



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

**KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH**  
SEKOLAH SENI MALAYSIA

**Dokumen Penjajaran Kurikulum**  
**MULTI MEDIA KREATIF**  
**TINGKATAN 4**

**EDISI 2**



## KATA PENGANTAR



Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) telah melaksanakan penjajaran kurikulum selaras dengan pengumuman pembukaan semula sekolah berdasarkan Takwim Persekolahan 2020 yang dipinda. Pada ketika itu, Kandungan Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) telah diujarkan bagi tujuan kegunaan pengajaran dan pembelajaran bagi memenuhi

keperluan pembelajaran murid yang terkesan lanjutan daripada Perintah Kawalan Pergerakan (PKP).

Susulan penutupan semula sekolah sepenuhnya mulai 9 November 2020, sekolah telah melaksanakan pengajaran dan pembelajaran di rumah (PdPR) sehingga hari terakhir persekolahan bagi tahun 2020. Meskipun guru telah berusaha untuk melaksanakan PdPR, namun masih terdapat cabaran dari aspek pelaksanaannya yang akan memberi implikasi terhadap pembelajaran murid pada tahun 2021. Sehubungan dengan itu, KPM telah memutuskan untuk meneruskan pelaksanaan Penjajaran Kurikulum Versi 2.0 bagi tahun 2021.

Penjajaran Kurikulum Versi 2.0 merupakan usaha KPM bagi membantu guru untuk memastikan kelangsungan pembelajaran murid dilaksanakan. Kurikulum yang diujarkan ini bukanlah

kurikulum baharu, tetapi kurikulum sedia ada yang disusun semula berdasarkan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) KSSM serta ditambah baik daripada dokumen penjajaran kurikulum sebelumnya. Kandungan kurikulum disusun berdasarkan kandungan asas yang perlu dikuasai oleh murid. Manakala, kandungan tambahan dan pelengkap perlu diajar bagi menyokong keseluruhan pembelajaran sesuatu mata pelajaran yang boleh dilaksanakan melalui pelbagai kaedah dan teknik pembelajaran.

Harapan KPM agar guru dapat terus merancang dan melaksanakan pengajaran dan pembelajaran pada tahun 2021 dengan lebih berkesan. KPM juga merakamkan setinggi-tinggi penghargaan dan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam melaksanakan kurikulum yang diujarkan.

### **Dr. LATIP BIN MUHAMMAD**

Timbalan Pengarah Kanan  
(Kluster Dasar dan Sains & Teknologi)  
Bahagian Pembangunan Kurikulum  
Kementerian Pendidikan Malaysia



Tajuk		Standard Pembelajaran					
		Kandungan Asas		Kandungan Tambahan		Kandungan Pelengkap	
1.0	AUDIO DAN VIDEO	1.1	<b>PERSEPSI ESTETIK</b>	1.2	<b>APLIKASI SENI</b>	1.4	<b>SENI DALAM KEHIDUPAN</b>
			<p>1.1.1 Menyatakan definisi audio dan video serta multimedia kreatif.</p> <p>1.1.2 Menghuraikan jenis, fungsi dan kelebihan pelbagai format audio dan video dalam multimedia kreatif.</p> <p>1.1.3 Menghuraikan proses penghasilan audio dan video mengikut:</p> <p>(i) pra-produksi – penentuan tema, konsep dan <i>subject matter</i> untuk menghasilkan jalan cerita</p> <p>(ii) produksi - penerokaan media dan teknik</p> <p>(iii) pasca produksi – <i>compositing</i> dan <i>rendering</i></p>		<p>1.2.1 Meneroka pelbagai media dan teknik dalam penghasilan rakaman audio dan video berdasarkan konsep jalan cerita.</p> <p>1.2.2 Menganalisis media dan teknik dalam menghasilkan rakaman audio dan video.</p>		<p>1.4.1 Membuat apresiasi audio dan video dalam multimedia kreatif secara lisan dan bertulis berdasarkan:</p> <p>(i) diskripsi</p> <p>(ii) analisis</p> <p>(iii) interpretasi</p> <p>(iv) pertimbangan</p> <p>1.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin reka bentuk sepanjang proses penghasilan karya multimedia kreatif.</p> <p>1.4.3 Mengamalkan budaya pendokumenan reka bentuk sepanjang proses penghasilan karya multimedia kreatif.</p>

