



KEMENTERIAN  
PENDIDIKAN  
MALAYSIA

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

# Pendidikan Seni Visual

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

## Tingkatan 4 dan 5





**KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH**

# **Pendidikan Seni Visual**

**Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran**

## **Tingkatan 4 dan 5**

**Bahagian Pembangunan Kurikulum  
SEPTEMBER 2018**

Terbitan 2018

© Kementerian Pendidikan Malaysia

Hak Cipta Terpelihara. Tidak dibenarkan mengeluarkan mana-mana bahagian artikel, ilustrasi dan isi kandungan buku ini dalam apa jua bentuk dan dengan cara apa jua sama ada secara elektronik, fotokopi, mekanik, rakaman atau cara lain sebelum mendapat kebenaran bertulis daripada Pengarah, Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Malaysia, Aras 4-8, Blok E9, Parcel E, Kompleks Pentadbiran Kerajaan Persekutuan, 62604 Putrajaya.

## KANDUNGAN

Rukun Negara .....	v
Falsafah Pendidikan Kebangsaan .....	vi
Definisi Kurikulum Kebangsaan .....	vii
Kata Pengantar .....	ix
Pendahuluan .....	1
Matlamat .....	2
Objektif .....	2
Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Menengah .....	3
Fokus .....	4
Kemahiran Abad Ke-21 .....	6
Kemahiran Berfikir Aras Tinggi .....	8
Strategi Pengajaran dan Pembelajaran .....	10
Elemen Merentas Kurikulum .....	12
Pentaksiran Bilik Darjah .....	15
Pernyataan Tahap Penguasaan Umum KSSM Pendidikan Seni Visual .....	17
Organisasi Kandungan .....	18
Kandungan Tingkatan 4	
Bidang: Sejarah dan Apresiasi Seni Visual	
Alat Kebesaran dan Perhiasan Diraja .....	22
Bidang: Seni Halus	
Seni Lukisan .....	27
Seni Catan .....	31
Seni Cetakan .....	35
Bidang: Reka Bentuk	
Reka Bentuk Landskap.....	39
Reka Bentuk Hiasan Dalaman .....	43

Bidang: Seni Kraf	
Seni Ukiran .....	47
Bidang: Komunikasi Visual	
Seni Reka Grafik (Ilustrasi) .....	53
Seni Foto (Genre Fotografi ) .....	58
Kandungan Tingkatan 5	
Bidang: Sejarah dan Apresiasi Seni Visual	
Seni Bina .....	64
Bidang: Seni Halus	
Seni Lukisan .....	69
Seni Catan .....	73
Seni Arca .....	78
Bidang: Reka Bentuk	
Reka Bentuk Industri .....	83
Bidang: Seni Kraf	
Seni Batik .....	88
Bidang: Komunikasi Visual	
Seni Reka Grafik (Infografik) .....	94
Seni Foto (Manipulasi Imej & e-Portfolio) .....	100
Glosari Tingkatan 4 dan 5 .....	104
Panel Penggubal .....	115
Penghargaan .....	116



## **RUKUN NEGARA**

BAHAWASANYA Negara kita Malaysia mendukung cita-cita hendak:  
Mencapai perpaduan yang lebih erat dalam kalangan seluruh masyarakatnya;  
Memelihara satu cara hidup demokratik;  
Mencipta satu masyarakat yang adil di mana kemakmuran negara  
akan dapat dinikmati bersama secara adil dan saksama;  
Menjamin satu cara yang liberal terhadap tradisi-tradisi  
kebudayaannya yang kaya dan berbagai corak;  
Membina satu masyarakat progresif yang akan menggunakan  
sains dan teknologi moden;

MAKA KAMI, rakyat Malaysia, berikrar akan menumpukan seluruh tenaga dan usaha kami untuk mencapai cita-cita tersebut berdasarkan atas prinsip-prinsip yang berikut:

**KEPERCAYAAN KEPADA TUHAN  
KESETIAAN KEPADA RAJA DAN NEGARA  
KELUHURAN PERLEMBAGAAN  
KEDAULATAN UNDANG-UNDANG  
KESOPANAN DAN KESUSILAAN**

## **FALSAFAH PENDIDIKAN KEBANGSAAN**

“Pendidikan di Malaysia adalah suatu usaha berterusan ke arah lebih memperkembangkan potensi individu secara menyeluruh dan bersepadu untuk melahirkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani, berdasarkan kepercayaan dan kepatuhan kepada Tuhan. Usaha ini adalah bertujuan untuk melahirkan warganegara Malaysia yang berilmu pengetahuan, berketerampilan, berakhlak mulia, bertanggungjawab dan berkeupayaan mencapai kesejahteraan diri serta memberikan sumbangan terhadap keharmonian dan kemakmuran keluarga, masyarakat dan negara.”

Sumber: Akta Pendidikan 1996 (Akta 550)



## DEFINISI KURIKULUM KEBANGSAAN

### 3. Kurikulum Kebangsaan

(1) Kurikulum Kebangsaan ialah suatu program pendidikan yang termasuk kurikulum dan kegiatan kokurikulum yang merangkumi semua pengetahuan, kemahiran, norma, nilai, unsur kebudayaan dan kepercayaan untuk membantu perkembangan seseorang murid dengan sepenuhnya dari segi jasmani, rohani, mental dan emosi serta untuk menanam dan mempertingkatkan nilai moral yang diingini dan untuk menyampaikan pengetahuan.

Sumber: Peraturan-Peraturan Pendidikan (Kurikulum Kebangsaan) 1997  
[PU(A)531/97.]



## **KATA PENGANTAR**

Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) yang dilaksanakan secara berperingkat mulai tahun 2017 akan menggantikan Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM) yang mula dilaksanakan pada tahun 1989. KSSM digubal bagi memenuhi keperluan dasar baharu di bawah Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025 agar kualiti kurikulum yang dilaksanakan di sekolah menengah setanding dengan standard antarabangsa. Kurikulum berasaskan standard yang menjadi amalan antarabangsa telah dijelmakan dalam KSSM menerusi penggubalan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) untuk semua mata pelajaran yang mengandungi Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi.

Usaha memasukkan standard pentaksiran dalam dokumen kurikulum telah mengubah lanskap sejarah sejak Kurikulum Kebangsaan dilaksanakan di bawah Sistem Pendidikan Kebangsaan. Menerusinya murid dapat ditaksir secara berterusan untuk mengenal pasti tahap penguasaannya dalam sesuatu mata pelajaran, serta membolehkan guru membuat tindakan susulan bagi mempertingkatkan pencapaian murid.

DSKP yang dihasilkan juga telah menyepadukan enam tunjang Kerangka KSSM, mengintegrasikan pengetahuan, kemahiran dan nilai, serta memasukkan secara eksplisit Kemahiran Abad Ke-21 dan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT). Penyepaduan tersebut dilakukan untuk melahirkan insan seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani sebagaimana tuntutan Falsafah Pendidikan Kebangsaan.

Bagi menjayakan pelaksanaan KSSM, pengajaran dan pembelajaran guru perlu memberi penekanan kepada KBAT dengan memberi fokus kepada pendekatan Pembelajaran Berasaskan Inkuiri dan Pembelajaran Berasaskan Projek, supaya murid dapat menguasai kemahiran yang diperlukan dalam abad ke-21.

Kementerian Pendidikan Malaysia merakamkan setinggi-tinggi penghargaan dan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penggubalan KSSM. Semoga pelaksanaan KSSM akan mencapai hasrat dan matlamat Sistem Pendidikan Kebangsaan.

**DR. MOHAMED BIN ABU BAKAR**  
Timbalan Pengarah  
Bahagian Pembangunan Kurikulum  
Kementerian Pendidikan Malaysia



## PENDAHULUAN

Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) Pendidikan Seni Visual (PSV) merupakan mata pelajaran yang membangunkan potensi dan sahsiah murid berasaskan penerokaan, penyelidikan dan pengkaryaan. Proses pembelajaran ini melibatkan domain kognitif, psikomotor dan afektif yang memberi peluang kepada murid untuk mempertingkatkan daya imaginasi, bakat dan pengalaman dalam proses penghasilan karya atau produk seni.

Penerapan KBAT melalui pembelajaran berasaskan inkuiri, pembelajaran kolaboratif dan pembelajaran sepanjang hayat dapat menyediakan murid dengan Kemahiran Abad Ke-21 seterusnya penerapan EMK dapat mengukuhkan kemahiran dan jati diri agar mampu menangani cabaran semasa.

Pengetahuan yang diperoleh melalui penerokaan yang dilakukan oleh murid diterjemahkan menggunakan imaginasi dan idea yang kreatif serta inovatif. Murid juga didedahkan dengan aspek *designomic* dalam Pemikiran Seni Visual.

Transformasi kurikulum yang dijelmakan dalam dokumen ini diharap dapat melahirkan murid yang berkemampuan untuk bersaing di peringkat global seiring dengan Dasar Industri Kreatif Negara (DIKN). DIKN digubal sebagai dasar induk untuk menetapkan prinsip-prinsip asas pembangunan industri kreatif. Dasar ini bermatlamat menjadikan industri kreatif negara berdaya saing dan dinamik untuk menyumbang kepada pertumbuhan ekonomi negara dan memartabatkan budaya bangsa.

## **MATLAMAT**

KSSM PSV peringkat Menengah Atas adalah untuk mempertingkatkan potensi murid ke arah penjana modal insan holistik yang berteraskan pengetahuan dan kemahiran seni visual serta menghayati nilai estetik bagi menyumbang kepada pembangunan diri, masyarakat dan pembangunan negara.

## **OBJEKTIF**

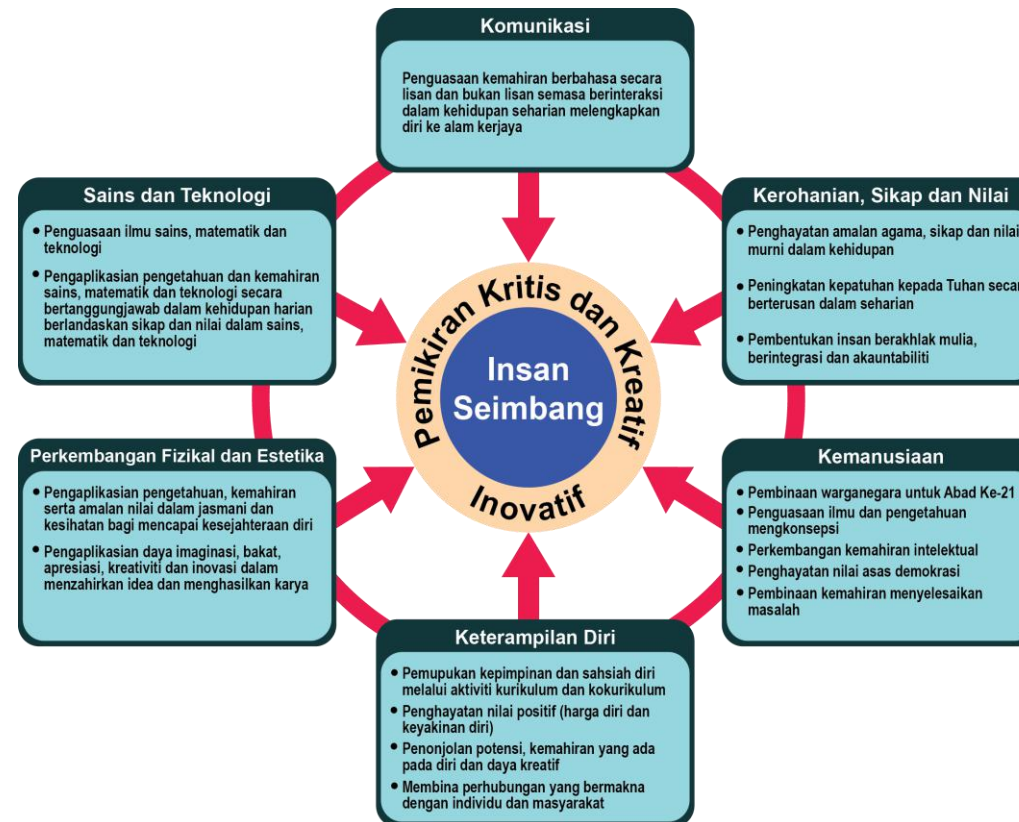
KSSM PSV Menengah Atas bertujuan membolehkan murid mencapai objektif berikut:

1. Menghargai dan menghayati keindahan alam semula jadi ciptaan Tuhan melalui penghasilan karya atau produk seni.
2. Menginterpretasikan karya atau produk seni dalam bidang Sejarah dan Apresiasi Seni Visual, Seni Halus, Reka Bentuk, Seni Kraf dan Komunikasi Visual.
3. Menjelaskan sumbangan hasil karya Tokoh Seni Visual.
4. Mengaplikasikan pengetahuan, kefahaman dan kemahiran dalam pelbagai bidang Seni Visual melalui penggunaan media, teknik dan proses dalam penghasilan karya atau produk seni.
5. Menganalisis hasil penerokaan melalui media, teknik dan proses dengan menumpukan aspek *designomic* dalam Pemikiran Seni Visual.
6. Menzahirkan idea dan penghasilan karya atau produk seni secara kreatif dan inovatif serta membuat dokumentasi.
7. Membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual dan membudayakan nilai-nilai murni serta berupaya menjadi model teladan.

## KERANGKA KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

KSSM dibina berasaskan enam tunjang iaitu, Komunikasi; Kerohanian, Sikap dan Nilai; Kemanusiaan; Keterampilan Diri; Perkembangan Fizikal dan Estetika serta Sains, dan Teknologi. Enam tunjang tersebut merupakan domain utama yang menyokong antara satu sama lain dan disepadukan dengan pemikiran kritis, kreatif dan inovatif.

Kesepaduan ini bertujuan membangunkan modal insan yang menghayati nilai-nilai murni berteraskan keagamaan, berpengetahuan, berketerampilan, berpemikiran kritis dan kreatif serta inovatif sebagaimana yang digambarkan dalam Rajah 1. Kurikulum Pendidikan Seni Visual digubal berdasarkan enam tunjang Kerangka KSSM.



Rajah 1: Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Menengah

## FOKUS

KSSM PSV Menengah Atas memberi fokus kepada perkembangan Pemikiran Seni Visual dalam kalangan murid. Bagi merealisasikan matlamat yang dihasratkan, murid diberi pengukuhan pengetahuan dan pemahaman terhadap bidang Sejarah dan Apresiasi Seni Visual, Seni Halus, Reka Bentuk, Seni Kraf dan Komunikasi Visual melalui eksplorasi maklumat daripada pelbagai sumber serta penerokaan pelbagai media, teknik dan proses dalam penghasilan karya atau produk seni.

### Fokus Tingkatan 4

Pengukuhan pengetahuan dan pemahaman terhadap bidang Sejarah dan Apresiasi Seni Visual mengkhususkan kepada Alat Kebesaran dan Perhiasan Diraja. Bidang ini berupaya melahirkan murid yang menghargai dan melestarikan warisan kebangsaan melalui pengetahuan terhadap Alat Kebesaran dan Perhiasan Diraja serta fungsi dan peranannya.

Bidang Seni Halus dikelompok kepada tiga komponen iaitu Seni Lukisan, Seni Catan dan Seni Cetakan. Seni Lukisan dan Seni Catan menggalurkan sejarah perkembangan seni lukisan dan catan Barat, pelukis, karya, aliran dan gaya dari abad ke-14 hingga abad ke-19. Seni Cetakan memerihalkan pelukis cetak, karya, aliran dan gaya seni cetakan mulai abad ke-14

hingga abad ke-19.

Seni Cetakan memberi tumpuan terhadap penghasilan karya menerusi pemilihan media dan teknik berdasarkan aliran dan gaya pilihan.

Reka Bentuk Landskap dan Reka Bentuk Hiasan Dalaman menjelaskan prospek dan hala tuju pereka serta menghuraikan konsep, kaedah dan proses penghasilan reka bentuk model 3D. Seni Ukiran pula menghuraikan prinsip asas, jenis, alatan, bahan, motif, bentuk-bentuk silat dan proses seni ukiran. Bidang Komunikasi Visual mencakupi Ilustrasi dalam Seni Reka Grafik dan Genre Fotografi dalam Seni Foto. Ilustrasi menumpukan pada aspek definisi, jenis dan fungsi manakala Genre Fotografi menjurus definisi, jenis dan fungsi serta kepelbagaian dalam Bidang Komunikasi Visual.

### Fokus Tingkatan 5

Pengukuhan pengetahuan dan pemahaman terhadap bidang Sejarah dan Apresiasi Seni Visual mengkhusus kepada Seni Bina di Malaysia. Bidang ini berupaya melahirkan murid yang menghargai dan melestarikan warisan kebangsaan melalui pengetahuan terhadap jenis, ciri reka bentuk dan ragam hias dalam seni bina. Bidang Seni Halus tertumpu kepada tiga komponen iaitu



Seni Lukisan, Seni Catan dan Seni Arca. Seni Lukisan dan Seni Catan menjelaskan aliran, gaya, pelukis dan karya dalam seni lukisan dan seni catan Barat dari abad ke-20 hingga kini. Seni Arca pula menjelaskan aliran, gaya, pengarca dan karya dalam seni arca Barat mulai abad ke-14 hingga kini. Bidang Reka Bentuk menfokuskan prospek dan hala tuju pereka bentuk industri serta menghuraikan kaedah dan proses penghasilan reka bentuk.

Seni Batik pula menghuraikan prinsip asas, jenis, motif, alatan, bahan, dan proses dalam seni batik. Bidang Komunikasi Visual mencakupi Infografik dalam Seni Reka Grafik dan Manipulasi Imej & e-Portfolio dalam Seni Foto. Infografik menumpukan pada aspek definisi, prinsip, elemen, fungsi dan penjanaaan idea manakala Manipulasi Imej & e-Portfolio menjurus definisi, teknik

dan fungsi serta kepelbagaian dalam Bidang Komunikasi Visual.

Pengetahuan dan kemahiran yang diperoleh melalui penerokaan media, teknik dan proses dalam pelbagai bidang seni visual menjana keupayaan murid untuk menambah baik kualiti kehidupan. Kelima-lima bidang yang diterapkan ini akan melahirkan murid yang mempunyai pemikiran aras tinggi, kreatif dan inovatif serta inventif.

## KEMAHIRAN ABAD KE-21

Satu daripada hasrat KSSM adalah untuk melahirkan murid yang mempunyai Kemahiran Abad Ke-21 dengan memberi fokus kepada kemahiran berfikir serta kemahiran hidup dan kerjaya yang berteraskan amalan nilai murni. Kemahiran Abad Ke-21 bermatlamat untuk melahirkan murid yang mempunyai ciri-ciri yang dinyatakan dalam profil murid seperti dalam Jadual 1 supaya berupaya bersaing di peringkat global. Penguasaan Standard Kandungan (SK) dan Standard Pembelajaran (SP) dalam kurikulum Pendidikan Seni Visual menyumbang kepada pemerolehan Kemahiran Abad Ke-21 dalam kalangan murid.

