

Kepada,

Tarikh: 17 Januari 2018

Yang Berkenaan

Prof/ Tuan / Puan/ Encik / Cik

**MAKLUMAN PERUBAHAN TARIKH PERTANDINGAN PANTUN BUDI WARISAN MELAYU 2018**

Dengan segala hormatnya perkara diatas adalah dirujuk.

2. Sukacita dimaklumkan bahawa Mahallah Halimatus Saadiah, Mahallah Al-Faruq dan Mahallah Ruqayyah dengan kerjasama Pusat Antarabangsaan Kebudayaan Islam (CITRA) Universiti Islam Antarabangsa Malaysia (UIAM) akan menganjurkan Pantun Budi Warisan Melayu 2018 pada ketetapan yang baru seperti dibawah:

**Tarikh : 15 Mac 2018 – 18 Mac 2018**  
**Hari : Khamis - Ahad**  
**Tempat : Pusat Kebudayaan UIAM Gombak**  
**Yuran Penyertaan : RM 650 (Satu Kumpulan) / RM 800 (Kumpulan dan Pegawai)**

3. Sehubungan dengan itu, pihak kami ingin memohon maaf atas pertukaran tarikh yang berlaku. Semoga dengan pertukaran tarikh yang baru ini dapat memastikan penganjuran pertandingan berjalan dengan lebih lancar di samping mendapat komitmen dan penyertaan yang lebih daripada pelbagai Institusi Pengajian Tinggi (IPT) di Malaysia.

4. Oleh yang demikian, pihak kami berbesar hati ingin menjemput pihak tuan untuk menyertai pertandingan Pantun Budi Warisan Melayu 2018 ini dalam usaha memartabatkan nilai keindahan pantun sebagai warisan melayu dan budaya yang perlu dipelihara dalam zaman yang serba moden ini. Semoga pertandingan ini berjaya menjadi wadah terbaik dalam menaikkan pantun ke tempat yang lebih tinggi.

*Prof. Hassan bin  
Bros Hassan bin  
pan tel pujan@keleb  
pseman*

AMIDI BIN ABDUL MANAN  
DEKAN

REKABANGSAAN PELAJAR DAN JURANGAN KOMUNITI (REP)  
UNIVERSITI SELANGOR

27.2.18

*Garden of Knowledge and Virtue*

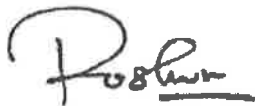
5. Bersama-sama ini turut disertakan jadual program, syarat penyertaan dan borang maklum balas penyertaan bagi tindakan pihak tuan.

6. Sebarang pertanyaan mengenai syarat pertandingan dan penyertaan boleh berhubung terus dengan urusetia program iaitu Adzharye Johari (011-28053450) dan Izzah Mastura (011-21138087).

Semoga dengan kehadiran pihak tuan akan dapat memeriahkan lagi majlis ini dan didahului dengan ucapan setinggi-tinggi terima kasih.

***"Pantun Budi Warisan Melayu 2018"***

Sekian.



(ROSLIMNA BINTI MOHAMMED SAAD)

Pengetua Mahallah Halimatus Saadiah,

Universiti Islam Antarabangsa Malaysia.

# PANTUN BUDI WARISAN MELAYU 2018

1. Pertandingan ini terbuka kepada semua kategori berikut:
  - Mahasiswa / mahasiswi IPTA, IPTS, IPG, Kolej Kemahiran Tinggi, Kolej Matrikulasi, Politeknik, Kolej Profesional, Kolej Permata dan lain-lain yang setaraf
  - Pelajar yang mengikuti pengajian di peringkat Pra-U, Sijil, Asasi, Diploma dan Sarjana Muda sahaja
  - Tiada batasan umur, jantina, bangsa atau agama yang ditetapkan.
2. Jumlah penyertaan daripada setiap institusi yang bertanding adalah tidak dihadkan.
3. Penyertaan perlu disahkan sebelum atau pada *1 Mac 2018 (Khamis) sebelum jam 5.00 petang.*
4. Semua peserta perlu mendaftarkan diri *pada 15 Mac 2018 (Khamis) sebelum jam 3.00 petang.*
5. Setiap kumpulan hendaklah mewakili mahallah, kolej kediaman atau tempat penginapan institusi masing-masing.