Tajuk		Standard Pembelajaran					
		Kandungan Asas		Kandungan Tambahan		Kandungan Pelengkap	
			<p>1.1.4 Menghubung kaitkan audio dan video dengan etika dan disiplin reka bentuk dalam multimedia kreatif</p> <p><b>1.3 EKSPRESI KREATIF</b></p> <p>1.3.1 Menjana dan mengaplikasi idea dalam rakaman audio dan video secara kreatif.</p> <p>1.3.2 Menghasilkan rakaman audio dan video berdasarkan olahan idea dengan menggabung jalinkan pelbagai media dan teknik.</p> <p>1.3.3 Menghasilkan <i>output presentation</i> akhir dengan menitikberatkan nilai estetik.</p>				

Tajuk		Standard Pembelajaran					
		Kandungan Asas		Kandungan Tambahan		Kandungan Pelengkap	
2.0	<b>FOTOGRAFI DIGITAL</b>	2.1	<b>PERSEPSI ESTETIK</b>	2.2	<b>APLIKASI SENI</b>	2.4	<b>SENI DALAM KEHIDUPAN</b>
			<p>2.1.1 Menyatakan fungsi fotografi digital (komersial) dalam multimedia kreatif.</p> <p>2.1.2 Menerangkan jenis dan ciri-ciri fotografi digital (komersial).</p> <p>2.1.3 Menghuraikan media dan teknik dalam fotografi digital (komersial).</p> <p>2.1.4 Menginterpretasi idea dan konsep fotografi digital (komersial) berdasarkan aspek:                      (i) kandungan                      (ii) stail dan konsep                      (iii) mesej</p>		<p>2.2.1 Meneroka media dan teknik dalam proses penghasilan karya fotografi digital (komersial) menerusi pencahayaan dan komposisi.</p> <p>2.2.2 Menganalisis media dan teknik melalui perisian komputer dalam fotografi digital (komersial).</p>		<p>2.4.1 Membuat apresiasi fotografi digital dalam multimedia kreatif secara lisan dan bertulis berdasarkan:                      (i) diskripsi                      (ii) analisis                      (iii) interpretasi                      (iv) pertimbangan</p> <p>2.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin reka bentuk sepanjang proses penghasilan karya fotografi digital.</p> <p>2.4.3 Mengamalkan budaya pendokumenan reka bentuk sepanjang proses penghasilan karya fotografi digital.</p>

Tajuk		Standard Pembelajaran				
		Kandungan Asas		Kandungan Tambahan		Kandungan Pelengkap
		<p><b>2.3</b></p> <p><b>EKSPRESI KREATIF</b></p> <p>2.3.1 Menjana idea dan menghasilkan karya fotografi digital (komersial) secara kreatif dengan menekankan aspek:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) konsep</li> <li>(ii) <i>subject matter</i></li> <li>(iii) pengendalian kamera (camera handling)</li> <li>(iv) pengendalian cahaya (light handling)</li> <li>(v) komposisi (digital imagine/retouching)</li> <li>(vi) teks dan reka letak (text dan layout)</li> <li>(vii) perincian (detailing)</li> <li>(viii) karya akhir (final output)</li> </ul>				