Jadual 1: Profil Murid

PROFIL MURID	PENERANGAN
<b>Berdaya Tahan</b>	Mereka mampu menghadapi dan mengatasi kesukaran, mengatasi cabaran dengan kebijaksanaan, keyakinan, toleransi dan empati.
<b>Mahir Berkomunikasi</b>	Mereka menyuarakan dan meluahkan fikiran, idea dan maklumat dengan yakin dan kreatif secara lisan dan bertulis, menggunakan pelbagai media dan teknologi.
<b>Pemikir</b>	Mereka berfikir secara kritikal, kreatif dan inovatif; mampu untuk menangani masalah yang kompleks dan membuat keputusan yang beretika. Mereka berfikir tentang pembelajaran dan diri mereka sebagai murid. Mereka menjana soalan dan bersifat terbuka kepada perspektif, nilai dan tradisi individu dan masyarakat lain. Mereka berkeyakinan dan kreatif dalam menangani bidang pembelajaran yang baharu.

PROFIL MURID	PENERANGAN
<b>Kerja Sepasukan</b>	Mereka boleh bekerjasama secara berkesan dan harmoni dengan orang lain. Mereka menggalas tanggungjawab bersama serta menghormati dan menghargai sumbangan yang diberikan oleh setiap ahli pasukan. Mereka memperoleh kemahiran interpersonal melalui aktiviti kolaboratif, dan ini menjadikan mereka pemimpin dan ahli pasukan yang lebih baik.
<b>Bersifat Ingin Tahu</b>	Mereka membangunkan rasa ingin tahu semula jadi untuk meneroka strategi dan idea baharu. Mereka mempelajari kemahiran yang diperlukan untuk menjalankan inkuiri dan penyelidikan, serta menunjukkan sifat berdikari dalam pembelajaran. Mereka menikmati pengalaman pembelajaran sepanjang hayat secara berterusan.
<b>Berprinsip</b>	Mereka berintegriti dan jujur, kesamarataan, adil dan menghormati maruah individu, kumpulan dan komuniti. Mereka bertanggungjawab atas tindakan, akibat tindakan serta keputusan mereka.

PROFIL MURID	PENERANGAN
<b>Bermaklumat</b>	Mereka mendapatkan pengetahuan dan membentuk pemahaman yang luas dan seimbang merentasi pelbagai disiplin pengetahuan. Mereka meneroka pengetahuan dengan cekap dan berkesan dalam konteks isu tempatan dan global. Mereka memahami isu-isu etika undang-undang berkaitan maklumat yang diperolehi.
<b>Penyayang/ Prihatin</b>	Mereka menunjukkan empati, belas kasihan dan rasa hormat terhadap keperluan dan perasaan orang lain. Mereka komited untuk berkhidmat kepada masyarakat dan memastikan kelestarian alam sekitar.
<b>Patriotik</b>	Mereka mempamerkan kasih sayang, sokongan dan rasa hormat terhadap negara.

## KEMAHIRAN BERFIKIR ARAS TINGGI

KBAT dinyatakan dalam kurikulum secara eksplisit supaya guru dapat menterjemahkan dalam pengajaran dan pembelajaran bagi merangsang pemikiran berstruktur dan berfokus dalam kalangan murid. Penerangan KBAT adalah berfokus kepada empat tahap pemikiran seperti Jadual 2.

Jadual 2: Tahap Pemikiran dalam KBAT

TAHAP PEMIKIRAN	PENERANGAN
<b>Mengaplikasi</b>	Menggunakan pengetahuan, kemahiran, dan nilai dalam situasi berlainan untuk melaksanakan sesuatu perkara.
<b>Menganalisis</b>	Mencerakinkan maklumat kepada bahagian kecil untuk memahami dengan lebih mendalam serta hubung kait antara bahagian berkenaan.
<b>Menilai</b>	Membuat pertimbangan dan keputusan menggunakan pengetahuan, pengalaman, kemahiran, dan nilai serta memberi justifikasi.
<b>Mencipta</b>	Menghasilkan idea, produk atau kaedah yang kreatif dan inovatif.

KBAT ialah keupayaan untuk mengaplikasikan pengetahuan, kemahiran dan nilai dalam membuat penaaakulan dan refleksi bagi menyelesaikan masalah, membuat keputusan, berinovasi dan berupaya mencipta sesuatu. KBAT merangkumi kemahiran berfikir kritis, kreatif dan menaakul dan strategi berfikir.

**Kemahiran berfikir kritis** adalah kebolehan untuk menilai sesuatu idea secara logik dan rasional untuk membuat pertimbangan yang wajar dengan menggunakan alasan dan bukti yang munasabah.

**Kemahiran berfikir kreatif** adalah kemampuan untuk menghasilkan atau mencipta sesuatu yang baharu dan bernilai dengan menggunakan daya imaginasi secara asli serta berfikir tidak mengikut kelaziman.

**Kemahiran menaakul** adalah keupayaan individu membuat pertimbangan dan penilaian secara logik dan rasional.

**Strategi berfikir** merupakan cara berfikir yang berstruktur dan berfokus untuk menyelesaikan masalah.

KBAT boleh diaplikasi dalam bilik darjah melalui aktiviti berbentuk menaakul, pembelajaran inkuiri, penyelesaian masalah dan projek. Guru dan murid perlu menggunakan alat berfikir seperti peta pemikiran dan peta minda serta penyoalan aras tinggi untuk menggalakkan murid berfikir.

## **STRATEGI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN**

Strategi pengajaran dan pembelajaran (PdP) melibatkan operasi yang dilakukan oleh guru dalam mengendalikan aktiviti PSV bertujuan mencapai matlamat khusus dalam proses pembelajaran.

Dalam KSSM PSV, strategi pembelajaran secara inkuiri yang berasaskan projek lebih dominan. Pada peringkat ini, murid-murid didedahkan dengan aktiviti eksperimentasi media dan teknik melalui Standard Kandungan Eksplorasi Seni.

### **Pembelajaran Inkuiri**

Strategi pembelajaran inkuiri merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menumpukan proses berfikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawapan daripada persoalan yang diketengahkan.

Strategi pembelajaran inkuiri memberi penekanan kepada aktiviti yang berorientasikan murid. Strategi ini menuntut penglibatan murid secara optimum. Dalam hal ini, murid tidak hanya berperanan sebagai penerima pelajaran melalui penjelasan guru secara lisan, tetapi mereka perlu bertindak sebagai jentera penggerak untuk menemukan sendiri maklumat daripada pelbagai sumber yang ada di sekeliling mereka. Guru pula hanya bertindak sebagai pembimbing semasa sesi PdP dijalankan.

Pembelajaran secara inkuiri amat relevan diterapkan sebagai strategi utama dalam KSSM PSV. Hal demikian bertujuan untuk merangsang pemikiran berfokus dan berstruktur dalam kalangan murid selari dengan aplikasi KBAT yang berfokus kepada empat tahap pemikiran iaitu mengaplikasi, menganalisis, menilai dan mencipta.

Berikut adalah antara jenis inkuiri yang terkandung dalam DSKP KSSM PSV:

### **Inkuiri Terbuka**

Inkuiri Terbuka dapat dijemakan melalui sesi perbincangan yang dilakukan secara kolaboratif bagi mendapatkan maklumat. Murid menggunakan pengetahuan dengan merekodkan maklumat kepada komponen tertentu untuk memahami dan membuat perhubungan antara komponen. Dapatan yang diperolehi melalui perbincangan kemudiannya dibahaskan secara lisan oleh murid atau melalui peta pemikiran.

### **Inkuiri Terbimbing/ Berstruktur**

Inkuiri Terbimbing atau Berstruktur memerlukan murid menjalankan aktiviti melalui eksperimentasi pelbagai media dan teknik. Kembara Visual adalah satu contoh inkuiri terbimbing atau berstruktur di mana murid membuat penerokaan di luar bilik darjah mengikut prosedur tertentu dengan pemantauan dan bimbingan oleh guru.

Dapatan hasil penerokaan dan eksperimentasi yang diperolehi oleh murid diterjemahkan melalui aktiviti secara kreatif dan inovatif dengan bimbingan guru secara berstruktur. Dalam hal ini, guru bertindak sebagai fasilitator.

### **Inkuiri Pengesahan**

Inkuiri Pengesahan merujuk kepada dapatan hasil ekperimentasi pelbagai media dan teknik melalui penerokaan pada subjek kajian yang terdapat sama ada pada alam semula jadi atau objek buatan manusia atau karya seni yang diperolehi.

Secara keseluruhannya, aplikasi strategi pembelajaran inkuiri terbuka, inkuiri terbimbing/ berstruktur dan inkuiri pengesahan adalah bertujuan untuk mengembangkan potensi ketiga-tiga domain iaitu kognitif, afektif dan psikomotor murid dalam sesi PdP agar berupaya menginovasi idea dan pengetahuan baharu seiring Kemahiran Abad Ke-21.

## ELEMEN MERENTAS KURIKULUM

Elemen Merentas Kurikulum (EMK) ialah unsur nilai tambah yang diterapkan dalam proses PdP selain yang ditetapkan dalam standard kandungan. Elemen-elemen ini diterapkan bertujuan mengukuhkan kemahiran dan keterampilan modal insan yang dihasratkan serta dapat menangani cabaran semasa dan masa hadapan. Elemen di dalam EMK adalah seperti berikut:

### 1. Bahasa

- Penggunaan bahasa pengantar yang betul perlu dititikberatkan dalam semua mata pelajaran.
- Semasa PdP bagi setiap mata pelajaran, aspek sebutan, struktur ayat, tatabahasa, istilah dan laras bahasa perlu diberi penekanan bagi membantu murid menyusun idea dan berkomunikasi secara berkesan.

### 2. Kelestarian Alam Sekitar

- Kesedaran mencintai dan menyayangi alam sekitar dalam jiwa murid perlu dipupuk melalui PdP semua mata pelajaran.

- Pengetahuan dan kesedaran terhadap alam sekitar dan kelestarian global penting dalam membentuk etika murid untuk menghargai alam dan kehidupan.

### 3. Nilai Murni

- Nilai murni diberi penekanan dalam semua mata pelajaran supaya murid sedar akan kepentingan dan mengamalkannya.
- Nilai murni merangkumi aspek kerohanian, kemanusiaan dan kewarganegaraan kebangsaan dan global yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.

### 4. Sains dan Teknologi

- Menambahkan minat terhadap sains dan teknologi dapat meningkatkan literasi sains serta teknologi dalam kalangan murid.
- Penggunaan teknologi dalam pengajaran dapat membantu serta menyumbang kepada pembelajaran yang lebih cekap dan berkesan.



- Pengintegrasian Sains dan Teknologi dalam PdP merangkumi empat perkara iaitu:
  - (i) Pengetahuan sains dan teknologi (fakta, prinsip, konsep yang berkaitan dengan sains dan teknologi);
  - (ii) Kemahiran saintifik (proses pemikiran dan kemahiran manipulatif tertentu);
  - (iii) Sikap saintifik (seperti ketepatan, kejujuran, keselamatan); dan
  - (iv) Penggunaan teknologi dalam aktiviti PdP.

### 5. Patriotisme

- Semangat patriotik dapat dipupuk melalui semua mata pelajaran, aktiviti kokurikulum dan khidmat masyarakat.
- Semangat patriotik dapat melahirkan murid yang mempunyai semangat cintakan negara dan berbangga sebagai rakyat Malaysia.

### 6. Kreativiti dan Inovasi

- Kreativiti adalah kebolehan menggunakan imaginasi untuk mengumpul, mencerna dan menjana idea atau mencipta sesuatu yang baharu atau asli melalui ilham atau gabungan idea yang ada.

- Inovasi merupakan pengaplikasian kreativiti melalui ubah suaian, memperbaiki dan mempraktikkan idea.
- Kreativiti dan inovasi saling bergandingan dan perlu untuk memastikan pembangunan modal insan yang mampu menghadapi cabaran abad ke-21.
- Elemen kreativiti dan inovasi perlu diintegrasikan dalam PdP.

### 7. Keusahawanan

- Penerapan elemen keusahawanan bertujuan membentuk ciri-ciri dan amalan keusahawanan sehingga menjadi satu budaya dalam kalangan murid.
- Ciri keusahawanan boleh diterapkan dalam PdP melalui aktiviti yang mampu memupuk sikap seperti rajin, jujur, amanah dan bertanggungjawab serta membangunkan minda kreatif dan inovatif untuk memacu idea ke pasaran.

## 8. Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK)

- Penerapan elemen TMK dalam PdP memastikan murid dapat mengaplikasi dan mengukuhkan pengetahuan dan kemahiran asas TMK yang dipelajari.
- Pengaplikasian TMK bukan sahaja mendorong murid menjadi kreatif malah menjadikan PdP lebih menarik dan menyeronokkan serta meningkatkan kualiti pembelajaran.
- TMK diintegrasikan mengikut kesesuaian topik yang hendak diajar dan sebagai pengupaya bagi meningkatkan lagi kefahaman murid terhadap kandungan mata pelajaran.

## 9. Kelestarian Global

- Elemen Kelestarian Global bermatlamat melahirkan murid berdaya fikir lestari yang bersikap responsif terhadap persekitaran dalam kehidupan harian dengan mengaplikasi pengetahuan, kemahiran dan nilai yang diperolehi melalui elemen Penggunaan dan Pengeluaran Lestari, Kewarganegaraan Global dan Perpaduan.
- Elemen Kelestarian Global penting dalam menyediakan murid bagi menghadapi cabaran dan isu semasa di peringkat tempatan, negara dan global.
- Elemen ini diajar secara langsung dan secara sisipan dalam mata pelajaran yang berkaitan.

## 10. Pendidikan Kewangan

- Penerapan elemen Pendidikan Kewangan bertujuan membentuk generasi masa hadapan yang berkeupayaan membuat keputusan kewangan yang bijak, mengamalkan pengurusan kewangan yang beretika serta berkemahiran menguruskan hal ehwal kewangan secara bertanggungjawab.
- Elemen Pendidikan Kewangan boleh diterapkan dalam PdP secara langsung ataupun secara sisipan. Penerapan secara langsung adalah melalui tajuk-tajuk seperti Wang yang mengandungi elemen kewangan secara eksplisit seperti pengiraan faedah mudah dan faedah kompaun. Penerapan secara sisipan pula diintegrasikan melalui tajuk-tajuk lain merentas kurikulum. Pendedahan kepada pengurusan kewangan dalam kehidupan sebenar adalah penting bagi menyediakan murid dengan pengetahuan, kemahiran dan nilai yang dapat diaplikasikan secara berkesan dan bermakna.

## PENTAKSIRAN BILIK DARJAH

Pentaksiran bilik darjah (PBD) merupakan proses mendapatkan maklumat tentang perkembangan murid yang dirancang, dilaksana dan dilapor oleh guru yang berkenaan. Proses ini berlaku berterusan bagi membolehkan guru menentukan tahap penguasaan murid.

PBD boleh dilaksanakan oleh guru secara formatif dan sumatif. Pentaksiran secara formatif dilaksanakan seiring dengan proses PdP, manakala pentaksiran secara sumatif dilaksanakan pada akhir sesuatu unit pembelajaran, penggal, semester atau tahun. Guru perlulah merancang, membina item atau instrumen pentaksiran, mentadbir, memeriksa, merekod dan melapor tahap penguasaan yang diajar berdasarkan DSKP.

Dalam usaha memastikan pentaksiran membantu meningkatkan keupayaan dan penguasaan murid, guru haruslah melaksanakan pentaksiran yang mempunyai ciri-ciri berikut:

- Menggunakan pelbagai kaedah pentaksiran seperti pemerhatian, lisan dan penulisan.
- Menggunakan pelbagai strategi pentaksiran yang boleh dilaksanakan oleh guru dan murid.
- Mengambil kira pelbagai aras pengetahuan dan kemahiran yang dipelajari.

- Membolehkan murid mempamerkan pelbagai keupayaan pembelajaran.
- Mentaksir tahap penguasaan murid berdasarkan Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi.
- Mengambil tindakan susulan bagi tujuan pemulihan dan pengukuhan.

### Tahap Penguasaan Umum

Tahap penguasaan merupakan satu bentuk pernyataan pencapaian yang menunjukkan perkembangan pembelajaran murid. Terdapat enam tahap penguasaan yang menunjukkan aras penguasaan yang disusun secara hierarki. Tahap penguasaan ini mengambil kira pengetahuan, kemahiran dan nilai yang ditetapkan dalam kurikulum. Jadual 3 menunjukkan pernyataan tahap penguasaan umum.

Jadual 3: Pernyataan Tahap Penguasaan Umum

<b>Tahap</b>	<b>Tafsiran</b>
1 (Tahu)	Murid tahu perkara asas atau boleh melakukan kemahiran asas atau memberi respons terhadap perkara yang asas
2 (Tahu dan faham)	Murid menunjukkan kefahaman dengan menjelaskan sesuatu perkara yang dipelajari dalam bentuk komunikasi
3 (Tahu, faham dan boleh buat)	Murid menggunakan pengetahuan untuk melaksanakan sesuatu kemahiran pada suatu situasi
4 (Tahu, faham dan boleh buat dengan beradab)	Murid menggunakan pengetahuan dan melaksanakan sesuatu kemahiran dengan beradab iaitu mengikut prosedur atau secara analitik dan sistematik
5 (Tahu, faham dan boleh buat dengan beradab terpuji)	Murid menggunakan pengetahuan dan melaksanakan sesuatu kemahiran pada situasi baharu dengan mengikut prosedur atau secara sistematik serta tekal dan bersikap positif
6 (Tahu, faham dan boleh buat dengan beradab mithali)	Murid berupaya menggunakan pengetahuan dan kemahiran sedia ada untuk digunakan pada situasi baharu secara sistematik, bersikap positif, kreatif dan inovatif dalam penghasilan idea baharu serta boleh dicontohi

Guru boleh mencatat perkembangan murid di dalam buku rekod mengajar, buku latihan, buku catatan, senarai semak, jadual atau lain-lain yang sesuai. Perekodan tahap penguasaan dibuat ke dalam templat pelaporan yang disediakan setelah PdP bagi setiap bidang, tema, kemahiran atau kelompok Standard Kandungan dan Standard Pembelajaran selesai dilaksanakan.

### **Tahap Penguasaan Keseluruhan**

Tahap Penguasaan Keseluruhan bagi setiap mata pelajaran perlu ditentukan pada setiap akhir tahun. Tahap Penguasaan Keseluruhan ini merangkumi aspek pengetahuan, kemahiran dan nilai. Guru perlu mentaksir murid secara kolektif dan holistik dengan melihat semua aspek semasa proses pembelajaran. Guru hendaklah menggunakan pertimbangan profesional dalam semua proses pentaksiran, khususnya dalam menentukan tahap penguasaan keseluruhan. Pertimbangan profesional boleh dilakukan berdasarkan pengetahuan dan pengalaman guru, interaksi guru bersama murid, serta perbincangan bersama rakan sejawat.

