

# TARGET

EDISI GURU

## PBD

MODUL PENTAKSIRAN BILIK DARJAH

TINGKATAN 1

KSSM

# PENDIDIKAN SENI VISUAL



Melancarkan Pentaksiran Bilik Darjah (PBD)



Memantapkan Pentaksiran sumatif & UASA



Menyokong Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PdPc) Mesra Digital



Meningkatkan Tahap Penguasaan Murid



Edisi Guru

## PAKEJ PERCUMA UNTUK KEMUDAHAN GURU

### EDISI GURU

VERSI CETAK

#### PEMERKASAAN PBD & UASA

- ⚡ Nota Ekspres
- ⚡ Modul PBD
- ⚡ Pentaksiran Akhir Tahun
- ⚡ Jawapan **Kod QR**

#### PEMBELAJARAN DIGITAL

- ⚡ Pelbagai bahan sokongan pembelajaran dalam talian

### RESOS DIGITAL GURU



Pelbagai bahan digital sokongan PdPc yang disediakan khas untuk guru di platform ePelangi+



BAHAN SOKONGAN PdPc EKSTRA!



Edisi Murid

## A Kandungan

Kandungan mengemukakan bahagian-bahagian buku berserta rujukan bahan-bahan digital sokongan dalam buku.

KANDUNGAN	
Rekod Pentaksiran Murid iv – xii	
▶▶ SEJARAH DAN APRESIASI SENI VISUAL	
<b>TALUK 1</b>	<b>Perkembangan Seni Visual di Malaysia</b> 1
Nota Ekspres Modul PBD	
• Persepsi Seni	2
• Eksplorasi Seni	3
• Ekspresi Seni	4
• Apresiasi Seni	5
Aktiviti PAK-21	6
▶▶ BAHASA SENI VISUAL	
<b>TALUK 2</b>	<b>Garisian</b> 7
Nota Ekspres Modul PBD	
• Persepsi Seni	8
• Eksplorasi Seni	9
• Ekspresi Seni	10
• Apresiasi Seni	10
Aktiviti PAK-21	11
<b>TALUK 3</b>	<b>Rupa</b> 12
Nota Ekspres Modul PBD	
• Persepsi Seni	13
• Eksplorasi Seni	15
• Ekspresi Seni	16
• Apresiasi Seni	16
Aktiviti PAK-21	17
<b>TALUK 4</b>	<b>Bentuk</b> 18
Nota Ekspres Modul PBD	
• Persepsi Seni	19
• Eksplorasi Seni	20
• Ekspresi Seni	21
• Apresiasi Seni	21
Aktiviti PAK-21	22

## B Rekod Pentaksiran Murid

Jadual untuk catatan prestasi Tahap Penguasaan murid.

REKOD PENTAKSIRAN MURID					
PENDIDIKAN SENI VISUAL <i>Tingkatan 1</i>					
Nama:		Tingkatan:			
TAJUK	STANDARD PRESTASI		HALAMAN	PENCAPAIAN	
	TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN		(✓) MENGENAL	(D) BELEK MENDALAM
<b>BIDANG: SEJARAH DAN APRESIASI SENI VISUAL</b>					
<b>1</b> PERKEMBANGAN SENI VISUAL DI MALAYSIA	TP1	Mengidentifikasi sejarah perkembangan, tokoh dan sambutan serta peranan Institut Seni Visual di Malaysia.	2		
	TP2	Menginterpretasikan sejarah perkembangan, tokoh dan sambutan serta peranan Institut Seni Visual di Malaysia.	2		
	TP3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimen serta penemuan menghasilkan dokumentasi Perkembangan Seni Lukis dan Seni Reka di Malaysia melalui perolehan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.	3		
	TP4	Menganalisis dan memaparkan hasil eksperimen dan dokumentasi Perkembangan Seni Lukis dan Seni Reka di Malaysia melalui perolehan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.	4		
	TP5	Membahaskan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimen dan perolehan 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 berdasarkan Bahasa Seni Visual.	5		
Tahap Penguasaan Tajuk 1: TP 1 TP 2 TP 3 TP 4 TP 5 TP 6					
<b>BIDANG: BAHASA SENI VISUAL</b>					
<b>2</b> GARISIAN	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		

## C Nota Ekspres

Nota dalam bentuk poin dan grafik yang mudah diikuti oleh murid dan mencakupi setiap tajuk.

**TAJUK**  
**3**
**MODUL PBD**  
BIDANG Bahasa Seni Visual

### Rupa

**NOTA EKSPRES**

**Rupa**

- Rupa ialah pertemuan hujung sesuatu garisan dengan permulaannya yang mempunyai panjang dan lebar.
- Kawasan dua dimensi (2D) yang dikelilingi ataupun dibatasi oleh garisan luar.
- Menghasilkan hias objek tiga dimensi (3D) yang kelihatan seperti objek sebenar.

**Jenis Rupa**

**Rupa organik**  
Bebas tanpa sudut, lingkaran garis luarnya beratur bebas, tidak mempunyai sempadan dan direka secara spontan.

**Rupa geometri**  
Memiliki sempadan, bersudut, statik dan menggunakan alat geometri.

**Rupa positif**  
Subjek digelapkan

**Rupa negatif**  
Latar belakang subjek digelapkan

**Fungsi Rupa**

- Olahan rupa boleh menghasilkan corak, lambang, logo dan tipografi.
- Olahan rupa yang berulang-ulang boleh menghasilkan corak secara tindanan, penambahan dan pengurangan.

**Tindanan**

**Penambahan**

**Pengurangan**

3. Olahan rupa boleh menghasilkan logo atau simbol.

BIJARAN, MALAYSIA

4. Olahan rupa juga boleh menghasilkan tipografi.

**Teknik Penghasilan Rupa**

Kolaj

Hard-edge

**Lipatan dan guntingan**

EG-2



# Modul PBD >> Pentaksiran Formatif

**PBD Apresiasi Seni**

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.

**Contoh**

Produk yang dihasilkan ialah tabung syiling dengan menggunakan semula botol kaca sos prego. Botol kaca tersebut hendaklah ducuci sehingga bersih dan diredam supaya kertas pelekat pada botol tersebut dapat ditanggalkan dengan mudah. Selepas itu, botol tersebut diwarnakan dengan menggunakan cat akrilik dan ditampal pelekat 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)

- 1 Praktis topikal yang menilai kesemua Tahap Penguasaan (TP1-6) yang tercakup dalam DSKP.
- 2 Soalan yang mematuhi Standard Kandungan (SK) dan Standard Pembelajaran (SP) serta menepati kandungan dalam buku teks.
- 3 Soalan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) untuk mencabar pemikiran murid.
- 4 Tahap penguasaan murid dapat dinilai pada akhir setiap tajuk.

