


KANDUNGAN

Rekod Pentaksiran Murid
Pendidikan Seni Visual Tingkatan 1 iv – xii

▶▶ SEJARAH DAN APRESIASI SENI VISUAL

TAJUK 1	Perkembangan Seni Visual di Malaysia	1
	Nota Pintas	1
	PBD Formatif	
	• Persepsi Seni	2
	• Eksplorasi Seni  	3
	• Ekspresi Seni  	4
	• Apresiasi Seni	5
	Sudut PAK-21 	6

▶▶ BAHASA SENI VISUAL

TAJUK 2	Garisan	7
	Nota Pintas	7
	PBD Formatif	
	• Persepsi Seni   	8
	• Eksplorasi Seni 	9
	• Ekspresi Seni  	10
	Sudut PAK-21 	11

TAJUK 3	Rupa	12
	Nota Pintas	12
	PBD Formatif	
	• Persepsi Seni    	13
	• Eksplorasi Seni 	15
	• Ekspresi Seni	16
	• Apresiasi Seni	16
	Sudut PAK-21 	17

TAJUK 4	Bentuk	18
	Nota Pintas	18
	PBD Formatif	
	• Persepsi Seni  	19
	• Eksplorasi Seni 	20
	• Ekspresi Seni	21
	• Apresiasi Seni	21
	Sudut PAK-21 	22

TAJUK 5	Jalinan	23
	Nota Pintas	23
	PBD Formatif	
	• Persepsi Seni 	24
	• Eksplorasi Seni  	25
	• Ekspresi Seni	26
	• Apresiasi Seni 	27
	Sudut PAK-21 	28






TAJUK 6	Ruang	29
	Nota Pintas	29
	PBD Formatif	
	• Persepsi Seni    	30
	• Eksplorasi Seni	31
	• Ekspresi Seni	32
	• Apresiasi Seni	32
	Sudut PAK-21 	33

TAJUK 7	Warna	34
	Nota Pintas	34
	PBD Formatif	
	• Persepsi Seni 	35
	• Eksplorasi Seni  	36
	• Ekspresi Seni 	37
	• Apresiasi Seni	38
	Sudut PAK-21 	39

TAJUK 8	Harmoni	40
	Nota Pintas	40
	PBD Formatif	
	• Persepsi Seni   	41
	• Eksplorasi Seni	42
	• Ekspresi Seni	43
	• Apresiasi Seni 	44
	Sudut PAK-21 	45

TAJUK 9	Kontra	46
	Nota Pintas	46

PBD Formatif

- Persepsi Seni    47
- Eksplorasi Seni  48
- Ekspresi Seni 49
- Apresiasi Seni 50
- Sudut PAK-21**  51






TAJUK 10

Penegasan

52

Nota Pintas 52

PBD Formatif

- Persepsi Seni  53
- Eksplorasi Seni  54
- Ekspresi Seni 55
- Apresiasi Seni   56
- Sudut PAK-21**  57





TAJUK 11

Kepelbagaian

58

Nota Pintas 58

PBD Formatif

- Persepsi Seni   59
- Eksplorasi Seni  60
- Ekspresi Seni 61
- Apresiasi Seni 62
- Sudut PAK-21**  63





TAJUK 12

Imbangan

64

Nota Pintas 64

PBD Formatif

- Persepsi Seni    65
- Eksplorasi Seni 66
- Ekspresi Seni 67
- Apresiasi Seni 67
- Sudut PAK-21**  68






TAJUK 13

Kesatuan

69

Nota Pintas 69

PBD Formatif

- Persepsi Seni   70
- Eksplorasi Seni   71
- Ekspresi Seni 72
- Apresiasi Seni 72
- Sudut PAK-21**  73






TAJUK 14

Irama dan Pergerakan

74

Nota Pintas 74

PBD Formatif

- Persepsi Seni   75
- Eksplorasi Seni 76
- Ekspresi Seni   77
- Apresiasi Seni 78
- Sudut PAK-21**  79

►► PEMIKIRAN SENI VISUAL





TAJUK 15

Tajuk dan Mesej

80

Nota Pintas 80

PBD Formatif

- Persepsi Seni    81
- Eksplorasi Seni 82
- Ekspresi Seni 83
- Apresiasi Seni 83
- Sudut PAK-21**  84





TAJUK 16

Motif, Idea dan Konsep

85

Nota Pintas 85

PBD Formatif

- Persepsi Seni  86
- Eksplorasi Seni   87
- Ekspresi Seni 88
- Apresiasi Seni 88
- Sudut PAK-21**  89






TAJUK 17

Designomic

90

Nota Pintas 90

PBD Formatif

- Persepsi Seni  91
- Eksplorasi Seni    92
- Ekspresi Seni 95
- Apresiasi Seni 95
- Sudut PAK-21**  96

Pentaksiran Akhir Tahun

97



Pentaksiran Pertengahan Tahun

<https://plus.pelangibooks.com/Resources/KuasaiPBD/PSVT1/UPSA.pdf>



Jawapan

<https://plus.pelangibooks.com/Resources/KuasaiPBD/PSVT1/Jawapan.pdf>

Nama: _____ Tingkatan: _____

TAJUK	STANDARD PRESTASI		HALAMAN	PENCAPAIAN	
	TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN		(✓) Menguasai	(X) BELUM Menguasai
SEJARAH DAN APRESIASI SENI VISUAL					
1 PERKEMBANGAN SENI VISUAL DI MALAYSIA	TP1	Mengidentifikasi sejarah perkembangan, tokoh dan sumbangan serta peranan Institusi Seni Visual di Malaysia.	2		
	TP2	Menginterpretasikan sejarah perkembangan, tokoh dan sumbangan serta peranan Institusi Seni Visual di Malaysia.	2		
	TP3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan menghasilkan dokumentasi Perkembangan Seni Lukis dan Seni Reka di Malaysia melalui penggunaan media, proses dan teknik.	3		
	TP4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi dokumentasi Perkembangan Seni Lukis dan Seni Reka di Malaysia melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.	4		
	TP5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan dokumentasi Perkembangan Seni Lukis dan Seni Reka di Malaysia dalam penghasilan karya.	5		
	TP6	Menghasilkan karya dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.	5		
Tahap Penguasaan Tajuk 1 TP 1 <input type="checkbox"/> TP 2 <input type="checkbox"/> TP 3 <input type="checkbox"/> TP 4 <input type="checkbox"/> TP 5 <input type="checkbox"/> TP 6 <input type="checkbox"/>					

BAHASA SENI VISUAL					
2 GARISAN	TP1	Mengidentifikasi unsur garisan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.	8		
	TP2	Menginterpretasikan jenis dan fungsi garisan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.	8		

TAJUK	STANDARD PRESTASI		HALAMAN	PENCAPAIAN	
	TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN		(✓) MENGUASAI	(X) BELUM MENGUASAI
	TP3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan unsur garisan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.	9		
	TP4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi unsur garisan melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.	9		
	TP5	Menzahirkan idea secara kreatif dan dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur garisan dalam penghasilan karya.	10		
	TP6	Menghasilkan karya dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.	10		
Tahap Penguasaan Tajuk 2 TP 1 <input type="checkbox"/> TP 2 <input type="checkbox"/> TP 3 <input type="checkbox"/> TP 4 <input type="checkbox"/> TP 5 <input type="checkbox"/> TP 6 <input type="checkbox"/> 					

3 RUPA	TP1	Mengidentifikasi unsur rupa pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.	13		
	TP2	Menginterpretasikan jenis dan fungsi rupa pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.	14		
	TP3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan unsur rupa pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.	15		
	TP4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi unsur rupa melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.	15		
	TP5	Menzahirkan idea secara kreatif dan dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur rupa dalam penghasilan karya.	16		
	TP6	Menghasilkan karya dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.	16		
Tahap Penguasaan Tajuk 3 TP 1 <input type="checkbox"/> TP 2 <input type="checkbox"/> TP 3 <input type="checkbox"/> TP 4 <input type="checkbox"/> TP 5 <input type="checkbox"/> TP 6 <input type="checkbox"/> 					

4 BENTUK	TP1	Mengidentifikasi unsur bentuk pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.	19		
	TP2	Menginterpretasikan jenis dan fungsi bentuk pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.	19		

TAJUK	STANDARD PRESTASI		HALAMAN	PENCAPAIAN	
	TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN		(✓) MENGUASAI	(X) BELUM MENGUASAI
	TP3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan unsur bentuk pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.	20		
	TP4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi unsur bentuk melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.	20		
	TP5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur bentuk dalam penghasilan karya.	21		
	TP6	Menghasilkan karya dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.	21		
Tahap Penguasaan Tajuk 4 TP 1 <input type="checkbox"/> TP 2 <input type="checkbox"/> TP 3 <input type="checkbox"/> TP 4 <input type="checkbox"/> TP 5 <input type="checkbox"/> TP 6 <input type="checkbox"/> 					