Jadual 4: Pernyataan Tahap Penguasaan Umum KSSM Pendidikan Seni Visual

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenal pasti sejarah, definisi, prinsip, jenis, ciri serta media, teknik dan proses dalam bidang seni visual.
2	Menjelaskan sejarah, definisi, prinsip, jenis, ciri serta media, teknik dan proses dalam bidang seni visual.
3	Mengaplikasikan pengetahuan sejarah, definisi, prinsip, jenis, ciri serta kemahiran melalui penerokaan media, teknik dan proses dalam penghasilan karya atau produk seni.
4	Menganalisis pengetahuan dan kemahiran dalam bidang seni visual melalui penerokaan media, teknik dan proses dalam penghasilan karya atau produk seni.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil pengetahuan serta kemahiran dalam bidang seni visual melalui penerokaan media, teknik dan proses dalam penghasilan karya atau produk seni secara sistematik.
6	Mereka cipta hasil karya atau produk seni secara kreatif dan inovatif serta menumpukan aspek Pemikiran Seni Visual dan membuat apresiasi dengan menggunakan Bahasa Seni Visual seterusnya menjadi model teladan.

## ORGANISASI KANDUNGAN

Organisasi Kandungan KSSM PSV dibahagikan kepada tiga komponen iaitu Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi seperti dalam Jadual 5.

Jadual 5: Tafsiran Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI
<p>Penyataan spesifik tentang perkara yang murid patut ketahui dan boleh lakukan dalam suatu tempoh persekolahan merangkumi aspek pengetahuan, kemahiran dan nilai.</p>	<p>Suatu penetapan kriteria atau indikator kualiti pembelajaran dan pencapaian yang boleh diukur bagi setiap standard kandungan.</p>	<p>Suatu set kriteria umum yang menunjukkan tahap-tahap prestasi yang perlu murid pamerkan sebagai tanda bahawa sesuatu perkara itu telah dikuasai murid.</p>

Lajur Standard Kandungan mengandungi kandungan yang perlu dipelajari dalam tempoh masa, manakala lajur Standard Pembelajaran menunjukkan perkara yang perlu dikuasai dan

dicapai oleh murid. Lajur Standard Prestasi menunjukkan Tahap Pencapaian murid menguasai bidang-bidang yang dipelajari.

Dalam organisasi kandungan, terdapat lajur Catatan. Lajur ini mengandungi cadangan aktiviti dan nota. Guru boleh melaksanakan aktiviti tambahan selain daripada yang dicadangkan mengikut kreativiti dan keperluan untuk mencapai Standard Pembelajaran.

Organisasi Kandungan KSSM PSV disusun berasaskan pada empat Standard Kandungan iaitu:

### Standard Kandungan 1: Persepsi Seni

Pengetahuan dan pemahaman tentang Sejarah dan Apresiasi Seni Visual, Seni Halus, Reka Bentuk, Seni Kraf dan Komunikasi Visual.

### Standard Kandungan 2: Eksplorasi Seni

Eksplorasi dan aplikasi pengetahuan serta pemahaman terhadap Sejarah dan Apresiasi Seni Visual, Seni Halus, Reka Bentuk, Seni Kraf dan Komunikasi Visual melalui penggunaan pelbagai media, teknik dan proses.

**Standard Kandungan 3: Ekspresi Seni**

Penzahiran idea dan konsep melalui penggunaan pelbagai media, teknik dan proses daripada pelbagai sumber serta teknologi dalam penjanaan tugas.

**Standard Kandungan 4: Apresiasi Seni**

Penghayatan terhadap hasil karya seni visual dengan membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual.

**ORGANISASI KANDUNGAN TINGKATAN 4**

Pelaksanaan bagi mata pelajaran Pendidikan Seni Visual adalah mengikut Surat Pekeliling Ikhtisas yang berkuatkuasa sekarang. Peruntukan masa bagi melaksanakan kesemua bidang utama dalam organisasi kandungan adalah 64 jam minimum setahun seperti yang tertera dalam Jadual 6.

Jadual 6: Organisasi Kandungan dan Agihan Masa bagi KSSM Pendidikan Seni Visual Tingkatan 4.

BIDANG	TAJUK	JAM MINIMUM SETAHUN
<b>Sejarah dan Apresiasi Seni Visual</b>	Alat Kebesaran dan Perhiasan Diraja	4 jam
<b>Seni Halus</b>	Seni Lukisan	6 jam
	Seni Catan	6 jam
	Seni Cetakan	6 jam
<b>Reka Bentuk</b>	Reka Bentuk Landskap	10 jam
	Reka Bentuk Hiasan Dalaman	10 jam
<b>Seni Kraf</b>	Seni Ukiran	10 jam
<b>Komunikasi Visual</b>	Seni Reka Grafik (Ilustrasi)	6 jam
	Seni Foto (Genre Fotografi)	6 jam
<b>Jumlah Jam Minimum Setahun</b>		<b>64 jam</b>

## ORGANISASI KANDUNGAN TINGKATAN 5

Pelaksanaan bagi mata pelajaran Pendidikan Seni Visual adalah mengikut Surat Pekeliling Ikhtisas yang berkuatkuasa sekarang. Peruntukan masa bagi melaksanakan kesemua bidang utama dalam organisasi kandungan adalah 54 jam minimum setahun seperti yang tertera dalam Jadual 7. Pelaksanaan aktiviti PdP pada setiap bidang adalah berdasarkan perancangan, keperluan dan kesesuaian. Contohnya, guru boleh mengubahsuai susunan bidang bagi pelaksanaan PdP.

Jadual 7: Organisasi Kandungan dan Agihan Masa bagi KSSM Pendidikan Seni Visual Tingkatan 5.

BIDANG	TAJUK	JAM MINIMUM SETAHUN
<b>Sejarah dan Apresiasi Seni Visual</b>	Seni Bina	4 jam
	Seni Lukisan	6 jam
	Seni Catan	6 jam
<b>Seni Halus</b>	Seni Arca	6 jam
	Reka Bentuk Industri	10 jam
<b>Reka Bentuk</b>		
<b>Seni Kraf</b>	Seni Batik	10 jam
<b>Komunikasi Visual</b>	Seni Reka Grafik (Infografik)	6 jam
	Seni Foto (Manipulasi Imej & e- Portfolio)	6 jam
<b>Jumlah Jam Minimum Setahun</b>		<b>54 jam</b>



Standard Kandungan,  
Standard Pembelajaran  
dan Standard Prestasi  
Tingkatan 4



<b>Bidang</b>	<b>Sejarah dan Apresiasi Seni Visual</b>
<b>Tajuk</b>	<b>Alat Kebesaran dan Perhiasan Diraja</b>
<b>Jam Minimum</b>	<b>4 Jam</b>
<b>Objektif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>(i) Menjelaskan jenis alat kebesaran dan perhiasan Diraja.</li><li>(ii) Memerihalkan fungsi, peranan alat kebesaran dan perhiasan Diraja.</li><li>(iii) Menghasilkan model alat kebesaran dan perhiasan Diraja.</li><li>(iv) Mempamerkan model alat kebesaran dan perhiasan Diraja dan menjelaskan pengalaman sendiri dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.</li></ul>

## 1.0 ALAT KEBESARAN DAN PERHIASAN DIRAJA

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>1.1 Persepsi Seni Dalam Alat Kebesaran dan Perhiasan Diraja</b></p> <p>Pemahaman terhadap Alat Kebesaran dan Perhiasan Diraja</p>	<p><b>Murid boleh:</b></p> <p>1.1.1 Menyenaraikan jenis alat kebesaran dan perhiasan Diraja</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tayangan Multimedia atau penghasilan Peta Pemikiran tentang alat kebesaran dan perhiasan Diraja</li> <li>• Aktiviti secara kolaboratif melalui kaedah: <ul style="list-style-type: none"> <li>- sumbang saran</li> <li>- soal jawab</li> <li>- perbincangan</li> <li>- nota anekdot</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Nota:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh jenis alat kebesaran Diraja: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Keris Panjang Diraja</li> <li>- Cogan Alam</li> <li>- Cogan Agama</li> <li>- Cokmar</li> <li>- Pedang, Keris Panjang dan Sundang Diraja</li> <li>- Payung Ubur - Ubur Kuning</li> <li>- Tombak Berambu</li> </ul> </li> <li>• Contoh jenis perhiasan Diraja: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tengkolok Diraja</li> <li>- Muskat</li> <li>- <i>Mess Kit</i></li> <li>- Pending Diraja</li> <li>- Keris Pendek Diraja</li> <li>- Gendik Diraja</li> <li>- Kalung Diraja</li> </ul> </li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	1.1.2 Menjelaskan fungsi dan peranan alat kebesaran dan perhiasan Diraja	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antara contoh fungsi dan peranan alat kebesaran dan perhiasan Diraja:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Keris Panjang Diraja:</li> </ul> <p>Fungsi: Keris Panjang Diraja ialah alat kebesaran negara yang utama dalam istiadat pertabalan.</p> <p>Peranan: Keris Panjang Diraja ialah keris kerajaan. Alat Diraja ini merupakan simbol kebesaran dan kekuasaan.</p> <p><b>Nota:</b> Setiap negeri mempunyai alat kebesaran dan cara pemakaian Diraja yang berbeza</p> <p><b>Sumber:</b> <a href="http://www.istananegara.gov.my">www.istananegara.gov.my</a></p> </li> </ul>
<p><b>1.2 Eksplorasi Seni dalam Alat Kebesaran dan Perhiasan Diraja</b></p> <p>Eksplorasi maklumat daripada pelbagai sumber bagi pengukuhan terhadap Alat Kebesaran dan Perhiasan Diraja</p>	1.2.1 Mencirikan alat kebesaran dan perhiasan Diraja daripada aspek: <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) Fungsi</li> <li>(ii) Peranan</li> </ul>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Secara Kolaboratif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Murid membuat satu dokumentasi tentang alat kebesaran dan perhiasan Diraja</li> <li>• Contoh dokumentasi:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>artist book</i></li> <li>- buku skrap</li> <li>- buku lakaran</li> </ul> </li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>1.3 Ekspresi Seni dalam Alat Kebesaran dan Perhiasan Diraja</b></p> <p>Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjaanaan tugas</p>	<p>1.3.1 Menghasilkan model alat kebesaran dan perhiasan Diraja</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Pembelajaran Koperatif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Murid menghasilkan satu daripada model berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>- alat kebesaran Diraja</li> <li>- perhiasan Diraja</li> </ul> </li> <li>• Contoh bahan membuat model: <ul style="list-style-type: none"> <li>- pelbagai jenis <i>board</i></li> <li>- <i>plaster of paris</i></li> <li>- <i>papier mache</i></li> <li>- bahan terbuka</li> <li>- kain</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>1.4 Apresiasi Seni dalam Alat Kebesaran dan Perhiasan Diraja</b></p> <p>Penghayatan terhadap model Alat Kebesaran dan Perhiasan Diraja dengan menggunakan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual</p>	<p>1.4.1 Mempamerkan model alat kebesaran dan perhiasan Diraja yang dihasilkan</p> <p>1.4.2 Menghayati dan menjelaskan model alat kebesaran dan perhiasan Diraja sendiri dan rakan dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual</p> <p>1.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan model alat kebesaran dan perhiasan Diraja</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempamerkan dan membuat pemerhatian terhadap model alat kebesaran dan perhiasan Diraja</li> <li>• Menjalankan aktiviti Lihat-Fikir-Komen terhadap hasil pameran dengan menggunakan <i>sticky note</i></li> <li>• Penambahbaikan model</li> </ul> <p><b>Atau</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Murid menghasilkan satu persembahan tentang penghasilan model alat kebesaran dan perhiasan Diraja</li> <li>• Contoh persembahan: <ul style="list-style-type: none"> <li>- tayangan Multimedia</li> <li>- pembentangan</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Nota:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru perlu membuat penilaian dan memberi maklum balas</li> </ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenal pasti alat kebesaran dan perhiasan diraja dalam bidang Sejarah dan Apresiasi Seni Visual.
2	Menjelaskan jenis, fungsi dan peranan alat kebesaran dan perhiasan Diraja.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat penerokaan bagi menghasilkan dokumentasi alat kebesaran dan perhiasan Diraja.
4	Menganalisis hasil penerokaan terhadap alat kebesaran dan perhiasan Diraja dalam penghasilan dokumentasi.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada penerokaan terhadap dokumentasi alat kebesaran dan perhiasan Diraja dalam penghasilan model secara sistematik.
6	Menghasilkan dokumentasi dan model alat kebesaran dan perhiasan Diraja dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual seterusnya menjadi model teladan.

<b>Bidang</b>	<b>Seni Halus</b>
<b>Tajuk</b>	<b>Seni Lukisan</b>
<b>Jam Minimum</b>	<b>6 Jam</b>
<b>Objektif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>(i) Menjelaskan pelukis, karya, aliran dan gaya dalam seni lukisan Barat berdasarkan abad pilihan.</li><li>(ii) Mengaplikasikan pengetahuan tentang tema, tajuk, media, gaya, teknik dan pewujudan idea untuk menghasilkan karya seni lukisan.</li><li>(iii) Mencipta karya seni lukisan menerusi pemilihan media, teknik dan gaya pilihan.</li><li>(iv) Mempamerkan karya dan menjelaskan pengalaman sendiri dengan menumpukan aspek media dan teknik berpandukan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.</li></ul>



## 2.0 SENI LUKISAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>2.1 Persepsi Seni dalam Seni Lukisan</b></p> <p>Pemahaman terhadap konsep Seni Lukisan</p>	<p><b>Murid boleh:</b></p> <p>2.1.1 Menjelaskan seni lukisan Barat mengikut abad pilihan dari aspek:</p> <p>(i) Aliran dan Gaya (ii) Pelukis dan Karya</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tayangan Multimedia atau penghasilan Peta Pemikiran tentang pelukis, karya, aliran dan gaya</li> <li>• Aktiviti secara kolaboratif melalui kaedah: <ul style="list-style-type: none"> <li>- sumbang saran</li> <li>- soal jawab</li> <li>- perbincangan</li> <li>- nota anekdot</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Nota:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelukis dan karya seni lukisan dari abad ke-14 hingga abad ke-19</li> <li>• Contoh Aliran dan gaya: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Romantisme, Realisme, Naturalisme dan lain-lain</li> </ul> </li> <li>• Contoh Pelukis dan karya: <ul style="list-style-type: none"> <li>- pelukis: Leonardo Da Vinci</li> <li>- karya: 'Self-Potrait'</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>2.2 Eksplorasi Seni dalam Seni Lukisan</b></p> <p>Eksplorasi dan aplikasi pengetahuan dalam penghasilan Seni Lukisan</p>	<p>2.2.1 Membuat penerokaan secara kreatif berkaitan:</p> <p>(i) Tema dan Tajuk (ii) Pewujudan Idea</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Secara Berpasangan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat lakaran dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman tentang tema, tajuk, media dan pewujudan idea</li> </ul> <p>Contoh penerokaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penentuan tema dan tajuk: <ul style="list-style-type: none"> <li>- tema: Patriotik</li> <li>- tajuk: Negaraku Malaysia</li> </ul> </li> <li>• Pewujudan idea: <ul style="list-style-type: none"> <li>- kajian, pemerhatian dan perbincangan melalui lukisan, gambar atau situasi sebenar</li> </ul> </li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>2.3 Ekspresi Seni dalam Seni Lukisan</b></p> <p>Menzahirkan idea dan konsep melalui pelbagai sumber dalam penjaanaan tugas</p>	<p>2.3.1 Menghasilkan karya seni lukisan berdasarkan aliran dan gaya pilihan</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Secara Individu</b></p> <p><b>Nota:</b></p> <p>Contoh penghasilan karya:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• media seperti media kering atau media campuran</li> <li>• teknik seperti lorekan, contengan, gosokan, garisan selari, silang pangkah atau titik</li> </ul> <p>Contoh menghasilkan karya seni lukisan berdasarkan aliran dan gaya pilihan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Romantisme, Realisme, Naturalisme atau lain-lain</li> </ul>
<p><b>2.4 Apresiasi Seni dalam Seni Lukisan</b></p> <p>Penghayatan terhadap hasil karya Seni Lukisan dengan menggunakan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual</p>	<p>2.4.1 Mempamerkan hasil karya seni lukisan</p> <p>2.4.2 Menghayati dan menjelaskan karya seni lukisan sendiri dan rakan dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual</p> <p>2.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya seni lukisan</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempamerkan dan membuat pemerhatian terhadap hasil karya seni lukisan</li> <li>• Menjalankan aktiviti Lihat-Fikir-Komen terhadap hasil pameran dengan menggunakan <i>sticky note</i></li> <li>• Penambahbaikan hasil karya</li> </ul> <p><b>Atau</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Murid memilih satu daripada persembahan berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>- tayangan Multimedia</li> <li>- pembentangan</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Nota:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru perlu membuat penilaian dan memberi maklum balas</li> </ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenal pasti seni lukisan Barat mengikut abad pilihan.
2	Menjelaskan aliran, gaya, pelukis dan karya seni lukisan Barat berdasarkan abad pilihan.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat penerokaan terhadap seni lukisan melalui penggunaan media, teknik dan proses.
4	Menganalisis hasil penerokaan terhadap seni lukisan melalui penggunaan media, teknik dan proses dalam penghasilan karya seni.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada penerokaan terhadap seni lukisan dalam penghasilan karya seni secara sistematik.
6	Menghasilkan karya seni lukisan dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual seterusnya menjadi model teladan.