5 **Bahan pembelajaran digital** seperti Info, Video dan Cetus Idea (bahan audio) menyokong pembelajaran yang kondusif.

6 Aktiviti PAK-21 disertakan untuk menyempurnakan PdPc.

7 Elemen soalan yang pelbagai seperti Peta i-Think untuk menjadikan pembelajaran lebih seronok.

**PBD Persepsi Seni**

1. Padankan jenis rupa di bawah.

2. Lakarkan satu contoh rupa organik dan rupa geometri pada ruang yang disediakan.

5

**AKTIVITI PAK-21**

Tajuk: Menghasilkan batik ikat dan celup pada sehelai T-shirt.

Objektif: Dapat menzahirkan idea secara kreatif daripada eksperimen/ unsur jalinan dalam penghasilan karya.

Bahan: Baju (100% cotton), getah, pewarna, pematik warna / sodium silicate.

Langkah-langkah: 1. Bahagikan kelas kepada lima kumpulan. Setiap kumpulan hendaklah mempunyai ahli seramai empat orang. 2. Setiap ahli kumpulan dikehendaki bekerjasama menghasilkan batik ikat dan celup pada sehelai T-shirt mengikut kreativiti sendiri. 3. Setelah siap, wakil setiap kumpulan akan membuat apresiasi mengenai karya seni yang dihasilkan.

Proses kerja: 1. Bancuh warna dengan sedikit garam. 2. Ikat kain, jahit atau simpul kain mengikut rekaan. 3. Celup kain beberapa kali bagi mendapatkan kesan yang baik. 4. Kain dikeringkan. 5. Rendam / sapu dengan sodium silicate / pematik warna (jika perlu untuk mengikatkan warna). 6. Buka ikatan / jahitan atau simpulan. 7. Bahan kain dan keringkan bagi mendapatkan warna yang berbeza kain perca diulang ikat dan celup dengan warna-warna lain. Mulakan dengan warna yang cerah. Keadah mempunyai warna dengan benar atau menitis warna juga boleh digunakan.

**PBD Persepsi Seni**

7

Sebelum merdeka

- (i) Zonara Impressionist Society
- (ii) Wednesday Art Group
- (iii) Angkatan Pelukis Selangor
- (iv) Zonatan Pelukis Malaysia

Majlis Rikabentuk Malaysia

Majlis Inovasi Negara

Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia (PKKM)

Lezabul Kraf Negara (LKN)

**PBD Ekseponen Seni**

Warna sekunder

Warna tertier

(a) Warna primer

(b) Warna primer

(c) Warna sekunder

(Contoh jawapan)

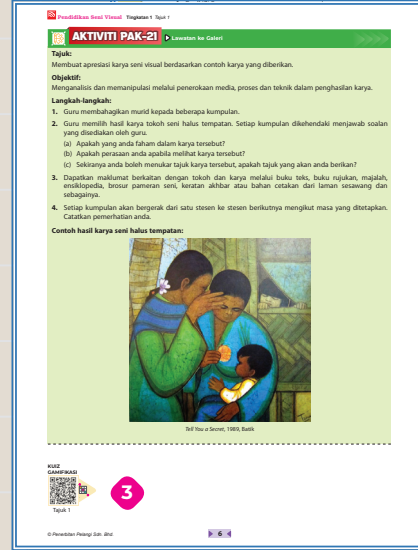
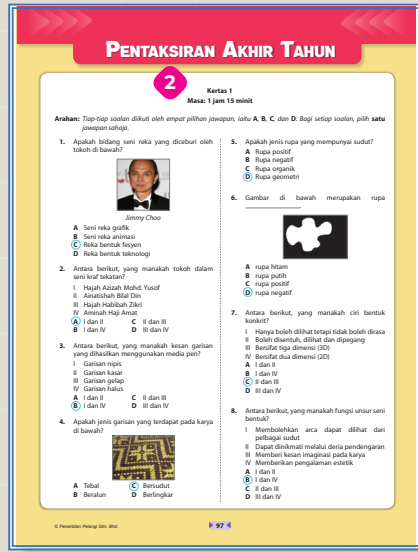
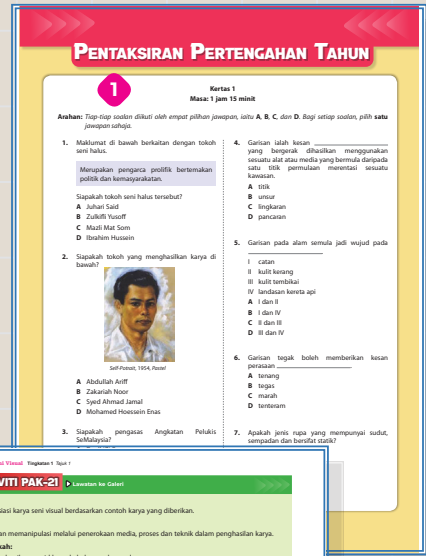


# E Modul UASA >> Pentaksiran Sumatif

1 Pentaksiran Pertengahan Tahun **Kod QR**

2 Pentaksiran Akhir Tahun

3 Bahan pembelajaran digital seperti Kuiz Gamifikasi **Wordwall**




F **Jawapan**  
Jawapan keseluruhan buku  
**Kod QR** disediakan di halaman  
Kandungan.





# RESOS DIGITAL GURU

Di platform , guru yang menerima guna (*adoption*) siri Target PBD KSSM diberi akses kepada EG-i dan bahan sokongan ekstra PdPc untuk tempoh satu tahun:

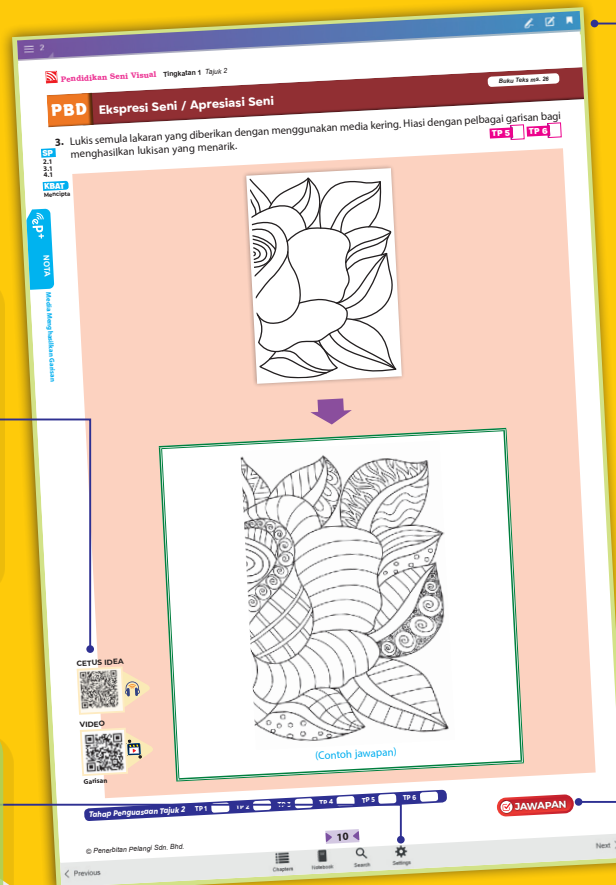
## 1 Apakah itu ?

