

KANDUNGAN

Rekod Pencapaian Pentaksiran Murid

iv – viii

►► SEJARAH DAN APRESIASI SENI VISUAL

TAJUK 1	Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik	1
Nota Pintas		1
PBD Formatif		
• Persepsi Seni		2
• Eksplorasi Seni	  	4
• Ekspresi Seni		8
• Apresiasi Seni		9
Sudut PAK-21		10

►► SENI HALUS

TAJUK 2	Seni Lukisan	11
Nota Pintas		11
PBD Formatif		
• Persepsi Seni	  	12
• Eksplorasi Seni		15
• Ekspresi Seni		16
• Apresiasi Seni		19
Sudut PAK-21		21

TAJUK 3	Seni Catan	22
Nota Pintas		22
PBD Formatif		
• Persepsi Seni	  	23
• Eksplorasi Seni	 	24
• Ekspresi Seni		26
• Apresiasi Seni		27
Sudut PAK-21		29

TAJUK 4	Seni Cetakan	30
Nota Pintas		30
PBD Formatif		
• Persepsi Seni	 	31
• Eksplorasi Seni		32
• Ekspresi Seni		34
• Apresiasi Seni		35
Sudut PAK-21		37

►► REKA BENTUK

TAJUK 5	Reka Bentuk Landskap	38
Nota Pintas		38
PBD Formatif		
• Persepsi Seni	  	39
• Eksplorasi Seni		41
• Ekspresi Seni		43
• Apresiasi Seni		44
Sudut PAK-21		45

TAJUK 6	Reka Bentuk Hiasan Dalaman	46
Nota Pintas		46
PBD Formatif		
• Persepsi Seni	  	47
• Eksplorasi Seni		49
• Ekspresi Seni	 	50
• Apresiasi Seni		52
Sudut PAK-21		53

TAJUK 7 Reka Bentuk Industri 54

Nota Pintas 54

PBD Formatif

- Persepsi Seni     55
- Eksplorasi Seni 57
- Ekspresi Seni 59
- Apresiasi Seni 60

Sudut PAK-21  62

►► SENI KRAF

TAJUK 8 Seni Sulaman 63

Nota Pintas 63

PBD Formatif

- Persepsi Seni  64
- Eksplorasi Seni   66
- Ekspresi Seni  67
- Apresiasi Seni 69

Sudut PAK-21  71

TAJUK 9 Seni Seramik 72

Nota Pintas 72

PBD Formatif

- Persepsi Seni   73
- Eksplorasi Seni  75
- Ekspresi Seni 76
- Apresiasi Seni 77

Sudut PAK-21  78

►► KOMUNIKASI VISUAL

TAJUK 10 Seni Reka Grafik: Simbol dan Logo 79

Nota Pintas 79

PBD Formatif

- Persepsi Seni   80
- Eksplorasi Seni  82
- Ekspresi Seni 83
- Apresiasi Seni  84

Sudut PAK-21  85

TAJUK 11 Seni Foto 86

Nota Pintas 86

PBD Formatif

- Persepsi Seni   87
- Eksplorasi Seni 89
- Ekspresi Seni  90
- Apresiasi Seni  90

Sudut PAK-21  91

Pentaksiran Akhir Tahun 92

Ujian Pertengahan Tahun



<https://plus.pelangibooks.com/Resources/KuasaiPBD/PSVT2/UPSA.pdf>

Jawapan



<https://plus.pelangibooks.com/Resources/KuasaiPBD/PSVT2/Jawapan.pdf>

Rekod Pentaksiran Murid

Pendidikan Seni Visual

Tingkatan 2

Nama:

Tingkatan:

TAJUK	STANDART PRESTASI		HALAMAN	PENCAPAIAN	
	TAHAP PENGUASAAN	DESKRIPTOR		(✓) MENGUASAI	(X) BELUM MENGUASAI
SEJARAH DAN APRESIASI SENI VISUAL					
1 SENI RAGAM HIAS PENGANGKUTAN, ALAT PERMAINAN RAKYAT DAN ALAT DOMESTIK	TP1	Mengenal pasti Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik dalam bidang Sejarah dan Apresiasi Seni Visual.	2 – 4		
	TP2	Menjelaskan jenis, tokoh dan sumbangan dalam bidang Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik.	5		
	TP3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan menghasilkan dokumentasi Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik melalui penggunaan media, proses dan teknik.	6		
	TP4	Menganalisis dan memanipulasi hasil ekperimentasi serta penerokaan terhadap dokumentasi Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan portfolio Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik.	8		
	TP5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi serta penerokaan terhadap dokumentasi Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam persembahan portfolio Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik.	9		
	TP6	Menghasilkan portfolio Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual.	9		
Tahap Penguasaan Tajuk 1 TP 1 TP 2 TP 3 TP 4 TP 5 TP 6					
SENI HALUS					
2 SENI LUKISAN	TP1	Mengenal pasti Seni Lukisan dalam bidang Seni Halus.	12		
	TP2	Menjelaskan definisi, sejarah, tokoh dan karya Seni Lukisan.	13 – 14		
	TP3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan terhadap Seni Lukisan melalui penggunaan media, proses dan teknik.	15		

TAJUK	STANDART PRESTASI		HALAMAN	PENCAPAIAN		
	TAHAP PENGUASAAN	DESKRIPTOR		(✓) MENGUASAI	(X) BELUM MENGUASAI	
	TP4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi serta penerokaan terhadap Seni Lukisan melalui penggunaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya Seni Lukisan.	16 – 17			
	TP5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi serta penerokaan terhadap Seni Lukisan dalam penghasilan karya Seni Lukisan.	18			
	TP6	Menghasilkan karya Seni Lukisan dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual.	19 – 20			
Tahap Penguasaan Tajuk 2						
TP 1		TP 2	TP 3	TP 4	TP 5	TP 6

3 SENI CATAN	TP1	Mengenal pasti Seni Catan dalam bidang Seni Halus.	23									
	TP2	Menjelaskan definisi, sejarah, tokoh dan karya Seni Catan.	23									
	TP3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan terhadap Seni Catan melalui penggunaan media, proses dan teknik.	24 – 26									
	TP4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi serta penerokaan terhadap Seni Catan melalui penggunaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya Seni Catan.	26									
	TP5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi serta penerokaan terhadap Seni Catan dalam penghasilan karya Seni Catan.	27 – 28									
	TP6	Menghasilkan karya Seni Catan dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual.	27 – 28									
Tahap Penguasaan Tajuk 3												
	TP 1		TP 2		TP 3		TP 4		TP 5		TP 6	

4 SENI CETAKAN	TP1	Mengenal pasti Seni Cetakan dalam bidang Seni Halus.	31									
	TP2	Menjelaskan definisi, sejarah, tokoh dan karya Seni Cetakan.	31									
	TP3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan terhadap Seni Cetakan melalui penggunaan media, proses dan teknik.	32									
	TP4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi serta penerokaan terhadap Seni Cetakan melalui penggunaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya Seni Cetakan.	33									
	TP5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi serta penerokaan terhadap Seni Cetakan dalam penghasilan karya Seni Cetakan.	35 – 36									
	TP6	Menghasilkan karya Seni Cetakan dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpanduan Bahasa Seni Visual.	35 – 36									
Tahap Penguasaan Tajuk 4												
	TP 1		TP 2		TP 3		TP 4		TP 5		TP 6	

TAJUK	STANDART PRESTASI		HALAMAN	PENCAPAIAN	
	TAHAP PENGUASAAN	DESKRIPTOR		(✓) MENGUASAI	(X) BELUM MENGUASAI
REKA BENTUK					
5 REKA BENTUK LANDSKAP	TP1	Mengenal pasti Reka Bentuk Landskap dalam bidang Reka Bentuk.	39		
	TP2	Menjelaskan prinsip Reka Bentuk Landskap.	39 – 40		
	TP3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan terhadap Reka Bentuk Landskap melalui penggunaan alatan, bahan dan proses.	41 – 42		
	TP4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi serta penerokaan terhadap Reka Bentuk Landskap melalui penggunaan alatan, bahan dan proses dalam penghasilan produk seni Reka Bentuk Landskap.	43		
	TP5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi serta penerokaan terhadap Reka Bentuk Landskap melalui pengunaan alatan, bahan dan proses dalam penghasilan produk seni Reka Bentuk Landskap.	44		
	TP6	Menghasilkan produk seni Reka Bentuk Landskap dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpanduan Bahasa Seni Visual.	44		
Tahap Penguasaan Tajuk 5 TP 1 TP 2 TP 3 TP 4 TP 5 TP 6					
6 REKA BENTUK HIASAN DALAMAN	TP1	Mengenal pasti Reka Bentuk Hiasan Dalaman dalam bidang Reka Bentuk.	47		
	TP2	Menjelaskan prinsip Reka Bentuk Hiasan Dalaman.	47		
	TP3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan terhadap Reka Bentuk Hiasan Dalaman melalui penggunaan alatan, bahan dan proses.	48 – 49		
	TP4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi serta penerokaan terhadap Reka Bentuk Hiasan Dalaman melalui penggunaan alatan, bahan dan proses dalam penghasilan produk seni.	50		
	TP5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi serta penerokaan terhadap Reka Bentuk Hiasan Dalaman melalui penggunaan alatan, bahan dan proses dalam penghasilan produk seni.	51		
	TP6	Menghasilkan produk seni Reka Bentuk Hiasan Dalaman dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpanduan Bahasa Seni Visual.	52		
Tahap Penguasaan Tajuk 6 TP 1 TP 2 TP 3 TP 4 TP 5 TP 6					
7 REKA BENTUK INDUSTRI	TP1	Mengenal pasti Reka Bentuk Industri dalam bidang Reka Bentuk.	55		
	TP2	Menjelaskan prinsip Reka Bentuk Industri.	55 – 56		