<h1>5</h1> <p>JALINAN</p>	TP1	Mengidentifikasi unsur jalinan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.	24		
	TP2	Menginterpretasikan jenis dan fungsi unsur jalinan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.	24		
	TP3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan unsur jalinan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.	25, 26		
	TP4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi unsur jalinan melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.	26		
	TP5	Menzahirkan idea secara kreatif dan dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur jalinan dalam penghasilan karya.	27		
	TP6	Menghasilkan karya dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.	27		
Tahap Penguasaan Tajuk 5 TP 1 <input type="checkbox"/> TP 2 <input type="checkbox"/> TP 3 <input type="checkbox"/> TP 4 <input type="checkbox"/> TP 5 <input type="checkbox"/> TP 6 <input type="checkbox"/> 					

TAJUK	STANDARD PRESTASI		HALAMAN	PENCAPAIAN	
	TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN		(✓) MENGUASAI	(X) BELUM MENGUASAI
6 RUANG	TP1	Mengidentifikasi unsur ruang pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.	30		
	TP2	Menginterpretasikan jenis dan fungsi unsur ruang pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.	30		
	TP3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan unsur ruang pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.	31		
	TP4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi unsur ruang melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.	31		
	TP5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur ruang dalam penghasilan karya.	32		
	TP6	Menghasilkan karya dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.	32		

Tahap Penguasaan Tajuk 6

TP 1

TP 2

TP 3

TP 4

TP 5

TP 6

7 WARNA	TP1	Mengidentifikasi unsur warna pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.	35		
	TP2	Menginterpretasikan jenis dan fungsi unsur warna pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.	35		
	TP3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan unsur warna pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.	36		
	TP4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi unsur warna melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.	37		
	TP5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur warna dalam penghasilan karya.	38		
	TP6	Menghasilkan karya dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.	38		

Tahap Penguasaan Tajuk 7

TP 1

TP 2

TP 3

TP 4

TP 5

TP 6

TAJUK	STANDARD PRESTASI		HALAMAN	PENCAPAIAN	
	TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN		(✓) MENGUASAI	(X) BELUM MENGUASAI
8 HARMONI	TP1	Mengidentifikasi prinsip harmoni pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.	41		
	TP2	Menginterpretasikan ciri dan fungsi prinsip harmoni pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.	41		
	TP3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan prinsip harmoni pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.	42		
	TP4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi melalui prinsip harmoni melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.	43		
	TP5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip harmoni dalam penghasilan karya.	44		
	TP6	Menghasilkan karya dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.	44		

Tahap Penguasaan Tajuk 8

TP 1

TP 2

TP 3

TP 4

TP 5

TP 6

9 KONTRA	TP1	Mengidentifikasi prinsip kontra pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.	47		
	TP2	Menginterpretasikan ciri dan fungsi prinsip kontra pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.	47		
	TP3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan prinsip kontra pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.	48		
	TP4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi prinsip kontra melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.	48		
	TP5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip kontra dalam penghasilan karya.	49		
	TP6	Menghasilkan karya dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.	50		

Tahap Penguasaan Tajuk 9

TP 1

TP 2

TP 3

TP 4

TP 5

TP 6

TAJUK	STANDARD PRESTASI		HALAMAN	PENCAPAIAN	
	TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN		(✓) Menguasai	(X) BELUM Menguasai
10 PENEGASAN	TP1	Mengidentifikasi prinsip penegasan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.	53		
	TP2	Menginterpretasikan ciri dan fungsi prinsip penegasan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.	53		
	TP3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan prinsip penegasan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.	54		
	TP4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi prinsip penegasan melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.	54		
	TP5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip penegasan dalam penghasilan karya.	55, 56		
	TP6	Menghasilkan karya dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.	56		
Tahap Penguasaan Tajuk 10 TP 1 <input type="checkbox"/> TP 2 <input type="checkbox"/> TP 3 <input type="checkbox"/> TP 4 <input type="checkbox"/> TP 5 <input type="checkbox"/> TP 6 <input type="checkbox"/> 					

11 KEPELBAGAIAN	TP1	Mengidentifikasi prinsip kepelbagaian pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.	59		
	TP2	Menginterpretasikan ciri dan fungsi prinsip kepelbagaian pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.	59, 60		
	TP3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan prinsip kepelbagaian pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.	61		
	TP4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi prinsip kepelbagaian melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.	61		
	TP5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip kepelbagaian dalam penghasilan karya.	62		
	TP6	Menghasilkan karya dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.	62		
Tahap Penguasaan Tajuk 11 TP 1 <input type="checkbox"/> TP 2 <input type="checkbox"/> TP 3 <input type="checkbox"/> TP 4 <input type="checkbox"/> TP 5 <input type="checkbox"/> TP 6 <input type="checkbox"/> 					

TAJUK	STANDARD PRESTASI		HALAMAN	PENCAPAIAN	
	TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN		(✓) MENGUASAI	(X) BELUM MENGUASAI
12 IMBANGAN	TP1	Mengidentifikasi prinsip imbalan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.	65		
	TP2	Menginterpretasikan ciri dan fungsi prinsip imbalan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.	65		
	TP3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi prinsip imbalan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.	66		
	TP4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi prinsip imbalan melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.	66		
	TP5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip imbalan dalam penghasilan karya.	67		
	TP6	Menghasilkan karya dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.	67		
Tahap Penguasaan Tajuk 12 TP 1 <input type="checkbox"/> TP 2 <input type="checkbox"/> TP 3 <input type="checkbox"/> TP 4 <input type="checkbox"/> TP 5 <input type="checkbox"/> TP 6 <input type="checkbox"/>					

13 KESATUAN	TP1	Mengidentifikasi prinsip kesatuan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.	70		
	TP2	Menginterpretasikan ciri dan fungsi prinsip kesatuan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.	70		
	TP3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan prinsip kesatuan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.	71		
	TP4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi prinsip kesatuan melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.	71		
	TP5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip kesatuan dalam penghasilan karya.	72		
	TP6	Menghasilkan karya dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.	72		
Tahap Penguasaan Tajuk 13 TP 1 <input type="checkbox"/> TP 2 <input type="checkbox"/> TP 3 <input type="checkbox"/> TP 4 <input type="checkbox"/> TP 5 <input type="checkbox"/> TP 6 <input type="checkbox"/>					

TAJUK	STANDARD PRESTASI		HALAMAN	PENCAPAIAN	
	TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN		(✓) Menguasai	(X) BELUM Menguasai
14 IRAMA DAN PERGERAKAN	TP1	Mengidentifikasi prinsip irama dan pergerakan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.	75		
	TP2	Menginterpretasikan ciri dan fungsi prinsip irama dan pergerakan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.	75		
	TP3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan prinsip irama dan pergerakan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.	76		
	TP4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi prinsip irama dan pergerakan melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.	77		
	TP5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip irama dan pergerakan dalam penghasilan karya.	78		
	TP6	Menghasilkan karya dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.	78		
Tahap Penguasaan Tajuk 14 TP 1 <input type="checkbox"/> TP 2 <input type="checkbox"/> TP 3 <input type="checkbox"/> TP 4 <input type="checkbox"/> TP 5 <input type="checkbox"/> TP 6 <input type="checkbox"/> 					

PEMIKIRAN SENI VISUAL					
15 TAJUK DAN MESEJ	TP1	Mengidentifikasi tema dan mesej dalam proses pembentukan karya.	81		
	TP2	Menginterpretasikan tema dan mesej dalam proses pembentukan karya.	81		
	TP3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan aplikasi tema dan mesej dalam proses pembentukan karya melalui penggunaan media, proses dan teknik.	82		
	TP4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi aplikasi tema dan mesej dalam proses pembentukan karya melalui penggunaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.	82		
	TP5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan aplikasi tema dan mesej dalam pembentukan karya.	83		
	TP6	Menghasilkan karya dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.	83		
Tahap Penguasaan Tajuk 15 TP 1 <input type="checkbox"/> TP 2 <input type="checkbox"/> TP 3 <input type="checkbox"/> TP 4 <input type="checkbox"/> TP 5 <input type="checkbox"/> TP 6 <input type="checkbox"/> 					