## YURAN PENYERTAAN

1. Yuran penyertaan bagi *Pertandingan Budi Warisan Melayu 2018* adalah seperti berikut:
  - RM 650.00 bagi sebuah kumpulan tanpa pengiring.
  - RM 800.00 bagi kumpulan beserta pegawai pengiring.
  - Yuran adalah termasuk Makanan Pagi / Tengahari + Sijil + T-Shirt + Penginapan.
2. Yuran penyertaan boleh dibayar pada 1407-000000-4716 (IIUM OPERATING ACCOUNT) (BANK MUAMALAT)
3. Yuran penyertaan dan deposit yang telah dibayar **tidak akan dikembalikan** semula kepada kumpulan jika ada sebarang penarikan diri.
4. Deposit sebanyak RM 300 hendaklah dibayar selewat lewatnya pada *1 Mac 2018 (Khamis) sebelum jam 5.00 petang.*

## PERATURAN PERTANDINGAN

1. Pertandingan dijalankan secara liga bagi peringkat saringan dan kalah mati pada peringkat suku akhir, separuh akhir dan akhir.
2. Pertandingan di peringkat saringan diadakan sebanyak **5 kali perlawanan** dan **3 pusingan** dalam setiap perlawanan berdasarkan tema yang akan dipilih.
3. Sebanyak 20 tema akan diberikan. Sebelum setiap pusingan bermula, penganjur akan meminta wakil daripada mana-mana IPT untuk mencabut undi tema yang akan digunakan.
4. Undian tersebut akan menentukan tiga tema dalam pusingan tersebut. Sebagai contoh, IPT Z mencabut tema 5, manakala IPT Y mencabut tema 10 dan IPT X mencabut tema 15, maka tema 5, 10 dan 15 akan digunakan pada perlawanan 1.
5. Secara langsung, ketiga-tiga tema tersebut tidak akan digunakan untuk perlawanan 2 dan seterusnya.
6. Proses ini akan berulang sebelum setiap perlawanan berlangsung
7. Tema untuk pusingan suku akhir, separuh akhir dan akhir akan diberikan pada malam hari pendaftaran.

## KONSEP PERTANDINGAN

1. Hanya pantun *empat kerat* yang dibenarkan. Peserta tidak dibenarkan berbincang dan membantu ahli pasukan ketika pertandingan sedang berlangsung.
3. Bagi kesemua peringkat pertandingan (bermula dari peringkat saringan pertama hingga ke peringkat akhir), setiap peserta akan menjual tiga rangkap pantun dan membeli tiga rangkap pantun.
4. Loceng akan dibunyikan sekali pada permulaan masa, sekali pada saat ke 60 dan dua kali apabila masa tamat.
5. Berikut adalah syarat khusus yang telah ditetapkan bagi setiap

### a. Peringkat Saringan. (5 Saringan)

- Pantun jual dan pantun beli dicipta lebih awal berdasarkan tema yang telah diberikan.
- Peserta dibenarkan menulis di atas kertas yang disediakan penganjur untuk pusingan 1 dan 2
- Masa untuk menjual pantun ialah 20 saat
- Masa untuk membeli pula ialah 70 saat.
- Pada pusingan ketiga, format pantun jawab spontan tanpa menggunakan kertas akan digunakan.
- Pada pusingan keempat, kedua-dua pemantun keempat (simpanan) akan menjual dan membeli pantun secara bertulis dalam masa 70 saat.

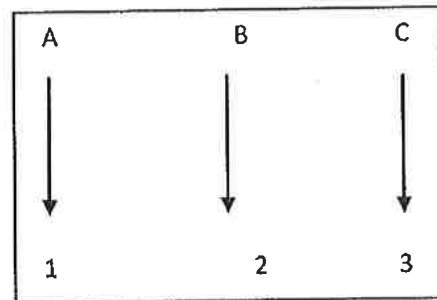
### □ Peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir.

- Pantun jual dicipta lebih awal berdasarkan tema yang telah ditetapkan
- Pertandingan akan dijalankan secara **SPONTAN**.
- Masa untuk menjual pantun ialah 20 saat.
- Masa untuk membeli pula ialah 60 saat.

