



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH
MATA PELAJARAN VOKASIONAL

Dokumen Penjajaran Kurikulum

PRODUKSI MULTIMEDIA

TINGKATAN 4

EDISI 2

Tajuk	Kandungan Asas	Kandungan Tambahan	Kandungan Pelengkap
<p>1.0 Asas Multimedia</p>	<p>1.1 Multimedia dan Kerjaya</p> <p>1.1.1 Menerangkan definisi dan elemen multimedia.</p> <p>1.1.2 Memberi contoh produk, penggunaan dan sumbangan multimedia dalam bidang:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Pengiklanan (ii) Penyiaran (iii) Pelancongan (iv) Pendidikan (v) Hiburan <p>1.1.3 Menentukan skop kerja ahli pasukan produksi multimedia.</p>	<p>1.1.4 Menentukan peluang dan peranan kerjaya dalam bidang multimedia.</p>	<p>1.1.5 Menyediakan portfolio kerjaya dalam bidang produksi multimedia.</p>
	<p>1.2 Perkakasan dan Perisian Multimedia</p> <p>1.2.1 Mengenal pasti sumber pemerolehan elemen multimedia.</p> <p>1.2.2 Menerangkan spesifikasi perkakasan computer multimedia.</p> <p>1.2.3 Menjelaskan fungsi perkakasan multimedia.</p> <p>1.2.4 Menilai keperluan perisian reka bentuk multimedia iaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Perisian Grafik (ii) Perisian Animasi 		

Tajuk	Kandungan Asas	Kandungan Tambahan	Kandungan Pelengkap
	<ul style="list-style-type: none"> (iii) Perisian Penyuntingan Video (iv) Perisian Penyuntingan Audio (v) Perisian Pengarangan <p>1.2.5 Mencadangkan jenis perisian pengarangan berasaskan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Kerangka masa (time frame) (ii) Ikon (iii) Kad 		
2.0 Elemen Teks	<p>2.1 Teks dan Reka Letak</p> <p>2.1.1 Menjelaskan fungsi teks dalam persembahan multimedia sebagai:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Tajuk (ii) Kandungan (body) (iii) Menu (iv) Navigasi <p>2.1.2 Menerangkan definisi muka taip dan fon.</p> <p>2.1.3 Membezakan jenis muka taip:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Serif (ii) Sans serif (iii) Script (iv) Dekoratif <p>2.1.4 Menyunting muka taip dengan membuat penetapan format fon teks dari aspek:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Jenis fon (ii) Saiz fon (iii) Gaya fon (iv) Jarak fon (v) Cases (vi) Warna (vii) Kesan khas 		

Tajuk	Kandungan Asas	Kandungan Tambahan	Kandungan Pelengkap
	2.1.5 Memberi justifikasi kesesuaian penggunaan teks berdasarkan fungsi dalam penghasilan karya atau produk multimedia berasaskan teks. 2.1.6 Merancang reka letak teks dalam penghasilan karya atau produk multimedia berasaskan teks. 2.1.7 Menghasilkan karya berasaskan teks mengikut keperluan produk.		
3.0 Elemen Grafik	3.1 Pengenalan Kepada Grafik Digital 3.1.1 Menerangkan fungsi grafik dalam pembangunan produk multimedia. 3.1.2 Membezakan jenis imej raster dan vektor. 3.1.3 Membandingkan kualiti imej berdasarkan perbezaan resolusi warna. 3.1.4 Membuat justifikasi kesesuaian penggunaan mod warna: (i) Merah, Hijau, Biru (RGB), (ii) Biru-Ungu-Kuning-Hitam (CMYK) (iii) Skala Kelabu (Grayscale). 3.1.5 Mencadangkan perisian dan format fail grafik berdasarkan fungsi penggunaannya.		
Manipulasi Imej	3.2 Ilustrasi Imej Vektor 3.2.1 Menjelaskan keperluan ilustrasi dalam penyediaan bahan produksi multimedia. 3.2.2 Memilih mod warna, resolusi dan saiz imej dalam perisian grafik vektor. 3.2.3 Mengenal pasti fungsi alat dan fitur asas ilustrasi dalam perisian ilustrasi grafik.	3.2.11 Menghasilkan karya ilustrasi imej vektor bertema dalam perisian ilustrasi grafik.	