TAJUK	STANDART PRESTASI		HALAMAN	PENCAPAIAN		
	TAHAP PENGUASAAN	DESKRIPTOR		(✓) MENGUASAI	(x) BELUM MENGUASAI	
	TP3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan terhadap Reka Bentuk Industri melalui penggunaan alatan, bahan dan proses.	57 – 58			
	TP4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi serta penerokaan terhadap Reka Bentuk Industri melalui penggunaan alatan, bahan dan proses dalam penghasilan produk seni.	59			
	TP5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi serta penerokaan terhadap Reka Bentuk Industri melalui penggunaan alatan, bahan dan proses dalam penghasilan produk seni.	60			
	TP6	Menghasilkan produk seni Reka Bentuk Industri dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual.	61			
Tahap Penguasaan Tajuk 7						
TP 1		TP 2	TP 3	TP 4	TP 5	TP 6

SENI KRAF												
8 SENI SULAMAN	TP1	Mengenal pasti Seni Sulaman dalam bidang Seni Kraf.	64									
	TP2	Menjelaskan prinsip Seni Sulaman.	64 – 65									
	TP3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan terhadap Seni Sulaman melalui penggunaan alatan, bahan dan teknik.	66									
	TP4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi serta penerokaan terhadap Seni Sulaman melalui penggunaan alatan, bahan dan teknik dalam penghasilan produk Seni Sulaman.	67									
	TP5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada ekperimentasi serta penerokaan terhadap Seni Sulaman penggunaan alatan, bahan dan teknik dalam penghasilan produk Seni Sulaman.	68 – 69									
	TP6	Menghasilkan produk Seni Sulaman dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual.	70									
Tahap Penguasaan Tajuk 8												
	TP 1		TP 2		TP 3		TP 4		TP 5		TP 6	

9 SENI SERAMIK	TP1	Mengenal pasti Seni Seramik dalam bidang Seni Kraf.	73		
	TP2	Menjelaskan prinsip Seni Seramik.	74		
	TP3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat ekperimentasi serta penerokaan terhadap Seni Seramik melalui pengunaan alatan, bahan dan teknik.	75		
	TP4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi serta penerokaan terhadap Seni Seramik melalui penggunaan alatan, bahan dan teknik dalam penghasilan produk Seni Seramik.	75 – 76		

TAJUK	STANDART PRESTASI		HALAMAN	PENCAPAIAN	
	TAHAP PENGUASAAN	DESKRIPTOR		(✓) MENGUASAI	(x) BELUM MENGUASAI
	TP5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi serta penerokaan terhadap Seni Seramik melalui penggunaan alatan, bahan dan teknik dalam penghasilan produk Seni Seramik.	77		
	TP6	Menghasilkan produk Seni Seramik dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpanduan Bahasa Seni Visual.	77		
Tahap Penguasaan Tajuk 9 TP 1 ☐ TP 2 ☐ TP 3 ☐ TP 4 ☐ TP 5 ☐ TP 6 ☐					

KOMUNIKASI VISUAL					
10 SENI REKA GRAFIK: SIMBOL DAN LOGO	TP1	Mengenal pasti Seni Reka Grafik dalam bidang Komunikasi Visual.	80		
	TP2	Menjelaskan definisi, jenis dan ciri Seni Reka Grafik.	81		
	TP3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan terhadap Seni Reka Grafik melalui penggunaan pelbagai media dan teknik.	82		
	TP4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi serta penerokaan terhadap Seni Reka Grafik melalui penggunaan pelbagai media dan teknik dalam penghasilan produk Seni Reka Grafik.	82		
	TP5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi serta penerokaan terhadap Seni Reka Grafik melalui penggunaan pelbagai media dan teknik dalam penghasilan produk Seni Reka Grafik.	83 – 84		
	TP6	Menghasilkan produk Seni Reka Grafik dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpanduan Bahasa Seni Visual.	83 – 84		
Tahap Penguasaan Tajuk 10 TP 1 ☐ TP 2 ☐ TP 3 ☐ TP 4 ☐ TP 5 ☐ TP 6 ☐					

11 SENI FOTO	TP1	Mengenal pasti Seni Foto dalam bidang Komunikasi Visual.	87 – 88		
	TP2	Menjelaskan definisi, jenis dan ciri Seni Foto.	87 – 88		
	TP3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan terhadap Seni Foto melalui penggunaan pelbagai media dan teknik.	89		
	TP4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi serta penerokaan terhadap Seni Foto melalui penggunaan pelbagai media dan teknik dalam penghasilan produk Seni Foto.	89		
	TP5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi serta penerokaan terhadap Seni Foto melalui penggunaan pelbagai media dan teknik dalam penghasilan produk Seni Foto.	90		
	TP6	Menghasilkan produk Seni Foto dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpanduan Bahasa Seni Visual.	90		
Tahap Penguasaan Tajuk 11 TP 1 ☐ TP 2 ☐ TP 3 ☐ TP 4 ☐ TP 5 ☐ TP 6 ☐					

Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik

KUASAI Nota Pintas

1. Seni ragam hias dikenali sebagai ornamen yang merupakan hiasan dalam seni kraf atau karya seni.
2. Seni ragam hias dapat diolah supaya rupa bentuknya menghasilkan pelbagai ragam daripada motif flora, fauna, geometri, awan larat dan figuratif.
3. Seni ragam hias pada pengangkutan:
 - (a) Beca dan kereta lembu – bahagian kisi-kisi, belakang tempat duduk penumpang atau bawah letak kaki yang dihiasi ragam hias.
 - (b) Perahu – dihiasi ukiran pada bahagian badan, bangau, okok dan caping serta hiasan corak awan larat dan berwarna-warni.



Beca



Kereta lembu



Perahu

4. Seni ragam hias pada alat permainan rakyat:
 - (a) Wau – dihiasi motif flora dan awan larat berwarna-warni pada sayap dan ekor wau.
 - (b) Gasing – dihiasi motif flora pada kepala dan bahu gasing.
 - (c) Congkak – dihiasi motif awan larat dan flora pada badan, kepala, ekor dan lubang congkak.



Wau



Gasing



Congkak

5. Seni ragam hias pada alat domestik:
 - (a) Rehal – dihiasi ukiran kaligrafi, geometri dan motif flora.
 - (b) Kukuran – dihiasi motif flora dan fauna serta awan larat.
 - (c) Acuan putu – dihiasi motif bunga dan daun.
 - (d) Jebak puyuh – dihiasi motif flora yang membentuk sulur bayung di atas gunung dan lingkaran yang kompleks.

SP 1.1.1 Menjelaskan Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik

1. Jawab soalan-soalan di bawah. **TP 1**



(a) Negeri manakah terkenal dengan permainan wau?

(i) Kelantan

(ii) Terengganu

(b) Apakah nama yang diberikan kepada wau di negeri Kelantan?

Wau bulan

(c) Bilakah permainan wau akan dimainkan?

Selepas musim menuai padi

(d) Namakan jenis-jenis wau yang anda tahu.

(i) Wau bulan

(ii) Wau kucing

(iii) Wau merak

(iv) Wau seri bulan

(e) Namakan tokoh seni ragam hias wau.

Shafie bin Jusoh

(f) Huraikan biodata tokoh seni ragam hias wau. Lahir pada tahun 1947 di Kelantan. Dilantik menjadi duta Syarikat Penerbangan Malaysia (MAS) dan sering dijemput membuat demonstrasi di luar negara. Meminati bidang kraf wau sejak kecil dan mendapat sokongan keluarganya.



(g) Gasing merupakan permainan tradisional yang terkenal dalam kalangan penduduk kampung di Malaysia. Kenal pasti **dua** fungsi gasing yang popular di pantai timur.

(i) Gasing pangkah

Memangkah gasing lawan, memipil dan menghasilkan uri yang ligat, kuat dan tegak.

(ii) Gasing uri

Bentuk yang rendah dan agak lepar digunakan untuk memangkah.

(h) Bilakah permainan gasing akan dimainkan?

Selepas musim menuai

(i) Nyatakan jenis-jenis gasing yang anda tahu.

(i) Gasing uri

(ii) Gasing pangkah

(iii) Gasing Kelantan

(iv) Gasing kuno

(v) Gasing jantung

(j) Huraikan mengenai ragam hias gasing.

Seni ragam hias terdapat pada bahagian bahu gasing. Seni ragam hias yang biasa digunakan ialah motif flora.

(k) Namakan tokoh seni ragam hias gasing.

