk beraksi dalam persekitaran pertandingan yang lebih kompetitif, di samping meningkatkan kemahiran komunikasi, koordinasi pasukan dan kebolehan membuat keputusan secara strategik.

Pada bulan Januari 2025, beliau turut disenaraikan dalam barisan pemain *Sentry Symphony Esports* bagi Kejohanan *Asia Pacific Predator League 2025*, yang menghimpunkan pasukan dari pelbagai negara di rantau Asia Pasifik.

Penyertaan ini menjadi satu lagi pengalaman penting dalam perkembangan kerjayanya sebagai pemain Dota 2 yang berusaha membina nama dalam arena e-sukan profesional.

Momentum tersebut diteruskan apabila Syamil bersama Sentry Symphony Esports berjaya meraih gelaran naib juara *Asia Pacific Predator League 2026: Malaysia Qualifier* yang berlangsung dari 1 hingga 15 November 2025.

Pada tahun 2026, Syamil terus aktif dalam arena Dota 2 kompetitif melalui penglibatan bersama pasukan seperti D2 Hustlers SEA dan 5 Silly Mice.

Beliau turut disenaraikan bersama *5 Silly Mice* dalam *EPL World Series: Southeast Asia Season 15,* yang berlangsung pada 1 hingga 14 Mei 2026 dan melibatkan pasukan-pasukan kompetitif dari rantau Asia Tenggara.

Penglibatan berterusan ini membuktikan kesungguhannya untuk memperkukuh pengalaman, menyesuaikan diri dengan corak permainan yang semakin mencabar serta mengembangkan potensi dalam industri e-sukan.

Di sebalik kesibukan mengikuti latihan, menyertai pertandingan dan mengekalkan prestasi permainan, Syamil turut memberi perhatian terhadap tanggungjawabnya sebagai mahasiswa UMPSA.

Bidang Sains Komputer yang menuntut pemahaman terhadap pengaturcaraan, pembangunan sistem, penyelesaian masalah dan pemikiran analitikal memerlukan komitmen akademik yang konsisten.

Kemampuan beliau menamatkan pengajian dengan PNGK melebihi 3.00 merupakan pencapaian yang membanggakan, khususnya apabila mengambil kira tuntutan masa dan persediaan yang diperlukan untuk menyertai pertandingan e-sukan kompetitif.

Pengalaman dalam kedua-dua bidang juga memperlihatkan hubungan antara ilmu teknologi dan kemahiran yang diperlukan dalam industri permainan digital.

Dalam permainan Dota 2, pemain bukan sahaja perlu menguasai kemahiran teknikal permainan, malah perlu mempunyai pemikiran strategik, kecekapan menganalisis situasi, kepantasan membuat keputusan serta kemampuan bekerjasama dalam satu pasukan.

Kemahiran tersebut turut mempunyai kaitan dengan bidang Sains Komputer, khususnya dalam aspek penyelesaian masalah, pemikiran kritis dan penggunaan teknologi secara kreatif.

Justeru, pencapaian Syamil memperlihatkan bagaimana penglibatan dalam aktiviti di luar bilik kuliah mampu menjadi platform pembangunan bakat, pembentukan sahsiah dan pengukuhan kemahiran insaniah mahasiswa.

Kejayaan Syamil turut menyerlahkan potensi industri e-sukan sebagai salah satu bidang yang mampu menawarkan peluang kerjaya kepada generasi muda, seiring dengan perkembangan teknologi digital dan industri kreatif.

Beliau aktif bergerak secara *free lance* dalam esport sehinggalah pada akhir bulan Oktober 2026 ditawarkan kontrak untuk team esport yang bertapak di Singapura.

Industri e-sukan kini tidak lagi tertumpu kepada pemain profesional semata-mata, sebaliknya turut merangkumi bidang pengurusan acara, pembangunan permainan digital, analisis data, penyiaran digital, pemasaran serta pengurusan pasukan.

Dengan latar belakang akademik dalam bidang Sains Komputer dan pengalaman dalam pertandingan Dota 2, Syamil mempunyai asas yang relevan untuk meneroka pelbagai peluang dalam ekosistem teknologi dan e-sukan pada masa hadapan.

Kisah kejayaannya juga membuktikan bahawa kecemerlangan mahasiswa tidak hanya diukur berdasarkan pencapaian akademik, tetapi turut merangkumi keupayaan mengembangkan bakat, membina keyakinan diri dan bersaing pada peringkat yang lebih tinggi.

Kejayaan ini selari dengan aspirasi UMPSA untuk melahirkan graduan holistik, berdaya saing, berkemahiran tinggi dan bersedia menghadapi cabaran dunia pekerjaan yang semakin dipacu oleh teknologi.

Paling penting, perjalanan Syamil daripada seorang mahasiswa Sains Komputer kepada pemain Dota 2 yang berpengalaman dalam kejohanan kompetitif membawa mesej bahawa minat dan cita-cita mampu direalisasikan tanpa mengabaikan kepentingan pendidikan.

Pentas konvokesyen pada 1 November 2026 menjadi simbol kejayaan akademiknya, manakala arena Dota 2 terus menjadi medan untuk beliau mengembangkan bakat dan memburu pencapaian yang lebih tinggi.

Kisah Dang3r diharapkan dapat menjadi inspirasi kepada mahasiswa UMPSA dan generasi muda Malaysia untuk terus mengejar impian, berani meneroka bidang baharu serta mengekalkan kecemerlangan akademik sebagai asas pembinaan masa depan.

Oleh: SITI NUR AZWIN ZULKAPRI, PUSAT KOMUNIKASI KORPORAT

- 41 views

View PDF