Tajuk	Kandungan Asas	Kandungan Tambahan	Kandungan Pelengkap
	<p>3.2.4 Menunjuk cara menyisip imej ke dalam perisian grafik vektor.</p> <p>3.2.5 Melakar imej vektor menggunakan teknik surihan imej dengan menggunakan alat dan fitur yang sesuai.</p> <p>3.2.6 Membina objek dan teks dengan menggunakan alat dan fitur yang sesuai.</p> <p>3.2.7 Membina dan membanding beza hasil objek menggunakan fitur gabungan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Persilangan (Intersect) (ii) Penolakan (Subtract) (iii) Pembahagian (Divide) (iv) Pencantuman (Union/Unite) (v) Pemotongan (Crop) <p>3.2.8 Mewarna objek menggunakan alat dan fitur warna yang sesuai.</p> <p>3.2.9 Mencadangkan reka letak objek dan teks dengan mengaplikasikan fitur susun atur:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Layer (ii) Penjajaran (Alignment) (iii) Penyusunan (Arrangement) <p>3.2.10 Menjana kesan khas objek dan teks mengikut kesesuaian.</p>		
	<p>3.3 Manipulasi Imej</p> <p>3.3.1 Menerangkan keperluan suntingan imej dalam penyediaan bahan grafik.</p> <p>3.3.2 Menjelaskan keperluan pengubahsuaian mod warna, saiz dan resolusi imej.</p>	<p>3.3.10 Menghasilkan karya grafik dengan memanipulasi imej dalam perisian penyuntingan grafik</p>	

Tajuk	Kandungan Asas	Kandungan Tambahan	Kandungan Pelengkap
	<p>3.3.3 Mengenal pasti fungsi alat dan fitur asas dalam perisian penyuntingan grafik.</p> <p>3.3.4 Menyunting imej dengan menggunakan alat dan fitur pangkas (crop) dan pilihan (selection) mengikut kesesuaian.</p> <p>3.3.5 Membuat salinan imej dengan menggunakan alat dan fitur yang sesuai.</p> <p>3.3.6 Membandingkan hasil penggunaan fitur transformasi ke atas imej.</p> <p>3.3.7 Menyisip dan menyunting teks mengikut kesesuaian.</p> <p>3.3.8 Menyunting warna imej dan teks dengan menggunakan fitur kecerahan/kontra dan variasi warna yang sesuai.</p> <p>3.3.9 Menjana kesan khas imej dan teks dengan mengaplikasikan fitur filter dan Blending.</p>		
	<p>3.4 Pemodelan 3D</p> <p>3.4.1 Menerangkan konsep grafik 3D.</p> <p>3.4.2 Mengenal pasti fungsi alat dan fitur asas yang digunakan dalam perisian pemodelan 3D.</p>	<p>3.4.8 Menghasilkan grafik persekitaran 3D dengan membuat penetapan proses rendering dengan</p>	

Tajuk	Kandungan Asas	Kandungan Tambahan	Kandungan Pelengkap
	<p>3.4.3 Membina objek 3D dengan menggunakan kaedah pemodelan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Polygon (ii) Shape (iii) Spline <p>3.4.4 Mengubahsuai objek 3D dengan menggunakan alat dan fitur yang sesuai.</p> <p>3.4.5 Memetakan tekstur ke atas objek 3D.</p> <p>3.4.6 Membezakan penggunaan jenis cahaya dalam Persekitaran 3D.</p> <p>3.4.7 Mencadangkan sudut pandangan kamera bagi objek 3D yang sesuai.</p>	<p>menggunakan perisian pemodelan 3D.</p>	
<p>4.0 Elemen Audio</p>	<p>4.1 Konsep Audio</p> <p>4.1.1 Menerangkan konsep audio.</p> <p>4.1.2 Menjelaskan jenis audio:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Analog (ii) Digital <p>4.1.3 Menentukan keperluan audio dalam produk multimedia berdasarkan fungsi sebagai:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Muzik latar (ii) Kesan bunyi (iii) Suara latar 	<p>4.1.6 Memberi justifikasi keperluan peralatan dan perisian untuk rakaman dan suntingan audio.</p>	