EG-i merupakan versi digital dan interaktif Edisi Guru Target PBD secara dalam talian. Versi ini akan dapat mengoptimumkan penggunaan teknologi dalam pengajaran, memaksimumkan kesan PdPc, dan membangunkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan serta responsif dalam kalangan murid.



PANDUAN PENGGUNAAN





## Halaman Contoh




Klik Kod QR untuk mengakses bahan dalam kod QR seperti Cetus Idea (audio), Video, Info, Kuiz Gamifikasi & Pentaksiran Pertengahan Tahun.

Pilih paparan halaman (single/double page) dan bahasa antara muka melalui **Setting**.

### Alat sokongan lain:

-  Pen
-  Sticky Note
-  Unit Converter
-  Ruler
-  Calculator
-  Bookmark

Klik butang  untuk memaparkan atau menyembapkan jawapan (*hidden*) semasa penyampaian PdPc.

## 2 BAHAN SOKONGAN PdPc EKSTRA!

Bahan-bahan pengajaran dan latihan di platform **ePelangi+** boleh dimuat turun atau dimainkan terus.

### Bahan pengajaran

- » Edisi Guru pdf
- » Nota

### Bahan latihan

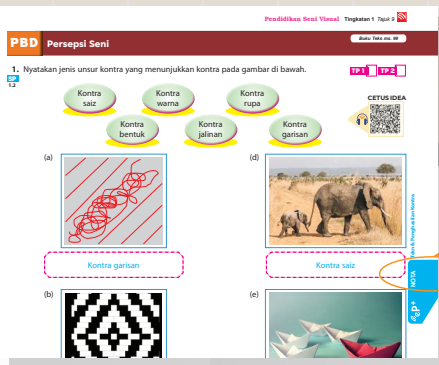
- » Praktis Ekstra

Boleh dimuat turun



Bahan sokongan PdPc ekstra yang sesuai dicadangkan pada halaman atau bahagian tertentu Edisi Guru melalui *thumb indeks* **eP+**.

## CONTOH HALAMAN EDISI GURU DENGAN CADANGAN BAHAN SOKONGAN PDPC EKSTRA



**eP+** Nota

### » Nota

Nota penting berwarna dalam persembahan grafik.

### JENIS BENTUK

- BENTUK KONKRIT BOLEH DILIHAT DALAM ARCA DAN KARYA SENI 3D.
- BENTUK ILUSI DIHASILKAN MELALUI PENGGUNAAN KONSEP SEPerti PERSPEKTIF UNTUK MENUNJUKKAN BENTUK DALAM KARYA 2D.

#### BENTUK KONKRIT

- Bentuk tiga dimensi (3D).
- Boleh disentuh, dilihat dan dipegang.
- Wujud pada objek-objek fizikal seperti kereta, bunga dan ukiran kayu.

#### BENTUK ILUSI

- Bersifat dua dimensi (2D).
- Hanya boleh dilihat tetapi tidak boleh dirasa oleh deria sentuh.
- Dilihat dalam gambaran hasil lukisan, catan, cetakan dan foto.

## Penegasan

Ciri-ciri penegasan wujud apabila terdapat sesuatu unsur yang ganjil atau kontra dalam sesuatu gubahan sama ada pada alam semula jadi, objek buatan manusia atau karya seni.

Alam semula jadi

Pengesan dari segi bentuk

Objek buatan manusia

Pengesan warna terang dalam kelompok warna gelap

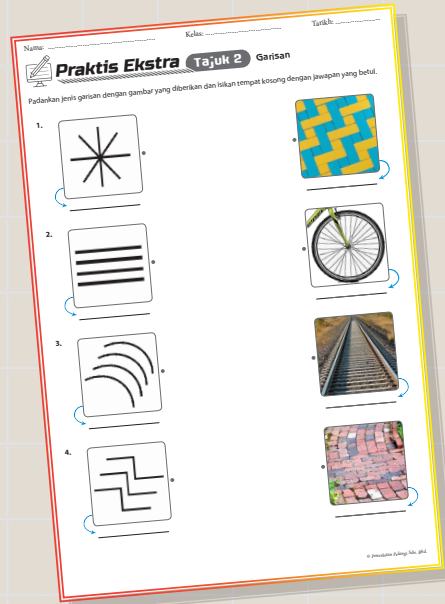
Karya seni visual

Pengesan tipografi



**eP+ Praktis Ekstra**

**Praktis Ekstra**  
Latihan tambahan mengikut topik tertentu.



PANDUAN PENGGUNAAN

**ePelangi+**

Bagaimanakah saya dapat mengakses semua bahan di ePelangi+?



**LANGKAH 1**  
**DAFTAR AKAUN**

Bagi pengguna baharu ePelangi+, imbas kod QR di bawah atau layari plus.pelangibooks.com untuk *Create new account*.

**Semak e-mel dan klik pautan untuk mengaktifkan akaun.**

**LANGKAH 2**  
**ENROLMENT**

*Log in* ke akaun ePelangi+. Pada halaman utama (*Home*), cari tajuk buku dalam *Secondary [Full Access]*.

Masukkan *Enrolment Key* untuk *enrol*.

**Hubungi wakil Pelangi untuk mendapatkan Enrolment Key.**

**LANGKAH 3**  
**AKSES RESOS DIGITAL**

Klik bahan untuk dimuat turun atau dimainkan.

Kontak wakil Pelangi boleh didapati di halaman EG-8.





# HUBUNGI WAKIL PELANGI

## PERKHIDMATAN & SOKONGAN

AREA	CONTACT NUMBER
<b>Northern Region</b>	012-4983343
Perlis / Kedah	012-4853343
Penang	012-4923343
Perak	012-5230133 / 019-6543257
<b>Central Region</b>	012-3293433
	012-7800533
	012-7072733
	012-3297633
	019-3482987
<b>Southern Region &amp; East Coast</b>	012-7998933
Negeri Sembilan / Melaka	010-2432623
Johor	012-7028933
Pahang / Terengganu	012-9853933
Kelantan	012-9863933
<b>East Malaysia</b>	012-8889433
Kuching / Sarikei	012-8839633
Sibu / Bintulu / Miri	012-8052733
Sabah	012-8886133



# PELANGI!

Books Gallery

## GALERI PAMERAN ONSITE & ONLINE

### Bangi

Wisma Pelangi, Lot 8, Jalan P10/10,  
Kawasan Perusahaan Bangi,  
Bandar Baru Bangi, 43650 Bangi, Selangor.