Abdul Razak bin Haji Ali

2. Gambar di bawah menunjukkan pengangkutan tradisional, iaitu kereta lembu. **TP 1**



(a) Nyatakan bahagian yang terdapat seni ragam hias pada pengangkutan tersebut.

(i) Kisi-kisi

(ii) Belakang tempat duduk penumpang

(iii) Bawah letak kaki

(b) Apakah fungsi seni ragam hias tersebut?

Untuk memaparkan nilai estetik dan menarik perhatian.

(c) Berdasarkan gambar tersebut, huraikan ciri-ciri yang terdapat pada kereta lembu.

(i) Kenderaan dua roda yang ditarik oleh lembu.

(ii) Membawa penumpang dan barangan.

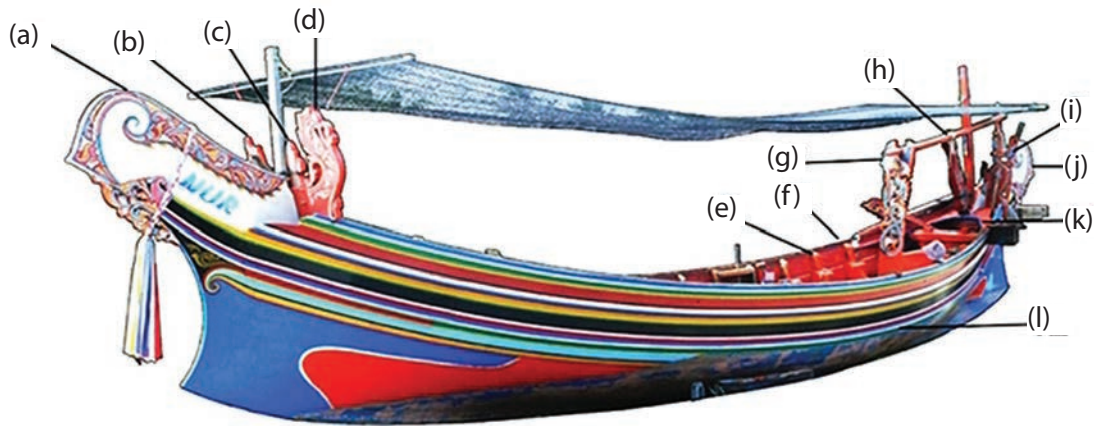
(iii) Dihiasi flora dan ukiran kayu.

(d) Apakah yang dimaksudkan dengan seni ragam hias?

Hiasan dalam seni kraf atau karya seni. Seni ragam hias boleh diolah supaya rupa bentuknya menjadi pelbagai ragam.

SP 1.2.2 Meneroka motif Seni Ragam Hias pada pengangkutan, alat permainan rakyat dan alat domestik

3. Namakan setiap bahagian badan perahu di bawah. **TP 1**



- (a) Kepala
- (b) Okok
- (c) Caping
- (d) Bangau
- (e) Kong
- (f) Papan leper
- (g) Sangga tengah
- (h) Koyang
- (i) Sangga kemudi / cagak
- (j) Ekor
- (k) Papan edek
- (l) Papan tua / papan timbal

eP+ Nota
Tokoh Seni Ragam Hias

eP+ Praktis Ekstra
Tajuk 1



Video



Seni ragam
hias perahu

4. Isikan tempat kosong dengan jawapan yang sesuai. **TP 2**

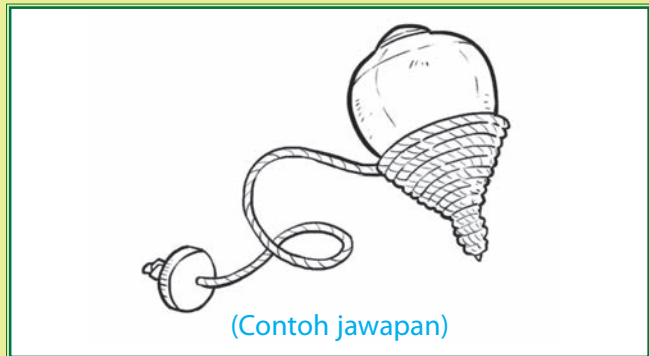
Nama	Huraian	Ragam Hias
 Wau	Warisan budaya yang tinggi nilai estetikanya dan terkenal kerana mempunyai seni ragam hias yang menarik.	Wau dihiasi motif flora dan awan larat.
 Gasing	Terdapat dua jenis gasing, iaitu gasing pangkah dan gasing uri.	Gasing pangkah mempunyai seni ragam hias yang terdapat pada bahu gasing. Motif flora menghiasi seni ragam hias gasing.
 Acuan putu	Alat untuk menghasilkan bentuk kuih putu kacang.	Menggunakan seni ragam hias bunga atau daun.
 Congkak	Permainan congkak menggunakan papan kayu berlubang atau lubang di atas tanah. Buah congkak biasanya menggunakan biji getah atau guli.	Seni ragam hias boleh dilihat pada badan, kepala, ekor dan lubang congkak yang menggunakan motif awan larat dan flora.



5. Catatkan maklumat tentang alat domestik di bawah. **TP 3**

Alat domestik	Catatan
 Rehal	Rehal merupakan sejenis papan bersilang yang direka untuk meletakkan al-Quran. Rehal mempunyai ukiran dan seni ragam hias dengan motif tertentu. Seni ragam hias yang biasa digunakan ialah motif flora, geometri dan kaligrafi.
 Kukuran	Kukuran ialah sejenis alat yang mempunyai mata bergerigi. Kegunaannya untuk mengukur, mengeruk dan mengikis isi kelapa. Seni ragam hias alat ini terdapat pada bahagian badan yang bermotifkan flora dan fauna serta awan larat.
 Jebak puyuh	Jebak puyuh ialah alat yang digunakan untuk memerangkap burung puyuh. Alat ini mempunyai pelbagai seni ragam hias seperti motif flora yang membentuk sulur bayung di atas gunung dan lingkaran yang kompleks. Motif gunung menggunakan teknik tebuk tembus bersilat.

6. Telitikan gambar di bawah. Lukis sejenis lagi gasing yang anda tahu pada ruang yang disediakan. Kemudian, jawab semua soalan di bawah. **TP 3 KBAT Mengaplikasi**



- (a) Apakah kategori alatan tersebut?

Alat permainan tradisional.

- (b) Di manakah negeri yang terkenal dengan permainan ini?

Negeri Pantai Timur Semenanjung Malaysia terutama negeri Kelantan.

- (c) Siapakah yang gemar bermain permainan ini?

Kanak-kanak dan kaum lelaki.

- (d) Bilakah waktu permainan ini dimainkan?

Dimainkan pada masa lapang serta waktu pertandingan.

- (e) Nyatakan **dua** jenis gasing yang terdapat di Malaysia.

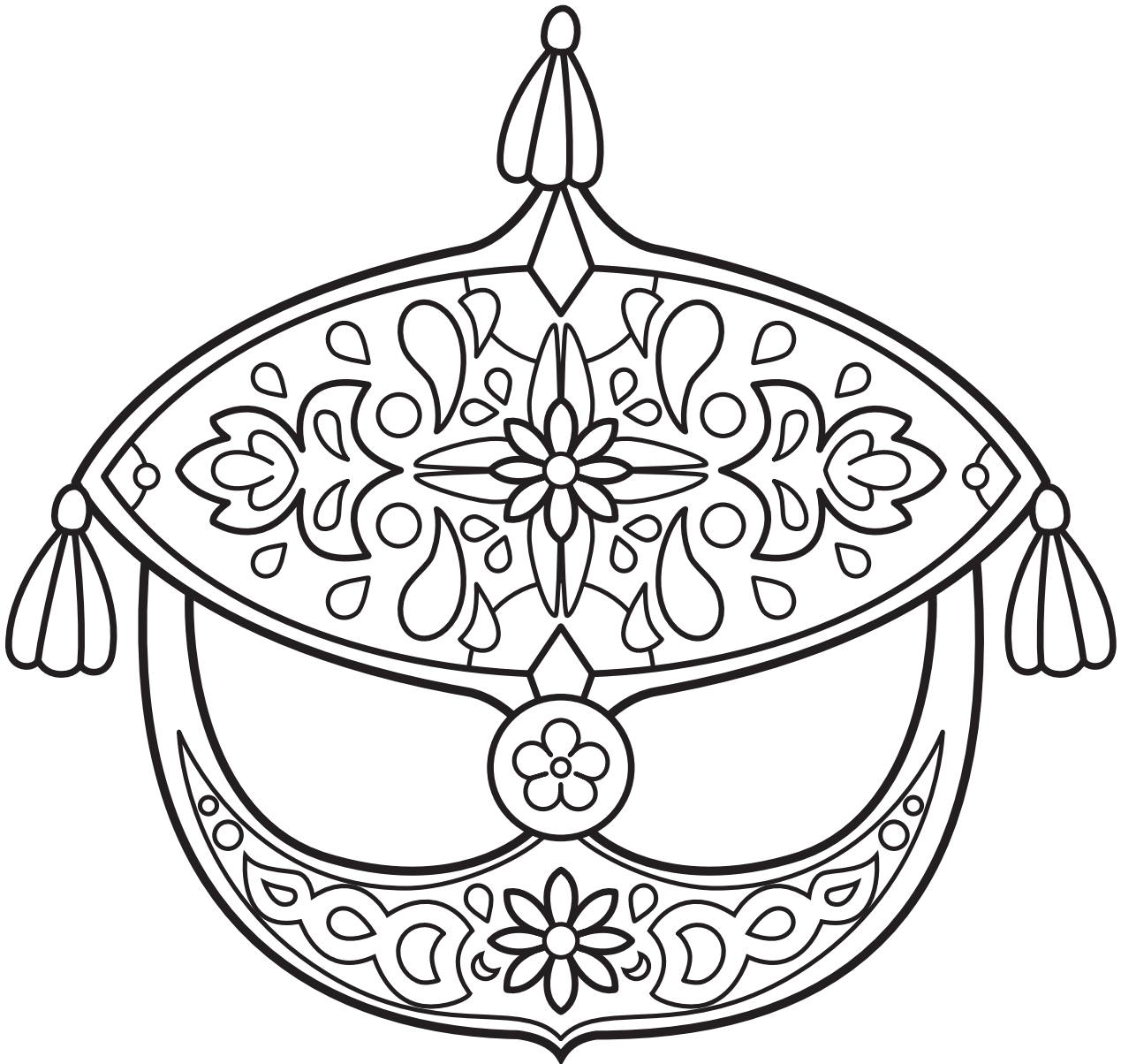
Gasing pangkah dan gasing uri.