6. Perjalanan pertandingan merujuk kepada format perlawanan iaitu:-

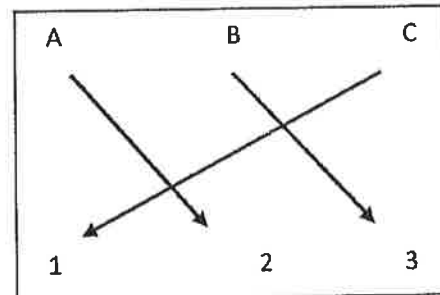
**Pusingan pertama**

A menjual kepada 1 dan 1 membeli  
1 menjual kepada A dan A membeli  
B menjual kepada 2 dan 2 membeli  
2 menjual kepada B dan B membeli  
C menjual kepada 3 dan 3 membeli  
3 menjual kepada C dan C membeli



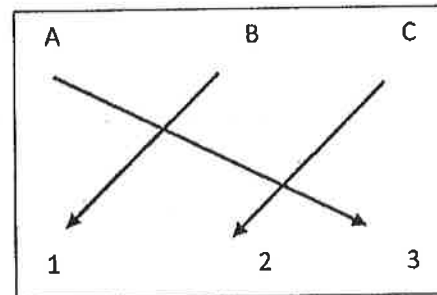
**Pusingan Kedua**

A menjual kepada 2 dan 2 membeli  
2 menjual kepada A dan A membeli  
B menjual kepada 3 dan 3 membeli  
3 menjual kepada B dan B membeli  
C menjual kepada 1 dan 1 membeli  
1 menjual kepada C dan C membeli



**Pusingan Ketiga**

A menjual kepada 3 dan 3 membeli  
3 menjual kepada A dan A membeli  
B menjual kepada 1 dan 1 membeli  
1 menjual kepada B dan B membeli  
C menjual kepada 2 dan 2 membeli  
2 menjual kepada C dan C membeli



**PUSINGAN HIDUP DAN MATI**

Pusingan ini merupakan pusingan cabaran bagi pemantun ke 4 setiap pasukan.

Kedua-dua pemantun keempat akan menjual dan membeli pantun dalam masa 70 saat.

Tema pantun jual akan diberikan oleh penganjur kepada juri bagi setiap saringan.

Tema yang diberikan adalah sama bagi setiap bilik perlawanan.

## **PENGHAKIMAN.**

### **1. Agihan Tugas Hakim.**

1. Aspek isi - seorang hakim
2. Aspek bahasa - seorang hakim
3. Aspek persembahan – seorang hakim

### **2. Aspek yang dihakimi :-**

Aspek Isi, Bahasa Dan Persembahan akan diambil kira semasa Jual Dan Beli Pantun.

#### **Isi (40 markah)**

- Kejelasan soalan dan ketepatan jawapan. Markah maksimum – **10 markah**
- Padat dan jitu. Markah maksimum – **10 markah**
- Mempunyai nilai-nilai susila. Markah maksimum – **10 markah**
- Berkaitan dengan tema. Markah maksimum – **10 markah**

#### **Bahasa (40 markah)**

- Bahasa yang indah dan berbunga-bunga boleh digunakan asalkan keindahannya membayangkan maksud yang jelas.
- Bersesuaian dengan ciri pantun – pembayang maksud, maksud rima dan suku katanya antara 8 hingga 12. Markah maksimum – **15 markah**
- Pemilihan kata yang indah. Markah maksimum – **15 markah**
- Kejelasan sebutan (sebutan baku) Markah maksimum – **10 markah**

#### **Persembahan dan Kreativiti (20 markah)**

- Gaya penyampaian boleh dilihat dari segi lirikan mata, senyuman atau pun mimik muka yang sesuai dengan maksud pantun. Walaupun begitu, tidak perlu pergerakan yang melampau. Markah maksimum – **4 markah**
- Intonasi suara dan sebutan hendaklah secara bersahaja mengikut konteks. Markah maksimum – **6 Markah**
- Kreativiti dalam setiap aspek (isi, bahasa, persembahan) Markah maksimum – **10 markah.**

## **PENOLAKAN MARKAH**

Penolakan markah bagi kesalahan berikut yang dilakukan oleh pemantun:

- i. Melanggar peraturan pantun
- ii. Mengemukakan unsur-unsur negatif/sensitif.
- iii. Menyentuh peribadi seseorang.
- iv. Pantun berunsur lucah
- v. Persoalan yang menyentuh perkauman, peribadi, politik dan kepartian serta perkara-perkara yang dianggap melanggar tatasusila adalah dilarang dan tindakan ini akan menyebabkan markah dipotong.
- vi. Membantu rakan pasukan jual/beli pantun.