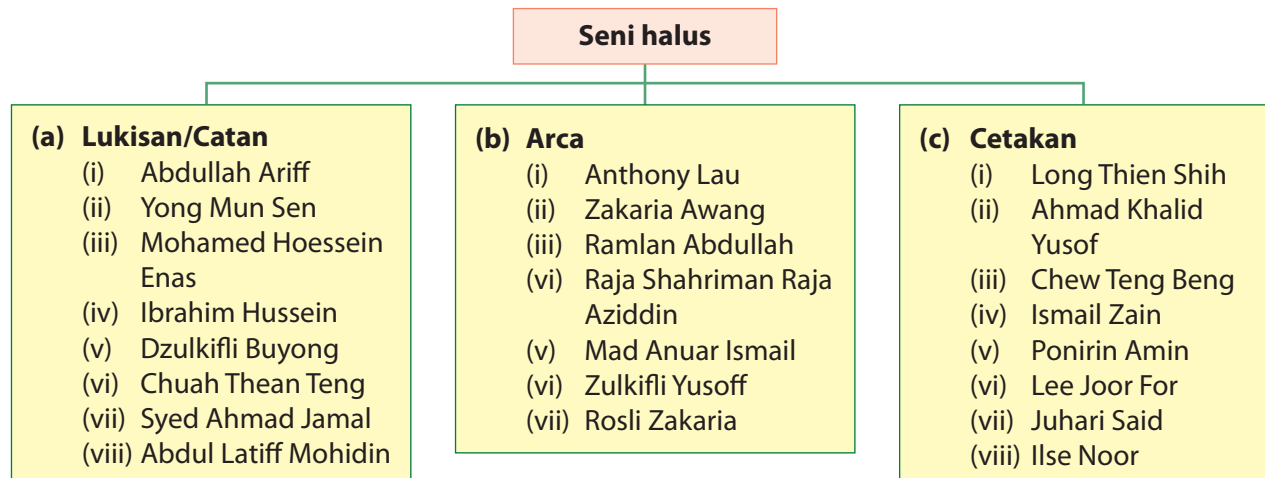
TAJUK	STANDARD PRESTASI		HALAMAN	PENCAPAIAN	
	TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN		(✓) MENGUASAI	(X) BELUM MENGUASAI
16 MOTIF, IDEA DAN KONSEP	TP1	Mengidentifikasi idea, motif dan konsep dalam proses pembentukan karya.	86		
	TP2	Menginterpretasikan idea, motif dan konsep dalam proses pembentukan karya.	86		
	TP3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan aplikasi idea, motif dan konsep dalam proses pembentukan karya melalui penggunaan media, proses dan teknik.	87		
	TP4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi aplikasi idea, motif dan konsep dalam proses pembentukan karya melalui penggunaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.	87		
	TP5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan aplikasi idea, motif dan konsep dalam pembentukan karya melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.	88		
	TP6	Menghasilkan karya dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.	88		
Tahap Penguasaan Tajuk 16 TP 1 <input type="checkbox"/> TP 2 <input type="checkbox"/> TP 3 <input type="checkbox"/> TP 4 <input type="checkbox"/> TP 5 <input type="checkbox"/> TP 6 <input type="checkbox"/>					

17 DESIGNOMIC	TP1	Mengidentifikasi aplikasi <i>designomic</i> dalam proses pembentukan karya.	91, 92		
	TP2	Menginterpretasikan aplikasi <i>designomic</i> dalam proses pembentukan karya.	92		
	TP3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan aplikasi <i>designomic</i> dalam proses pembentukan karya melalui penggunaan media, proses dan teknik.	93		
	TP4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi aplikasi <i>designomic</i> dalam proses pembentukan karya melalui penggunaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.	94		
	TP5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan aplikasi <i>designomic</i> dalam pembentukan karya melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.	94		
	TP6	Menghasilkan karya dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.	94, 95		
Tahap Penguasaan Tajuk 17 TP 1 <input type="checkbox"/> TP 2 <input type="checkbox"/> TP 3 <input type="checkbox"/> TP 4 <input type="checkbox"/> TP 5 <input type="checkbox"/> TP 6 <input type="checkbox"/>					

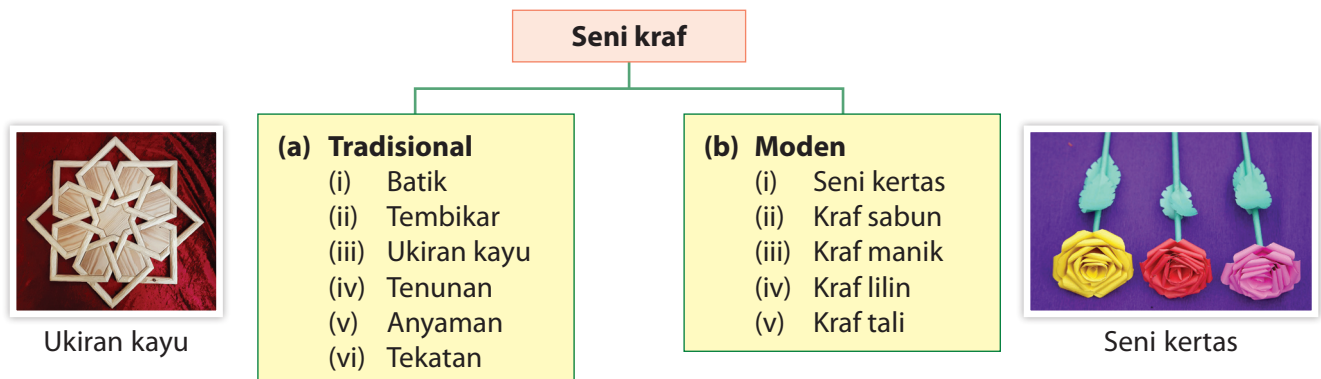
Perkembangan Seni Visual di Malaysia

KUASAI Nota Pintas

- Perkembangan seni visual di Malaysia bermula pada tahun 1920-an dengan penubuhan *Penang Impressionist Society*.
- Antara tokoh-tokoh terkemuka tanah air ialah:



- Seni reka merangkumi komunikasi visual, reka bentuk teknologi dan reka bentuk persekitaran.
- Penubuhan Majlis Rekabentuk Malaysia dan Majlis Inovasi Negara menyebabkan bidang seni reka terus berkembang di negara kita.
- Institut Teknologi MARA dan institusi swasta turut berjaya melahirkan ramai pereka yang berjaya.
- Bidang seni reka merangkumi reka bentuk teknologi, grafik, fesyen, animasi, komunikasi visual dan teknologi kreatif.
- Antara tokoh seni reka terkenal di Malaysia:
 - Zulkifli Haron – Reka bentuk teknologi
 - Haji Hashim Hassan – Seni reka grafik
 - Jimmy Choo – Reka bentuk fesyen
 - Hassan Abdul Muthalib – Seni reka animasi
 - Ahmad Haji Zainuddin – Komunikasi visual
 - Lim Kok Wing – Reka bentuk teknologi kreatif
- Seni kraf merangkumi kraf tradisional dan kraf moden.
- Seni kraf yang dihasilkan mempunyai daya tarikan tradisional, kebudayaan dan moden.



SP 1.1 Menggalurkan perkembangan Seni Lukis dan Seni Reka di Malaysia

1. Jawab soalan di bawah. TP1 TP2

- (a) Nyatakan pertubuhan seni yang paling awal ditubuhkan di tanah air.

[Penang Impressionist Society](#)

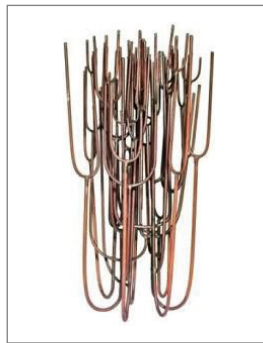
- (b) Siapakah tokoh yang menjadi pengasas Angkatan Pelukis Semenanjung (APS)?

[Mohamed Hoessein Enas](#)

- (c) Siapakah pelopor catan batik?

[Chuah Thean Teng](#)

- (d) Siapakah tokoh yang menghasilkan arca di bawah?



Rimba, 1967, Besi

[Anthony Lau](#)

- (e) Tokoh yang manakah dianugerahkan sebagai “Bapa Logo Hari Kebangsaan”?

[Haji Hashim Hassan](#)

- (f) Nyatakan sumbangan tokoh tekatan, iaitu Hajah Azizah Mohd. Yusof.

[Memajukan kegiatan menecat dengan membuka bengkel dan ruang pameran. Malahan, sering diundang menjadi pengajar dalam pelbagai program yang diadakan di dalam dan luar negara.](#)

- (g) Nyatakan peranan Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia (PKKM).

[Memelihara dan melindungi warisan kraf negara sebagai satu industri yang berdaya maju dan mantap dalam pasaran tempatan dan antarabangsa.](#)

- (h) Nyatakan peranan Institut Kraf Negara (IKN).

[Bertanggungjawab melahirkan modal insan yang berkemahiran, berilmu pengetahuan, menguasai teknologi dan peka terhadap warisan kraf.](#)

SP 2.1 Mengenal pasti tokoh dan karya Seni Halus

2. Nyatakan bidang, tokoh dan karya serta sumbangan atau anugerah tokoh dalam bidang seni halus. **TP 3**



eP+ Nota Tokoh Seni Reka Terkenal di Malaysia



Seni halus

(a) Nama bidang:
Lukisan / Catan

(b) Nama bidang:
Arca

(c) Nama bidang:
Cetakan

(i) Nama tokoh:
Redza Piyadasa

(i) Nama tokoh:
Anthony Lau

(i) Nama tokoh:
Juhari Said



(ii) Nama karya:
The Haji Family, 1990,
Bahan campuran

(ii) Nama karya:
Rimba, 1967, Besi

(ii) Nama karya:
Katak Nak Jadi Lembu II, 1999,
Cetakan potongan kayu

(iii) Anugerah / Sumbangan:

- Pelukis dan pengkritik seni.
- Pelukis aliran konstruktivisme dan minimalis.

(iii) Anugerah / Sumbangan:

- Bekas pensyarah Specialist Teacher's Training Institute Kuala Lumpur.

(iii) Anugerah / Sumbangan:

- Mengaplikasikan teknik cetakan kayu, lino dan gurisan asid dengan pelbagai gaya seperti ekspresionisme dan surelisme.
- Penerima biasiswa Japan Foundation untuk mempelajari cetakan kayu tradisional.

