

**UNIVERSITI MALAYSIA PAHANG**

**CENTRE FOR MODERN LANGUAGES & HUMAN SCIENCES**

**DEPARTMENT OF HUMAN SCIENCES**

**ASSIGNMENT 3: TECHNOLOGY FOR HUMAN CAPITAL**

**COURSE : TECHNOLOGY FOR HUMAN CAPITAL**

**COURSE CODE : UHE3072**

**LECTURER : PROF DR MUHAMMAD NUBLI BIN ABDULWAHAB**

**TITLE : TRADITIONAL GAMES**

**SECTION : 01G**

**SESSION/ SEMESTER: SESSION 2013/2014 SEMESTER 1**

**GROUP MEMBERS : WAN NUR HAFEZA HASLINDA BINTI WAN HASSAN (AA13247)**

**NUR SYUHAIDAH BINTI ISMAIL (CB13006)**

**NUR AQILAH BINTI MOHD SABANDI (AA13249)**

**YOGENDRAN A/L VELAEIDOM (CD11107)**

**KALAIYARASAN A/L RAMASAMY (CD11102)**

**INTRODUCTION**

CONCEPT OF VIDEO

Konsep yang dibawa melalui penyampaian video ini adalah mengenai Cara Bermain Permainan Tradisional. Konsep video ini menjadi pilihan kami dalam menyempurnakan projek berkumpulan kerana bersesuaian dengan topik yang telah ditugaskan kepada kami untuk dihuraikan sepanjang pembelajaran subjek Technology For Human Capital UHE3072. Sepertimana yang kita ketahui, Permainan tradisional berupaya membentuk sebahagian daripada kehidupan yang dilalui oleh nenek moyang kita. Perkara utama yang menjamin kesinambungan permainan tradisional pada masa lalu ialah keseragaman cara hidup nenek moyang kita. Permainan tradisional juga dikenali sebagai permainan rakyat.

DESCRIPTION OF VIDEO

Kami memilih video ini untuk kita bersama-sama menyelami, menghayati dan mendalami beberapa kaedah dan cara yang dapat kita pelajari untuk bermain permainan tradisional berdasarkan paparan video yang cukup dengan isian yang padat dan mudah untuk difahami. Beberapa permainan tradisional di masa lapang masih aktif dan sering dimainkan  sehingga kini di kalangan pelajar. Di antara permainan itu termasuklah , congkak, batu seremban, dam haji, guli tanah dan lain-lain. Secara ringkasnya disini, kami ingin memperkenalkan kepada pelajar bahawa Permainan Tradisional yang dikecapi suatu ketika dahulu menjadi kayu ukuran untuk kita semua untuk mengekalkan tadisi permainan sejak dahulu kala agar Kebudayaan Melayu yang dahulunya menjadi pujaan tidak hanyut ditelan zaman.

**IMPACT TO AUDIENCE**

Impact to Audience terbahagi kepada dua perkara iaitu :

**(Impak dari segi paparan visual)**

Impak yang kami ingin sampaikan ialah mengembalikan warisan permainan tradisonal yang dahulunya sangat dibanggakan. Kami mahu penonton sedar yang sebenarnya permainan tradisional yang kita warisi sejak dulu lagi semakin lama semakin dilupakan dan hilang bersama dengan peredaran zaman. Kami menginginkan penonton dapat mengorak langkah kehadapan dengan memelihara warisan budaya zaman berzaman ini disamping menikmati keseronokan bermian permainan tradisional.

**(Impak dari segi pembelajaran)**

Penonton dapat mengambil pengajaran daripada kaedah dan cara bermain permainan tradisonal dan mempraktikannya dalam kehidupan seharian. Bagaimana cara untuk meluangkan masa lapang yang ada dengan pengisian permainan tradisional seumpama ini disamping membina semangat kemasyarakatan yang utuh  yang tercermin dalam permainan tradisional ini.