### Johor Bahru

66, Jalan Pingai, Taman Pelangi,  
80400 Johor Bahru, Johor.

E-MEL KHIDMAT PELANGGAN PELANGI

[service1@pelangibooks.com](mailto:service1@pelangibooks.com)



PRODUK, PROMOSI PERKHIDMATAN &  
PROGRAM PELANGI TERKINI



PelangiPublishing



PelangiBooks




PelangiBooks

# KANDUNGAN

Rekod Pentaksiran Murid







iv – xii

## ▶▶ SEJARAH DAN APRESIASI SENI VISUAL

<b>TAJUK 1</b>	<b>Perkembangan Seni Visual di Malaysia</b>	<b>1</b>
	<b>Nota Ekspres</b> .....	1
	<b>Modul PBD</b>	
	• Persepsi Seni  Info	2
	• Eksplorasi Seni  Cetus idea	3
	• Ekspresi Seni  Info  Video  Nota  Praktis	4
	• Apresiasi Seni	5
	<b>Aktiviti PAK-21</b>  Kuiz	6

## ▶▶ BAHASA SENI VISUAL






<b>TAJUK 2</b>	<b>Garisan</b>	<b>7</b>
	<b>Nota Ekspres</b> .....	7
	<b>Modul PBD</b>	
	• Persepsi Seni	8
	• Eksplorasi Seni  Info  Nota  Praktis	9
	• Ekspresi Seni  Cetus idea  Video	10
	• Apresiasi Seni	10
	<b>Aktiviti PAK-21</b>  Kuiz	11

<b>TAJUK 3</b>	<b>Rupa</b>	<b>12</b>
	<b>Nota Ekspres</b> .....	12
	<b>Modul PBD</b>	
	• Persepsi Seni  Info  Cetus idea  Nota  Praktis	13
	• Eksplorasi Seni  Video	15
	• Ekspresi Seni	16
	• Apresiasi Seni	16
	<b>Aktiviti PAK-21</b>  Kuiz	17




<b>TAJUK 4</b>	<b>Bentuk</b>	<b>18</b>
	<b>Nota Ekspres</b> .....	18
	<b>Modul PBD</b>	
	• Persepsi Seni  Nota  Praktis	19
	• Eksplorasi Seni  Cetus idea	20
	• Ekspresi Seni	21
	• Apresiasi Seni	21
	<b>Aktiviti PAK-21</b>  Kuiz	22



<b>TAJUK 5</b>	<b>Jalinan</b>	<b>23</b>
	<b>Nota Ekspres</b> .....	23
	<b>Modul PBD</b>	
	• Persepsi Seni  Nota	24
	• Eksplorasi Seni  Cetus idea  Video	25
	• Ekspresi Seni	26
	• Apresiasi Seni  Praktis	27
	<b>Aktiviti PAK-21</b>  Kuiz	28

<b>TAJUK 6</b>	<b>Ruang</b>	<b>29</b>
	<b>Nota Ekspres</b> .....	29
	<b>Modul PBD</b>	
	• Persepsi Seni  Info  Cetus idea  Nota  Praktis	30
	• Eksplorasi Seni	31
	• Ekspresi Seni	32
	• Apresiasi Seni	32
	<b>Aktiviti PAK-21</b>  Kuiz	33

<b>TAJUK 7</b>	<b>Warna</b>	<b>34</b>
	<b>Nota Ekspres</b> .....	34
	<b>Modul PBD</b>	
	• Persepsi Seni	35
	• Eksplorasi Seni  Info  Cetus idea  Nota	36
	• Ekspresi Seni  Video	37
	• Apresiasi Seni	38
	<b>Aktiviti PAK-21</b>  Kuiz	39

<b>TAJUK 8</b>	<b>Harmoni</b>	<b>40</b>
	<b>Nota Ekspres</b> .....	40
	<b>Modul PBD</b>	
	• Persepsi Seni  Cetus idea  Nota  Praktis	41
	• Eksplorasi Seni	42
	• Ekspresi Seni	43
	• Apresiasi Seni  Video	44
	<b>Aktiviti PAK-21</b>  Kuiz	45





<b>TAJUK 9</b>	<b>Kontra</b>	<b>46</b>
	<b>Nota Ekspres</b> .....	46
	<b>Modul PBD</b>	
	• Persepsi Seni  Cetus idea  Video  Nota	47

• Eksplorasi Seni 	48
• Ekspresi Seni	49
• Apresiasi Seni	50
<b>Aktiviti PAK-21</b> 	51





## TAJUK 10 Penegasan 52

<b>Nota Ekspres</b> .....	52
<b>Modul PBD</b>	
• Persepsi Seni 	53
• Eksplorasi Seni 	54
• Ekspresi Seni	55
• Apresiasi Seni  	56
<b>Aktiviti PAK-21</b> 	57






## TAJUK 11 Kepelbagaian 58

<b>Nota Ekspres</b> .....	58
<b>Modul PBD</b>	
• Persepsi Seni  	59
• Eksplorasi Seni 	60
• Ekspresi Seni	61
• Apresiasi Seni	62
<b>Aktiviti PAK-21</b> 	63





## TAJUK 12 Imbangan 64

<b>Nota Ekspres</b> .....	64
<b>Modul PBD</b>	
• Persepsi Seni   	65
• Eksplorasi Seni	66
• Ekspresi Seni	67
• Apresiasi Seni	67
<b>Aktiviti PAK-21</b> 	68

## TAJUK 13 Kesatuan 69





<b>Nota Ekspres</b> .....	69
<b>Modul PBD</b>	
• Persepsi Seni  	70
• Eksplorasi Seni  	71
• Ekspresi Seni	72
• Apresiasi Seni	72
<b>Aktiviti PAK-21</b> 	73

## TAJUK 14 Irama dan Pergerakan 74


<b>Nota Ekspres</b> .....	74
<b>Modul PBD</b>	
• Persepsi Seni  	75
• Eksplorasi Seni	76
• Ekspresi Seni  	77
• Apresiasi Seni	78
<b>Aktiviti PAK-21</b> 	79

### ▶▶ PEMIKIRAN SENI VISUAL

## TAJUK 15 Tajuk dan Mesej 80

<b>Nota Ekspres</b> .....	80
<b>Modul PBD</b>	
• Persepsi Seni   	81
• Eksplorasi Seni	82
• Ekspresi Seni	83
• Apresiasi Seni	83
<b>Aktiviti PAK-21</b> 	84