SP 3.1 Menjana idea dalam tugas perkembangan seni visual di Malaysia

3. Anda dikehendaki memilih salah satu motif haiwan untuk dijadikan arca daripada buah atau sayuran yang sesuai. Kemudian, ambil gambar hasil kerja anda dan tampal pada ruang yang disediakan. Namakan motif, bahan dan arca yang anda hasilkan tersebut. **TP 4 KBAT Mengaplikasi**

>> Contoh



Motif: Burung

Sayuran: Cili benggala

Nama arca: Burung Kakak Tua

(Contoh jawapan)



Video



Arca stabail



Praktis Ekstra
Tajuk 1



- SP 4.1 Mempamerkan karya
- SP 4.2 Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual

4. Hasilkan produk yang boleh dijual di pasaran dengan menggunakan bahan kitar semula seperti botol kaca, tin, kotak dan sebagainya. Kemudian, buat apresiasi karya berpandukan Bahasa Seni Visual.

TP 5 TP 6 **KBAT** Mencipta/Menganalisis

>> Contoh



Bekas alat tulis



Produk yang dihasilkan ialah tabung syiling dengan menggunakan semula botol kaca sos prego. Botol kaca tersebut hendaklah dicuci sehingga bersih dan direndam supaya kertas pekat pada botol tersebut dapat ditanggalkan dengan mudah. Selepas itu, botol tersebut diwarnakan dengan menggunakan cat akrilik dan ditampal pekat yang dipilih. Kemudian penutup botol ditebuk untuk dijadikan lubang tabung. Karakter kartun pada tabung syiling dapat menarik sasaran pembeli dalam kalangan kanak-kanak

(Contoh jawapan)

KBAT

Tajuk:

Membuat apresiasi karya seni visual berdasarkan contoh karya yang diberikan.

Objektif:

Menganalisis dan memanipulasi melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.

Langkah-langkah:

1. Guru membahagikan murid kepada beberapa kumpulan.
2. Guru memilih hasil karya tokoh seni halus tempatan. Setiap kumpulan dikehendaki menjawab soalan yang disediakan oleh guru.
 - (a) Apakah yang anda faham dalam karya tersebut?
 - (b) Apakah perasaan anda apabila melihat karya tersebut?
 - (c) Sekiranya anda boleh menukar tajuk karya tersebut, apakah tajuk yang akan anda berikan?
3. Dapatkan maklumat berkaitan dengan tokoh dan karya melalui buku teks, buku rujukan, majalah, ensiklopedia, brosur pameran seni, keratan akhbar atau bahan cetakan dari laman sesawang dan sebagainya.
4. Setiap kumpulan akan bergerak dari satu stesen ke stesen berikutnya mengikut masa yang ditetapkan. Catatkan pemerhatian anda.

Contoh hasil karya seni halus tempatan:



Mother and Child, 1991, Batik



TAJUK 6

Ruang

KUASAI Nota Pintas

1. Ruang merupakan jarak antara objek yang wujud di alam nyata dan karya seni visual.
2. Ruang mengikut seni visual merujuk kepada kawasan kosong di sekeliling sesuatu objek, jarak antara objek dan kedalaman sesuatu objek.
3. Ruang merangkumi dua jenis, iaitu ruang nyata atau fizikal dan ruang ilusi atau tampak.

Ruang nyata

Ruang terbuka

Ruang bagi kawasan lapang seperti padang, di tepi pantai, sawah padi dan sebagainya.



Ruang tertutup

Ruang bagi kawasan terhad seperti di dalam bilik, dapur atau di dalam bangunan.

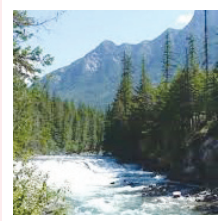


4. Ruang ilusi dibahagikan kepada ruang cetek, dalam dan rata yang berbentuk dua dimensi (2D).

Ruang ilusi

Ruang dalam

Ruang yang memperlihatkan kesan perspektif dan mempamerkan ruang hadapan, tengah dan belakang.



Ruang cetek

Ruang yang kelihatan dekat dan terbatas.



Ruang rata

Ruang yang terhasil apabila dilukis atau diolah elemen-elemen gambaran pada satah yang sama.



5. Ruang berkait dengan perspektif. Perspektif merupakan kesan ilusi objek dalam kedudukan arah mata dengan kaki langit.
6. Perspektif menghasilkan ruang tengah, ruang depan dan ruang belakang. Perubahan saiz, warna dan jarak berlaku apabila dilihat dari jauh. Titik lenyap berlaku apabila garisan perspektif bertemu pada satu titik pusat.

SP 1.4 Mengenal pasti jenis-jenis ruang

1. Padankan gambar dengan jenis ruang dan berikan definisi ruang tersebut. TP 1 TP 2

eP+ Nota
Jenis Ruang

Ruang ilusi

Ruang dalam:

Ruang yang memperlihatkan kesan perspektif dan mempamerkan ruang hadapan, tengah dan belakang.

Ruang cetek:

Ruang yang kelihatan dekat dan terbatas.

Ruang rata:

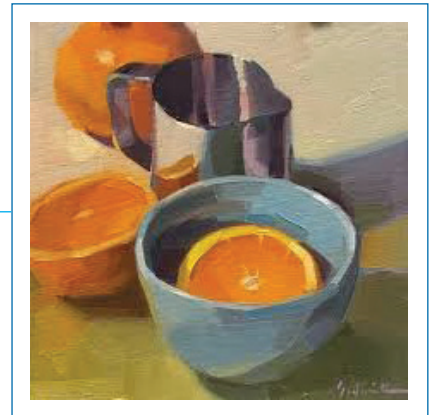
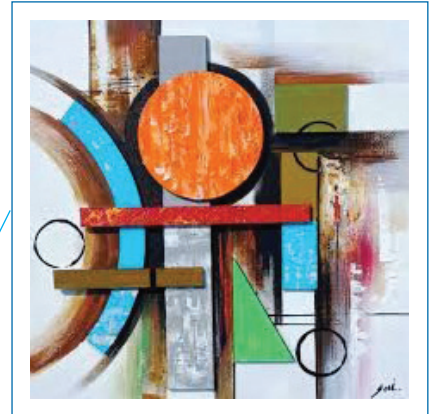
Ruang yang terhasil apabila dilukis atau diolah elemen-elemen gambaran pada satah yang sama.



Info



Ruang



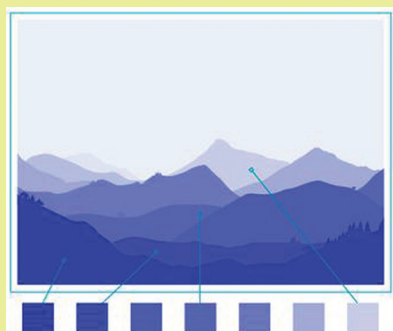
eP+ Praktis Ekstra
Tajuk 6



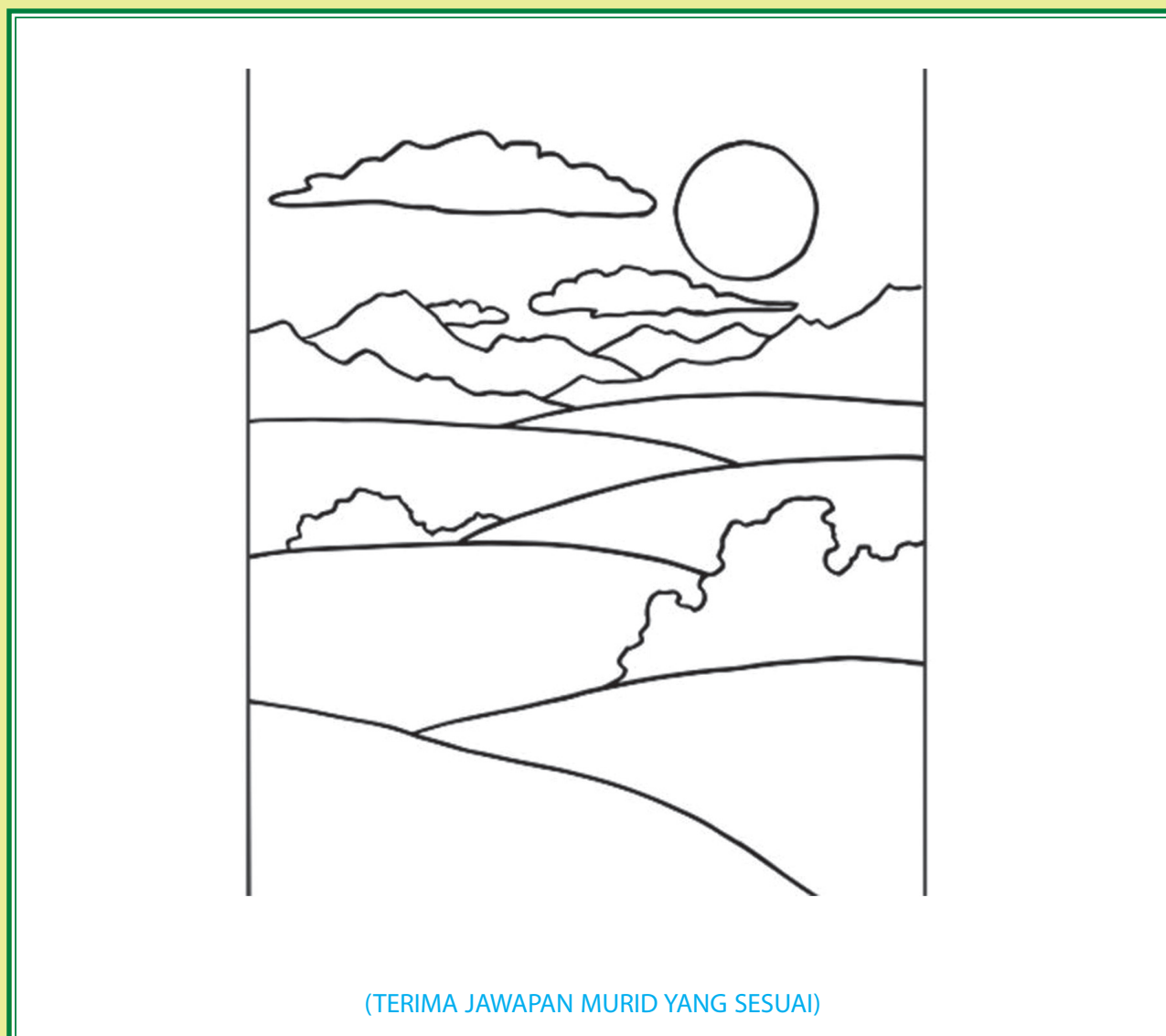
SP 2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan unsur ruang pada alam semula jadi dengan pelbagai teknik.