<b>Bidang</b>	<b>Seni Halus</b>
<b>Tajuk</b>	<b>Seni Catan</b>
<b>Jam Minimum</b>	<b>6 Jam</b>
<b>Objektif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>(i) Menjelaskan pelukis, karya, aliran dan gaya dalam seni catan Barat berdasarkan abad pilihan.</li><li>(ii) Mengaplikasikan pengetahuan tentang tema, tajuk, media, gaya, teknik dan pewujudan idea untuk menghasilkan karya seni catan.</li><li>(iii) Menghasilkan karya seni catan menerusi pemilihan media, teknik dan gaya pilihan.</li><li>(iv) Mempamerkan karya dan menjelaskan pengalaman sendiri dengan menumpukan aspek media dan teknik berpandukan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.</li></ul>

## 3.0 SENI CATAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>3.1 Persepsi Seni dalam Seni Catan</b></p> <p>Pemahaman terhadap konsep Seni Catan</p>	<p><b>Murid boleh:</b></p> <p>3.1.1 Menjelaskan seni catan Barat mengikut abad pilihan dari aspek:</p> <p>(i) Aliran dan Gaya (ii) Pelukis dan Karya</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tayangan Multimedia atau penghasilan Peta Pemikiran tentang pelukis, karya, aliran dan gaya.</li> <li>• Aktiviti secara kolaboratif melalui kaedah: <ul style="list-style-type: none"> <li>- sumbang saran</li> <li>- soal jawab</li> <li>- perbincangan</li> <li>- nota anekdot</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Nota:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelukis dan karya-karya seni catan mulai abad ke-14 hingga abad ke-19</li> <li>• Contoh Aliran dan gaya: <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Baroque</i>, Romantisme, Realisme dan lain-lain</li> </ul> </li> <li>• Contoh Pelukis dan karya: <ul style="list-style-type: none"> <li>- pelukis: Vincent Van Gogh</li> <li>- karya: '<i>Starry Night</i>'</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>3.2 Eksplorasi Seni dalam Seni Catan</b></p> <p>Eksplorasi dan aplikasi pengetahuan dalam penghasilan Seni Catan</p>	<p>3.2.1 Membuat penerokaan secara kreatif berkaitan:</p> <p>(i) Tema dan Tajuk (ii) Pewujudan Idea</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Secara Berpasangan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat lakaran dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman tentang tema, tajuk, media dan pewujudan idea</li> </ul> <p>Contoh penerokaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penentuan tema dan tajuk: <ul style="list-style-type: none"> <li>- tema: Alam Fantasi</li> <li>- tajuk: Bandar Futuristik</li> </ul> </li> <li>• Pewujudan idea: <ul style="list-style-type: none"> <li>- kajian, pemerhatian dan perbincangan melalui lukisan, gambar, atau situasi sebenar</li> </ul> </li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>3.3 Ekspresi Seni dalam Seni Catan</b></p> <p>Menzahirkan idea dan konsep melalui pelbagai sumber dalam penjanaan tugas</p>	<p>3.3.1 Menghasilkan karya seni catan berdasarkan aliran dan gaya pilihan</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Secara Individu</b></p> <p><b>Nota:</b></p> <p>Contoh penghasilan karya:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Media: Media basah - cat akrilik, cat poster atau cat air</li> <li>• Teknik: Cat poster - <i>glazing, alla prima</i> atau <i>impasto</i> Cat air - basah atas basah, basah atas kering, kering atas basah atau kering atas kering.</li> </ul> <p>Contoh menghasilkan karya seni catan berdasarkan aliran dan gaya pilihan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Baroque</i>, <i>Romantisme</i>, <i>Realisme</i> atau lain-lain</li> </ul>
<p><b>3.4 Apresiasi Seni dalam Seni Catan</b></p> <p>Penghayatan terhadap hasil karya Seni Catan dengan menggunakan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual</p>	<p>3.4.1 Mempamerkan hasil karya seni catan</p> <p>3.4.2 Menghayati dan menjelaskan karya seni catan sendiri dan rakan dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual</p> <p>3.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya seni catan</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempamerkan dan membuat pemerhatian terhadap hasil karya seni catan</li> <li>• Menjalankan aktiviti Lihat-Fikir-Komen terhadap hasil pameran dengan menggunakan <i>sticky note</i></li> <li>• Penambahbaikan hasil karya</li> </ul> <p><b>Atau</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Murid memilih satu daripada persembahan berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>- tayangan Multimedia</li> <li>- pembentangan</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Nota:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru perlu membuat penilaian dan memberi maklum balas</li> </ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenal pasti seni catan Barat mengikut abad pilihan.
2	Menjelaskan aliran, gaya, pelukis dan karya seni catan Barat berdasarkan abad pilihan.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat penerokaan terhadap seni catan melalui penggunaan media, teknik dan proses.
4	Menganalisis hasil penerokaan terhadap seni catan melalui penggunaan media, teknik dan proses dalam penghasilan karya seni.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada penerokaan terhadap seni catan dalam penghasilan karya seni secara sistematik.
6	Menghasilkan karya seni catan dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual seterusnya menjadi model teladan.

<b>Bidang</b>	<b>Seni Halus</b>
<b>Tajuk</b>	<b>Seni Cetakan</b>
<b>Jam Minimum</b>	<b>6 Jam</b>
<b>Objektif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>(i) Menjelaskan pelukis cetak, karya, aliran dan gaya dalam seni cetakan Barat berdasarkan abad pilihan.</li><li>(ii) Mengaplikasikan pengetahuan tentang tema, tajuk, media, gaya, teknik dan pewujudan idea untuk menghasilkan karya seni cetakan.</li><li>(iii) Menghasilkan karya seni cetakan menerusi pemilihan media, teknik dan gaya pilihan.</li><li>(iv) Mempamerkan karya dan menjelaskan pengalaman sendiri dengan menumpukan aspek media dan teknik berpandukan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.</li></ul>



## 4.0 SENI CETAKAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>4.1 Persepsi Seni dalam Seni Cetak</b></p> <p>Pemahaman terhadap konsep Seni Cetak</p>	<p><b>Murid boleh:</b></p> <p>4.1.1 Menjelaskan seni cetak Barat mengikut abad pilihan dari aspek:</p> <p>(i) Aliran dan Gaya (ii) Pelukis dan Karya</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tayangan Multimedia atau penghasilan Peta Pemikiran tentang aliran, gaya, pelukis dan karya</li> <li>• Aktiviti secara kolaboratif melalui kaedah: <ul style="list-style-type: none"> <li>- sumbang saran</li> <li>- soal jawab</li> <li>- perbincangan</li> <li>- nota anekdot</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Nota:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh Aliran dan gaya: <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Baroque</i>, <i>Romantisme</i>, <i>Realisme</i> dan lain- lain</li> </ul> </li> <li>• Pelukis dan karya-karya seni cetak mulai abad ke-14 hingga abad ke-19</li> <li>• Contoh Pelukis dan karya: <ul style="list-style-type: none"> <li>- pelukis: Thomas Bewick</li> <li>- karya: '<i>Yellow Wagtail</i>'</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>4.2 Eksplorasi Seni dalam Seni Cetak</b></p> <p>Eksplorasi dan aplikasi pengetahuan dalam penghasilan Seni Cetak</p>	<p>4.2.1 Membuat penerokaan secara kreatif berkaitan :</p> <p>(i) Tema dan Tajuk (ii) Pewujudan Idea</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Secara Berkumpulan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat lakaran dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman tentang tema, tajuk, media dan pewujudan idea</li> </ul> <p>Contoh penerokaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penentuan tema dan tajuk: <ul style="list-style-type: none"> <li>- tema: Alam Semula Jadi/ Alam Benda</li> <li>- tajuk: Bebas</li> </ul> </li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pewujudan idea:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kajian, pemerhatian dan perbincangan melalui lukisan, gambar, atau situasi sebenar</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>4.3 Ekspresi Seni dalam Seni Cetakan</b></p> <p>Menzahirkan idea dan konsep melalui pelbagai sumber dalam penjaanaan tugas</p>	<p>4.3.1 Menghasilkan karya seni cetakan berdasarkan aliran dan gaya pilihan</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Secara Berkumpulan</b></p> <p><b>Nota:</b> Contoh penghasilan karya:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh media basah seperti dakwat cetak, cat air, cat poster atau dakwat cina</li> <li>• Contoh bahan cetakan seperti blok kayu, lino, plat logam atau saring sutera</li> <li>• Contoh teknik seperti timbul, benaman, stensil atau litografi</li> </ul> <p>Contoh menghasilkan karya seni cetakan berdasarkan aliran dan gaya pilihan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Baroque</i>, <i>Romantisme</i>, <i>Realisme</i> atau lain-lain</li> </ul>
<p><b>4.4 Apresiasi Seni dalam Seni Cetakan</b></p> <p>Penghayatan terhadap hasil karya Seni Cetakan dengan menggunakan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual</p>	<p>4.4.1 Mempamerkan hasil karya seni cetakan</p> <p>4.4.2 Menghayati dan menjelaskan karya seni cetakan sendiri dan rakan dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual</p> <p>4.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya seni cetakan</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempamerkan dan membuat pemerhatian terhadap hasil karya seni cetakan</li> <li>• Menjalankan aktiviti Lihat-Fikir-Komen terhadap hasil pameran dengan menggunakan <i>sticky note</i></li> <li>• Penambahbaikan hasil karya</li> </ul> <p><b>Atau</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Murid memilih satu daripada persembahan berikut:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- tayangan Multimedia</li> <li>- pembentangan</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Nota:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru perlu membuat penilaian dan memberi maklum balas</li> </ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenal pasti seni cetakan Barat dalam bidang Seni Halus.
2	Menjelaskan aliran, gaya, pelukis dan karya seni cetakan Barat berdasarkan abad pilihan.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat penerokaan terhadap seni cetakan melalui penggunaan media, teknik dan proses.
4	Menganalisis hasil penerokaan terhadap seni cetakan melalui penggunaan media, teknik dan proses dalam penghasilan karya seni.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada penerokaan terhadap seni cetakan dalam penghasilan karya seni secara sistematik.
6	Menghasilkan karya seni cetakan dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual seterusnya menjadi model teladan.

<b>Bidang</b>	<b>Reka Bentuk</b>
<b>Tajuk</b>	<b>Reka Bentuk Landskap</b>
<b>Jam Minimum</b>	<b>10 Jam</b>
<b>Objektif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>(i) Menjelaskan prospek dan hala tuju pereka landskap.</li><li>(ii) Mengklasifikasikan elemen dalam reka bentuk landskap berkonsepkan kontemporari.</li><li>(iii) Menghasilkan model reka bentuk landskap dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif dan inovatif.</li><li>(iv) Mempamerkan, menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan model reka bentuk landskap dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.</li></ul>

## 5.0 REKA BENTUK LANDSKAP

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>5.1 Persepsi Seni Dalam Reka Bentuk Landskap</b></p> <p>Pemahaman terhadap prospek kerjaya Pereka Bentuk Landskap</p>	<p><b>Murid boleh:</b></p> <p>5.1.1 Menerangkan prospek dan hala tuju pereka bentuk landskap</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tayangan Multimedia atau penghasilan Peta Pemikiran tentang prospek dan hala tuju pereka bentuk landskap</li> <li>• Aktiviti secara kolaboratif melalui kaedah: <ul style="list-style-type: none"> <li>- sumbang saran</li> <li>- perbincangan</li> <li>- soal jawab</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>5.2 Eksplorasi Seni dalam Reka Bentuk Landskap</b></p> <p>Eksplorasi dan aplikasi pengetahuan dalam penghasilan konsep kontemporari</p>	<p>5.2.1 Mengklasifikasikan elemen dalam reka bentuk landskap berkonsep kontemporari</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Secara Kumpulan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh elemen dalam reka bentuk landskap: <ul style="list-style-type: none"> <li>- landskap lembut (softscape)</li> <li>- landskap kejur (hardscape)</li> <li>- ergonomik</li> </ul> </li> <li>• Murid membuat satu dokumentasi tentang pelbagai elemen dalam reka bentuk landskap berkonsep kontemporari</li> <li>• Contoh dokumentasi: <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>artist book</i></li> <li>- buku skrap</li> <li>- buku lakaran</li> </ul> </li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>5.3 Ekspresi Seni dalam Reka Bentuk Landskap</b></p> <p>Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaaan tugasan</p>	<p>5.3.1 Menghasilkan pelan reka bentuk landskap mengikut skala</p> <p>5.3.2 Menghasilkan model reka bentuk landskap mengikut skala</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Pembelajaran Koperatif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh: halaman rumah, pejabat atau sekolah.</li> <li>• Contoh konsep: Bali, Jepun, Melayu atau kontemporari.</li> <li>• Proses penghasilan model: <ul style="list-style-type: none"> <li>- idea awal pelan reka bentuk landskap</li> <li>- pelan induk landskap berskala</li> <li>- model reka bentuk landskap berskala</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>5.4 Apresiasi Seni dalam Reka Bentuk Landskap</b></p> <p>Penghayatan terhadap hasil karya Reka Bentuk Landskap dengan menggunakan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual</p>	<p>5.4.1 Mempamerkan model reka bentuk landskap taman berkonsepkan kontemporari yang dihasilkan</p> <p>5.4.2 Menghayati dan menjelaskan model reka bentuk landskap sendiri dan rakan dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.</p> <p>5.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan model reka bentuk landskap</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat pemerhatian terhadap model reka bentuk landskap taman berkonsep kontemporari</li> </ul> <p><b>Atau</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Murid menghasilkan satu persembahan tentang penghasilan model reka bentuk landskap</li> <li>• Cadangan persembahan: <ul style="list-style-type: none"> <li>- tayangan Multimedia</li> <li>- pembentangan</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Nota:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru perlu membuat penilaian dan memberi maklum balas</li> </ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenal pasti prospek dan hala tuju pereka landskap dalam bidang Reka Bentuk.
2	Menjelaskan elemen dalam reka bentuk landskap berkonsep kontemporari.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat penerokaan bagi menghasilkan model reka bentuk landskap melalui penggunaan alatan, bahan dan proses.
4	Menganalisis hasil penerokaan terhadap reka bentuk landskap dalam penghasilan model reka bentuk landskap.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada penerokaan terhadap reka bentuk landskap dalam penghasilan model reka bentuk landskap secara sistematik.
6	Menghasilkan model reka bentuk landskap dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual seterusnya menjadi model teladan.

<b>Bidang</b>	<b>Reka Bentuk</b>
<b>Tajuk</b>	<b>Reka Bentuk Hiasan Dalaman</b>
<b>Jam Minimum</b>	<b>10 Jam</b>
<b>Objektif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>(i) Menjelaskan prospek dan hala tuju pereka hiasan dalaman.</li><li>(ii) Mengenal pasti kaedah reka bentuk hiasan dalaman berkonsep kontemporari.</li><li>(iii) Menghasilkan model reka bentuk hiasan dalaman dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif dan inovatif.</li><li>(iv) Mempamerkan, menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan model reka bentuk hiasan dalaman dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.</li></ul>



## 6.0 REKA BENTUK HIASAN DALAMAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>6.1 Persepsi Seni dalam Reka Bentuk Hiasan Dalaman</b></p> <p>Pemahaman terhadap prospek kerjaya Pereka Bentuk Hiasan Dalaman</p>	<p><b>Murid boleh:</b></p> <p>6.1.1 Menerangkan prospek dan hala tuju pereka hiasan dalaman</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tayangan Multimedia atau penghasilan Peta Pemikiran tentang prospek dan hala tuju pereka hiasan dalaman</li> <li>• Aktiviti secara kolaboratif melalui kaedah: <ul style="list-style-type: none"> <li>- sumbang saran</li> <li>- perbincangan</li> <li>- soal jawab</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>6.2 Eksplorasi Seni dalam Reka Bentuk Hiasan Dalaman</b></p> <p>Eksplorasi dan aplikasi pengetahuan dalam penghasilan konsep</p>	<p>6.2.1 Mengenal pasti kaedah reka bentuk hiasan dalaman berkonsep kontemporari daripada aspek:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) Susun atur ruang dan objek</li> <li>(ii) Kaedah pengudaraan</li> <li>(iii) Kaedah pencahayaan</li> <li>(iv) Antropometrik</li> </ul>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Pembelajaran Koperatif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendokumentasikan pelbagai reka bentuk hiasan dalaman berkonsepkan kontemporari daripada pelbagai sumber</li> </ul> <p><b>Nota:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh susun atur ruang dan objek <ul style="list-style-type: none"> <li>- susunan bentuk L, bentuk H, bentuk I, bentuk U dan susunan pulau.</li> </ul> </li> <li>• Contoh kaedah pengudaraan: <ul style="list-style-type: none"> <li>- semula jadi dan buatan manusia</li> </ul> </li> <li>• Contoh kaedah pencahayaan: <ul style="list-style-type: none"> <li>- semula jadi dan buatan manusia</li> </ul> </li> <li>• Contoh antropometrik <ul style="list-style-type: none"> <li>- ukuran pintu, tingkap, saiz perabot</li> </ul> </li> <li>• Murid membuat satu dokumentasi tentang pelbagai kaedah reka bentuk hiasan dalaman berkonsep kontemporari</li> <li>• Contoh dokumentasi: <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>artist book</i></li> <li>- buku skrap</li> <li>- buku lakaran</li> </ul> </li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>6.3 Ekspresi Seni dalam Reka Bentuk Hiasan Dalaman</b></p> <p>Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaan tugasan</p>	<p>6.3.1 Melukis pelan lantai reka bentuk hiasan dalaman mengikut skala</p> <p>6.3.2 Menghasilkan model reka bentuk hiasan dalaman mengikut skala</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Pembelajaran Koperatif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh ruang: pejabat atau komersial.</li> <li>• Contoh konsep: Perindustrian, Minimalis, Moden.</li> <li>• Murid menghasilkan: <ul style="list-style-type: none"> <li>- lakaran idea awal pelan lantai reka bentuk hiasan dalaman</li> <li>- pelan lantai reka bentuk hiasan dalaman berskala</li> <li>- model reka bentuk hiasan dalaman berskala</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>6.4 Apresiasi Seni dalam Reka Bentuk Hiasan Dalaman</b></p> <p>Penghayatan terhadap hasil karya Reka Bentuk Hiasan Dalaman dengan menggunakan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual</p>	<p>6.4.1 Mempamerkan model reka bentuk hiasan dalaman berkonsepkan kontemporari yang dihasilkan</p> <p>6.4.2 Menghayati dan menjelaskan model reka bentuk hiasan dalaman sendiri dan rakan dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.</p> <p>6.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan model reka bentuk hiasan dalaman</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat pemerhatian terhadap hasil model reka bentuk hiasan dalaman berkonsep kontemporari</li> </ul> <p><b>Atau</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Murid menghasilkan satu persembahan tentang penghasilan model reka bentuk hiasan dalaman</li> <li>• Cadangan persembahan: <ul style="list-style-type: none"> <li>- tayangan Multimedia</li> <li>- pembentangan</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Nota:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru perlu membuat penilaian dan memberi maklum balas</li> </ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenal pasti kerjaya pereka hiasan dalaman dalam bidang Reka Bentuk.
2	Menjelaskan kaedah reka bentuk hiasan dalaman berkonsep kontemporari.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat penerokaan bagi menghasilkan model reka bentuk hiasan dalaman melalui penggunaan alatan, bahan dan proses.
4	Menganalisis hasil penerokaan terhadap reka bentuk hiasan dalaman dalam penghasilan model reka bentuk hiasan dalaman.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada penerokaan terhadap reka bentuk hiasan dalaman dalam penghasilan model reka bentuk hiasan dalaman secara sistematik
6	Menghasilkan model reka bentuk hiasan dalaman dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual seterusnya menjadi model teladan.

