



UTM
UNIVERSITI TEKNOLOGI MALAYSIA

SCHOOL OF COMPUTING
Faculty of Engineering

UHIT2302-38 (PEMIKIRAN SAINS DAN TEKNOLOGI)

STORYBOARD : KETAGIHAN PERMAINAN VIDEO

NAMA KURSUS : SARJANA MUDA SAINS KOMPUTER(RANGKAIAN DAN KESELAMATAN KOMPUTER)

KUMPULAN : 4

NO	NAMA	NO.MATRIK
1	MUHAMMAD RAFIQ REDHA BIN RUSHIDI	A19EC0106
2	MUHAMMAD ISYRAFF IRFAN BIN MOHAMMAD RIZAL	A19EC0099
3	AMEENUDDIN BIN ISMAIL	A19EC0016
4	AHMAD RAMADHAN SYUKRI BIN JAMALUDIN	A19EC0009
5	MUHAMMAD 'AFIF AZHAN BIN MOHD ISMAIL	A19EC0092
6	MEOR ADIB ZAKWAN BIN MEOR AHMAD FAUZI	A19EC0084
7	IFFAH NAJIAH BINTI MHD KHIZAM	A19EC0052
8	NUR ASYIKIN BINTI AHMAD NAZIR	A19EC0128
9	CHE NURUL FATHIAH BINTI MOHD HISHAMUDIN	A19EC0031
10	MUHAMMAD HAZIQ BIN SULAIMAN	A19EC0196

NAMA PENSYARAH : DR.SULAIMAN BIN KADIKON
TARIKH HANTAR : 11 DISEMBER 2019

Permulaan cerita: (minit ke- 00:09)

- Pengenalan diri remaja,
- Meor merupakan seorang pelajar yang menjadi contoh kepada semua rakan-rakannya
- Seorang anak dan abang yang baik serta penyayang

Perkembangan cerita : (minit ke- 06:32)

- Meor mula terpengaruh dengan rakan-rakan sekelasnya bermain permainan video
- Banyak menghabiskan masanya dengan perkara yang tidak berfaedah
- Meor menjadi tidak focus semasa gurunya mengajar didalam kelas.

Konflik cerita: (minit ke -07:09)

- Perubahan drastik mula kelihatan dalam diri Meor
- Mengabaikan pelajaran
- Hidupnya dipenuhi dengan permainan video

Klimaks cerita: (minit ke- 08:38)

- Akademik Meor yang dahulu cemerlang kini merosot
- Ibu bapanya kecewa atas perubahan diri Meor yang sekarang

Penutup cerita: (minit ke- 11:57)

- Pemergian bapanya membuat Meor berasa kesal atas tindakannya sebelum ini.
- Berhasrat untuk mencorak kejayaan semula demi membalas jasa ibu bapanya.