2. Perspektif merupakan kaedah untuk memaparkan kedalaman dalam karya seni. Objek yang jauh diwakili dengan warna yang kurang tepu, kurang kontras antara objek dan latar belakang. Warnakan lakaran di bawah bagi menghasilkan kesan ruang dengan menggunakan kreativiti anda. Anda dikehendaki menggunakan media kering. Nyatakan ruang hadapan, ruang tengah dan ruang belakang. **TP 3 TP 4 KBAT** Mengaplikasi

>> Contoh



Kecerahan dan kegelapan warna menimbulkan ruang depan, tengah dan belakang.



- SP 3.1 Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur ruang untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif
- SP 4.1 Mempamerkan hasil karya
- SP 4.2 Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual

3. Aplikasi teknik penghasilan ruang dalam menghasilkan sebuah lukisan perspektif bangunan. Anda dikehendaki menggunakan media kering sahaja. Kemudian, buat apresiasi karya berpandukan Bahasa Seni Visual. **TP 5 TP 6 KBAT** Mencipta/Menganalisis



Perspektif satu titik lenyap bermula daripada satu arah (fokus) yang jauh dan menghilang. Objek akan menjadi besar apabila hampir dengan audiens. Mempunyai dua titik disebelah kanan dan kiri lukisan serta garisan dan memfokuskan ke arah bahagian tengah yang menjadi bahagian terdekat atau paling hadapan. Unsur garisan dan bentuk berperanan penting dalam menghasilkan kesan perspektif bagi bangunan tersebut.

(Contoh jawapan)

Tajuk:

Menghasilkan seni kraf batu mengikut kreativiti dan imaginasi anda.

Objektif:

Mengaplikasikan pengetahuan untuk membuat eksperimentasi terhadap unsur ruang.

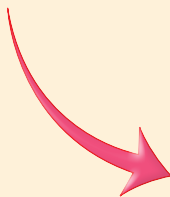
Langkah-langkah:

Aplikasikan teknik penghasilan ruang nyata yang membolehkan karya anda boleh dilihat daripada pelbagai sudut. Anda hendaklah menyatakan:

1. Alat dan bahan yang digunakan
2. Motif atau hal benda yang digunakan
3. Olahan idea
4. Reka letak motif
5. Kajian warna
6. Hasil akhir

Contoh:

Motif: Kactus



Alat dan bahan:



batu



cat



berus



pasu



Hasil akhir



Kuiz
Gamifikasi

Tajuk 6

Kepelbagaian

KUASAI Nota Pintas

1. Kepelbagaian adalah prinsip rekaan yang merujuk kepada cara menggabungkan elemen-elemen seni untuk menghasilkan hubungan yang kompleks dan rumit.
2. Pengkarya akan mengaplikasikan prinsip kepelbagaian dalam karya bagi menghasilkan karya yang lebih menarik. Kepelbagaian dapat memberi:
 - (a) Daya tarikan
 - (b) Gaya, variasi dan tenaga
 - (c) Mengelakkan kebosanan
3. Kepelbagaian dapat dihasilkan melalui penggunaan unsur seni yang pelbagai dalam sesuatu gubahan seperti:
 - (a) Kepelbagaian media.
 - (b) Kepelbagaian aliran seni.
 - (c) Kepelbagaian asas seni reka.

Ciri-ciri kepelbagaian

Alam semula jadi



Kepelbagaian warna dan bentuk

Objek buatan manusia



Kepelbagaian saiz dan bentuk

Karya seni visual



Kepelbagaian saiz dan bentuk



Kepelbagaian rupa bentuk



Kepelbagaian saiz



Kepelbagaian tipografi

SP 1.2 Ciri-ciri kepelbagaian pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni visual

1. Padankan ciri-ciri kepelbagaian dengan gambar di bawah. **TP 1 TP 2**

eP+ Nota
Teknik Penghasilan
Kepelbagaian



Unsur seni: Bentuk dan saiz

Pernyataan: Kepelbagaian bentuk dan saiz pada objek buatan manusia.



Unsur seni: Bentuk

Pernyataan: Kepelbagaian bentuk pada karya seni visual.



Unsur seni: Warna dan bentuk

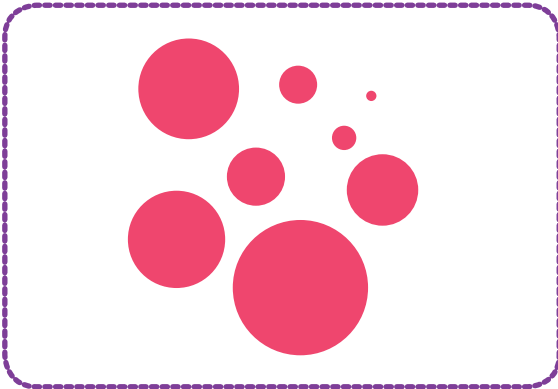
Pernyataan: Kepelbagaian warna dan bentuk pada imej alam semula jadi.

eP+ Praktis Ekstra
Tajuk 11

SP 2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan prinsip kepelbagaian pada alam semula jadi dengan pelbagai teknik

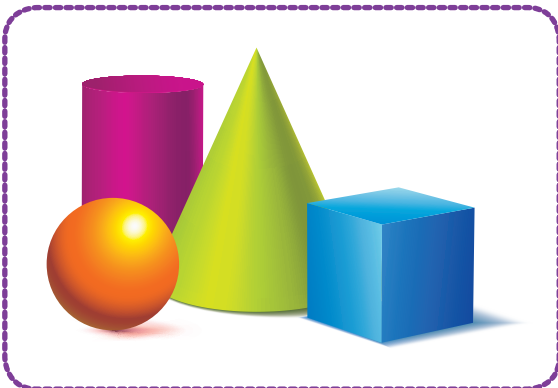
2. Lakarkan corak berdasarkan pernyataan yang diberi. Kemudian, warnakan lakaran menggunakan media kering. **TP 2**

(a)



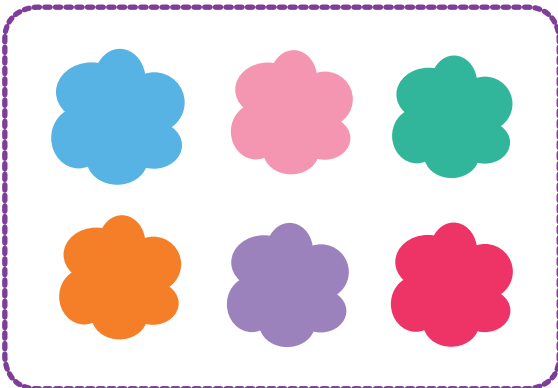
Kepelbagaian pada saiz

(b)



Kepelbagaian pada bentuk

(c)



Kepelbagaian pada warna

(d)



Kepelbagaian pada rupa



SP 3.1 Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip kepelbagaian untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif

3. Hasilkan karya lukisan bertemakan buah-buahan yang berada di atas meja. Masukkan prinsip kepelbagaian dalam penghasilan karya tersebut. Kemudian, warnakan dengan menggunakan media kering sahaja.

TP 3 TP 4 **KBAT** Mengaplikasi

>> Contoh



(TERIMA JAWAPAN MURID YANG SESUAI)

KBAT

SP 4.1 Mempamerkan hasil karya

SP 4.2 Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual

4. Hasilkan karya lukisan bertemakan sejambak bunga dengan mewujudkan prinsip kepelbagaian dari segi warna dan rupa. Kemudian, buat apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.

TP 5 TP 6 KBAT Mencipta/Menganalisis



Apresiasi karya:

Hasil catan cat air di atas menunjukkan kepelbagaian warna dan rupa pada sejambak bunga. Warna-warna tersebut dapat memberikan variasi warna. Selain itu, kepelbagaian warna yang diaplikasi juga memberikan daya tarikan serta dapat mengelakkan kebosanan. Warna yang diaplikasi adalah mengikut warna primer dan warna sekunder pada roda warna.

(Contoh jawapan)

Tajuk:

Menghasilkan lukisan atas kulit telur ayam.