<b>Bidang</b>	<b>Seni Kraf</b>
<b>Tajuk</b>	<b>Seni Ukiran</b>
<b>Jam Minimum</b>	<b>10 Jam</b>
<b>Objektif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>(i) Menjelaskan prinsip asas, jenis, alatan, bahan, motif dan proses seni ukiran.</li><li>(ii) Meneroka alatan, bahan dan proses berdasarkan kefahaman terhadap prinsip penghasilan seni ukiran.</li><li>(iii) Menghasilkan produk seni ukiran dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif dan inovatif.</li><li>(iv) Mempamerkan, menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk seni ukiran dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.</li></ul>

## 7.0 SENI UKIRAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>7.1 Persepsi Seni dalam Seni Ukiran</b></p> <p>Pemahaman terhadap prinsip Seni Ukiran</p>	<p><b>Murid boleh:</b></p> <p>7.1.1 Menjelaskan prinsip asas seni ukiran</p> <p>7.1.2 Mengenal pasti alat dan bahan seni ukiran</p> <p>7.1.3 Mengkategorikan motif seni ukiran</p> <p>7.1.4 Menyeneraikan jenis seni ukiran</p> <p>7.1.5 Menerangkan proses seni ukiran</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tayangan Multimedia atau penghasilan Peta Pemikiran tentang seni ukiran</li> <li>• Aktiviti secara kolaboratif melalui kaedah: <ul style="list-style-type: none"> <li>- sumbang saran</li> <li>- soal jawab</li> <li>- perbincangan</li> <li>- nota anekdot</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Nota:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis seni ukiran: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Layang</li> <li>- Tebuk Timbul Bersilat</li> <li>- Tebuk Timbul Tanpa Silat</li> <li>- Tebuk Tembus Bersilat</li> <li>- Tebuk Tembus Tanpa Silat</li> </ul> </li> <li>• Contoh jenis alat dan bahan: <ul style="list-style-type: none"> <li>- pahat, Pisau Wali, Gandin Kayu, ketam, gerudi, gergaji, kikir dan kertas pasir</li> </ul> </li> <li>• Contoh bahan: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kayu Jelutong, Kayu Nyatoh, Kayu Cengal, Kayu Merbau dan Kayu Meranti Merah</li> </ul> </li> <li>• Contoh produk seni ukiran: <ul style="list-style-type: none"> <li>- hiasan dinding, kekisi, congkak dan tiang larik</li> <li>- peralatan domestik dan pertanian</li> </ul> </li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh motif ukiran: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Flora: Bunga Kangkung, Bunga Cina, Bunga Ketumbit, Bunga Telipot, Bunga Tanjung, Bunga Cempaka, Bunga Emas, Bunga Ketam Guri, Bunga Kiambang, Bunga Melur, Bayam Peraksi dan Sulur Kacang</li> <li>- Fauna: Ayam Berlaga, Badak Mudik, Itik Pulang Petang, Lebah Bergantung, Unduk-Unduk atau Kuda Laut</li> <li>- Kosmos: awan, bulan, bintang dan matahari</li> <li>- Geometri</li> <li>- Kaligrafi</li> </ul> </li> <li>• Contoh bentuk-bentuk silat: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Silat Belah Rotan, Silat Serong, Silat Leper, Silat Dada Tuma dan Silat Minangkabau</li> </ul> </li> <li>• Proses seni ukiran: <ul style="list-style-type: none"> <li>- penyediaan kayu</li> <li>- melukis corak motif pada kertas</li> <li>- menyurih motif rekaan pada kayu</li> <li>- mengukir</li> <li>- menyilat (membuat silat)</li> <li>- kemasan</li> </ul> </li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>7.2 Eksplorasi Seni dalam Seni Ukiran</b></p> <p>Eksplorasi dan aplikasi proses Seni Ukiran bagi pengukuhan pemahaman terhadap prinsip asas Seni Ukiran</p>	<p>7.2.1 Mengolah motif seni ukiran</p> <p>7.2.2 Meneroka jenis seni ukiran</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Secara Individu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengolahan idea secara kreatif dalam penghasilan pelbagai motif pilihan</li> <li>• Contoh motif: <ul style="list-style-type: none"> <li>- flora dan fauna</li> <li>- geometri dan kosmos</li> </ul> </li> <li>• Penerokaan jenis seni ukiran menggunakan pelbagai bahan</li> <li>• Contoh bahan: <ul style="list-style-type: none"> <li>- lilin</li> <li>- sabun buku</li> <li>- buah – buahan</li> <li>- <i>Plaster of Paris</i></li> </ul> </li> </ul>
<p><b>7.3 Ekspresi Seni dalam Seni Ukiran</b></p> <p>Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaan tugas</p>	<p>7.3.1 Menghasilkan produk seni ukiran secara kreatif dan inovatif</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Secara Individu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Murid memilih satu daripada produk seni ukiran berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>- kotak hiasan</li> <li>- penyangkut kunci</li> <li>- bekas serbaguna</li> </ul> </li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>7.4 Apresiasi Seni dalam Seni Ukiran</b></p> <p>Penghayatan terhadap hasil produk Seni Ukiran dengan menggunakan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual</p>	<p>7.4.1 Mempamerkan hasil produk seni ukiran</p> <p>7.4.2 Menghayati dan menjelaskan produk seni ukiran sendiri dan rakan dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual</p> <p>7.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk seni ukiran</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempamerkan dan membuat pemerhatian terhadap produk seni ukiran</li> <li>• Menjalankan aktiviti Lihat-Fikir-Komen terhadap hasil pameran dengan menggunakan <i>sticky note</i></li> <li>• Penambahbaikan produk seni ukiran</li> </ul> <p><b>Atau</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Murid memilih satu daripada persembahan berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>- tayangan Multimedia</li> <li>- pembentangan</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Nota:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru perlu membuat penilaian dan memberi maklum balas</li> </ul>



STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenal pasti seni ukiran dalam bidang Seni Kraf.
2	Menjelaskan prinsip asas, jenis, alatan, bahan, motif dan proses seni ukiran.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat penerokaan terhadap seni ukiran melalui pengolahan motif, penggunaan alat, bahan dan proses.
4	Menganalisis hasil penerokaan terhadap seni ukiran dalam penghasilan produk seni.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada penerokaan terhadap seni ukiran dalam penghasilan produk seni secara sistematik.
6	Menghasilkan produk seni ukiran dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual seterusnya menjadi model teladan.

<b>Bidang</b>	<b>Komunikasi Visual</b>
<b>Tajuk</b>	<b>Seni Reka Grafik (Ilustrasi)</b>
<b>Jam Minimum</b>	<b>6 Jam</b>
<b>Objektif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>(i) Menjelaskan definisi, jenis dan fungsi ilustrasi.</li><li>(ii) Meneroka pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya ilustrasi.</li><li>(iii) Menghasilkan karya ilustrasi dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif dan inovatif hasil penerokaan ilustrasi ekspresi.</li><li>(iv) Mempamerkan karya dan menjelaskan pengalaman sendiri dengan menumpukan aspek media dan teknik berpandukan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.</li></ul>

## 8.0 ILUSTRASI

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>8.1 Persepsi Seni dalam Seni Reka Grafik</b></p> <p>Pemahaman terhadap Seni Reka Grafik</p>	<p><b>Murid boleh:</b></p> <p>8.1.1 Menjelaskan definisi ilustrasi</p> <p>8.1.2 Memerihalkan ilustrasi dari aspek:</p> <p>(i) Jenis, media dan teknik ilustrasi</p> <p>(ii) Penjanaan idea bergambar</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tayangan Multimedia atau penghasilan Peta Pemikiran tentang ilustrasi</li> <li>• Aktiviti secara kolaboratif melalui kaedah: <ul style="list-style-type: none"> <li>- sumbang saran</li> <li>- soal jawab</li> <li>- perbincangan</li> <li>- nota anekdot</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Nota:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh jenis Ilustrasi: <ul style="list-style-type: none"> <li>- industri dan Teknikal</li> <li>- sains dan Perubatan</li> <li>- penerbitan</li> <li>- flora dan Fauna</li> <li>- imaginasi</li> <li>- dekoratif</li> <li>- ekspresi</li> </ul> </li> <li>• Contoh pelbagai media: <ul style="list-style-type: none"> <li>- poskad</li> <li>- buku Cerita</li> <li>- poster</li> <li>- komik</li> <li>- mural</li> </ul> </li> <li>• Contoh Teknik: <ul style="list-style-type: none"> <li>- dakwat dan cat air</li> <li>- pen dan <i>marker pen</i></li> <li>- tampal dan kolaj</li> <li>- seni digital</li> <li>- seni foto dan cetakan</li> <li>- media campuran</li> </ul> </li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>8.2 Eksplorasi Seni dalam Seni Reka Grafik</b></p> <p>Eksplorasi dan aplikasi rekaan Ilustrasi bagi pengukuhan pemahaman terhadap Seni Reka Grafik</p>	<p>8.2.1 Membuat penerokaan ilustrasi dengan pelbagai media dan teknik</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Secara Individu</b></p> <p><b><i>Stretch to Sketch</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Murid melukis ilustrasi ekspresi menggunakan pelbagai media dan teknik</li> </ul>
<p><b>8.3 Ekspresi Seni dalam Seni Reka Grafik</b></p> <p>Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaan tugas</p>	<p>8.3.1 Menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada penerokaan ilustrasi ekspresi:</p> <p>(i) Reka bentuk ilustrasi untuk menggambarkan ekspresi</p> <p>(ii) Reka bentuk ilustrasi yang terhasil dan disesuaikan dengan reka bentuk dalam pelbagai media</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <p><b>Secara Individu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghasilkan rekaan ilustrasi bagi watak Adiwira Malaysia dengan menggunakan teknik dan media yang bersesuaian</li> </ul> <p><b>Atau</b></p> <p><b>Secara Kolaboratif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghasilkan rekaan Ilustrasi ekspresi berbentuk <i>Doodle Art</i> diaplikasikan dalam pelbagai media</li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>8.4 Apresiasi Seni dalam Seni Reka Grafik</b></p> <p>Penghayatan terhadap hasil karya Seni Reka Grafik dengan menggunakan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual</p>	<p>8.4.1 Mempamerkan hasil karya ilustrasi</p> <p>8.4.2 Menghayati dan menjelaskan hasil karya ilustrasi sendiri dan rakan engan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual</p> <p>8.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam hasil karya ilustrasi</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempamerkan dan membuat pemerhatian terhadap hasil karya ilustrasi</li> <li>• Menjalankan aktiviti Lihat-Fikir-Komen terhadap hasil pameran dengan menggunakan <i>sticky note</i></li> <li>• Penambahbaikan hasil karya</li> </ul> <p><b>Atau</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Murid memilih satu daripada persembahan berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>- tayangan Multimedia</li> <li>- pembentangan</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Nota:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru perlu membuat penilaian dan memberi maklum balas</li> </ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenal pasti ilustrasi dalam Seni Reka Grafik.
2	Menjelaskan definisi, jenis, media dan teknik ilustrasi dalam Seni Reka Grafik.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat penerokaan terhadap ilustrasi dalam Seni Reka Grafik melalui penggunaan pelbagai media dan teknik.
4	Menganalisis hasil penerokaan terhadap ilustrasi dalam penghasilan karya Seni Reka Grafik.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada penerokaan terhadap ilustrasi dalam penghasilan karya Seni Reka Grafik secara sistematik.
6	Menghasilkan karya ilustrasi dalam Seni Reka Grafik dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual seterusnya menjadi model teladan.

<b>Bidang</b>	<b>Komunikasi Visual</b>
<b>Tajuk</b>	<b>Seni Foto (Genre Fotografi)</b>
<b>Jam Minimum</b>	<b>6 Jam</b>
<b>Objektif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>(i) Menjelaskan definisi, jenis dan fungsi serta kepelbagaian genre fotografi.</li><li>(ii) Meneroka pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya genre fotografi.</li><li>(iii) Menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif dan inovatif hasil penerokaan genre fotografi.</li><li>(iv) Mempamerkan karya dan menjelaskan pengalaman sendiri dengan menumpukan aspek media dan teknik berpandukan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.</li></ul>

## 9.0 GENRE FOTOGRAFI

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>9.1 Persepsi Seni dalam Seni Foto</b></p> <p>Pemahaman terhadap Seni Foto</p>	<p><b>Murid boleh:</b></p> <p>9.1.1 Menjelaskan definisi genre dalam fotografi</p> <p>9.1.2 Memerihalkan jenis dan fungsi komunikasi visual dalam genre fotografi</p> <p>9.1.3 Membincangkan kepelbagaian genre fotografi</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tayangan Multimedia atau penghasilan Peta Pemikiran tentang genre fotografi</li> <li>• Aktiviti secara kolaboratif melalui kaedah: <ul style="list-style-type: none"> <li>- sumbang saran</li> <li>- soal jawab</li> <li>- perbincangan</li> <li>- nota anekdot</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Nota:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh kepelbagaian genre fotografi: <ul style="list-style-type: none"> <li>- kewartawanan</li> <li>- jalanan</li> <li>- potret</li> <li>- fesyen</li> <li>- dokumentari</li> <li>- landskap</li> <li>- pengiklanan</li> <li>- seni halus</li> <li>- tangkap dekat (close-up shot)</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>9.2 Eksplorasi Seni dalam Seni Foto</b></p> <p>Eksplorasi dan aplikasi penghasilan Genre Fotografi bagi pengukuhan pemahaman terhadap Seni Foto</p>	<p>9.2.1 Membuat penerokaan tentang genre fotografi daripada aspek:</p> <p>(i) Media</p> <p>(ii) Teknik</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Secara Kolaboratif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman tentang fungsi, keunikan, media dan teknik dalam kepelbagaian genre fotografi</li> <li>• Contoh Penerokaan: <ul style="list-style-type: none"> <li>- mencatatkan fungsi kepelbagaian genre fotografi</li> <li>- melabelkan keunikan bagi setiap genre yang dipilih</li> <li>- membanding beza media dan teknik daripada pelbagai genre</li> </ul> </li> </ul>



STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>9.3 Ekspresi Seni dalam Seni Foto</b></p> <p>Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaan tugasan</p>	<p>9.3.1 Menghasilkan karya seni foto berdasarkan tema melalui genre fotografi pilihan</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Secara Individu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Murid menghasilkan imej foto dengan menggunakan genre fotografi berdasarkan satu daripada pilihan tema berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kawan-kawanku (fotografi potret)</li> <li>- Lawatan sambil belajar (fotografi landskap/jalanan)</li> <li>- Program yang dianjurkan di sekolah (fotografi dokumentari)</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>9.4 Apresiasi Seni dalam Seni Foto</b></p> <p>Penghayatan terhadap hasil karya Seni Foto dengan menggunakan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual</p>	<p>9.4.1 Mempamerkan hasil karya seni foto</p> <p>9.4.2 Menghayati dan menjelaskan hasil karya seni foto sendiri dan rakan dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual</p> <p>9.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam hasil karya seni foto</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempamerkan dan membuat pemerhatian terhadap hasil karya seni foto</li> <li>• Menjalankan aktiviti Lihat-Fikir-Komen terhadap hasil pameran dengan menggunakan <i>sticky note</i></li> <li>• Penambahbaikan hasil karya</li> </ul> <p><b>Atau</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Murid memilih satu daripada persembahan berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>- tayangan Multimedia</li> <li>- pembentangan</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Nota:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru perlu membuat penilaian dan memberi maklum balas</li> </ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenal pasti genre fotografi dalam Seni Foto.
2	Menjelaskan definisi, jenis, fungsi dan kepelbagaian genre fotografi dalam Seni Foto.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat penerokaan terhadap genre fotografi dalam Seni Foto melalui penggunaan pelbagai media dan teknik.
4	Menganalisis hasil penerokaan terhadap genre fotografi dalam penghasilan karya Seni Foto.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada penerokaan terhadap genre fotografi dalam penghasilan karya Seni Foto secara sistematik.
6	Menghasilkan karya Seni Foto dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual seterusnya menjadi model teladan.

Standard Kandungan,  
Standard Pembelajaran  
dan Standard Prestasi  
Tingkatan 5



<b>Bidang</b>	<b>Sejarah dan Apresiasi Seni Visual</b>
<b>Tajuk</b>	<b>Seni Bina</b>
<b>Jam Minimum</b>	<b>4 Jam</b>
<b>Objektif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>(i) Menjelaskan jenis seni bina di Malaysia.</li><li>(ii) Memerihalkan ciri reka bentuk dan ragam hias seni bina.</li><li>(iii) Menghasilkan model seni bina pilihan di Malaysia.</li><li>(iv) Menjelaskan pengalaman sendiri dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual berdasarkan hasil model seni bina yang dipamerkan.</li></ul>

## 1.0 SENI BINA

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>1.1 Persepsi Seni dalam Seni Bina</b></p> <p>Pemahaman terhadap Seni Bina</p>	<p><b>Murid boleh:</b></p> <p>1.1.1 Menjelaskan jenis seni bina di Malaysia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) Rumah Tradisional</li> <li>(ii) Rumah Ibadat</li> <li>(iii) Istana</li> <li>(iv) Kompleks Makam</li> </ul>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tayangan Multimedia atau penghasilan Peta Pemikiran tentang seni bina di Malaysia</li> <li>• Aktiviti secara koperatif melalui kaedah: <ul style="list-style-type: none"> <li>- sumbang saran</li> <li>- soal jawab</li> <li>- perbincangan</li> <li>- nota anekdot</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Nota:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh jenis seni bina: <ul style="list-style-type: none"> <li>Rumah Tradisional <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rumah Perabong Panjang, Rumah Bujang, Rumah Tiang Dua Belas, Rumah Minangkabau, Rumah Limas, Rumah Kutai, Rumah Serambi Melaka, Rumah Berpeleh, Rumah Perabong Lima, Rumah Bumbung Perak dan Rumah Panjang Sarawak</li> </ul> </li> <li>Rumah Ibadat <ul style="list-style-type: none"> <li>Masjid: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Masjid Kampung Laut, Masjid Negara, Masjid Ubudiah, Masjid Sultan Salahuddin Abdul Aziz Shah dan Masjid Tengker</li> </ul> </li> <li>Gereja: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gereja St. Paul dan Gereja Santo Antonius</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
		<p>Tokong:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tokong Sam Poh Tong, Tokong Ular dan Wat Phothivihan</li> </ul> <p>Kuil:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kuil Batu Caves dan Kuil Sri Mahamariamman</li> </ul> <p>Gurdwara:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gurdwara Sahib</li> </ul> <p>Istana:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Istana Negara, Istana Maziah, Istana Bukit Serene, Istana Seri Menanti dan Istana Iskandariah</li> </ul> <p>Kompleks Makam:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Makam Diraja Mahmoodiah, Makam Diraja Langgar dan Makam Diraja Jugra</li> </ul>
<p><b>1.2 Eksplorasi Seni dalam Seni Bina</b></p> <p>Eksplorasi maklumat daripada pelbagai sumber bagi pengukuhan terhadap Seni Bina</p>	<p>1.2.2 Mencirikan seni bina di Malaysia dari aspek:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) Reka Bentuk</li> <li>(ii) Ragam Hias</li> </ul>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Secara Koperatif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Murid menyediakan dokumentasi hasil maklumat daripada pelbagai sumber</li> <li>• Contoh dokumentasi: <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>artist book</i></li> <li>- buku skrap</li> <li>- buku lakaran (<i>sketch book</i>)</li> <li>- penyediaan slaid</li> </ul> </li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>1.3 Ekspresi Seni dalam Seni Bina</b></p> <p>Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaan tugas</p>	<p>1.3.1 Menghasilkan satu model bangunan seni bina di Malaysia</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Secara Koperatif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh model bangunan seni bina: <ul style="list-style-type: none"> <li>- rumah tradisional</li> <li>- rumah ibadat</li> <li>- istana</li> <li>- kompleks makam</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>1.4 Apresiasi Seni dalam Seni Bina di Malaysia</b></p> <p>Penghayatan terhadap hasil karya Seni Bina dengan menggunakan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual</p>	<p>1.4.1 Mempamerkan model bangunan seni bina</p> <p>1.4.2 Menghayati dan menjelaskan model bangunan seni bina dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual</p> <p>1.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan model bangunan seni bina</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat pemerhatian terhadap hasil model bangunan seni bina</li> <li>• Menjalankan aktiviti Lihat-Fikir-Komen terhadap hasil model bangunan seni bina</li> <li>• Penambahbaikan hasil model bangunan seni bina</li> </ul> <p><b>Cadangan Aktiviti: Pembentangan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh pembentangan melalui persembahan Multimedia: <ul style="list-style-type: none"> <li>- PowerPoint</li> <li>- video</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Nota:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru perlu membuat penilaian dan memberi maklum balas</li> </ul>



STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenal pasti jenis seni bina di Malaysia.
2	Menjelaskan ciri reka bentuk dan ragam hias seni bina.
3	Mengaplikasikan kefahaman untuk membuat penerokaan bagi menghasilkan model bangunan seni bina di Malaysia.
4	Menganalisis hasil penerokaan terhadap ciri reka bentuk dan ragam hias seni bina di Malaysia.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada penerokaan terhadap seni bina di Malaysia dalam penghasilan model bangunan secara sistematik.
6	Menghasilkan model bangunan seni bina di Malaysia dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual serta boleh menjadi model teladan.