Tajuk	Kandungan Asas	Kandungan Tambahan	Kandungan Pelengkap
	<p>4.1.4 Menjelaskan faktor yang mempengaruhi kualiti audio berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Kadar sample (sample rate) (ii) Saiz sample (sample size) (iii) Saluran (channel) <p>4.1.5 Membezakan format fail audio berdasarkan Kesesuaian penggunaannya.</p>		
	<p>4.2 Rakaman Dan Suntingan Audio</p> <p>4.2.1 Mengenal pasti fungsi alat dan fitur asas yang digunakan dalam perisian rakaman dan suntingan audio.</p> <p>4.2.2 Membuat rakaman audio bagi suara latar dan kesan bunyi.</p> <p>4.2.3 Memberi justifikasi keperluan pensampelan semula (resampling) audio.</p> <p>4.2.4 Menyunting klip audio menggunakan fitur:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) cut, copy, paste, delete (ii) trim/crop (iii) crossfade (iv) mix <p>4.2.5 Menyunting klip audio dengan memasukkan kesan khas audio yang sesuai.</p>	<p>4.2.7 Menghasilkan audio yang menggabungkan suara latar, kesan bunyi dan muzik latar yang telah dimasukkan kesan khas dengan menggunakan perisian penyuntingan audio.</p>	

Tajuk	Kandungan Asas	Kandungan Tambahan	Kandungan Pelengkap
	4.2.6 Menggabungkan klip audio yang telah disunting mengikut kesesuaian		
5.0: Elemen Video	<p>5.1 Pengenalan Kepada Video</p> <p>5.1.1 Menerangkan konsep video.</p> <p>5.1.2 Menjelaskan jenis video: (i) Analog (ii) Digital</p> <p>5.1.3 Menjelaskan keperluan video dalam produk multimedia.</p> <p>5.1.4 Memberi justifikasi keperluan perkakasan dan perisian untuk rakaman dan penyuntingan video.</p> <p>5.1.5 Menentukan kesesuaian penetapan resolusi dan format fail video berdasarkan mod atau platform paparan</p>		
	<p>5.2 Rakaman Video</p> <p>5.2.1 Menghasilkan skrip dan papan cerita rakaman video.</p> <p>5.2.2 Menyesuaikan babak dalam papan cerita dengan jenis syot kamera video:</p>	5.2.5 Menghasilkan rakaman video berdasarkan skrip dan papan cerita dengan mengaplikasikan	

Tajuk	Kandungan Asas	Kandungan Tambahan	Kandungan Pelengkap
	<ul style="list-style-type: none">(i) Close-up(ii) Medium close-up(iii) Long shot(iv) Medium Long shot(v) Wide Shot <p>5.2.3 Menilai kesesuaian kedudukan sudut pandangan kamera video:</p> <ul style="list-style-type: none">(i) Low angle(ii) Eye level(iii) High angle <p>5.2.4 Memberi justifikasi kesesuaian penggunaan teknik pergerakan kamera video:</p> <ul style="list-style-type: none">(i) Zoom (in/out)(ii) Pan (left/right)(iii) Tilt (up/down)(iv) Dolly (in/out)	teknik rakaman yang dipelajari	

Bahagian Pendidikan dan Latihan Teknikal Vokasional
Kementerian Pendidikan Malaysia,
Aras 5 & 6, Blok E14, Kompleks E,
Pusat Pentadbiran Kerajaan Persekutuan,
62604 Putrajaya.