## **KEPUTUSAN**

- Pasukan yang memungut markah terbanyak dikira sebagai pemenang bagi setiap perlawanan.
- Jika kedudukan markah seri, pasukan yang mendapat markah isi terbanyak dikira sebagai pemenang.
- Jika masih seri, pasukan dengan markah bahasa tertinggi akan diambil kira.
- Markah yang diperolehi oleh pasukan tidak akan diumumkan.



# PANTUN BUDI WARISAN MELAYU 2017

<b>15 MAC KHAMIS</b>	<b>8 PAGI</b>	<b>2 PETANG</b>	<b>8 MALAM</b>	<b>9 MALAM</b>	<b>11 MALAM</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• KEHADIRAN PESERTA</li> <li>• PENDAFTARAN PESERTA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• BENGKEL PESERTA DAN JURI</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• MAKAN MALAM SELAMAT DATANG</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• TAKLIMAT PERTANDINGAN</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• BERSURAI</li> </ul>	

<b>16 MAC JUMAAT</b>	<b>8 PAGI</b>	<b>9 PAGI</b>	<b>11 PAGI</b>	<b>3 PETANG</b>	<b>5 PETANG</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• KEHADIRAN PESERTA</li> <li>• PENDAFTARAN PESERTA</li> <li>• SARAPAN</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PUSINGAN 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PUSINGAN 2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PUSINGAN 3</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• BERSURAI</li> </ul>	

<b>17 MAC SABTU</b>	<b>8 PAGI</b>	<b>9 PAGI</b>	<b>11 PAGI</b>	<b>3 PETANG</b>	<b>5 PETANG</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• KEHADIRAN PESERTA</li> <li>• PENDAFTARAN PESERTA</li> <li>• SARAPAN</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PUSINGAN 4</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PUSINGAN 5</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PUSINGAN SUKU AKHIR</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• BERSURAI</li> </ul>	

<b>18 MAC AHAD</b>	<b>8 PAGI</b>	<b>9 PAGI</b>	<b>11 PAGI</b>	<b>8.30 MALAM</b>	<b>11 MALAM</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• KEHADIRAN PESERTA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PUSINGAN SEPARUH AKHIR</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RAPTAI AKHIR</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PUSINGAN AKHIR</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• BERSURAI</li> </ul>	

# PANTUN BUDI WARISAN MELAYU 2018

## TEMA PERINGKAT SARINGAN



Desa Tercinta  
Madu dan racun  
Tepuk Amai-amai  
Dongeng & Hikayat  
Petua dan Nasihat  
Layar Perak  
Gol & Gincu  
Sukan & Permainan  
Kraf Tangan  
Kerja Kahwin  
Dendang Rakyat  
Bumi Anbia  
Keselamatan Jalan Raya  
Fatamorgana  
Pergi Tak Kembali  
Hijau Bumi Tuhan  
Upin Ipin  
Peribahasa  
Merpati Putih  
Doraemon

PANTUN BUDI WARISAN MELAYU 2018

ALAMAT IPT : .....

NAMA KUMPULAN: .....

PEMANTUN	NAMA	NO. KAD PENGENALAN	NO. TELEFON	SAIZ BAJU
PEGAWAI PENGIRING				
PEMANTUN 1				
PEMANTUN 2				
PEMANTUN 3				
PEMANTUN 4				

4 ORANG PEMANTUN SAHAJA

BERSERTA PEGAWAI PENGIRING

Borang hendaklah dihantar pada emel yang berikut : [pbwm.iium@gmail.com](mailto:pbwm.iium@gmail.com)