Objektif:

Menzahirkan idea secara kreatif hasil daripada eksperimentasi dengan mengaplikasikan ciri-ciri kepelbagaian pada objek alam semula jadi.

Alatan/Bahan:

Kulit telur, marker pen berwarna, pensel warna, bekas telur.

Langkah-langkah:

1. Kelas dibahagikan kepada lima kumpulan. Setiap kumpulan hendaklah mempunyai ahli seramai empat orang.
2. Setiap ahli kumpulan hendaklah melakar imej bebas pada sebiji telur dan warnakan mengikut kreativiti anda.
3. Setelah siap, cantumkan kesemua hasil kerja murid dengan cara menyusun kesemua hasil kerja ke dalam bekas telur yang asal bagi memberi kesan kepelbagaian pada rupa, warna dan jalinan.

Contoh:



Proses kerja:

1. Tebuk lubang telur dengan berhati-hati di bahagian hujungnya bagi mengeluarkan isi telur tersebut.
2. Setelah kulit telur dibersihkan, lakar imej yang anda rancang.
3. Warnakan imej tersebut.
4. Setelah selesai diwarnakan, kesemua murid menyusun semula kulit telur tadi ke dalam bekas telur asalnya untuk dijadikan perhiasan.



Designomic

KUASAI Nota Pintas

1. *Designomic* merupakan gabungan perkataan *design* (seni reka) dan *economic* (ekonomi).
2. *Designomic* mempunyai ciri-ciri kebolehgunaan dan kebolehpasaran pada rekaan produk atau karya.
3. *Designomic* memperlihatkan daya tarikan yang tinggi dan mempunyai fungsi tersendiri.
4. Tujuan *designomic* diaplikasikan pada produk ialah meningkatkan kualiti rekaan dan memenuhi kualiti kehidupan pengguna secara menyeluruh.



Contoh rekaan kerusi yang mempunyai ciri-ciri *designomic*

5. Kaedah *designomic* adalah berbeza-beza antara seni halus, seni reka dan seni kraf.
6. Dalam bidang seni reka, kaedah pembentukan produk rekaan dari pelbagai bidang berteraskan gabungan-gabungan kecanggihan teknologi terkini dengan pemikiran baharu.
7. Dalam bidang seni kraf tempatan, transformasi terhadap kraf tempatan kepada rekaan bercirikan *designomic* telah menampilkan rekaan kraf yang kreatif dan menarik.
8. Kaedah ini terkandung dalam Teori Reka Bentuk Sejagat yang menggariskan tujuh prinsip utama, iaitu:
 - (a) Mampu guna
 - (b) Fleksibel
 - (c) Penggunaan mudah dan intuitif
 - (d) Daya penyampaian maklumat mudah
 - (e) Kesilapan minimum
 - (f) Rendah keupayaan fizikal
 - (g) Kesesuaian dan kecukupan saiz serta ruang



Bakul diperbuat daripada kertas surat khabar

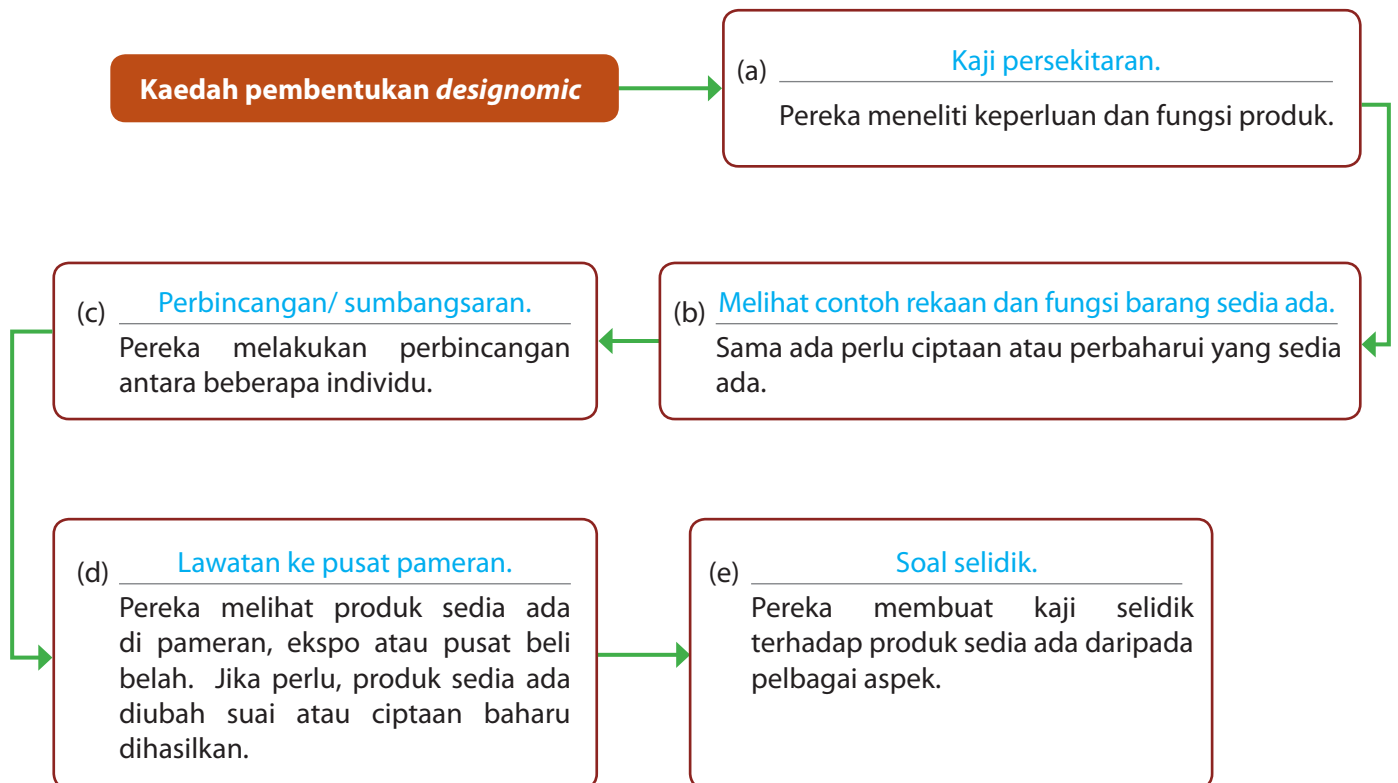
SP 1.1	Definisi <i>designomic</i>
SP 1.2	Tujuan aplikasi <i>designomic</i> dalam proses pembentukan karya
SP 1.3	Kaedah pembentukan dan proses <i>designomic</i>

1. Lengkapkan ayat di bawah mengenai *designomic*. **TP1**

 **Praktis Ekstra**
Tajuk 17

- (a) *Designomic* mempunyai ciri-ciri **kebolegunaan** dan **kebolehpasaran** pada rekaan sesuatu produk. *Designomic* ialah gabungan perkataan **design** dan **economic**.
- (b) *Designomic* memperlihatkan **daya tarikan** yang tinggi melalui ciri-ciri keunikan yang mempunyai fungsi tersendiri dan kelainan pada rekaan yang dihasilkan bagi tujuan **keusahawanan**.

2. Nyatakan kaedah pembentukan *designomic* pada rajah di bawah. **TP1**



SP 2.1 Meneroka kaedah penjanaan *designomic*

SP 2.2 Menghuraikan secara visual, bertulis atau lisan bagi mempamerkan pemahaman *designomic*