## TAJUK 16 Motif, Idea dan Konsep 85

<b>Nota Ekspres</b> .....	85
<b>Modul PBD</b>	
• Persepsi Seni 	86
• Eksplorasi Seni  	87
• Ekspresi Seni	88
• Apresiasi Seni	88
<b>Aktiviti PAK-21</b> 	89

## TAJUK 17 Designomic 90

<b>Nota Ekspres</b> .....	90
<b>Modul PBD</b>	
• Persepsi Seni 	91
• Eksplorasi Seni   	92
• Ekspresi Seni	95
• Apresiasi Seni	95
<b>Aktiviti PAK-21</b> 	96

Pentaksiran Akhir Tahun 97

▶▶▶ PENTAKSIRAN  
PERTENGAHAN TAHUN  
<https://plus.pelangibooks.com/Resources/TargetPBD/PSVT1/UPSA.pdf>



▶▶▶ JAWAPAN  
<https://plus.pelangibooks.com/Resources/TargetPBD/PSVT1/Jawapan.pdf>





# REKOD PENTAKSIRAN MURID

## PENDIDIKAN SENI VISUAL

Tingkatan 1

Nama:

Tingkatan:

TAJUK	STANDARD PRESTASI		HALAMAN	PENCAPAIAN	
	TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN		(✓) MENGUASAI	(X) BELUM MENGUASAI
<b>BIDANG: SEJARAH DAN APRESIASI SENI VISUAL</b>					
<b>1</b> 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		
<b>Tahap Penguasaan Tajuk 1</b> 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"/>					

<b>BIDANG: BAHASA SENI VISUAL</b>					
<b>2</b> 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		
<b>Tahap Penguasaan Tajuk 2</b> <span style="float: right;">           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"/> </span>					

<b>3</b> 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.	13, 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		
<b>Tahap Penguasaan Tajuk 3</b> <span style="float: right;">           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"/> </span>					

<b>4</b> 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		
<b>Tahap Penguasaan Tajuk 4</b> <span style="float: right;"> 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"/> </span>					

<h1>5</h1> <h2>JALINAN</h2>	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		
<b>Tahap Penguasaan Tajuk 5</b> <span style="float: right;"> 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"/> </span>					



TAJUK	STANDARD PRESTASI		HALAMAN	PENCAPAIAN	
	TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN		(✓) MENGUASAI	(X) BELUM MENGUASAI
<b>6</b> 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

<b>7</b> 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
<b>8</b> 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

<b>9</b> 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
<b>10</b> 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		
<b>Tahap Penguasaan Tajuk 10</b> 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"/>					

<b>11</b> 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		
<b>Tahap Penguasaan Tajuk 11</b> 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		
<b>12</b> 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				
<b>Tahap Penguasaan Tajuk 12</b>		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"/>

<b>13</b> 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				
<b>Tahap Penguasaan Tajuk 13</b>		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
<b>14</b> 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		
<b>Tahap Penguasaan Tajuk 14</b> <span style="float: right;"> 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"/> </span>					

BIDANG: PEMIKIRAN SENI VISUAL					
<b>15</b> 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		
<b>Tahap Penguasaan Tajuk 15</b> <span style="float: right;"> 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"/> </span>					

TAJUK	STANDARD PRESTASI		HALAMAN	PENCAPAIAN	
	TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN		(✓) MENGUASAI	(X) BELUM MENGUASAI
<b>16</b> 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		
<b>Tahap Penguasaan Tajuk 16</b> <span style="float: right;">TP 1 <input type="checkbox"/></span> <span style="margin-left: 20px;">TP 2 <input type="checkbox"/></span> <span style="margin-left: 20px;">TP 3 <input type="checkbox"/></span> <span style="margin-left: 20px;">TP 4 <input type="checkbox"/></span> <span style="margin-left: 20px;">TP 5 <input type="checkbox"/></span> <span style="margin-left: 20px;">TP 6 <input type="checkbox"/></span>					

<b>17</b> DESIGNOMIC	TP1	Mengidentifikasi aplikasi <i>designomic</i> dalam proses pembentukan karya.	91		
	TP2	Menginterpretasikan aplikasi <i>designomic</i> dalam proses pembentukan karya.	91		
	TP3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan aplikasi <i>designomic</i> dalam proses pembentukan karya melalui penggunaan media, proses dan teknik.	92, 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		
<b>Tahap Penguasaan Tajuk 17</b> <span style="float: right;">TP 1 <input type="checkbox"/></span> <span style="margin-left: 20px;">TP 2 <input type="checkbox"/></span> <span style="margin-left: 20px;">TP 3 <input type="checkbox"/></span> <span style="margin-left: 20px;">TP 4 <input type="checkbox"/></span> <span style="margin-left: 20px;">TP 5 <input type="checkbox"/></span> <span style="margin-left: 20px;">TP 6 <input type="checkbox"/></span>					

# Perkembangan Seni Visual di Malaysia

## NOTA EKSPRES

### Seni Halus

#### Sebelum merdeka

1. Pada tahun 1920-an, sejarah seni visual negara kita bermula dengan penubuhan *Penang Impressionist Society*.
2. Kemunculan Abdullah Ariff dan Yong Mun Sen yang menjadikan landskap sebagai tema karya cat air pada tahun 1930-an.
3. Kemunculan Chuah Thean Teng dan Khalil Ibrahim yang menggunakan subjek tempatan sebagai tema dalam karya catan pada tahun 1950-an.

#### Selepas merdeka

1. Jolly Koh dan Ibrahim Hussein mempamerkan catan gaya ekspresionisme dan ekspresionisme abstrak hasil pengaruh gaya seni Barat.
2. Bidang seni visual dirancarkan dengan penubuhan Angkatan Pelukis SeMalaysia dan Persatuan Pelukis Malaysia serta Institut Teknologi MARA dan institusi seni swasta.

### Tokoh Seni Halus

Seni lukisan / Catan	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Abdullah Ariff</li> <li>• Yong Mun Sen</li> <li>• Mohamed Hoessein Enas</li> <li>• Ibrahim Hussein</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Syed Ahmad Jamal</li> <li>• Abdul Latiff Mohidin</li> <li>• Chuah Thean Teng</li> <li>• Dzulkipli Buyong</li> </ul>
Seni arca	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anthony Lau</li> <li>• Zakaria Awang</li> <li>• Ramlan Abdullah</li> <li>• Zulkifli Yusoff</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Raja Shahrizan Raja Aziddin</li> <li>• Mad Anuar Ismail</li> <li>• Rosli Zakaria</li> </ul>
Seni cetakan	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Long Thien Shih</li> <li>• Chew Teng Beng</li> <li>• Ismail Zain</li> <li>• Ponirin Amin</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ahmad Khalid Yusof</li> <li>• Lee Joor For</li> <li>• Juhari Said</li> <li>• Ilse Noor</li> </ul>

### Seni Reka

1. Seni reka terbahagi kepada komunikasi visual, reka bentuk teknologi dan reka bentuk persekitaran.
2. Penubuhan Majlis Rekabentuk Malaysia dan Majlis Inovasi Negara telah mengembangkan bidang seni reka di negara kita.
3. Institut Teknologi Mara dan institusi swasta berjaya melahirkan ramai pereka yang berkaliber.