- (f) Apakah seni ragam hias yang terdapat pada alat tersebut?

Terdapat pada gasing pangkah, iaitu pada bahagian bahu gasing dengan motif awan larat dan flora.

7. Berdasarkan lakaran di bawah, warnakan ragam hias pada wau dengan menggunakan pensel warna.

TP 4 KBAT Mengaplikasi



(TERIMA JAWAPAN MURID YANG SESUAI)



Video



Cara melukis
wau bulan

SP 1.4.1 Mempamerkan hasil karya

SP 1.4.2 Menghayati hasil karya sendiri pada rakan dengan menumpukan pada aspek media dan teknik

8. Buat carian daripada laman sesawang mengenai adiguru wau tradisional. Anda hendaklah mencetak gambar hasil kraf adiguru tersebut dan tampalkan pada ruang yang disediakan. Kemudian, buat catatan ringkas mengenai adiguru wau tradisional tersebut. **TP 5 TP 6 KBAT** Menganalisis



Samat Man merupakan adiguru kraf wau yang berumur 73 tahun. Beliau dikenali sebagai Pak Non. Pak Non sangat aktif dengan menyertai pelbagai pertandingan wau sama ada dalam atau luar negara. Antara wau popular dihasilkan ialah wau helang, iaitu wau tradisi unik yang menggunakan daun palas. Beliau berjinak-jinak dalam seni tersebut sejak usia kecil lagi, Pak Non mewarisi bakat seni pembuatan wau daripada datuknya. Minatnya kian berkembang hasil galakan datuknya yang sering mengajak beliau membuat dan bermain wau setelah tamat musim menuai padi. Apabila meningkat ke usia remaja, minat diasah apabila beliau bertemu seorang tokoh pembuat wau di Kelantan, Yusof Omar pada tahun 1970-an.

(Contoh jawapan)

AKTIVITI PAK-21

Pembentangan

Tajuk:

Membuat inovasi corak pada permainan gasing tradisional.

Objektif:

Mengetahui jenis seni ragam hias permainan rakyat.

Alatan:

1. Kertas lukisan / Papan kotak
2. Gunting
3. Pensel
4. Pensel warna
5. Gam

Langkah-langkah:

1. Melakar corak gasing pada kertas lukisan yang telah digunting secara bulat.
2. Mewarnakan corak gasing pada bulatan kertas lukisan.
3. Menampal bulatan kertas lukisan pada papan kotak.
4. Mencucuk pensel pada bahagian tengah badan gasing.
5. Setelah siap, bentangkan hasil anda di hadapan rakan-rakan anda.

Contoh reka corak gasing:



Kuiz
Gamifikasi



Tajuk 1

Reka Bentuk Hiasan Dalaman

KUASAI Nota Pintas

1. Reka Bentuk Hiasan Dalaman merupakan satu perancangan dan penyusunan untuk menghias ruang dalaman dengan mementingkan aspek fungsi, cita rasa dan kehendak pengguna.
2. Sejarah perkembangan reka bentuk hiasan dalaman:
 - (a) Lukisan mural pada dinding yang dihasilkan oleh masyarakat Mesir dipercayai mendahului Reka Bentuk Hiasan Dalaman.
 - (b) Manusia pada ketika itu telah pandai menghias tempat tinggal mereka di dalam gua dengan lukisan-lukisan dinding.
 - (c) Orang Rom dan Greek telah memperkenalkan tiang pilar, pasu dan lukisan sebagai hiasan.
 - (d) Gaya reka bentuk baharu di Eropah muncul khususnya seni bina *Gothic* dan *Renaissance* di Itali setelah Reka Bentuk Hiasan Dalaman mengalami perubahan.
 - (e) Seni *Baroque*, *Art Deco* dan *Art Nouveau* mengetengahkan Reka Bentuk Hiasan Dalaman pada abad ke-18 dan ke-19.
 - (f) Semakin banyak golongan yang terlibat dengan Reka Bentuk Hiasan Dalaman pada abad ke-20 dan ke-21.
 - (g) Kemunculan semula gaya lama dan vintaj serta hiasan agak ringkas tapi menarik.
 - (h) Pada hari ini, Reka Bentuk Hiasan Dalaman merupakan gabungan gaya lama, vintaj dan moden yang menepati cita rasa dan sesuai dengan peredaran masa.
3. Prinsip Reka Bentuk Hiasan Dalaman:
 - (a) Jenis-jenis ruang dalaman
 - (i) Ruang rumah kediaman
 - (ii) Ruang kesihatan
 - (iii) Ruang pejabat
 - (iv) Ruang pameran
 - (v) Ruang bangunan perniagaan
 - (b) Prinsip dan elemen:
 - (i) Imbangan
 - (ii) Kepelbagaian
 - (iii) Penegasan
 - (iv) Kontra
 - (v) Harmoni
 - (vi) Kesatuan
 - (c) Peranan dan fungsi:
 - (i) Mencantikkan pemandangan ruang dalaman.
 - (ii) Menjadikan ruang yang sempit tetapi kelihatan luas.
 - (iii) Menjadikan rumah yang sederhana kelihatan mewah.
 - (iv) Memberi keselesaan kepada penghuni.
 - (d) Elemen dalam reka bentuk:
 - (i) Elemen semula jadi – tumbuhan kecil, kolam air dan batu-batan.
 - (ii) Elemen buatan manusia – terdiri daripada perabot, permaidani dan sebagainya.



Ruang rumah kediaman



Ruang pejabat



Ruang bangunan perniagaan

SP 6.1.1 Memperihalkan sejarah perkembangan Reka Bentuk Hiasan Dalam

SP 6.1.2 Menjelaskan prinsip Reka Bentuk Hiasan Dalam dari aspek jenis ruang dalaman

Nota
 Reka Bentuk Hiasan Dalam

eP+

1. Lengkapkan ayat di bawah. TP 1 TP 2

- Reka bentuk hiasan dalaman berasal dari Rom dan Greek.
- Seni Baroque, Art Deco dan Art Nouveau telah mengetengahkan reka bentuk hiasan dalaman kepada umum pada abad ke-18 dan ke-19.
- Jenis-jenis ruang dalaman merangkumi ruang rumah kediaman, ruang pejabat, ruang kesihatan, ruang pameran dan ruang bangunan perniagaan.
- Aspek terpenting dalam rekaan bilik bacaan ialah pencahayaannya.
- Ruang bilik tidur sebagai tempat istirehat yang memerlukan pendedahan pengudaraan yang nyaman dan selesa.
- Peranan reka bentuk hiasan dalaman ialah menjadikan ruang yang sempit kelihatan luas.
- Keselarasan dari aspek tema, suasana dan gaya merupakan elemen harmonis.

2. Nyatakan aspek-aspek yang perlu ada dalam reka bentuk hiasan dalaman berdasarkan gambar di bawah.
TP 2

(a)



- Prinsip reka bentuk hiasan dalaman Harmoni
- Catatan Ulangan ton warna pada dinding dan perabot dan susunan peralatan.
- Kesan pada ruang Memberi ruang keselesaan dan ketenangan.

(b)



- Prinsip reka bentuk hiasan dalaman Penegasan
- Catatan Penegasan warna dan saiz pada bahagian ornamen berbanding sekitarnya.
- Kesan pada ruang Memberi ruang keselesaan dan ketenangan.