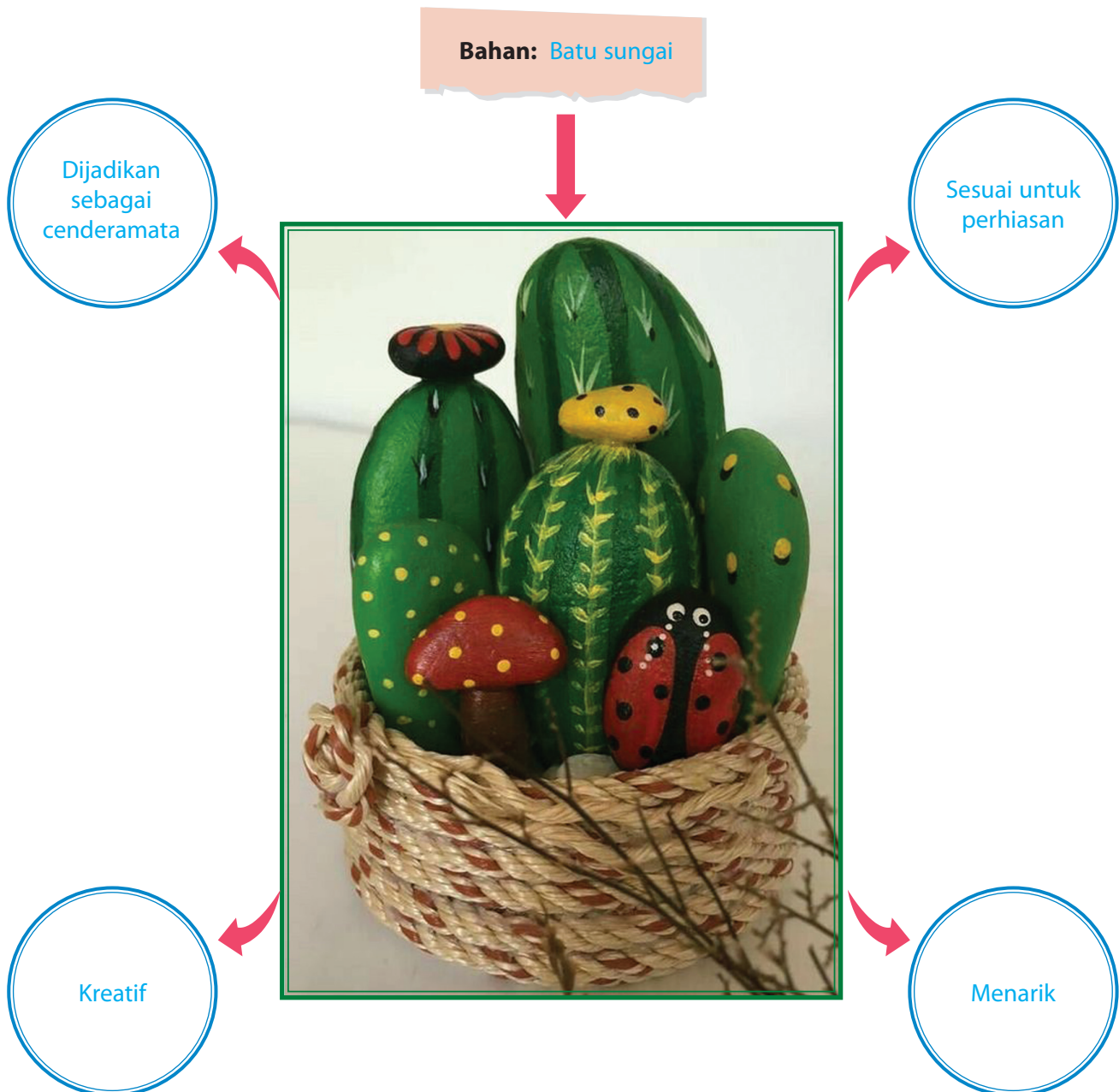
3. Berdasarkan gambar di bawah, adakah pasu daripada tempurung kelapa tersebut mempunyai ciri-ciri *designomic*? Beri pendapat anda. **TP 3**

eP+ Nota
Designomic



Pada pendapat saya, hasil kraf daripada tempurung mempunyai ciri-ciri *designomic*. Hal ini kerana tempurung menjadi lebih menarik dengan kelainan yang telah dibuat. Tempurung kelapa telah diwarnakan dan dilukis imej yang menarik. Kreativiti ini menjadikan pasu daripada tempurung boleh dipasarkan dan dijadikan sumber pendapatan. Selain itu, masyarakat yang gemarkan barangan kraf pasti akan mendapatkan pasu yang comel tersebut sebagai pasu hiasan di rumah.

4. Buat carian bahan cetakan dari laman sesawang mengenai satu produk kraf. Kemudian, tampal gambar tersebut pada ruang yang disediakan. Nyatakan faktor yang menyebabkan produk tersebut mempunyai ciri-ciri *designomic* serta bahan yang digunakan bagi penghasilan kraf tersebut. **TP3**



 Video



Designomic



5. Hasilkan reka corak bertemakan kanak-kanak ceria pada gambar topi di bawah. Reka corak perlu memenuhi kehendak pasaran bagi golongan kanak-kanak. Kemudian, buat apresiasi karya berpandukan Bahasa Seni Visual. **TP4 TP5 TP6 KBAT** Mencipta/Menganalisis



(TERIMA JAWAPAN MURID YANG SESUAI)

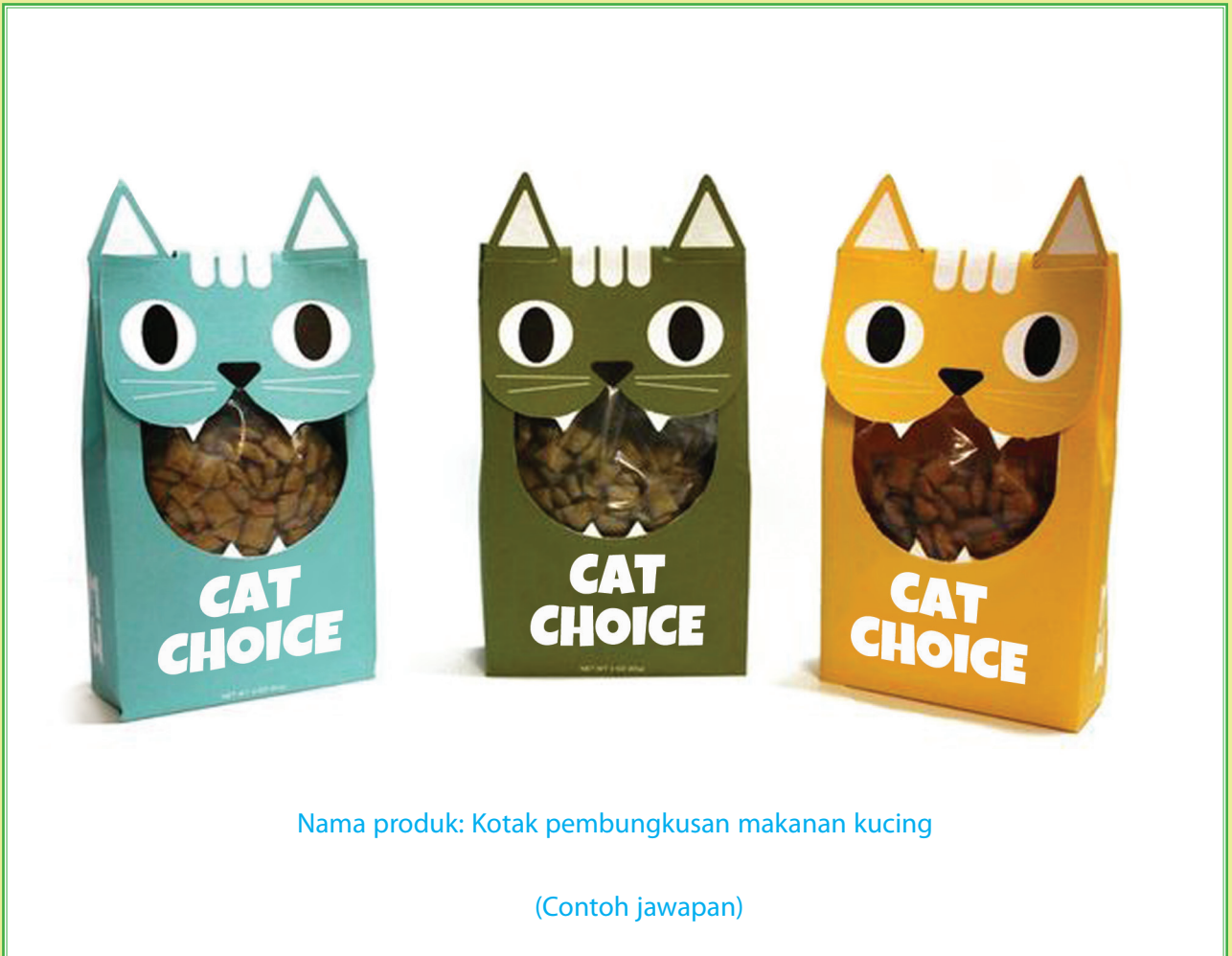
Reka corak pada permukaan topi yang dihasilkan adalah bertemakan _____ . Hal ini dapat dilihat jelas dengan mengaplikasikan imej _____ dalam reka corak ini. Reka corak ini adalah untuk memenuhi cita rasa golongan _____ yang menjadi pelanggan utama. Warna yang digunakan ialah warna _____ berjaya menarik minat kanak-kanak untuk memakainya.

- SP 3.1 Mengaplikasikan pemahaman tentang *designomic* dalam karya
- SP 4.1 Mempamerkan hasil karya

6. Hasilkan satu reka bentuk produk pembungkusan makanan. Rekaan hendaklah dapat menarik perhatian dan minat pembeli. Warnakan hasil reka corak rekaan menggunakan media kering sahaja.

TP 5 TP 6 **KBAT** Mencipta

>> Contoh



Nama produk: Kotak pembungkusan makanan kucing

(Contoh jawapan)

KBAT

SUDUT **PAK-21**

AKTIVITI PAK-21 **Kerja Berkumpulan**

Tajuk:

Menghasilkan produk kraf daripada barangan terpakai yang mempunyai nilai komersial.

Objektif:

Menzahirkan idea secara kreatif hasil daripada eksperimentasi dengan mengaplikasikan *designomic* dalam proses penghasilan karya.

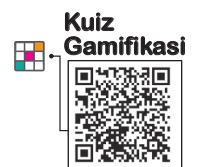
Langkah-langkah:

1. Kelas dibahagikan kepada lima kumpulan. Setiap kumpulan hendaklah mempunyai ahli seramai empat orang.
2. Setiap ahli kumpulan hendaklah menghasilkan produk bercirikan *designomic* menggunakan bahan tersebut.
3. Setelah siap, wakil setiap kumpulan akan mempersembahkan hasil kerja di hadapan kelas dan membuat apresiasi mengenai karya tersebut.