<b>Bidang</b>	<b>Seni Halus</b>
<b>Tajuk</b>	<b>Seni Lukisan</b>
<b>Jam Minimum</b>	<b>6 Jam</b>
<b>Objektif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>(i) Menjelaskan aliran, gaya, pelukis dan karya dalam seni lukisan Barat berdasarkan abad pilihan.</li><li>(ii) Mengaplikasikan pengetahuan tentang tema dan tajuk serta pewujudan idea dalam penghasilan karya seni lukisan.</li><li>(iii) Mencipta karya seni lukisan melalui pemilihan media dan teknik berdasarkan aliran dan gaya mengikut abad pilihan.</li><li>(iv) Menjelaskan pengalaman sendiri dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual berdasarkan hasil karya seni lukisan yang dipamerkan.</li></ul>

## 2.0 SENI LUKISAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>2.1 Persepsi Seni dalam Seni Lukisan</b></p> <p>Pemahaman terhadap konsep Seni Lukisan</p>	<p><b>Murid boleh:</b></p> <p>2.1.2 Menjelaskan seni lukisan Barat mengikut abad pilihan dari aspek:</p> <p>(i) Aliran dan Gaya (ii) Pelukis dan Karya</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tayangan Multimedia atau penghasilan Peta Pemikiran tentang aliran, gaya, pelukis dan karya</li> <li>• Aktiviti secara koperatif melalui kaedah: <ul style="list-style-type: none"> <li>- sumbang saran</li> <li>- soal jawab</li> <li>- perbincangan</li> <li>- nota anekdot</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Nota:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh aliran dan gaya: Kubisme, Ekspresionisme, Surealisme dan lain-lain</li> <li>• Pelukis dan karya-karya seni lukisan dari abad ke-20 hingga kini</li> <li>• Contoh pelukis dan karya: <ul style="list-style-type: none"> <li>- pelukis: Pablo Picasso</li> <li>- karya: <i>Portrait of Françoise</i>, 1946</li> <li>- media: pensel</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>2.2 Eksplorasi Seni dalam Seni Lukisan</b></p> <p>Eksplorasi dan aplikasi pengetahuan dalam penghasilan Seni Lukisan</p>	<p>2.2.1 Meneroka hasil karya seni lukisan melalui aktiviti lakaran secara kreatif dengan menumpukan aspek:</p> <p>(i) Tema dan Tajuk (ii) Pewujudan Idea</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Secara Berpasangan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh tema dan tajuk: <ul style="list-style-type: none"> <li>- tema: Kemanusiaan</li> <li>- tajuk: Tanpa Sempadan</li> </ul> </li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prosedur:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- kajian melalui pemerhatian terhadap karya seni dan situasi sebenar</li> <li>- perbincangan hasil kajian</li> <li>- lakaran awal</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>2.3 Ekspresi Seni dalam Seni Lukisan</b></p> <p>Menzahirkan idea dan konsep melalui pelbagai sumber dalam penjaanaan tugas</p>	<p>2.3.1 Menghasilkan karya seni lukisan berdasarkan aliran dan gaya mengikut abad pilihan</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Secara Individu</b></p> <p><b>Nota:</b> Contoh media dan teknik:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• media seperti media kering atau media campuran</li> <li>• teknik seperti lorekan, contengan, gosokan, garisan selari, silang pangkah atau titik</li> </ul> <p>Contoh aliran dan gaya:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kubisme, Ekspresionisme, Surealisme dan lain-lain</li> </ul>
<p><b>2.4 Apresiasi Seni dalam Seni Lukisan</b></p> <p>Penghayatan terhadap hasil karya Seni Lukisan dengan menggunakan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual</p>	<p>2.4.1 Mempamerkan hasil karya seni lukisan</p> <p>2.4.2 Menghayati dan menjelaskan hasil karya seni lukisan dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual</p> <p>2.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya seni lukisan</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat pemerhatian terhadap hasil karya seni lukisan</li> <li>• Menjalankan aktiviti Lihat-Fikir-Komen terhadap hasil pameran dengan menggunakan <i>sticky note</i></li> <li>• Penambahbaikan hasil karya seni lukisan</li> </ul> <p><b>Cadangan Aktiviti: Pembentangan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh pembentangan melalui persembahan Multimedia :               <ul style="list-style-type: none"> <li>- PowerPoint</li> <li>- video</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Nota</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru perlu membuat penilaian dan memberi maklum balas</li> </ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenal pasti seni lukisan Barat dalam bidang Seni Halus.
2	Menjelaskan aliran, gaya, pelukis dan karya dalam seni lukisan Barat berdasarkan abad pilihan.
3	Mengaplikasikan kefahaman untuk membuat penerokaan terhadap seni lukisan melalui penggunaan media, teknik dan proses.
4	Menganalisis hasil penerokaan melalui penggunaan media, teknik dan proses dalam penghasilan karya seni lukisan.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada penerokaan terhadap penghasilan karya seni lukisan secara sistematik.
6	Menghasilkan karya seni lukisan dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual serta boleh menjadi model teladan.

<b>Bidang</b>	<b>Seni Halus</b>
<b>Tajuk</b>	<b>Seni Catan</b>
<b>Jam Minimum</b>	<b>6 Jam</b>
<b>Objektif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>(i) Menjelaskan aliran, gaya, pelukis dan karya dalam seni catan Barat berdasarkan abad pilihan.</li><li>(ii) Mengaplikasikan pengetahuan tentang tema dan tajuk serta pewujudan idea untuk menghasilkan karya seni catan.</li><li>(iii) Mencipta karya seni catan melalui pemilihan media dan teknik berdasarkan aliran dan gaya mengikut abad pilihan.</li><li>(iv) Menjelaskan pengalaman sendiri dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual berdasarkan hasil karya seni catan yang dipamerkan.</li></ul>

## 3.0 SENI CATAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>3.1 Persepsi Seni dalam Seni Catan</b></p> <p>Pemahaman terhadap konsep Seni Catan</p>	<p><b>Murid boleh:</b></p> <p>3.1.1 Menjelaskan seni catan Barat mengikut abad pilihan dari aspek:</p> <p>(i) Aliran dan Gaya (ii) Pelukis dan Karya</p> <p>-</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tayangan Multimedia atau penghasilan Peta Pemikiran tentang aliran, gaya, pelukis dan karya</li> <li>• Aktiviti secara koperatif melalui kaedah: <ul style="list-style-type: none"> <li>- sumbang saran</li> <li>- soal jawab</li> <li>- perbincangan</li> <li>- nota anekdot</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Nota:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh aliran dan gaya: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kubisme, Ekspresionisme, Surealisme dan lain-lain</li> </ul> </li> <li>• Pelukis dan karya-karya seni catan mulai abad ke-20 hingga kini</li> <li>• Contoh pelukis dan karya: <ul style="list-style-type: none"> <li>- pelukis: Salvador Dali</li> <li>- karya: <i>The Persistence of Memory</i>, 1931</li> <li>- media: cat minyak</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>3.2 Eksplorasi Seni dalam Seni Catan</b></p> <p>Eksplorasi dan aplikasi pengetahuan dalam penghasilan Seni Catan</p>	<p>3.2.1 Meneroka hasil karya seni catan melalui aktiviti lakaran secara kreatif dengan menumpukan aspek:</p> <p>(i) Tema dan Tajuk (ii) Pewujudan Idea</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Secara Berpasangan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh tema dan tajuk: <ul style="list-style-type: none"> <li>- tema: Imaginasi</li> <li>- tajuk: Fantasi</li> </ul> </li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prosedur:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- kajian melalui pemerhatian terhadap karya seni dan situasi sebenar</li> <li>- perbincangan hasil kajian</li> <li>- lakaran awal</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>3.3 Ekspresi Seni dalam Seni Catan</b></p> <p>Menzahirkan idea dan konsep melalui pelbagai sumber dalam penjaan tugas</p>	<p>3.3.1 Menghasilkan karya seni catan berdasarkan aliran dan gaya mengikut abad pilihan</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Secara Individu</b></p> <p><b>Nota:</b></p> <p>Contoh media dan teknik:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• media:               <ul style="list-style-type: none"> <li>media basah - cat poster, cat air dan lain-lain</li> </ul> </li> <li>• teknik :               <ul style="list-style-type: none"> <li>cat minyak - <i>glazing, alla prima, impasto</i> dan lain-lain</li> <li>cat air - basah atas basah, basah atas kering, kering atas basah, kering atas kering dan lain-lain</li> </ul> </li> </ul> <p>Contoh aliran dan gaya:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kubisme, Ekspresionisme, Surealisme dan lain-lain</li> </ul>
<p><b>3.4 Apresiasi Seni dalam Seni Catan</b></p> <p>Penghayatan terhadap hasil karya Seni Catan dengan menggunakan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual</p>	<p>3.4.1 Mempamerkan hasil karya seni catan</p> <p>3.4.2 Menghayati dan menjelaskan hasil karya seni catan dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual</p> <p>3.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya seni catan</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat pemerhatian terhadap hasil karya seni catan</li> <li>• Menjalankan aktiviti Lihat-Fikir-Komen terhadap hasil pameran dengan menggunakan <i>sticky note</i></li> <li>• Penambahbaikan hasil karya seni catan</li> </ul>



STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
		<p><b>Cadangan Aktiviti: Pembentangan</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Contoh pembentangan melalui persembahan Multimedia :<ul style="list-style-type: none"><li>- PowerPoint</li><li>- video</li></ul></li></ul> <p><b>Nota</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru perlu membuat penilaian dan memberi maklum balas</li></ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenal pasti seni catan Barat dalam bidang Seni Halus.
2	Menjelaskan aliran, gaya, pelukis dan karya dalam seni catan Barat berdasarkan abad pilihan.
3	Mengaplikasikan kefahaman untuk membuat penerokaan terhadap seni catan melalui penggunaan media, teknik dan proses.
4	Menganalisis hasil penerokaan melalui penggunaan media, teknik dan proses dalam penghasilan karya seni catan.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada penerokaan terhadap penghasilan karya seni catan secara sistematik.
6	Menghasilkan karya seni catan dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual serta boleh menjadi model teladan.

<b>Bidang</b>	<b>Seni Halus</b>
<b>Tajuk</b>	<b>Seni Arca</b>
<b>Jam Minimum</b>	<b>6 Jam</b>
<b>Objektif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>(i) Menjelaskan aliran, gaya, pengarca dan karya dalam seni arca Barat berdasarkan abad pilihan.</li><li>(ii) Mengaplikasikan pengetahuan tentang tema dan tajuk serta pewujudan idea dalam menghasilkan karya seni arca.</li><li>(iii) Mencipta karya seni arca melalui pemilihan bahan dan kaedah berdasarkan aliran dan gaya mengikut abad pilihan.</li><li>(iv) Menjelaskan pengalaman sendiri dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual berdasarkan hasil karya seni arca yang dipamerkan.</li></ul>

## 4.0 SENI ARCA

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>4.1 Persepsi Seni dalam Seni Arca</b></p> <p>Pemahaman terhadap konsep Seni Arca</p>	<p><b>Murid boleh:</b></p> <p>4.1.1 Menjelaskan seni arca Barat mengikut abad pilihan dari aspek:</p> <p>(i) Aliran dan Gaya (ii) Pengarca dan Karya</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tayangan Multimedia atau penghasilan Peta Pemikiran tentang aliran, gaya, pengarca dan karya</li> <li>• Aktiviti secara koperatif melalui kaedah: <ul style="list-style-type: none"> <li>- sumbang saran</li> <li>- soal jawab</li> <li>- perbincangan</li> <li>- nota anekdot</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Nota:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh aliran dan gaya: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ekspresionisme, Surealisme, Kubisme dan lain-lain</li> </ul> </li> <li>• Pengarca dan karya-karya seni arca mulai abad ke-14 hingga kini</li> <li>• Contoh pengarca dan karya: <ul style="list-style-type: none"> <li>- pengarca: Barbara Hepworth</li> <li>- karya: <i>Square Forms with Circle</i>, 1963</li> <li>- media: gangsa</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>4.2 Eksplorasi Seni dalam Seni Arca</b></p> <p>Eksplorasi dan aplikasi pengetahuan dalam penghasilan Seni Arca</p>	<p>4.2.1 Meneroka hasil karya seni arca melalui aktiviti lakaran secara kreatif dengan menumpukan aspek:</p> <p>(i) Tema dan Tajuk (ii) Pewujudan Idea</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Secara Berpasangan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh tema dan tajuk: <ul style="list-style-type: none"> <li>- tema: Alam Semula Jadi/ Alam Benda</li> <li>- tajuk: Bebas</li> </ul> </li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prosedur:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- kajian melalui pemerhatian terhadap karya seni dan situasi sebenar</li> <li>- perbincangan hasil kajian</li> <li>- lakaran awal</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>4.3 Ekspresi Seni dalam Seni Arca</b></p> <p>Menzahirkan idea dan konsep melalui pelbagai sumber dalam penjanaaan tugas</p>	<p>4.3.1 Menghasilkan karya seni arca berdasarkan aliran dan gaya mengikut abad pilihan</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Secara Berpasangan</b></p> <p><b>Nota:</b></p> <p>Contoh bahan dan kaedah:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• bahan – <i>straw board</i>, dawai dan bahan terbuka yang sesuai</li> <li>• kaedah – binaan, asemblaj dan lain-lain yang sesuai</li> </ul> <p>Contoh aliran dan gaya:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ekspresionisme, Surealisme, Kubisme dan lain-lain</li> </ul>
<p><b>4.4 Apresiasi Seni dalam Seni Arca</b></p> <p>Penghayatan terhadap hasil karya Seni Arca dengan menggunakan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual</p>	<p>4.4.1 Mempamerkan hasil karya seni arca</p> <p>4.4.2 Menghayati dan menjelaskan hasil karya seni arca dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual</p> <p>4.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya seni arca</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat pemerhatian terhadap hasil karya seni catan</li> <li>• Menjalankan aktiviti Lihat-Fikir-Komen terhadap hasil pameran dengan menggunakan <i>sticky note</i></li> <li>• Penambahbaikan hasil karya seni arca</li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
		<p><b>Cadangan Aktiviti: Pembentangan</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Contoh pembentangan melalui persembahan Multimedia :<ul style="list-style-type: none"><li>- PowerPoint</li><li>- video</li></ul></li></ul> <p><b>Nota</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru perlu membuat penilaian dan memberi maklum balas</li></ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenal pasti seni arca Barat dalam bidang Seni Halus.
2	Menjelaskan aliran, gaya, pengarca dan karya dalam seni arca Barat berdasarkan abad pilihan.
3	Mengaplikasikan kefahaman untuk membuat penerokaan terhadap seni arca melalui penggunaan bahan, kaedah dan proses.
4	Menganalisis hasil penerokaan melalui penggunaan bahan, kaedah dan proses dalam penghasilan karya seni arca.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada penerokaan terhadap penghasilan karya seni arca secara sistematik.
6	Menghasilkan karya seni arca dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual serta boleh menjadi model teladan.