Info

 Reka bentuk
 hiasan dalaman


3. Berdasarkan ruang makan kediaman di bawah, nyatakan konsep hiasan dalaman dan beri pandangan anda mengenai prinsip dan elemen yang diterapkan dalam hiasan dalaman di bawah. **TP 3**



Ruang makan di atas menggunakan warna yang sejuk mata memandang. Perabot yang digunakan seperti kerusi dan meja besi yang berjalur menampakkan konsep elegan dan moden. Warna emas pada perabot juga melambangkan kemewahan. Warna putih pada dinding yang dipilih menampakkan ruang lebih luas. Hiasan di atas meja yang dipilih pula memberikan perasaan klasik kerana pemilihan warna emas pada botol tersebut. Alas meja pula tidak terlalu sarat dan memberikan keselesaan. Alas permaidani sangat sesuai dengan saiz yang betul. Pemilihan warna sewarna pada permaidani menunjukkan pemilihan yang bijak kerana menampakkan ruang lebih bersih dan luas. Corak kayu pada dinding menonjolkan konsep moden. Selain itu, pokok dedaun hijau berpasukan hitam dan agak tinggi memberikan kesan harmoni dan keselesaan mata yang memandang. Selain itu, hiasan dinding, pereka hiasan telah memasukkan elemen tradisional dan moden pada pemilihan hiasan benang yang digantung serta cermin pula menunjukkan konsep moden.

SP 6.2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan alatan, bahan dan proses dalam penghasilan lukisan pelan lantai sebuah rumah kediaman

4. Nyatakan setiap ruang berdasarkan lakaran simbol pelan rumah di bawah. **TP 3**



(a)

Anjung kereta

(b)

Ruang tamu

(c)

Ruang makan

(d)

Ruang dapur

(e)

Bilik stor

(f)

Anjung belakang

(g)

Ruang jemuran

(h)

Bilik tidur 1

(i)

Bilik tidur 2

(j)

Bilik air

SP 6.3.1

Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan alat, simbol, konsep dan simbol dalam penghasilan lukisan pelan lantai Reka Bentuk Hiasan Dalaman menggunakan skala yang sesuai

KBAT

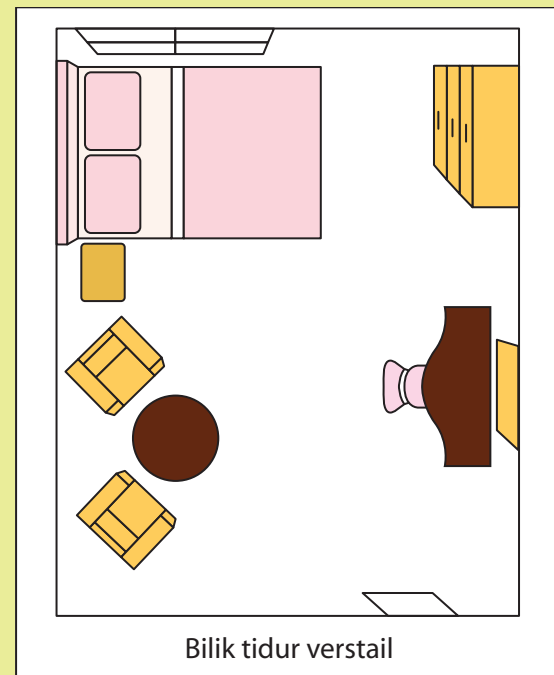
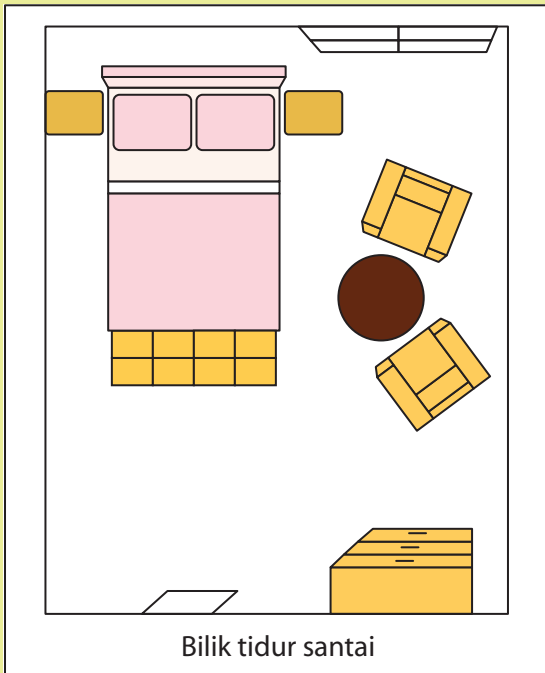
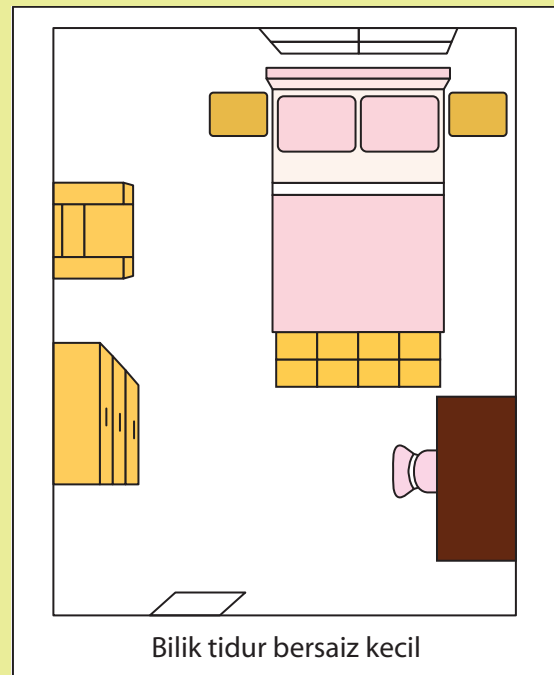
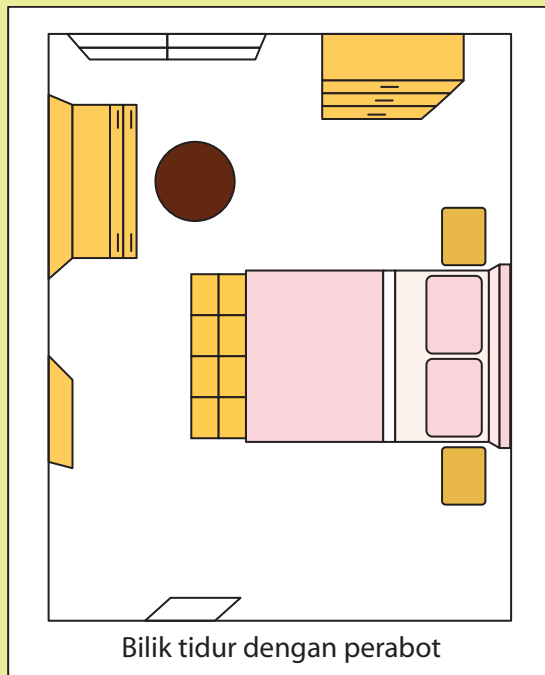
5. Hasilkan sebuah lukisan pelan lantai menggunakan skala yang sesuai. Tajuk pelan lantai reka bentuk hiasan dalaman ialah 'Bilik Tidur Idaman Saya'. **TP 4 KBAT** Mengaplikasi

>> Contoh



(TERIMA JAWAPAN MURID YANG SESUAI)

6. Hasilkan pelan susun atur sebuah bilik tidur mengikut tema yang diberi. Bezakan setiap tema dengan penggunaan dan susun atur perabot yang sesuai. Kemudian, warnakan hasil reka bentuk pelan susun atur perabot tersebut. **TP 5 KBAT Mencipta**



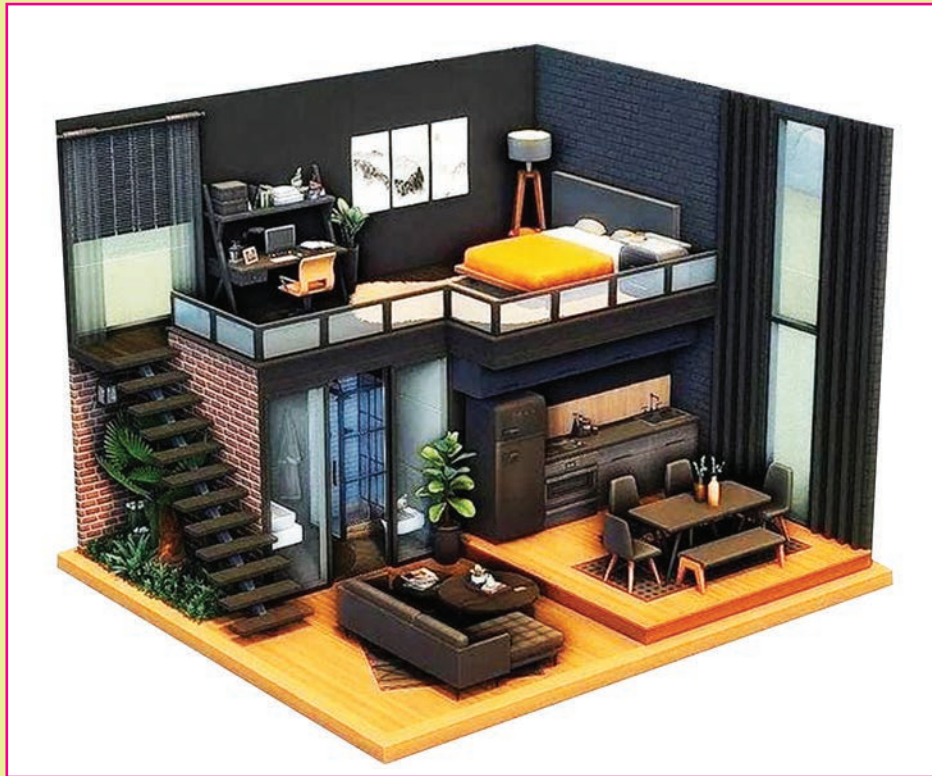
(Contoh jawapan)