Zulkifli Haron  
Tokoh Reka Bentuk Teknologi

◀ Jimmy Choo  
Tokoh Reka Bentuk Fesyen



▲ Hassan Abdul Muthalib  
Tokoh Reka Bentuk Animasi



▲ Ahmad Haji Zainuddin  
Tokoh Komunikasi Visual

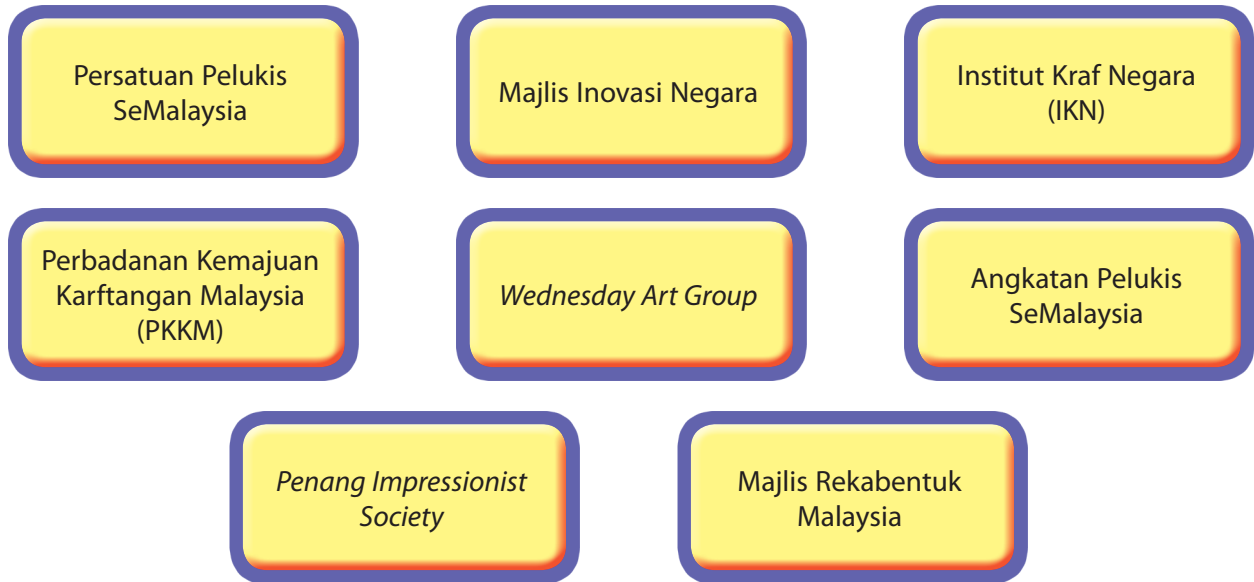
### Seni Kraf

1. Adiguru merupakan seseorang yang pakar dalam menghasilkan sesuatu kraf.
2. Antara adiguru yang terkenal:
  - (a) Batik – Yusoff Haji Abdullah
  - (b) Tembikar – Zamari @ Zamari Pandak
  - (c) Ukiran kayu – Hajah Habibah Zikri / Hajah Natipah @ Nortipah Abd. Kadir
  - (d) Anyaman – Aminah Haji Amat / Ishak Kassim
  - (e) Tekatan – Hajah Azizah Mohd. Yusof / Ainatishah Bilal Din



1. Lengkapkan peta dakap di bawah mengenai pertubuhan, persatuan atau institusi dalam seni halus, seni reka dan seni kraf.

i-Think Peta Dakap TP 1 TP 2



**INFO**

Perkembangan seni visual di Malaysia

(a) Seni halus	Sebelum merdeka (i) <u>Penang Impressionist Society</u> (ii) <u>Wednesday Art Group</u>
	Selepas merdeka (iii) <u>Angkatan Pelukis SeMalaysia</u> (iv) <u>Persatuan Pelukis Malaysia</u>
	(i) <u>Majlis Rekabentuk Malaysia</u> (ii) <u>Majlis Inovasi Negara</u>
(b) Seni reka	(i) <u>Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia (PKKM)</u> (ii) <u>Institut Kraf Negara (IKN)</u>
	(i) <u>Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia (PKKM)</u> (ii) <u>Institut Kraf Negara (IKN)</u>
(c) Seni kraf	(i) <u>Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia (PKKM)</u> (ii) <u>Institut Kraf Negara (IKN)</u>
	(i) <u>Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia (PKKM)</u> (ii) <u>Institut Kraf Negara (IKN)</u>

**PBD** Eksplorasi Seni

TP 3

CETUS IDEA



2. Namakan tokoh bagi karya di bawah.

SP  
2.1

Abdullah Ariff

Anthony Lau

Zulkifli Yusoff

Juhari Said

Redza Piyadasa

Chuah Thean Teng



*The Haji Family*

(a) Redza Piyadasa



*Katak Nak Jadi Lembu II*

(b) Juhari Said



*Ayam Jantan*

(c) Anthony Lau



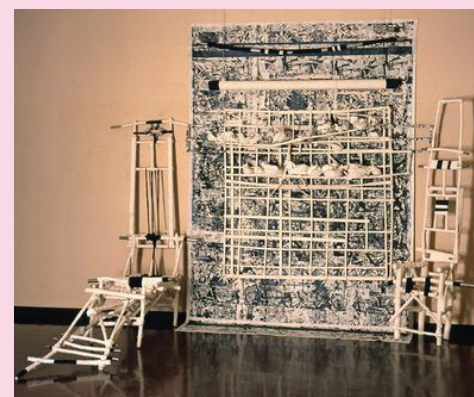
*Bumi Yang Bahagia – Lombong Bijih Malaya*

(d) Abdullah Ariff



*Mother and Child*

(e) Chuah Thean Teng



*The Power II*

(f) Zulkifli Yusoff

**PBD** Ekspresi Seni

3. Kumpulkan sumber maklumat dalam bentuk media cetak seperti buku teks, buku rujukan, majalah, ensiklopedia, brosur pameran seni, keratan akhbar dan bahan cetakan dari sumber Internet bagi melengkapkan jadual di bawah.