Tajuk		Standard Pembelajaran					
		Kandungan Asas		Kandungan Tambahan		Kandungan Pelengkap	
3.0	<b>REKA BENTUK ANIMASI 2D</b>	3.1	<b>PERSEPSI ESTETIK</b>	3.2	<b>APLIKASI SENI</b>	3.4	<b>SENI DALAM KEHIDUPAN</b>
			3.1.1 Menyatakan definisi dan peranan reka bentuk animasi 2D dalam multimedia kreatif.  3.1.2 Menerangkan jenis reka bentuk animasi 2D dalam multimedia kreatif.  3.1.3 Menghuraikan proses penghasilan reka bentuk animasi 2D mengikut: (i) pra-produksi (ii) produksi (iii) pasca-produksi  3.1.4 Menginterpretasi idea dan konsep animasi dalam penghasilan reka bentuk animasi 2D berdasarkan aspek: (i) jalan cerita/ papan cerita (storyline/ storyboard)		3.2.1 Meneroka media dan teknik dalam proses penghasilan reka bentuk animasi 2D berdasarkan: (i) karakter (ii) props (iii) latar (background dan foreground)  3.2.2 Menganalisis pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan reka bentuk animasi 2D.		3.4.1 Membuat apresiasi reka bentuk animasi 2D dalam multimedia kreatif secara lisan dan bertulis berdasarkan: (i) diskripsi (ii) analisis (iii) interpretasi (iv) pertimbangan  3.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin reka bentuk sepanjang proses penghasilan reka bentuk animasi 2D.  3.4.3 Mengamalkan budaya pendokumenan reka bentuk sepanjang proses penghasilan reka bentuk animasi 2D.

Tajuk		Standard Pembelajaran					
		Kandungan Asas		Kandungan Tambahan		Kandungan Pelengkap	
			(ii) reka bentuk karakter (character design) (iii) papan cerita (storyboard)				
		<b>3.3</b>	<b>EKSPRESI KREATIF</b>  3.3.1 Menjana idea dalam penyediaan papan cerita (storyboard) yang kreatif.  3.3.2 Menghasilkan reka bentuk animasi 2D secara kreatif dengan menekankan aspek 12 Prinsip Animasi.				
<b>4.0</b>	<b>REKA BENTUK ANIMASI 3D</b>	<b>4.1</b>	<b>PERSEPSI ESTETIK</b>  4.1.1 Menyatakan definisi dan peranan reka bentuk animasi 3D dalam multimedia kreatif.  4.1.2 Menerangkan jenis reka bentuk animasi 3D dalam multimedia kreatif.	<b>4.2</b>	<b>APLIKASI SENI</b>  4.2.1 Meneroka media dan teknik dalam proses penghasilan reka bentuk animasi 3D berdasarkan: (i) karakter (ii) <i>props modeling</i> (iii) <i>rendering</i>	<b>4.4</b>	<b>SENI DALAM KEHIDUPAN</b>  4.4.1 Membuat apresiasi reka bentuk animasi 3D dalam multimedia kreatif secara lisan dan bertulis berdasarkan: (i) diskripsi (ii) analisis (iii) interpretasi

Tajuk		Standard Pembelajaran					
		Kandungan Asas		Kandungan Tambahan		Kandungan Pelengkap	
			<p>4.1.3 Menghuraikan proses penghasilan reka bentuk animasi 3D mengikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) pra-produksi</li> <li>(ii) produksi</li> <li>(iii) pasca-produksi</li> </ul> <p>4.1.4 Menginterpretasi idea dan konsep animasi dalam penghasilan reka bentuk animasi 3D berdasarkan aspek:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) jalan cerita/ papan cerita (storyline/ storyboard)</li> <li>(ii) reka bentuk karakter (character design)</li> <li>(iii) papan cerita (storyboard)</li> </ul> <p><b>4.3 EKSPRESI KREATIF</b></p> <p>4.3.1 Menjana idea dalam penyediaan papan cerita (storyboard) yang kreatif.</p>		<p>(iv) latar (background dan foreground)</p> <p>4.2.2 Menganalisis pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan reka bentuk animasi 3D.</p>		<p>(iv) pertimbangan</p> <p>4.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin reka bentuk sepanjang proses penghasilan reka bentuk animasi 3D.</p> <p>4.4.3 Mengamalkan budaya pendokumenan reka bentuk sepanjang proses penghasilan reka bentuk animasi 3D.</p>

Tajuk		Standard Pembelajaran					
		Kandungan Asas		Kandungan Tambahan		Kandungan Pelengkap	
			4.3.2 Menghasilkan reka bentuk animasi 3D secara kreatif dengan menekankan aspek 12 Prinsip Animasi.				



Bahagian Pembangunan Kurikulum  
Kementerian Pendidikan Malaysia  
Aras 4-8 Blok E9, Kompleks Kerajaan Parcel E  
62604 Putrajaya  
Te:l 03-8884 2000 Fax:03-8888 9917