SP 6.4.1 Mempamerkan hasil produk seni

SP 6.4.2 Menghayati hasil produk seni sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual

7. Buat apresiasi berpanduan Bahasa Seni Visual berdasarkan gambar pelan lantai di bawah.

TP 6 KBAT Menganalisis



Pelan reka bentuk hiasan dalaman 3D di atas menonjolkan konsep moden kontemporari. Susun atur perabot sangat sesuai bagi ruang yang agak sempit dan terhad. Penggunaan warna kelabu memberikan kesan ruang yang kelihatan luas. Ruang makan dengan set perabot yang menarik boleh memuatkan enam atau tujuh orang. Ruang tamu pula bersifat minimalis dihiasi pasu dengan daun yang tinggi menampakkan ruang lebih luas dan selesa. Hiasan taman mini di bawah tangga pula memberi kesan nyaman dan tenang. Manakala ruang di bahagian atas pula dijadikan ruang tidur dan ruang bekerja. Ruang tidur dan ruang bekerja dilengkapi katil serta meja tulis yang memberi keselesaan dan privasi. Kesimpulannya, ruang rumah yang sempit akan kelihatan luas sekiranya kita bijak mengatur hiasan dalaman rumah.

(Contoh jawapan)

Tajuk:

Prinsip dan elemen yang diaplikasikan dalam ruang rumah kediaman.

Objektif:

Memahami jenis ruang dalaman dan prinsip serta elemen reka bentuk hiasan dalaman.

Langkah-langkah:

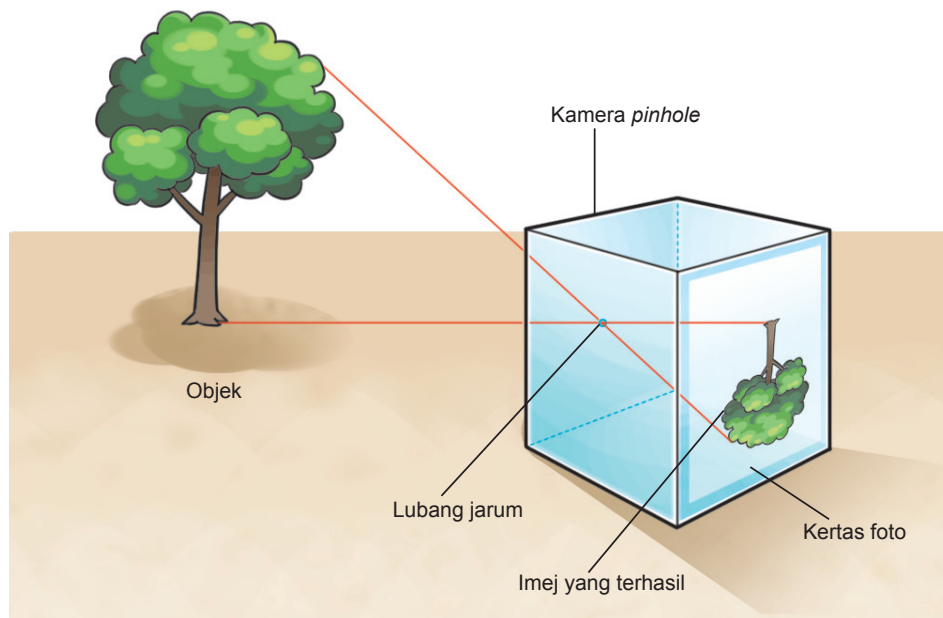
1. Bahagikan kelas kepada empat kumpulan. Setiap kumpulan hendaklah mempunyai ahli seramai empat orang.
2. Guru mengemukakan soalan mengenai prinsip dan elemen yang digunakan dalam ruang rumah kediaman.
3. Setiap ahli kumpulan diberikan masa untuk berfikir.
4. Kemudian, bincangkan dengan ahli kumpulan yang lain secara berpasangan.
5. Semua ahli kumpulan pula diminta berkongsi jawapan kepada persoalan tersebut.

Jenis ruang dalaman:

Seni Foto

KUASAI Nota Pintas

1. Kamera *pinhole* merupakan kamera paling ringkas yang terdiri daripada kotak kedap cahaya dengan satu lubang jarum dan kertas foto atau filem pada arah yang bertentangan.
2. Konsep kamera *pinhole* berdasarkan teori optik, iaitu apabila cahaya yang masuk melalui lubang kecil akan memancarkan imej pada arah yang bertentangan. Justeru, imej yang dipancarkan adalah songsang.



Imej yang dipantulkan melalui lubang kecil

3. Fungsi kamera *pinhole* ialah merakam objek pegun sahaja dan tidak boleh merakam objek yang bergerak.
4. Ciri-ciri imej yang terhasil daripada kamera *pinhole*:
 - (a) Semakin dekat dengan objek, semakin besar imej.
 - (b) Semakin kecil lubang, semakin jelas imej.
 - (c) Kamera berbentuk silinder akan menghasilkan imej yang cembung.
 - (d) Kamera berbentuk segi empat akan menghasilkan imej normal dan rata.
 - (e) Kelebaran sudut cahaya ditentukan oleh kedudukan jarak antara kertas foto dengan lubang jarum.
 - (f) Imej yang dihasilkan bersifat nyata, songsang dan lebih kecil berbanding objek sebenar.
5. Sejarah kamera *pinhole* dalam fotografi:
 - (a) Ibn Haytham yang merupakan saintis Islam telah mencipta kamera *pinhole*.
 - (b) Beliau telah membuktikan cahaya bergerak dalam satu garis lurus.
 - (c) Penglihatan dihasilkan oleh cahaya yang bergerak ke dalam mata kita.
 - (d) Prinsip tersebut menyamai prinsip kamera *obscura* yang dicipta oleh Gemma Frisius.

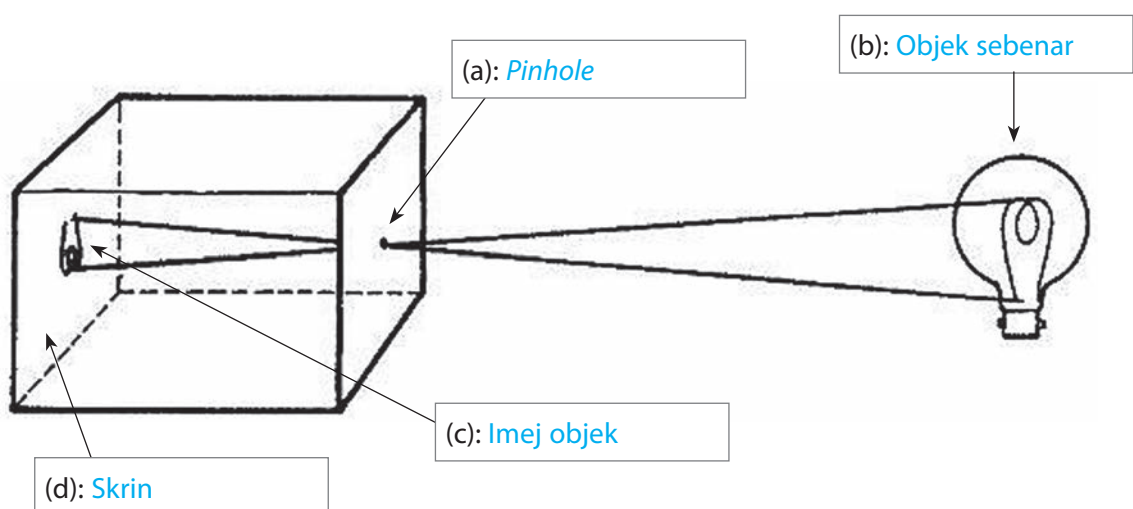


Contoh kamera *pinhole*

SP 11.1.1	Menjelaskan definisi dan fungsi <i>pinhole</i> dalam fotografi
SP 11.1.2	Menjelaskan ciri imej yang terhasil daripada <i>pinhole</i>
SP 11.1.3	Menjelaskan sejarah <i>pinhole</i> dalam fotografi

1. Lengkapkan ayat di bawah. TP1 TP2

- (a) Ciri-ciri imej yang terbentuk daripada kamera *pinhole* adalah nyata, songsang dan kecil.
- (b) Kamera *pinhole* berperanan merakam imej objek yang pegun.
- (c) Pelopor kamera *pinhole* ini ialah Ibn Haytham yang merupakan seorang saintis Islam.
- (d) Nyatakan faktor yang mempengaruhi penghasilan imej kamera *pinhole*.
- Semakin kecil lubang, imej yang terhasil akan menjadi semakin terang dan jelas, manakala semakin besar lubang, imej akan menjadi semakin kabur.
 - Kamera berbentuk segi empat akan menghasilkan imej yang normal dan rata.
 - Kamera berbentuk silinder akan menghasilkan imej yang cembung seperti penggunaan lensa *fish eye*.
- (e) Kamera *pinhole* ini mempunyai satu lubang yang ditebuk dan imej yang dihasilkan adalah keadaan songsang.
- (f) Apakah ciri imej yang terbentuk sekiranya saiz lubang jarum dikecilkan?
Menghasilkan imej yang lebih jelas

2. Labelkan bahagian kamera *pinhole* pada gambar di bawah. TP2


3. Isikan tempat kosong dengan jawapan yang tepat. TP1 TP2

lensa

songsang

pergerakan

merakam

cahaya

pegun

(a) Kamera *pinhole* merupakan kamera yang hanya boleh merakam imej _____ **pegun** sahaja.