**SP**  
3.1  
**KBAT**  
Mengaplikasi

**TP 4**

<b>Bidang</b>	Seni halus
<b>Subbidang</b>	Seni reka
<b>Tokoh</b>	Zulkifli Haron 
<b>Kemahiran</b>	Mereka cipta peralatan berteknologi dalam pelbagai sektor.
<b>Anugerah</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anugerah Guinness Effort Award 1989.</li> <li>• Anugerah Belia Selangor Darul Ehsan 1996.</li> </ul>

<b>Bidang</b>	Seni halus
<b>Subbidang</b>	Kraf tangan
<b>Tokoh</b>	Haji Abd. Rahman Long 
<b>Kemahiran</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kepakaran dalam ukiran kayu tradisional.</li> <li>• Menghasilkan sarung serta hulu untuk senjata Melayu seperti keris.</li> </ul>
<b>Anugerah</b>	Pingat Jasa Kebaktian (PJK) oleh Sultan Perlis pada tahun 1986.

INFO



Tokoh kraf negara

**SP+**  
NOTA  
PRAKTIS EKSTRA

Tokoh Seni Reka Terkenal di Malaysia  
Tajuk 1

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**

SP  
4.1  
4.2

**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 pelekat pada botol tersebut dapat ditanggalkan dengan mudah. Selepas itu, botol tersebut diwarnakan dengan menggunakan cat akrilik dan ditampal pelekat 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)





## AKTIVITI PAK-21

▶ Lawatan ke Galeri

### Tajuk:

Membuat apresiasi karya seni visual berdasarkan contoh karya yang diberikan.

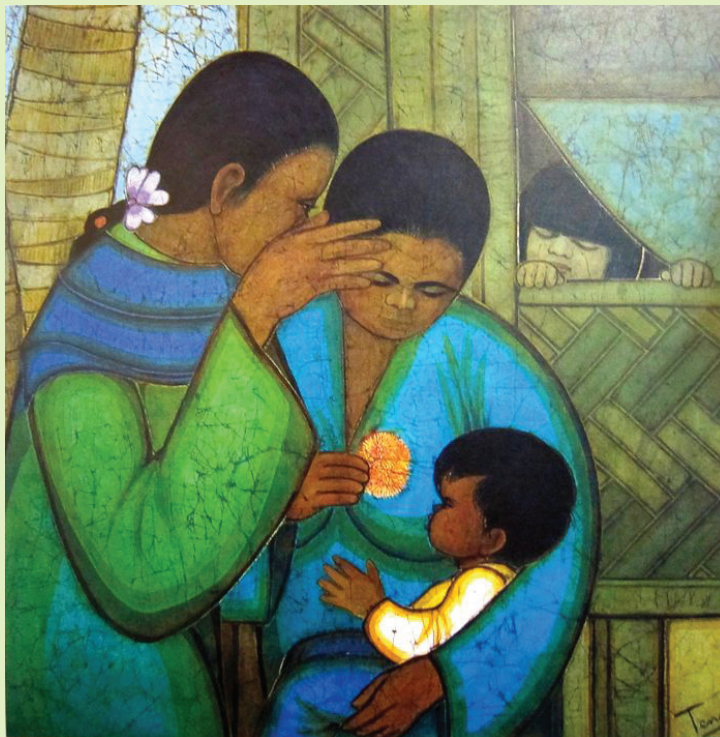
### Objektif:

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:



*Tell You a Secret, 1989, Batik*

### KUIZ GAMIFIKASI



Tajuk 1











# Garisan

## NOTA EKSPRES

### Definisi Garisan

Garisan merupakan kesan titik yang bergerak dihasilkan dengan menggunakan sesuatu alat atau media yang bermula daripada satu titik permulaan merentasi sesuatu kawasan.

### Jenis Garisan

<p>Garisan nipis</p> 	<p>Garisan tebal</p> 
<p>Garisan putus-putus</p> 	<p>Garisan melengkung</p> 
<p>Garisan bersudut</p> 	<p>Garisan beralun</p> 
<p>Garisan berlingkar</p> 	<p>Garisan berpancar</p> 