<b>Bidang</b>	<b>Reka Bentuk</b>
<b>Tajuk</b>	<b>Reka Bentuk Industri</b>
<b>Masa</b>	<b>10 Jam</b>
<b>Objektif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>(i) Menyatakan prospek dan hala tuju pereka bentuk industri.</li><li>(ii) Menjelaskan konsep produk dalam reka bentuk industri dan kepelbagaian model produk.</li><li>(iii) Meneroka hasil produk reka bentuk dengan menumpukan aspek kaedah, proses dan alatan serta bahan</li><li>(iv) Menghasilkan model produk reka bentuk industri dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif dan inovatif.</li><li>(v) Menjelaskan pengalaman sendiri dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual berdasarkan model reka bentuk industri yang dipamerkan.</li></ul>



## 5.0 REKA BENTUK INDUSTRI

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>5.1 Persepsi Seni dalam Reka Bentuk Industri</b></p> <p>Pemahaman terhadap prospek kerjaya pereka bentuk industri.</p>	<p><b>Murid boleh:</b></p> <p>5.1.1 Menyatakan prospek dan hala tuju pereka bentuk industri</p> <p>5.1.2 Menjelaskan konsep produk dalam reka bentuk industri dan kepelbagaian model produk</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tayangan Multimedia atau penghasilan Peta Pemikiran tentang prospek dan hala tuju pereka bentuk industri</li> <li>• Aktiviti secara koperatif melalui kaedah: <ul style="list-style-type: none"> <li>- sumbang saran</li> <li>- soal jawab</li> <li>- perbincangan</li> <li>- nota anekdot</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Nota:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konsep produk <ul style="list-style-type: none"> <li>- mudah alih</li> <li>- ergonomik</li> <li>- mesra alam</li> </ul> </li> <li>• Jenis model produk <ul style="list-style-type: none"> <li>- model skala</li> <li>- model ergonomik</li> <li>- model prototaip</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>5.2 Eksplorasi Seni dalam Reka Bentuk Industri</b></p> <p>Eksplorasi dan aplikasi pengetahuan dalam penghasilan model produk dan perincian dalam reka bentuk industri</p>	<p>5.2.1 Meneroka hasil produk reka bentuk dengan menumpukan aspek:</p> <p>(i) Kaedah</p> <p>(ii) Proses</p> <p>(iii) Alatan dan bahan</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengaplikasikan kaedah reka bentuk produk dengan berpandukan: <ul style="list-style-type: none"> <li>- latar belakang produk</li> <li>- masalah produk sedia ada</li> <li>- keburukan dan kelebihan produk sedia ada</li> <li>- teknologi terkini</li> <li>- merujuk hal benda</li> </ul> </li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proses membuat model produk reka bentuk industri:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- memindahkan idea lakaran ke <i>modelling foam</i></li> <li>- membentuk rekaan</li> <li>- mengecat hasil rekaan dengan menggunakan cat kapur</li> <li>- salut rekaan dengan <i>putty</i></li> <li>- sembur cat warna</li> <li>- hasilkan kemasan akhir</li> </ul> </li> </ul> <p>Contoh alatan dan bahan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alatan               <ul style="list-style-type: none"> <li>- pisau</li> <li>- pengikis</li> <li>- berus leper</li> <li>- kertas pasir</li> </ul> </li> <li>• Bahan               <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>modelling foam</i></li> <li>- <i>putty</i></li> <li>- cat kapur</li> <li>- cat semburan</li> </ul> </li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>5.3 Ekspresi Seni dalam Reka Bentuk Industri</b></p> <p>Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaaan tugasan</p>	<p>5.3.1 Mereka bentuk produk reka bentuk industri</p> <p>5.3.2 Menghasilkan model produk mengikut skala</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Secara Koperatif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh produk: barangan kelengkapan dapur, barangan elektronik dan peralatan domestik</li> <li>• Proses mereka bentuk produk berdasarkan komponen berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>- folio lakaran perkembangan idea</li> <li>- <i>mock-up</i> produk reka bentuk industri</li> <li>- lukisan persembahan</li> <li>- lukisan unjuran ortografik</li> <li>- model reka bentuk industri.</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>5.4 Apresiasi Seni dalam Reka Bentuk Industri</b></p> <p>Penghayatan terhadap hasil produk reka bentuk industri dengan menggunakan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual</p>	<p>5.4.1 Mempamerkan model produk reka bentuk industri yang dihasilkan</p> <p>5.4.2 Menghayati dan menjelaskan model produk reka bentuk industri dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual</p> <p>5.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan model produk reka bentuk industri</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat pemerhatian terhadap model produk reka bentuk industri</li> <li>• Menjalankan aktiviti Lihat-Fikir-Komen terhadap hasil pameran dengan menggunakan <i>sticky note</i></li> <li>• Penambahbaikan produk reka bentuk industri</li> </ul> <p><b>Cadangan Aktiviti: Pembentangan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh pembentangan melalui persembahan Multimedia : <ul style="list-style-type: none"> <li>- PowerPoint</li> <li>- video</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Nota:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru perlu membuat penilaian dan memberi maklum balas</li> </ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenal pasti prospek dan hala tuju pereka bentuk industri dalam bidang Reka Bentuk.
2	Menjelaskan kaedah penghasilan produk reka bentuk industri.
3	Mengaplikasikan kefahaman untuk membuat penerokaan bagi menghasilkan model produk reka bentuk industri melalui kaedah, proses, penggunaan alatan dan bahan.
4	Menganalisis hasil penerokaan melalui kaedah, proses, penggunaan alatan dan bahan dalam penghasilan model produk reka bentuk industri.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada penerokaan terhadap penghasilan model produk reka bentuk industri secara sistematik.
6	Menghasilkan model produk reka bentuk industri dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual serta boleh menjadi model teladan.

<b>Bidang</b>	<b>Seni Kraf</b>
<b>Tajuk</b>	<b>Seni Batik</b>
<b>Masa</b>	<b>10 Jam</b>
<b>Objektif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>(i) Menjelaskan prinsip asas, jenis, alatan, bahan dan motif serta proses seni batik.</li><li>(ii) Menerangkan proses penghasilan seni batik.</li><li>(iii) Meneroka pelbagai jenis teknik dalam proses penghasilan seni batik.</li><li>(iv) Menghasilkan produk seni batik dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif dan inovatif.</li><li>(v) Menjelaskan pengalaman sendiri dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual berdasarkan hasil produk seni batik yang dipamerkan.</li></ul>

## 6.0 SENI BATIK

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>6.1 Persepsi Seni dalam Seni Batik</b></p> <p>Pemahaman terhadap prinsip Seni Batik</p>	<p><b>Murid boleh:</b></p> <p>6.1.1 Menjelaskan prinsip asas seni batik</p> <p>6.1.2 Mencerakinkan jenis seni batik</p> <p>6.1.3 Mengenal pasti alatan dan bahan seni batik</p> <p>6.1.4 Mengkategorikan motif seni batik</p> <p>6.1.5 Menerangkan proses seni batik</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tayangan Multimedia atau penghasilan Peta Pemikiran tentang seni batik</li> <li>• Aktiviti secara koperatif melalui kaedah: <ul style="list-style-type: none"> <li>- sumbang saran</li> <li>- soal jawab</li> <li>- perbincangan</li> <li>- nota anekdot</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Nota:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis seni batik: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Batik Pelangi</li> <li>- Batik Terap (Blok)</li> <li>- Batik Canting</li> <li>- Batik Skrin</li> </ul> </li> <li>• Contoh alatan dan bahan: <ul style="list-style-type: none"> <li>Batik Pelangi (ikat celup) <ul style="list-style-type: none"> <li>- getah, tali, batu, guli, penyepit, bekas warna, pelembut kain, pewarna Remazol dan Naphtol, kain <i>Cotton Lawn</i>, <i>Poplin</i> dan Rayon</li> </ul> </li> <li>Batik Terap (Blok) <ul style="list-style-type: none"> <li>- meja terap, blok tembaga, kualiti, dapur, lilin parafin, rosin (damar), pewarna Naphtol, pelembut kain, kain <i>Cotton Lawn</i> dan <i>Poplin</i></li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
		<p>Batik Canting</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pemedang kayu, canting, berus, pensil 6B, periuk, dapur, kain sutera seperti <i>Jacquard</i>, <i>Satin</i>, <i>Chiffon</i> dan <i>Habotai</i>, <i>Cotton Lawn</i> dan <i>Poplin</i>, <i>Rayon</i>, lilin parafin, rosin (damar), minyak kelapa, pewarna Remazol, sodium silikat, <i>soda ash</i> dan pelembut kain</li> </ul> <p>Batik Skrin</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- meja cetak, <i>light box</i>, pemedang kayu, sekuji, kain sutera saring, <i>photo emulsion</i>, <i>fabric dye</i> dan pelbagai jenis kain</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh motif batik: <ul style="list-style-type: none"> <li>- flora, fauna, geometri dan abstrak</li> </ul> </li> <li>• Proses Batik Pelangi: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ikat, jahit atau lipat mengikut rekaan</li> <li>- warnakan (celup, titis atau sapuan berus)</li> <li>- keringkan kain</li> <li>- buka ikatan atau jahitan kain</li> <li>- bilas atau matikan warna mengikut kesesuaian bahan pewarna</li> </ul> </li> <li>• Proses Batik Terap (Blok): <ul style="list-style-type: none"> <li>- sediakan meja terap</li> <li>- proses menerap lilin menggunakan blok tembaga</li> <li>- celup keseluruhan kain dengan pewarna</li> <li>- rebus, bilas dan keringkan</li> </ul> </li> <li>• Proses Batik Canting: <ul style="list-style-type: none"> <li>- melukis rekaan motif</li> <li>- mencanting dan mewarna</li> <li>- mematkan warna dengan sodium silikat</li> <li>- rebus dengan <i>soda ash</i></li> <li>- bilas dan keringkan</li> </ul> </li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proses Batik Skrin:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- memasang sutera saring</li> <li>- sapukan <i>photo emulsion</i> pada sutera saring</li> <li>- dedahkan imej pada cahaya</li> <li>- cucikan imej rekaan dengan semburan air</li> <li>- cetak imej</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>6.2 Eksplorasi Seni dalam Seni Batik</b></p> <p>Eksplorasi dan aplikasi proses Seni Batik bagi pengukuhan pemahaman terhadap prinsip asas Seni Batik</p>	<p>6.2.1 Meneroka pelbagai jenis teknik dalam proses penghasilan seni batik.</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Secara Koperatif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengaplikasikan pelbagai jenis teknik dalam penghasilan seni batik</li> </ul>
<p><b>6.3 Ekspresi Seni dalam Seni Batik</b></p> <p>Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaan tugas</p>	<p>6.3.1 Menghasilkan produk seni batik secara kreatif dan inovatif</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Secara Individu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Murid memilih satu daripada produk seni berikut:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- perhiasan diri</li> <li>- hiasan dinding</li> <li>- peralatan domestik</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>6.4 Apresiasi Seni dalam Seni Batik</b></p> <p>Penghayatan terhadap hasil produk Seni Batik dengan menggunakan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual</p>	<p>6.4.1 Mempamerkan hasil produk seni batik</p> <p>6.4.2 Menghayati dan menjelaskan produk seni batik dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat pemerhatian terhadap hasil produk seni batik</li> <li>• Menjalankan aktiviti Lihat-Fikir-Komen terhadap hasil pameran dengan menggunakan <i>sticky note</i></li> <li>• Penambahbaikan produk seni batik</li> </ul>



STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	6.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk seni batik	<b>Cadangan Aktiviti: Pembentangan</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Contoh pembentangan melalui Multimedia:<ul style="list-style-type: none"><li>- PowerPoint</li><li>- video</li></ul></li></ul> <b>Nota:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru perlu membuat penilaian dan memberi maklum balas</li></ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenalpasti seni batik dalam bidang Seni Kraf.
2	Menjelaskan prinsip asas, jenis, motif, alatan, bahan dan proses seni batik.
3	Mengaplikasikan kefahaman untuk membuat penerokaan terhadap seni batik melalui pelbagai teknik, penggunaan alatan, bahan dan proses.
4	Menganalisis hasil penerokaan melalui pelbagai teknik, penggunaan alatan, bahan dan proses dalam penghasilan produk seni batik.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada penerokaan terhadap penghasilan produk seni batik secara sistematik.
6	Menghasilkan produk seni batik dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual serta boleh menjadi model teladan.

<b>Bidang</b>	<b>Komunikasi Visual</b>
<b>Tajuk</b>	<b>Seni Reka Grafik (Infografik)</b>
<b>Masa</b>	<b>6 Jam</b>
<b>Objektif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>(i) Menjelaskan definisi, prinsip, elemen, fungsi dan penjanaan idea infografik.</li><li>(ii) Meneroka pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan rekaan infografik.</li><li>(iii) Menghasilkan rekaan infografik dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif dan inovatif.</li><li>(iv) Menjelaskan pengalaman sendiri dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual berdasarkan hasil rekaan infografik yang dipamerkan.</li></ul>

## 7.0 INFOGRAFIK

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>7.1 Persepsi Seni dalam Seni Reka Grafik</b></p> <p>Pemahaman terhadap Infografik</p>	<p><b>Murid boleh:</b></p> <p>7.1.1 Menjelaskan infografik dari aspek:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) Definisi</li> <li>(ii) Prinsip dan Elemen</li> <li>(iii) Fungsi</li> <li>(iv) Penjanaan Idea</li> </ul>	<p><b>Cadangan Aktiviti: I See, I Think &amp; I Wonder (Saya Lihat, Saya Fikir &amp; Saya Bertanya)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tayangan Multimedia: <ul style="list-style-type: none"> <li>- senaraikan dan bincangkan perkara yang dilihat</li> <li>- fikirkan dan kaitkan dengan kehidupan seharian</li> <li>- kemukakan soalan-soalan yang relevan</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Nota:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh prinsip infografik: <ul style="list-style-type: none"> <li>- naratif dan penceritaan</li> <li>- data dan statistik</li> <li>- stail visual</li> <li>- hierarki dan <i>flow</i></li> <li>- format dan saiz</li> </ul> </li> <li>• Contoh elemen dalam infografik: <ul style="list-style-type: none"> <li>- warna</li> <li>- ilustrasi</li> <li>- tipografi</li> <li>- fotografi</li> <li>- simbol dan ikon</li> <li>- graf dan carta</li> </ul> </li> <li>• Contoh fungsi infografik: <ul style="list-style-type: none"> <li>- mempersembahkan informasi, data atau pengetahuan secara visual dengan cepat dan jelas</li> <li>- pemahaman dan pengetahuan untuk membaca secara visual (visual literacy)</li> </ul> </li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- sesuatu senario dan trend dengan penggunaan rekaan grafik</li> <li>• Penjanaan idea bergambar bagi proses penghasilan rekaan infografik: <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>thumbnail sketch</i></li> <li>- <i>rough</i></li> <li>- <i>comprehensive</i></li> </ul> </li> </ul>
<p><b>7.2 Eksplorasi Seni dalam Seni Reka Grafik</b></p> <p>Eksplorasi dan aplikasi rekaan Infografik bagi pengukuhan pemahaman terhadap Seni Reka Grafik</p>	<p>7.2.1 Meneroka hasil rekaan infografik melalui pelbagai media dan teknik secara kreatif.</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: GRASPS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Borang GRASPS diedarkan kepada murid dalam kumpulan untuk diisi pada peringkat awal projek. Bagi memilih tema yang sesuai, murid berbincang bagi mengisi maklumat, iaitu: <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>goal</i> (sasaran)</li> <li>- <i>role</i> (peranan)</li> <li>- <i>audience</i> (penonton)</li> <li>- <i>Situation</i> (Situasi)</li> <li>- <i>product, presentation &amp; purpose</i> (produk, penyampaian dan tujuan)</li> <li>- <i>criteria for success</i> (kriteria kejayaan)</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Cadangan Aktiviti: Lukis mengikut Kreativiti (<i>Stretch to Sketch</i>)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Arahan atau maklumat diberikan untuk membantu murid mengenal pasti tema dan data yang diperlukan.</li> <li>• Murid memilih tema yang difikirkan sesuai untuk digunakan.</li> <li>• Melakar idea secara kreatif beberapa jenis graf atau carta berdasarkan prinsip dan elemen infografik</li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
		<p><b>Nota:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh tema rekaan infografik:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Makanan Bernutrisi</li> <li>- Sayangi Bumi Kita</li> <li>- Produk Buatan Malaysia</li> <li>- Prestasi Sekolah Saya</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>7.3 Ekspresi Seni dalam Seni Reka Grafik</b></p> <p>Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaaan tugasan</p>	<p>7.3.1 Menghasilkan rekaan infografik dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif dan inovatif</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Secara Individu atau Koperatif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghasilkan rekaan infografik berdasarkan prinsip dan elemen infografik berkaitan tema yang dipilih.</li> <li>• Murid memilih satu daripada bentuk persembahan berikut:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- cetakan</li> <li>- digital</li> <li>- mural</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>7.4 Apresiasi Seni dalam Seni Reka Grafik</b></p> <p>Penghayatan terhadap hasil produk Seni Reka Grafik dengan menggunakan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual</p>	<p>7.4.1 Mempamerkan hasil rekaan infografik</p> <p>7.4.2 Menghayati dan menjelaskan hasil rekaan infografik dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual</p> <p>7.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan rekaan infografik</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat pemerhatian terhadap hasil rekaan infografik</li> <li>• Menjalankan aktiviti Lihat-Fikir-Komen terhadap hasil pameran dengan menggunakan <i>sticky note</i></li> <li>• Penambahbaikan hasil rekaan infografik</li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
		<p><b>Cadangan Aktiviti: Pembentangan</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Contoh pembentangan melalui persembahan Multimedia :<ul style="list-style-type: none"><li>- PowerPoint</li><li>- video</li></ul></li></ul> <p><b>Nota:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru perlu membuat penilaian dan memberi maklum balas</li></ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenal pasti infografik dalam Seni Reka Grafik.
2	Menjelaskan definisi, prinsip, elemen, fungsi dan penjanaan idea infografik dalam Seni Reka Grafik.
3	Mengaplikasikan kefahaman untuk membuat penerokaan dalam penghasilan rekaan infografik melalui penggunaan pelbagai media dan teknik.
4	Menganalisis hasil penerokaan melalui penggunaan pelbagai media dan teknik dalam penghasilan rekaan infografik.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada penerokaan terhadap penghasilan rekaan infografik secara sistematik.
6	Menghasilkan rekaan infografik dalam Seni Reka Grafik dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual serta boleh menjadi model teladan.



<b>Bidang</b>	<b>Komunikasi Visual</b>
<b>Tajuk</b>	<b>Seni Foto (Manipulasi Imej dan e-Portfolio)</b>
<b>Masa</b>	<b>6 Jam</b>
<b>Objektif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>(i) Menjelaskan definisi, teknik dan fungsi kepelbagaian manipulasi imej dan e-portfolio.</li><li>(ii) Meneroka pelbagai teknik asas manipulasi imej dengan menggunakan perisian dan aplikasi dalam penghasilan karya seni foto.</li><li>(iii) Menghasilkan karya seni foto melalui penerokaan manipulasi imej dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif dan inovatif.</li><li>(iv) Menjelaskan pengalaman sendiri dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual berdasarkan hasil karya manipulasi imej dan e-portfolio yang dipamerkan.</li></ul>

## 8.0 MANIPULASI IMEJ DAN e-PORTFOLIO

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>8.1 Persepsi Seni dalam Seni Foto</b></p> <p>Pemahaman terhadap Manipulasi Imej dan e-Portfolio</p>	<p><b>Murid boleh:</b></p> <p>8.1.1 Menjelaskan definisi manipulasi imej dan e-portfolio</p> <p>8.1.2 Menerangkan teknik asas manipulasi imej dan fungsi e-portfolio dalam Seni Foto</p> <p>8.1.3 Membincangkan kepelbagaian:</p> <p>(i) Teknik asas manipulasi imej</p> <p>(ii) Aplikasi e-portfolio</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tayangan Multimedia atau penghasilan peta pemikiran tentang manipulasi imej dan e-portfolio</li> <li>• Aktiviti secara koperatif melalui kaedah: <ul style="list-style-type: none"> <li>- sumbang saran</li> <li>- soal jawab</li> <li>- perbincangan</li> <li>- nota anekdot</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Nota:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh perisian dan aplikasi yang boleh digunakan bagi teknik asas manipulasi imej: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adobe Photoshop</li> <li>- Autodesk Pixlr</li> <li>- Instagram</li> <li>- Prisma</li> </ul> </li> <li>• Contoh Teknik Asas Manipulasi Imej: <ul style="list-style-type: none"> <li>- histogram</li> <li>- <i>sharpness</i> (kejelasan)</li> <li>- warna (keseimbangan, kontras, tona)</li> <li>- <i>filters</i></li> <li>- <i>masking</i></li> <li>- <i>layering</i> (lapisan)</li> </ul> </li> <li>• Contoh aplikasi dan portal e-Portfolio: <ul style="list-style-type: none"> <li>- VLE Frog</li> <li>- Flickr</li> <li>- DeviantArt</li> <li>- Pinterest</li> <li>- Behance</li> </ul> </li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>8.2 Eksplorasi Seni dalam Seni Foto</b></p> <p>Eksplorasi dan aplikasi penghasilan Manipulasi Imej dan e-Portfolio bagi pengukuhan pemahaman terhadap Seni Foto</p>	<p>8.2.1 Meneroka pelbagai jenis teknik asas manipulasi imej dengan menggunakan perisian dan aplikasi secara kreatif</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Secara Koperatif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat perbandingan kepelbagaian teknik manipulasi imej dengan menggunakan foto yang sama</li> <li>• Melabelkan keunikan bagi setiap teknik manipulasi imej pada foto yang dipilih</li> </ul>
<p><b>8.3 Ekspresi Seni dalam Seni Foto</b></p> <p>Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjaan tugas</p>	<p>8.3.1 Menghasilkan karya seni foto melalui penerokaan manipulasi imej dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif dan inovatif</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Secara Individu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Murid menghasilkan imej foto dengan menggabungkan beberapa teknik manipulasi imej yang telah dipelajari dan memilih satu daripada tema berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Classic</i></li> <li>- <i>Hipster</i></li> <li>- <i>Modern</i></li> <li>- <i>Vintage</i></li> </ul> </li> </ul>
<p><b>8.4 Apresiasi Seni dalam Seni Foto</b></p> <p>Penghayatan terhadap hasil karya Seni Foto dengan menggunakan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual</p>	<p>8.4.1 Mempamerkan hasil karya seni foto menggunakan aplikasi dan portal e-portfolio yang dipilih</p> <p>8.4.2 Menghayati dan menjelaskan hasil karya seni foto dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual</p> <p>8.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya seni foto</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti: Persembahan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memilih satu daripada aplikasi dan portal e-portfolio untuk dimuat naik karya seni foto yang telah dihasilkan seperti contoh: <ul style="list-style-type: none"> <li>- VLE Frog</li> <li>- Flickr</li> <li>- DeviantArt</li> <li>- Pinterest</li> <li>- Behance</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Nota:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru perlu membuat penilaian dan memberi maklum balas</li> </ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenal pasti manipulasi imej dan e-portfolio dalam Seni Foto.
2	Menjelaskan definisi dan teknik dan fungsi manipulasi imej dan e-portfolio dalam Seni Foto.
3	Mengaplikasikan kefahaman untuk membuat penerokaan terhadap manipulasi imej dan e-portfolio dalam Seni Foto melalui penggunaan pelbagai teknik, perisian dan aplikasi.
4	Menganalisis hasil penerokaan terhadap manipulasi imej dan e-portfolio dalam penghasilan karya Seni Foto.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada penerokaan terhadap penghasilan karya Seni Foto secara sistematik.
6	Menghasilkan karya Seni Foto dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual serta boleh menjadi model teladan.