(b) Kamera *pinhole* merupakan kamera tanpa _____ **lensa**.

(c) Imej bergerak tidak sesuai dirakam menggunakan kamera *pinhole* kerana kamera *pinhole* tidak sesuai terdedah terlalu lama kepada _____ **cahaya**.

(d) Ciri imej yang terbentuk daripada kamera *pinhole* adalah nyata, _____ **songsang** dan kecil.

(e) Ibn Haytham yang merupakan pelopor kamera *pinhole* telah membuktikan teori tentang _____ **pergerakan** cahaya.

(f) Kertas foto atau filem diperlukan untuk _____ **merakam** imej.

SP 11.2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan alatan dan bahan dalam penghasilan pinhole

4. Nyatakan ciri-ciri yang terdapat pada foto di bawah. **TP 3 TP 4**Foto kamera *pinhole*

(a) Imej di tengah paling jelas.

(b) Foto hitam dan putih.

(c) Objek di sekeliling kabur.

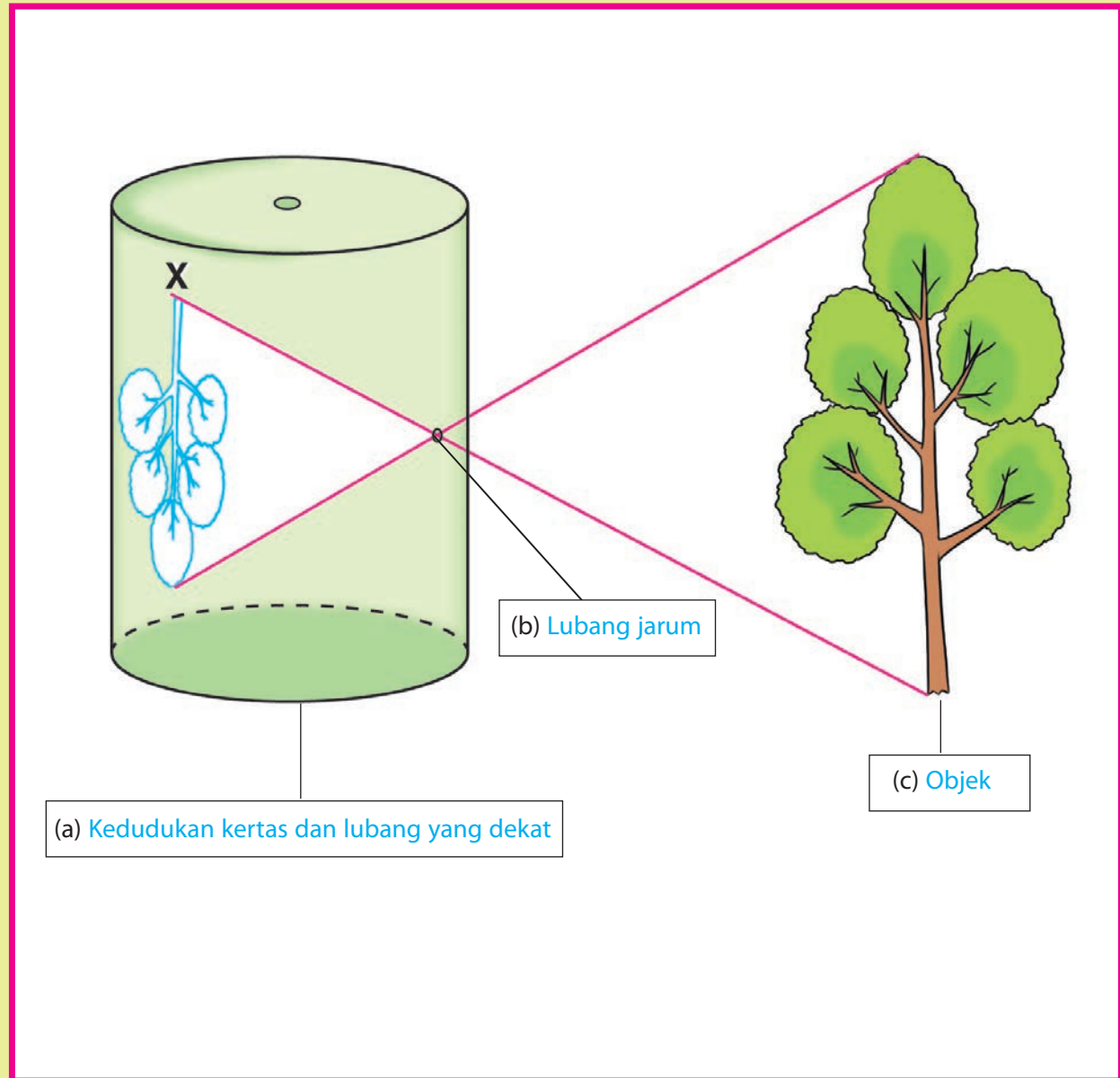
(d) Foto memberi kesan suram.

(e) Hasil foto kurang perincian nilai ton.

(f) Imej yang dihasilkan kelihatan cembung.

5. Lukis imej pada bahagian yang bertanda X. Kemudian, labelkan bahagian pada kamera *pinhole*.

TP 5 TP 6 KBAT Mencipta



Tajuk:

Mencipta kamara *pinhole* menggunakan bahan kitar semula.

Objektif:

Menghasilkan kamera *pinhole* menggunakan idea sendiri secara kreatif.

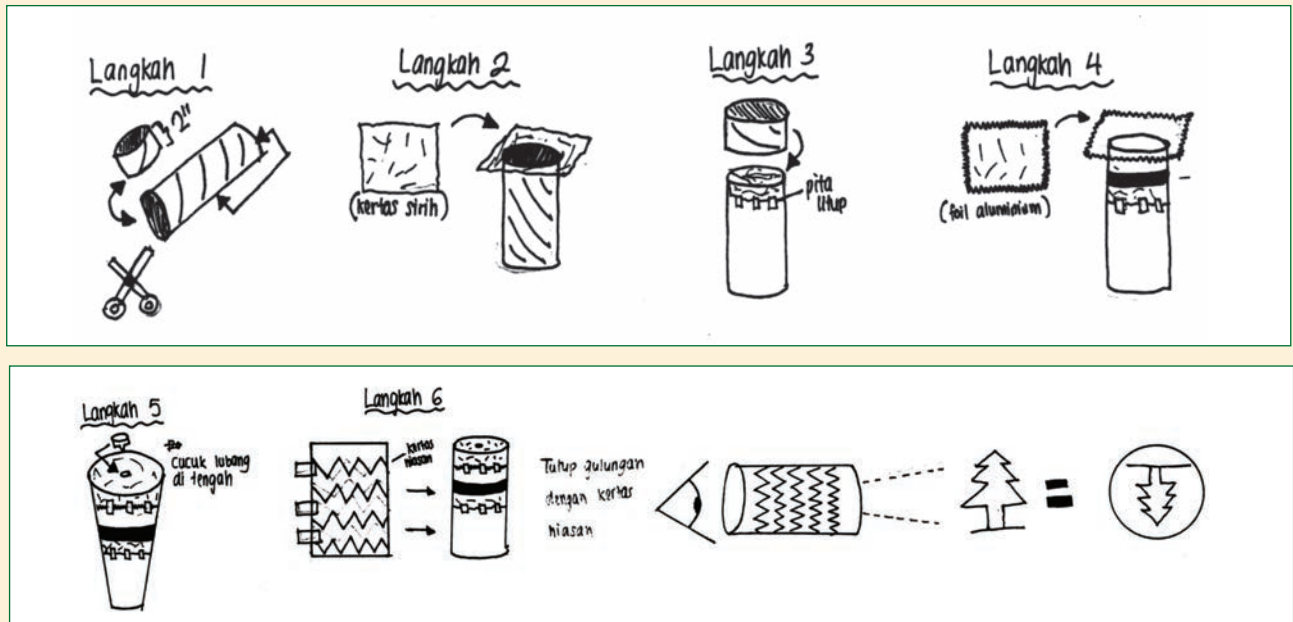
Alatan:

- | | |
|------------------------|-------------------|
| 1. Pen / Pensel | 5. Pita pelekat |
| 2. Pin | 6. Aluminium foil |
| 3. Pisau | 7. Kertas surih |
| 4. Bekas tiub silinder | |

Langkah-langkah:

1. Bahagikan kelas kepada lima kumpulan. Setiap kumpulan hendaklah mempunyai ahli seramai lima orang.
2. Setiap ahli kumpulan bekerjasama menghasilkan kamera *pinhole* mengikut langkah yang betul.
3. Pamerkan reka bentuk kamera *pinhole* yang telah siap di hadapan kelas.
4. Wakil setiap kumpulan perlu menerangkan dengan jelas mengenai hasil dapatan.