### Garisan pada Alam Semula Jadi



Berlingkar



Berpancar



Bersudut

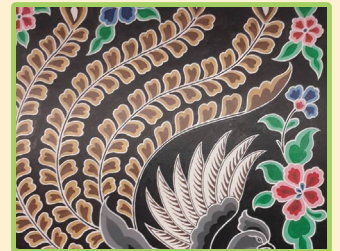


Putus-putus

### Garisan pada Karya Seni Visual

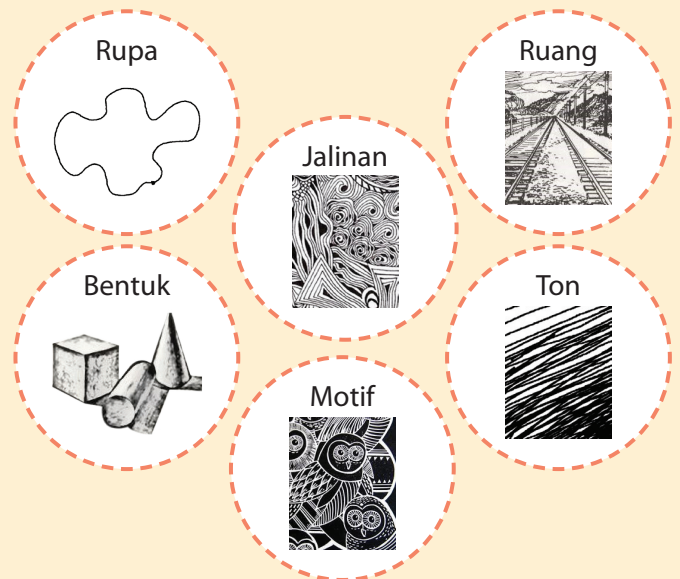


Bersudut



Beralun

### Fungsi Garisan



### Teknik Penghasilan Garisan



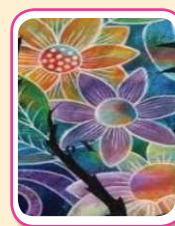
Kolaj



Pualaman



Jahitan



Batik



Tiupan

1. Nyatakan jenis garisan berdasarkan objek-objek di bawah.

TP 1 TP 2

SP  
1.2  
1.3

Garis bersudut

Garis beralun

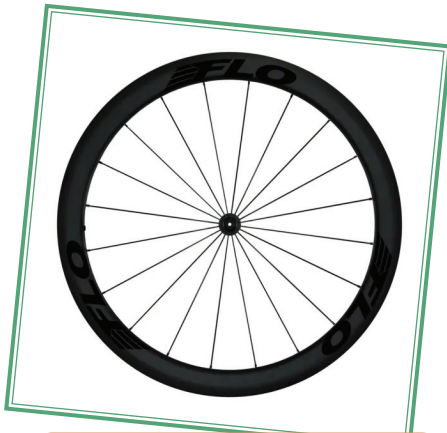
Garis lurus

Garis berlingkar

Garis melengkung

Garis berbulu

Garis berpancar



(a) Garisan berpancar



(b) Garisan berlingkar



(c) Garisan beralun



(d) Garisan melengkung



(e) Garisan lurus



(f) Garisan berbulu



(g) Garisan bersudut

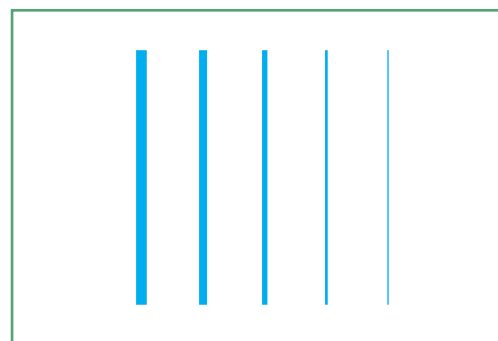


**PBD** Eksplorasi Seni

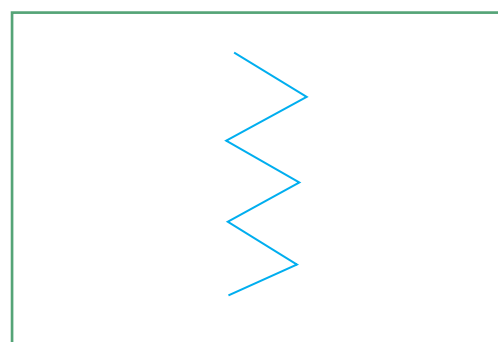
2. Nyatakan jenis garisan dan lakar semula garisan berdasarkan objek di bawah.

TP 3 TP 4

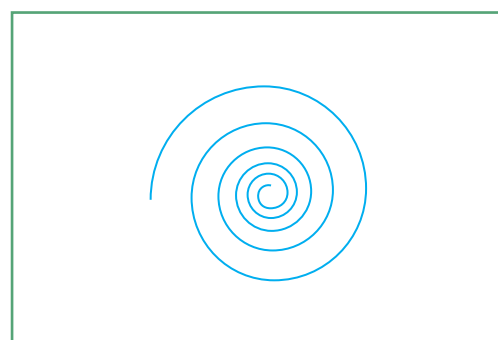
SP  
2.1



Garisan tebal / nipis



Garisan bersudut



Garisan berlingkar

Teknik-teknik Menghasilkan Garisan  
 Tajuk 2  
**P+** NOTA PRAKTIS EKSTRA



3. Lukis semula lakaran yang diberikan dengan menggunakan media kering. Hiasi dengan pelbagai garisan bagi menghasilkan lukisan yang menarik.

SP  
2.1  
3.1  
4.1

TP 5 TP 6

**KBAT**  
Mencipta

+P

NOTA

Media Menghasilkan Garisan



(Contoh jawapan)

CETUS IDEA



VIDEO



Garisan

**Tajuk:**

Menghasilkan lakaran daripada objek di sekeliling anda.

**Objektif:**

Mengaplikasikan pengetahuan untuk membuat penerokaan terhadap unsur garisan alam semula jadi dan objek buatan manusia.

**Alatan/bahan:**

Kertas lukisan, pensel, arang, pen, marker pen, berus dan krayon

**Langkah-langkah:**

1. Bahagikan kelas kepada lima kumpulan. Setiap kumpulan mempunyai ahli seramai empat orang.
2. Setiap kumpulan hendaklah menghasilkan satu lakaran berdasarkan objek yang dipilih.
3. Lakaran yang dihasilkan hendaklah dinyatakan jenis garisan yang digunakan.
4. Setiap kumpulan juga dikehendaki menghasilkan kesan garisan daripada alat dan media yang dipilih.
5. Setelah siap, setiap kumpulan hendaklah menampal hasil kerja di sudut kelas untuk dilihat oleh kumpulan lain.
6. Murid daripada kumpulan lain akan memberikan komen mengenai hasil kerja kumpulan lain pada 'sticker notes' dan menampal pada hasil kerja tersebut.
7. Wakil setiap kumpulan akan membincangkan komen yang diberikan.

**Contoh:****KUIZ  
GAMIFIKASI**

Tajuk 2



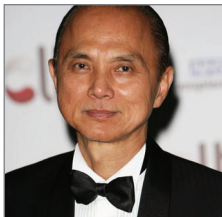
# PENTAKSIRAN AKHIR TAHUN

## 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 bidang seni reka yang diceburi oleh tokoh di bawah?



Jimmy Choo

- A** Seni reka grafik  
**B** Seni reka animasi  
**C** Reka bentuk fesyen  
**D** Reka bentuk teknologi
2. Antara berikut, yang manakah tokoh dalam seni kraf tekatan?
- I Hajah Azizah Mohd. Yusof  
II Ainatishah Bilal Din  
III Hajah Habibah Zikri  
IV Aminah Haji Amat
- A** I dan II      **C** II dan III  
**B** I dan IV      **D** III dan IV
3. Antara berikut, yang manakah kesan garisan yang dihasilkan menggunakan media pen?
- I Garisan nipis  
II Garisan kasar  
III Garisan gelap  
IV Garisan halus
- A** I dan II      **C** II dan III  
**B** I dan IV      **D** III dan IV
4. Apakah jenis garisan yang terdapat pada karya di bawah?

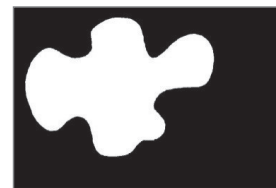


- A** Tebal      **C** Bersudut  
**B** Beralun      **D** Berlingkar

5. Apakah jenis rupa yang mempunyai sudut?

- A** Rupa positif  
**B** Rupa negatif  
**C** Rupa organik  
**D** Rupa geometri

6. Gambar di bawah merupakan rupa \_\_\_\_\_.



- A** rupa hitam  
**B** rupa putih  
**C** rupa positif  
**D** rupa negatif

7. Antara berikut, yang manakah ciri bentuk konkrit?

- I Hanya boleh dilihat tetapi tidak boleh dirasa  
II Boleh disentuh, dilihat dan dipegang  
III Bersifat tiga dimensi (3D)  
IV Bersifat dua dimensi (2D)
- A** I dan II  
**B** I dan IV  
**C** II dan III  
**D** III dan IV

8. 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