**GLOSARI TINGKATAN 4**

<b>ISTILAH</b>	<b>PENERANGAN</b>
Antropometrik	Sains berkaitan dengan pengukuran tubuh badan manusia yang meliputi pelbagai ukuran tubuh manusia seperti berat badan, posisi berdiri, duduk, berjalan dan sebagainya.
Akrilik	Cat sintetik yang berasaskan air.
<i>Artist Book</i>	Buku yang dihasilkan sebagai karya oleh pelukis yang merangkumi ilustrasi, tipografi, penulisan, puisi, penjilidan, cetakan yang dipersembahkan dalam bentuk buku. Isi buku artist mengandungi idea, konsep dan kajian seperti lakaran, lukisan, catan dan sebagainya sebagai wadah ekspresi seni seseorang pengkarya.
<i>Baroque</i>	Gaya kesenian pada lewat abad ke-16 hingga awal abad ke-18.
Cat Air	Cat yang menggunakan air sebagai bahantaranya.
Cat poster	Cat lepa yang disediakan di dalam tiub, botol atau tin yang dibuat dengan pengikat larut air yang digunakan untuk melukis gambar.
Congkak	Permainan dengan biji – bijian (biji getah, biji saga dan lain-lain) yang ditaruh dalam lubang-lubang di tanah atau lubang – lubang pada kayu yang dibuat seperti sampan.
<i>Doodle art</i>	Karya ilustrasi yang menggunakan teknik contengan dengan garisan bersambung dan kebiasaannya menekankan elemen kontras.
Ekspresi	Menunjukkan / melahirkan maksud dan perasaan.

Fotografi	Ilmu dalam seni foto.
Gandin kayu	Alat untuk memalu (memantak dan lain-lain) yang dibuat daripada kayu,tukul kayu.
Genre	Kategori atau jenis karya dalam bidang penulisan, muzik atau perfileman berdasarkan jenis tema, isi atau jalan cerita.
Ilustrasi	Gambar/ lukisan.
Kaligrafi	(i) Seni menulis dengan indah, yang dihasilkan dengan menggunakan berus atau pen khas. (ii) Seni khat Arab, seni khat Jawi, Seni Khat Jawa.
Kekisi	(i) Kayu, besi, dan sebagainya yang dipasangkan tegak pada tingkap, tepi tangga. (ii) Sesuatu yang menyekat,(menggalang,menghalang, merintang ).
Kertas pasir	Kertas pasir yang dilapisi.
Ketam	Alat untuk melicinkan kayu atau dikenali sebagai Kekang, lagam, mata gerudi.
Kikir	Alat daripada keluli yang bergerigi halus pada permukaannya atau tepinya dan digunakan untuk mengikis, mengasah, memotong dan sebagainya.
Kontemporari	Merangkumi pelbagai gaya yang dibangunkan pada abad ke-20.
Kosmos	Alam semesta.

Lihat,Fikir, Tanya (komen)	Dengan menggunakan gambar/objek murid diminta: (i) Senaraikan/bincang apa yang mereka lihat (ii) Fikirkan apa yang mereka lihat dan kaitkan dengan hidup seharian (iii) Bertanya soalan-soalan yang berkaitan/relevan
Lino	Blok kayu cetak timbul yang mempunyai linoleum di permukaannya untuk cetak toreh lino.
Menyilat	Membuat silat pada seni ukiran kayu.
Menyurih	(i) Membuat garisan, goresan. (ii) Menyalin atau menepak motif atau corak dengan menggunakan kertas surih (kertas minyak).
<i>Mess Kit</i>	Pakaian Rasmi Jamuan Malam Diraja.
Minimalis	Penggunaan reka bentuk perabot yang ringkas dengan penggunaan ruang yang minima serta memberi perhatian kepada bentuk, warna dan tekstur.
Muskat	Pakaian rasmi Diraja seperti kot panjang berlengan dan terbuka di depan.
Nota anekdot	Nota-nota ringkas berdasarkan pemerhatian dan perbincangan.
Naturalisme	Aliran seni yang cuba menggambarkan sesuatu itu dalam keadaannya sebenar dan semula jadi.
Sumbang saran	Pencambahan fikiran di mana semua orang dalam kumpulan dapat menyumbangkan pendapat terhadap sesuatu topik yang dibincangkan.

Pahat	Alat daripada bilah besi yang tajam hujungnya dan digunakan untuk menebuk lubang atau untuk mengukir.
Pelan lantai	Pelan lantai adalah lukisan berskala yang menunjukkan pandangan dari atas yang memperlihatkan susun atur perabot, objek, pintu, tingkap dan kemasan lantai.
Pelan induk	Pelan umum yang berskala menunjukkan susun atur sesebuah kawasan yang memperlihatkan kedudukan pejalan kaki, jalan raya, bangunan awam, pokok dan sebagainya.
Perindustrian	Perindustrian merujuk kepada trend estetik dalam reka bentuk dalaman yang mengambil petunjuk dari kilang-kilang lama dan ruang industri.
Pisau Wali	Pisau kecil yang digunakan untuk mengukir kayu dan lain-lain serta juga dikenali sebagai Badik, Belati, Belintan, Cundrik.
Realisme	Pergerakan seni lukis Perancis, 1850-1875, yang menentang idealisme Akademi Perancis, dengan mengemukakan lukisan realistik aktiviti harian masyarakat/ekonomi.
Romantisme	Aliran seni yang menegaskan aspek emosi peribadi dalam gambaran dramatik pada awal kurun ke-19.
Seni digital	Pemprosesan imej digital yang menggunakan perisian atau aplikasi komputer bagi menghasilkan karya visual.
Seni ukiran	Bentuk seni yang dihasilkan melalui proses memotong, menggaris, menoreh dan sebagainya pada permukaan kayu atau batu.



<i>Stretch to sketch</i>	Guru memberikan arahan/maklumat untuk membantu murid melukis (secara individu) tetapi mereka juga dikehendaki menggunakan kreativiti masing-masing untuk berbuat demikian. Hasil kerja murid ditampal dan guru akan memberi pengiktirafan/hadiah kepada lukisan yang paling kreatif/tepat.
Sutera saring	Proses mencetak yang melibatkan cat atau dakwat disaring ke atas kertas atau tekstil melalui saring yang dibuat daripada sutera.
Tangkap dekat	Tangkapan yang diambil dari jarak dekat untuk memfokus bahagian-bahagian tertentu (seperti kepala, bahu, atau sebarang objek lain) secara dekat.
Tebuk	Menebuk membuat lubang pada sesuatu, mengorek.
Tiang larik	(i) Tonggak, turus, pancang. (ii) Bahagian mesin larik yang menyokong atau menyampaikan gerakan kepada perkakas atau tiang perkakas, atau yang menyokong bahan kerja pada tekanan pemotongan.
Tumpu Galeri	Murid berjalan/bergerak sekeliling bilik/dewan untuk melihat, berfikir dan berbincang dengan rakan-rakan sekumpulan tentang hasil kerja rakan kumpulan lain yang dipamerkan.

**GLOSARI TINGKATAN 5**

<b>ISTILAH</b>	<b>PENERANGAN</b>
Alla Prima	Teknik catan yang diaplikasikan secara tepat dan spontan dengan penggunaan warna terus dari tiub. Sapuan satu lapisan warna yang tidak bercampur dengan warna lain.
Aliran	Pemikiran, idea dan ideologi yang menjadi ikutan.
Asemblaj	Karya seni tiga dimensi yang dihasilkan dengan menggabungkan bahan-bahan terbuka dan tidak berkaitan antara satu sama lain.
Batik	Corak pada kain yang pada dasarnya dihasilkan dengan menggunakan lilin sebagai penahan warna.
Batik Canting	Batik bercorak bebas yang dilukis dengan menggunakan canting.
Batik Pelangi	Menghasilkan motif dengan mengaplikasikan warna pada kain putih menggunakan teknik mengikat dan menghalang sebahagian kain dengan getah, tali rafia, benang dan dicelup dalam pewarna kain.
Batik Skrin	Batik yang dihasilkan di atas kain putih melalui proses pewarnaan dengan meletakkan warna di atas blok sutera saring bercorak batik menggunakan sekuji.
Batik Terap (Blok)	Batik yang dihasilkan menggunakan blok tembaga dengan cara menerap corak yang berulang di atas kain putih dengan menggunakan lilin.
Canting	Alat daripada tembaga yang menjadi bekas lilin cair untuk melukis corak pada kain.

Damar	Getah beku yang diperolehi daripada pokok damar yang digunakan sebagai campuran dengan lilin dalam proses membatik.
Data	Maklumat dalam bentuk fakta yang boleh diukur sebagai asas untuk membuat keputusan. Data juga adalah satu set nilai sama ada berbentuk kualitatif atau kuantitatif.
Ekspressionisme	Aliran seni halus yang bermula pada awal abad ke-20 di Eropah yang memberi keutamaan kepada pernyataan emosi yang subjektif dan spontan.
Ergonomik	Disiplin ilmu berkaitan anatomi manusia dengan persekitaran dalam reka bentuk yang meliputi aspek keselamatan dan keselesaan.
<i>Filter</i>	Aksesori yang terdapat pada bahagian lensa kamera. Dalam konteks perisian, ianya membawa maksud teknik yang digunakan bagi mengubah atau meningkatkan kualiti foto.
Gaya	Satu pendekatan tersendiri oleh pengkarya dalam penciptaan seni.
Glazing	Teknik catan yang menunjukkan kesan gemerlap dan lut sinar.
Graf	Visual yang dihasilkan untuk menunjukkan hubungkait antara nilai atau set nilai yang boleh diukur.
<i>Hipster</i>	Merupakan satu daripada cabang kebudayaan atau subbudaya yang biasanya dikaitkan dengan gaya hidup kota bermula sekitar tahun 1990-an.
Imaginasi	Daya kemampuan seseorang menggambar dan mencipta sesuatu dalam minda.

Impasto	Teknik catan yang menggunakan pigmen warna tebal dan menampakkan jalinan kesan palitan pisau palet atau berus.
Kompleks Makam	Bangunan dengan identiti reka bentuk dan ragam hias bernilai estetik menempatkan kubur raja-raja, pahlawan atau tokoh setempat yang diwartakan sebagai warisan kebangsaan oleh Jabatan Warisan Negara.
Kubisme	Aliran dalam seni halus ini bermula di Paris sekitar awal abad ke-20 yang mengubah bentuk semula jadi kepada bentuk abstrak dengan menggunakan satah-satah geometri.
<i>Light box</i>	Peralatan yang digunakan untuk dedahan rekaan yang dipilih dengan biasan cahaya dalam proses penghasilan batik skrin.
Lukisan persembahan	Lukisan yang dihasilkan bagi menyampaikan maklumat dan cadangan reka bentuk untuk pameran, ulasan atau penerbitan.
Lukisan unjuran ortografik	Lukisan teknikal yang menunjukkan rupa bentuk objek dari tiga sudut pandangan iaitu pandangan atas (pelan), pandangan hadapan dan pandangan sisi.
<i>Masking</i>	Teknik pengubahsuaian foto menggunakan perisian untuk menutup sebahagian daripada imej tanpa merosakkan foto tersebut.
<i>Modelling foam</i>	Bahan seperti gabus yang digunakan untuk membentuk model.
<i>Mock-up</i>	Karya atau model awal dalam bentuk tiga dimensi (3D).
Model	Penghasilan produk reka bentuk dengan perincian mengikut skala yang sesuai.
Naratif	Penceritaan sama ada melalui lisan, penulisan dan visual.

Pemidang	Alat yang digunakan untuk meregang kain semasa mencanting.
Peralatan domestik	Perkakasan harian yang digunakan di dalam atau di luar kawasan rumah.
Perisian	Program yang dibangunkan untuk membolehkan komputer melaksanakan tugas-tugas tertentu.
Prototaip	Model berskala penuh yang sesuai digunakan untuk dibuat penilaian dari segi bentuk, reka bentuk dan prestasi.
<i>Putty</i>	Sejenis simen yang digunakan dalam proses membentuk model.
Rayon	Sejenis kain sutera buatan yang bersifat berkilat dan sedikit keras berbanding dengan sutera asli.
Remazol	Serbuk pewarna sintetik yang dilarutkan dalam air dengan ciri pelbagai warna yang terang.
Soda Ash	Serbuk putih yang digunakan untuk menanggalkan lilin semasa proses merebus kain.
Sodium Silikat	Sejenis cecair yang digunakan untuk mematikan warna batik.
<i>Straw board</i>	Kertas tebal berwarna kelabu.
Surrealisme	Aliran seni halus yang berkembang di Eropah selepas Perang Dunia Pertama yang meneroka minda separa sedar sebagai sumber kreatif yang menggabungkan alam mimpi dan fantasi dalam dunia reality.

**Nota:**

Setiap istilah dan penerangan dalam glosari ini adalah tertakluk untuk kandungan dokumen ini sahaja.

### PANEL PENGGUBAL PENDIDIKAN SENI VISUAL

- |     |  |   |
|-----|--|---|
| 1.  | Mohamed Salim bin Taufix Rashidi           | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM       |
| 2.  | Mohd Shazlan bin Shahudin                  | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM       |
| 3.  | Mohd Nor Nizam bin Ramli                   | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM       |
| 4.  | Ruszidah binti Limat                       | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM       |
| 5.  | Latifah binti Ideris                       | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM       |
| 6.  | Mohamad 'Adillas bin Ahmad Fesol           | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM       |
| 7.  | Prof. Madya Dr. Muhammad Zaffwan bin Idris | Universiti Pendidikan Sultan Idris, Perak |
| 8.  | Dr. Harleny binti Abd Arif                 | Universiti Pendidikan Sultan Idris, Perak |
| 9.  | Dr. Abdul Aziz bin Zalay@Zali              | Universiti Pendidikan Sultan Idris, Perak |
| 10. | Farid Al Hakeem bin Yuserrie               | Universiti Teknologi Mara, Sri Iskandar   |
| 11. | Zamrudin bin Abdullah                      | Universiti Teknologi Mara, Alor Gajah     |
| 12. | Dr. Mazlan bin Hj. A. Karim                | IPG Kampus Tun Hussein Onn, Johor         |
| 13. | Puziah binti Tuban                         | SMK Kampung Jawa, Selangor                |
| 14. | Siti Rosni binti Nik Mohd Zaid             | SMK Shah Alam, Selangor                   |
| 15. | Mustaffal Kamal bin Abdul Holed            | SMK Tun Perak, Selangor                   |
| 16. | Rozilawati binti Mohamad Sharif            | SMK Tinggi Kajang, Selangor               |
| 17. | Rozainora binti Mat Nashir @ Mohd Nasir    | SMK Seksyen 19, Selangor                  |

### TURUT MENYUMBANG

- |     |   |   |
|-----|---|---|
| 18. | Prof. Madya Dr. Muhammad Rusdi bin Mohd Nasir | Universiti Pendidikan Sultan Idris, Perak |
|-----|---|---|

**PENGHARGAAN****Penasihat**

- |                           |   |                          |
|---------------------------|---|--------------------------|
| Dr. Mohamed bin Abu Bakar | - | Timbalan Pengarah        |
| Datin Dr. Ng Soo Boon     | - | Timbalan Pengarah (STEM) |

**Penasihat Editorial**

- |                                  |   |              |
|----------------------------------|---|--------------|
| Mohamed Zaki bin Abd. Ghani      | - | Ketua Sektor |
| Haji Naza Idris bin Saadon       | - | Ketua Sektor |
| Mahyudin bin Ahmad               | - | Ketua Sektor |
| Dr. Rusilawati binti Othman      | - | Ketua Sektor |
| Mohd Faudzan bin Hamzah          | - | Ketua Sektor |
| Fazlinah binti Said              | - | Ketua Sektor |
| Mohamad Salim bin Taufix Rashidi | - | Ketua Sektor |
| Haji Sofian Azmi bin Tajul Arus  | - | Ketua Sektor |
| Paizah binti Zakaria             | - | Ketua Sektor |
| Hajah Norashikin binti Hashim    | - | Ketua Sektor |

**Penyelaras Teknikal Penerbitan dan Spesifikasi**

Saripah Faridah Binti Syed Khalid  
Nur Fadia Binti Mohamed Radzuan  
Muhamad Zaiful bin Zainal Abidin

**Pereka Grafik**

Siti Zulikha Binti Zelkepli





**Bahagian Pembangunan Kurikulum  
Kementerian Pendidikan Malaysia**

Aras 4-8 Blok E9, Kompleks Kerajaan Parcel E,  
62604 Putrajaya.

Tel: 03-8884 2000 Fax: 03-8888 9917

<http://bpk.moe.gov.my>