Cara membuat kamera *pinhole*:



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.

1. Apakah yang dimaksudkan dengan seni ragam hias?
☒ **A** Hiasan dalam seni kraf
B Asas kepada seni catan, seni cetakan dan seni arca
C Teknik hiasan dalam penghasilan karya lukisan
D Penghasilan hiasan melalui perisian komputer
2. Antara berikut, yang manakah motif seni ragam hias yang menghiasi pada wau?
I Flora
II Fauna
III Kerawang
IV Awan larat
☒ **A** I dan II
B I dan IV
C II dan III
D III dan IV
3. Seni ragam hias terletak di _____ gasing.
A badan
B kepala
☒ **C** bahu
D ekor
4. Apakah media yang digunakan dalam penghasilan karya Dzulkifli Buyong?
A Pen
B Pensel
C Arang
☒ **D** Soft pastel
5. Datuk Mohammad Nor Khalid merupakan seorang _____.
☒ **A** pelukis komik
B pelukis cay air
C Bapa Potret Malaysia
D ahli Wednesday Art Group
6. Apakah mesej yang disampaikan melalui lukisan pada dinding Gua Tambun, Perak?
A Mengambarkan figura lidi
B Kehidupan masyarakat primitif
C Mempamerkan lukisan yang aneh
☒ **D** Mempamerkan figura manusia sedang menari
7. Siapakah pelukis cat air yang menampilkan tema landskap hasil penghayatan dan pemerhatian?
A Anthony Lau
☒ **B** Abdullah Ariff
C Jalaini Abu Hassan
D Raja Shahrman Raja Aziddin
8. Maklumat di bawah mengenai media catan.

Cat minyak merupakan cat yang mengandungi minyak pengering.

Apakah fungsi minyak pengering tersebut?
☒ **A** Mendapatkan kepekatan
B Memberi ketahanan
C Berasaskan air
D Likat
9. Bagaimanakah teknik kering atas basah?
A Sapuan warna pekat ke atas permukaan kertas yang kering
B Sapuan bancuhan warna cair ke atas permukaan kertas yang basah
C Sapuan bancuhan warna cair ke atas permukaan kertas yang kering
☒ **D** Sapuan warna pekat ke atas permukaan kertas yang telah dibasahkan
10. Apakah kaedah cetakan yang tertua dalam seni cetakan?
A Kaedah benaman
☒ **B** Kaedah timbulan
C Kaedah permukaan
D Kaedah saring sutera

11. Apakah keistimewaan seni cetakan?
- A Menggunakan teknik yang pelbagai
 - B Melambatkan proses penghasilan karya
 - C Setiap cetakan tidak asli kerana telah dicetak beberapa kali
 - ☒ D Boleh menghasilkan banyak hasil cetakan yang asli dan serupa

12.



Apakah alat cetakan tersebut?

- A Sekuji
 - B Pembulat
 - ☒ C Penggelek
 - D Pisau pallet
13. Antara berikut, yang manakah reka bentuk landskap terawal?
- A Taman Tasik Taiping
 - B Taman Botani Perdana
 - ☒ C Taman Gantung Babylon
 - D Taman al-Hambra, Sepanyol
14. Antara berikut, yang manakah elemen penting dalam reka bentuk landskap?
- I Air
 - II Struktur
 - III Tumbuhan
 - IV Imbangan
 - ☒ A I, II, dan III
 - B I, III, dan IV
 - C II, III, dan IV
 - D I, II, III, dan IV
15. Apakah fungsi utama tumbuhan pokok besar dalam seni hiasan landskap?
- A Mengawal pencemaran
 - B Mengawal hakisan tanah
 - C Memelihara flora dan fauna
 - ☒ D Memberi perlindungan dan teduhan
16. Apakah yang menjadi titik permulaan seni reka bentuk hiasan dalaman?
- A Lukisan pada batang pokok
 - B Lukisan di atas permukaan dua dimensi
 - C Lukisan yang menggunakan media kering
 - ☒ D Lukisan mural pada dinding semasa zaman Mesir Purba

17.



Apakah konsep reka bentuk hiasan dalaman tersebut?

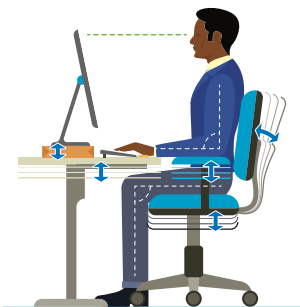
- ☒ A Klasik
 - B Moden
 - C Tradisional
 - D Kontemporari
18. Apakah fungsi utama seni reka bentuk hiasan dalaman?
- A Mencantikan ruang luaran
 - B Menjadikan ruang kelihatan sempit
 - ☒ C Memberi keselesaan kepada penghuni
 - D Mewujudkan kebosanan kepada penghuni

19.



Apakah bidang reka bentuk industri tersebut?

- A Enjin
 - ☒ B Produk
 - C Perabot
 - D Automotif
- 20.



Apakah elemen yang terdapat pada ilustrasi tersebut?

- A Estetik
- B Ekonomik
- C Eksperimen
- ☒ D Ergonomik

21. Apakah ciri reka bentuk industri yang baik?
- A Meningkatkan kos
 - B Menggunakan bahan berbahaya
 - ☒ C Meningkatkan produktiviti sesuatu produk
 - D Mengurangkan keistimewaan sesuatu produk
22. Penggunaan kain berpetak sesuai untuk membuat sulaman _____.
- A manik
 - B tampal
 - C benang
 - ☒ D silang pangkah
23. Bagaimanakah sulaman kerawang dihasilkan?
- A Jahitan insang pari
 - ☒ B Menggunakan mesin
 - C Jahitan silang pangkah
 - D Menggunakan benang sulam
24. Maklumat di bawah mengenai jenis seni seramik.

Gabungan bahan seramik dengan bahan lain dan menggunakan peralatan moden seperti mesin pemutar dan mesin pengisar.

Apakah jenis seramik tersebut?

- A Klasik
- B Tradisional
- ☒ C Kontemporari
- D Konvensional

25.



Logo tersebut direka bentuk menggunakan tema _____.

- A flora
 - ☒ B fauna
 - C benda
 - D manusia
26. _____ direka bagi menyampaikan mesej tanpa teks penerangan.
- A Logo
 - B Iklan
 - ☒ C Simbol
 - D Papan tanda

27. Antara berikut, yang manakah ilustrasi menyampaikan AMARAN?

☒ A



B



C



D



28. Apakah fungsi kamera *pinhole*?
- ☒ A Merakam imej objek pegun
 - B Merakam imej objek bergerak
 - C Menghasilkan imej tidak normal
 - D Menghasilkan pembentukan imej objek
29. Apakah penemuan mengenai kamera *pinhole* oleh Ibn Haytham?
- ☒ A Cahaya bergerak dalam satu garis lurus
 - B Cahaya bergerak dalam dua garis lurus
 - C Penglihatan dihasilkan oleh objek bergerak
 - D Penglihatan dihasilkan oleh cahaya matahari
30. Apakah ciri-ciri kamera *pinhole*?
- A Kamera paling moden
 - B Kamera yang menghasilkan imej sama
 - C Kamera yang mempunyai kertas foto pada arah yang sama
 - ☒ D Kamera yang mempunyai kotak kedap cahaya dengan satu lubang jarum

Kertas 2

Masa: 2 jam

Arahan: Jawab **satu** soalan sahaja.

1. Hasilkan satu rupa yang menarik berdasarkan gubahan rupa geometri dan rupa organik. Berdasarkan rupa tersebut, hasilkan corak ulangan yang sesuai digunakan sebagai hiasan kertas pembalut hadiah dan sebagainya. Warnakan corak tersebut menggunakan pensel warna, warna air atau media lain yang sesuai.
2. Lukiskan satu poster yang bertajuk "Katakan Tidak pada Buli". Media yang digunakan untuk membuat poster adalah bebas. Anda boleh mewarna poster tersebut sama ada menggunakan cat air, cat poster atau pensel warna.
3. Hasilkan sebuah lukisan bertemakan "Haiwan Peliharaan Kesayangan Saya". Lengkapkan lukisan tersebut dengan aspek jalinan, warna dan ton.
4. Beberapa alatan menghasilkan catan seperti berus lukisan, sebotol air, bekas pembancuh warna, warna air, pensel serta beberapa alatan yang lain kelihatan di atas meja. Gambarkan situasi tersebut dalam lukisan anda.
5. Beberapa ekor pepatung sedang terbang dan salah seekor darinya hinggap pada tumbuhan berbunga. Gambarkan suasana tersebut dengan memberi penekanan kepada warna dan pergerakan.
6. Beberapa orang kanak-kanak kelihatan sedang bermain dengan riang di sebuah taman permainan. Lukiskan situasi tersebut dengan memberi penekanan kepada bentuk, ruang dan aksi.