



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH
MATA PELAJARAN VOKASIONAL

Dokumen Penjajaran Kurikulum
REKA BENTUK GRAFIK DIGITAL
TINGKATAN 5

EDISI 2

Tajuk	Kandungan Asas	Kandungan Tambahan	Kandungan Pelengkap
5.0 : PENGHASILAN KARYA GRAFIK DIGITAL	5.1 Identiti Korporat 5.1.1 Menyatakan definisi identiti korporat. 5.1.2 Menerangkan kepentingan logo dalam identiti korporat. (i) Melakar logo: (ii) Pictorialmarks (iii) Wordmarks (iv) Combination 5.1.3 Menghasilkan reka bentuk logo yang bersesuaian dengan identiti korporat dengan menggunakan perisian grafik.	5.1.4 Menghasilkan rekaan identiti korporat menggunakan logo yang telah dipilih.	
	5.2 Pengiklanan 5.2.1 Menyatakan maksud pengiklanan. 5.2.2 Menjelaskan kepentingan reka bentuk pengiklanan. 5.2.3 Membanding beza kaedah pengiklanan menerusi media: (i) Cetak	5.2.6 Menghasilkan bahan promosi untuk tujuan pengiklanan.	

Tajuk	Kandungan Asas	Kandungan Tambahan	Kandungan Pelengkap
	<p>(ii) Elektronik</p> <p>5.2.4 Menyesuaikan keperluan bahan promosi dalam pengiklanan seperti:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Gegantung (ii) Kain rentang (iii) Risalah (iv) Poster (v) Iklan interaktif <p>5.2.5 Menghasilkan reka bentuk bahan promosi dengan mengaplikasikan ciri pengiklanan yang baik dengan menggunakan perisian grafik.</p>		
	<p>5.3 Pembungkusan</p> <p>5.3.1 Menyatakan maksud pembungkusan.</p> <p>5.3.2 Menjelaskan kepentingan reka bentuk pembungkusan.</p> <p>5.3.3 Mengenal pasti maklumat label reka bentuk pembungkusan.</p>	<p>5.3.7 Menghasilkan reka bentuk label pembungkusan yang baik dengan menggunakan perisian grafik.</p>	<p>5.3.8 Menyediakan label pada pembungkusan.</p>

Tajuk	Kandungan Asas	Kandungan Tambahan	Kandungan Pelengkap
	5.3.4 Menyesuaikan bahan pembungkusan berdasarkan jenis barangan. 5.3.5 Melakar reka bentuk label pembungkusan. 5.3.6 Menentukan ciri reka bentuk label pembungkusan yang baik.		
6.0 REKA BENTUK PENERBITAN MEJA (DESKTOP PUBLISHING)	6.1 Asas Penerbitan Meja 6.1.1 Mengenal pasti definisi penerbitan meja. 6.1.2 Memberi contoh karya penerbitan meja. 6.1.3 Menerangkan keperluan perkakasan dan perisian penerbitan meja. 6.1.4 Membanding beza penerbitan meja: (i) Media cetak (ii) Media elektronik		

Tajuk	Kandungan Asas	Kandungan Tambahan	Kandungan Pelengkap
	<p>6.2 Pengolahan Idea Karya Penerbitan Meja</p> <p>6.2.1 Melaksanakan kajian lapangan berdasarkan keperluan penerbitan meja.</p> <p>6.2.2 Mencadangkan reka letak teks dan imej menerusi lakaran.</p> <p>6.2.3 Menghasilkan mekap contoh (mock-up) karya penerbitan meja.</p>		
	<p>6.3 Penghasilan karya penerbitan meja</p> <p>6.3.1 Menjelaskan fungsi alat dan fitur dalam perisian penerbitan meja.</p> <p>6.3.2 Membuat penetapan dokumen:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Saiz halaman dan margin (ii) Grid dan lajur (iii) Halaman utama (master page) (iv) Palet warna 	<p>6.3.7 Mencetak dan melaksanakan proses kemasan (<i>finishing</i>) hasil karya akhir penerbitan.</p>	

Tajuk	Kandungan Asas	Kandungan Tambahan	Kandungan Pelengkap
	<p>(v) Stail perenggan</p> <p>6.3.3 Menyisip dan menyusun teks dan imej dengan menggunakan alat dan fitur yang sesuai.</p> <p>6.3.4 Menghasilkan karya penerbitan meja dengan mengaplikasikan fitur:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Pengepala dan Pengaki (Header and footer) (ii) Tajuk Silang dan Tajuk samping (Crosshead and sidehead) (iii) Pull-quote (iv) Pengengsotan (Indentation) (v) Penjajaran (Alignment) (vi) Wrapping (vii) Hyphenation (viii) Drop cap <p>6.3.5 Menyediakan fail untuk proses <i>prepress</i>.</p> <p>6.3.6 Mencadangkan jenis penjilidan yang bersesuaian dengan hasil karya penerbitan meja.</p>		

Tajuk	Kandungan Asas	Kandungan Tambahan	Kandungan Pelengkap
7.0 KEUSAHAWANAN	7.1 Isu Dan Trend Masa Depan 7.1.1 Menjelaskan isu etika dan perundangan yang berkaitan dengan grafik 7.1.2 Membincangkan trend masa hadapan yang berkaitan dengan bidang grafik. 7.1.3 Mengaitkan perkembangan trend grafik digital dengan peluang kerjaya sebagai usahawan pereka grafik.		
	7.2 Asas Keusahawanan 7.2.1 Menerangkan konsep keusahawanan dalam bidang grafik. 7.2.2 Mengenal pasti ciri-ciri usahawan dalam bidang grafik. 7.2.3 Menjelaskan sumber keusahawanan dalam bidang grafik: (i) Manusia (ii) Modal (iii) Bahan mentah		

Tajuk	Kandungan Asas	Kandungan Tambahan	Kandungan Pelengkap
	<p>(iv) Teknologi</p> <p>7.2.4 Mengira kos projek bagi penghasilan karya grafik digital.</p> <p>7.2.5 Membuat justifikasi faktor yang mempengaruhi kadar bayaran penghasilan karya grafik.</p> <p>7.2.6 Menyediakan kad harga (rate card) penghasilan karya grafik digital.</p>		

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