Proses kerja:



Contoh:



**Kuiz
Gamifikasi**

Tajuk 17

PENTAKSIRAN AKHIR TAHUN

Kertas 1

Masa: 1 jam 15 minit

Arahan: Tiap-tiap soalan diikuti oleh empat pilihan jawapan, iaitu **A, B, C, dan D**. Bagi setiap soalan, pilih **satu** jawapan sahaja.

- Antara berikut, yang manakah tokoh seni halus tempatan?
I Abdullah Ariff
II Zakaria Awang
III Ponirin Amin
IV Zulkifli Yusoff
A I dan II
B I dan IV
C II dan III
D III dan IV
- Antara berikut, yang manakah seni kraf moden?
A Tekatan
B Tenunan
C Anyaman
D Kraf manik
- Apakah yang dimaksudkan dengan garisan?
A Mengandungi dimensi panjang, lebar dan kedalaman
B Kualiti permukaan yang dapat dirasai pada sesuatu karya seni
C Hasil daripada pertemuan hujung garisan dengan permulaannya
D Kesan titik yang dihasilkan dengan menggunakan sesuatu alat atau media yang dimulakan daripada satu titik permulaan merentasi sesuatu kawasan
- Antara berikut, yang manakah dapat dihasilkan oleh garisan?
I Rupa
II Bentuk
III Jalinan
IV Rupa positif
A I, II, dan III
B I, III, dan IV
C II, III, dan IV
D I, II, III, dan IV
- Rupa merupakan unsur seni yang bersifat _____ yang dikelilingi oleh garisan luar.
A dua dimensi
B tiga dimensi
C lima dimensi
D empat dimensi
- Antara berikut, yang manakah fungsi rupa?
I Dapat menghasilkan logo
II Dapat menghasilkan lambang
III Dapat menghasilkan pelbagai sudut
IV Dapat menghasilkan corak secara tindanan, penambahan dan pengurangan
A I, II, dan III
B I, II, dan IV
C II, III, dan IV
D I, II, III, dan IV
- Apakah sifat seni bentuk konkrit?
A Bersifat dua dimensi
B Bersifat tiga dimensi
C Boleh dilihat tetapi tidak boleh dirasa
D Tidak boleh dilihat dalam karya lukisan
- Antara berikut, yang manakah fungsi unsur seni bentuk?
I Membolehkan arca dapat dilihat dari pelbagai sudut
II Dapat dinikmati melalui deria pendengaran
III Memberi kesan imaginasi pada karya
IV Memberikan pengalaman estetik
A I dan II
B I dan IV
C II dan III
D III dan IV

9. Antara berikut, yang manakah berkaitan jalinan tampak?
- I Boleh dilihat
 - II Boleh disentuh
 - III Hasil ukiran kayu
 - IV Tidak boleh disentuh
- A I dan II
B I dan IV
 C II dan III
 D III dan IV

10. Apakah fungsi jalinan pada buah nanas?
- A** Melindungi bahagian isinya
 B Memberi kesan estetik
 C Sebagai penyamaran
 D Untuk keselamatan

11. Apakah fungsi ruang cetek?
- A Ruang yang memperlihatkan kesan perspektif
B Ruang yang kelihatan dekat dan terbatas
 C Ruang yang diolah pada satah yang sama
 D Ruang bagi kawasan lapang

12. Gambar di bawah menunjukkan _____.

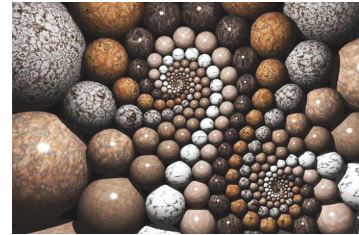


- A ruang rata
 B ruang cetek
 C ruang terbuka
D ruang tertutup
13. Apakah yang dimaksudkan dengan warna penggenap?
- A Warna yang terhasil melalui pelbagai ton
 B Warna yang bersebelahan dengan roda warna
 C Warna yang memberi kesan terang dan garang
D Warna yang terletak bertentangan dalam roda warna

14. Hasil campuran warna di bawah dikenali _____.



- A warna harmoni C warna primer
B warna sekunder D warna neutral
15. Antara berikut, yang manakah fungsi prinsip seni harmoni?
- I Mewujudkan kecelaruan
 - II Mewujudkan keindahan
 - III Mewujudkan ketenangan
 - IV Mewujudkan keseimbangan
- A I, II, dan III **C** II, III, dan IV
 B I, II, dan IV D I, II, III, dan IV
16. Bagaimanakah prinsip seni harmoni diwujudkan dalam gambar di bawah?



- A** Susunan bentuk objek yang berulang
 B Susunan batu membentuk reka corak
 C Penggunaan batu yang pelbagai saiz
 D Susunan warna batu yang pelbagai
17. Apakah prinsip seni yang ditonjolkan dalam gambar di bawah?



- A** Kontra C Kesatuan
 B Harmoni D Kepelbagaian
18. Antara berikut, yang manakah teknik penghasilan kontra?
- I Perbezaan saiz
 - II Perbezaan arah
 - III Persamaan rupa
 - IV Persamaan jalinan
- A** I dan II C II dan III
 B I dan IV D III dan IV

19. Prinsip seni penegasan wujud apabila terdapat sesuatu unsur yang _____ dan _____ dalam sesuatu gubahan.

- A kontra, ganjil
- B berulang, kontra
- C sama, seimbang
- D menonjol, seimbang

20. Antara berikut, yang manakah fungsi prinsip seni penegasan?

- I Memberi fokus
 - II Mengurangkan perhatian
 - III Menimbulkan kebosanan
 - IV Menarik pandangan audiens
- A I dan II
 - B I dan IV
 - C II dan III
 - D III dan IV

21. Gambar di bawah menunjukkan kepelbagaian pada _____.



- A bentuk
- B warna
- C garisan
- D harmoni

22. Apakah fungsi kepelbagaian ruang pada catan landskap?

- A Mengurangkan fokus
- B Memberi ketenangan
- C Memberi daya tarikan
- D Memberi keselesaan

23. Antara berikut, yang manakah jenisimbangan tidak simetri?

- A Wau
- B Cermin mata
- C Kapal terbang
- D Sebatang pokok

24. Apakah fungsi prinsipimbangan pada reka bentuk cermin mata?

- A Memaparkan nilai estetika
- B Memberi kekuatan kepada pengguna
- C Memberi keselesaan kepada pengguna
- D Menampakkan keceriaan kepada pengguna

25. Ciri kesatuan pada kain pua Sarawak terdapat pada ulangan _____ yang sama.

- A corak
- B bentuk
- C garisan
- D jalinan

26. Apakah fungsi tajuk pada sesebuah karya?

- A Memenuhi kehendak audiens
- B Memberi kepuasan kepada pengkarya
- C Menjadikan sesebuah karya lebih menarik
- D Memberi penekanan kepada mesej yang ingin disampaikan

27. Pernyataan di bawah mengenai kaedah mencipta sesuatu hasil karya seni visual.

Proses yang tidak terikat dengan kaedah tradisi dan lebih kreatif dan inovatif.

Apakah teknik tersebut?

- A Teknik nasional
- B Teknik tradisonal
- C Teknik konvensional
- D Teknik kontemporari

28. _____ adalah hal benda yang diaplikasi oleh pelukis, pandai kraf atau pereka dalam penghasilan karya seni.

- A Tajuk
- B Motif
- C Konsep
- D Idea

29. Apakah tujuan konsep dalam penghasilan karya?

- A Memberi gambaran pemikiran dan luahan perasaan yang ingin diketengahkan
- B Menunjukkan kefahaman pengkarya tentang karya yang dihasilkan
- C Memberi kepuasan kepada penghasilan sesebuah karya
- D Menarik perhatian audiens

30. Antara berikut, yang manakah cara seseorang pengkarya mendapatkan idea?

- I Pemerhatian
 - II Pengalaman
 - III Pembacaan
 - IV Penentuan tema
- A I, II, dan III
 - B I, II, dan IV
 - C II, III, dan IV
 - D I, II, III, dan IV

Kertas 2

Masa: 2 jam

Arahan: *Jawab satu soalan sahaja.*

1. Hasilkan catan pemandangan landskap menggunakan media cat air. Pilih pemandangan yang mudah untuk kesan catan yang efektif. Gunakan teknik campuran basah atas basah dan basah atas kering. Penekanan perlu diberi kepada kesesuaian kadar air dengan warna.
2. Gambarkan suasana hutan rimba tropika. Gunakan warna harmoni untuk menimbulkan suasana dan keadaan kawasan yang ditumbuhi oleh pokok-pokok liar.
3. Hasilkan sebuah lukisan bertemakan "Pemandangan di Taman Bunga" dengan menggunakan teknik jalinan tampak.
4. Hasilkan sebuah lukisan bertemakan "Buah-buahan Tempatan". Lukisan tersebut mestilah mempunyai aspek jalinan, bentuk dan ton.
5. Hasilkan sebuah catan bertemakan "Pemandangan pada Waktu Senja di Laut". Catan anda mestilah menekankan aspek ton warna, ruang dan komposisi. Warnakan catan menggunakan warna panas.
6. Kelab Pendidikan Seni Visual sekolah anda akan mengadakan pertandingan potret pemimpin sempena bulan kemerdekaan. Hasilkan sebuah potret pemimpin yang dipilih. Anda bebas menggunakan media yang bersesuaian.