

TARGET

EDISI GURU

PBD

MODUL PENTAKSIRAN BILIK DARJAH

TINGKATAN 2
KSSM

PENDIDIKAN SENI VISUAL



Melancarkan
Pentaksiran Bilik
Darjah (PBD)



Memantapkan
Pentaksiran Sumatif
& UASA UC



Menyokong
Pembelajaran dan
Pemudahcaraan
(PdPc) Mesra Digital



Meningkatkan
Tahap Penguasaan
Murid

PAKEJ PERCUMA UNTUK KEMUDAHAN GURU

EDISI GURU

RESOS DIGITAL GURU

VERSI CETAK

**PEMERKASAAN
PBD & UASA**

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

**PEMBELAJARAN
DIGITAL**

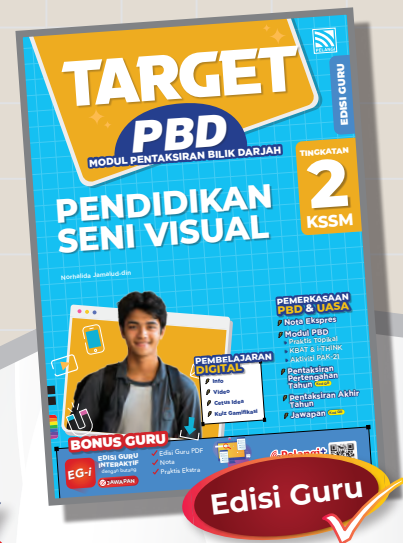
- ⚡ Pelbagai bahan sokongan pembelajaran dalam talian

ePelangi+

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



BAHAN
SOKONGAN
PdPc
EKSTRA!



Edisi Guru



Edisi Murid

EG-1



Kandungan

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

KANDUNGAN	
Rekod Pentaksiran Murid	iv – viii
▶▶ SEJARAH DAN APRESIASI SENI VISUAL	
TAJUK 1 Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik	1
Nota Ekspres	1
Modul PBD	
• Persepsi Seni	2
• Eksplorasi Seni	4
• Ekspresi Seni	8
• Apresiasi Seni	9
Aktiviti PAK-21	10
▶▶ SENI HALUS	
TAJUK 2 Seni Lukisan	11
Nota Ekspres	11
Modul PBD	
• Persepsi Seni	12
• Eksplorasi Seni	15
• Ekspresi Seni	16
• Apresiasi Seni	19
Aktiviti PAK-21	21
TAJUK 3 Seni Catkan	22
Nota Ekspres	22
Modul PBD	
• Persepsi Seni	23
• Eksplorasi Seni	24
• Ekspresi Seni	26
• Apresiasi Seni	27
Aktiviti PAK-21	29
TAJUK 4 Seni Cetakan	30
Nota Ekspres	30
Modul PBD	
• Persepsi Seni	31
• Eksplorasi Seni	32
• Ekspresi Seni	34
• Apresiasi Seni	35
Aktiviti PAK-21	37
▶▶ REKA BENTUK	
TAJUK 5 Reka Bentuk Landskap	38
Nota Ekspres	38
Modul PBD	
• Persepsi Seni	39
• Eksplorasi Seni	41
• Ekspresi Seni	43
• Apresiasi Seni	44
Aktiviti PAK-21	45
TAJUK 6 Reka Bentuk Hiasan Dalam	46
Nota Ekspres	46
Modul PBD	
• Persepsi Seni	47
• Eksplorasi Seni	49
• Ekspresi Seni	50
• Apresiasi Seni	52
Aktiviti PAK-21	53



Rekod Pentaksiran Murid

Jadual untuk catatan prestasi Tahap Penguasaan murid.

REKOD PENTAKSIRAN MURID					
PENDIDIKAN SENI VISUAL Tingkatan 2					
Nama:		Tingkatan:			
TAJUK	TAHAP PENGUSAHAAN	TAFSIRAN	PENCAPAIAN		
			HALAMAN	(✓) MENGENAL	(✓) BERTAMBAH
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 - 3		
	TP2	Mendeskripsikan jenis, tokoh dan sumber dalam bidang Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik.	4 - 5		
	TP3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat dokumentasi seni persembakan mengikut dokumentasi Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik melalui penggunaan media, proses dan teknik.	6 - 7		
	TP4	Menghasilkan dan memaparkan hasil dokumentasi seni persembakan terhadap dokumentasi Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik melalui persembakan media, proses dan teknik dalam persembakan portfolio Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik.	8		
	TP5	Mendeskripsikan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada dokumentasi seni persembakan terhadap dokumentasi Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik melalui persembakan media, proses dan teknik dalam persembakan 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 terhadap Rujukan Seni Visual.	9		
Tahap Penguasaan Tajuk 1					
			TP1	TP2	TP3
SENI HALUS					
2 SENI LUKISAN	TP1	Mengenal pasti Seni Lukisan dalam bidang Seni Halus.	12		
	TP2	Mendeskripsikan definisi, sejarah, tokoh dan karya Seni Lukisan.	13 - 14		
	TP3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat dokumentasi seni persembakan terhadap Seni Lukisan melalui penggunaan media, proses dan teknik.	15		



Nota Ekspres

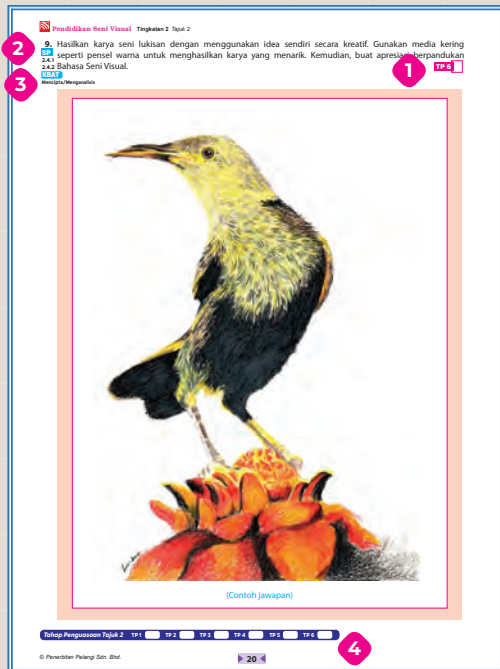
Nota dalam bentuk poin dan grafik yang mudah diikuti oleh murid dan mencakupi setiap tajuk.

MODUL PBD	
TAJUK	1
Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik	
NOTA EKSPRES	
Seni Ragam Hias 1. Seni ragam hias dikenali 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, 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. 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. 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 bayang di atas gunung dan lingkaran yang kompleks.	Kain pua Ukiran kayu Dihiasi motif flora dan awan larat Dihiasi motif flora pada bahagian bahu gasing Dihiasi motif flora pada bahagian bahu gasing Seni ragam hias pada beca Seni ragam hias pada kereta lembu Seni ragam hias pada perahu tradisional





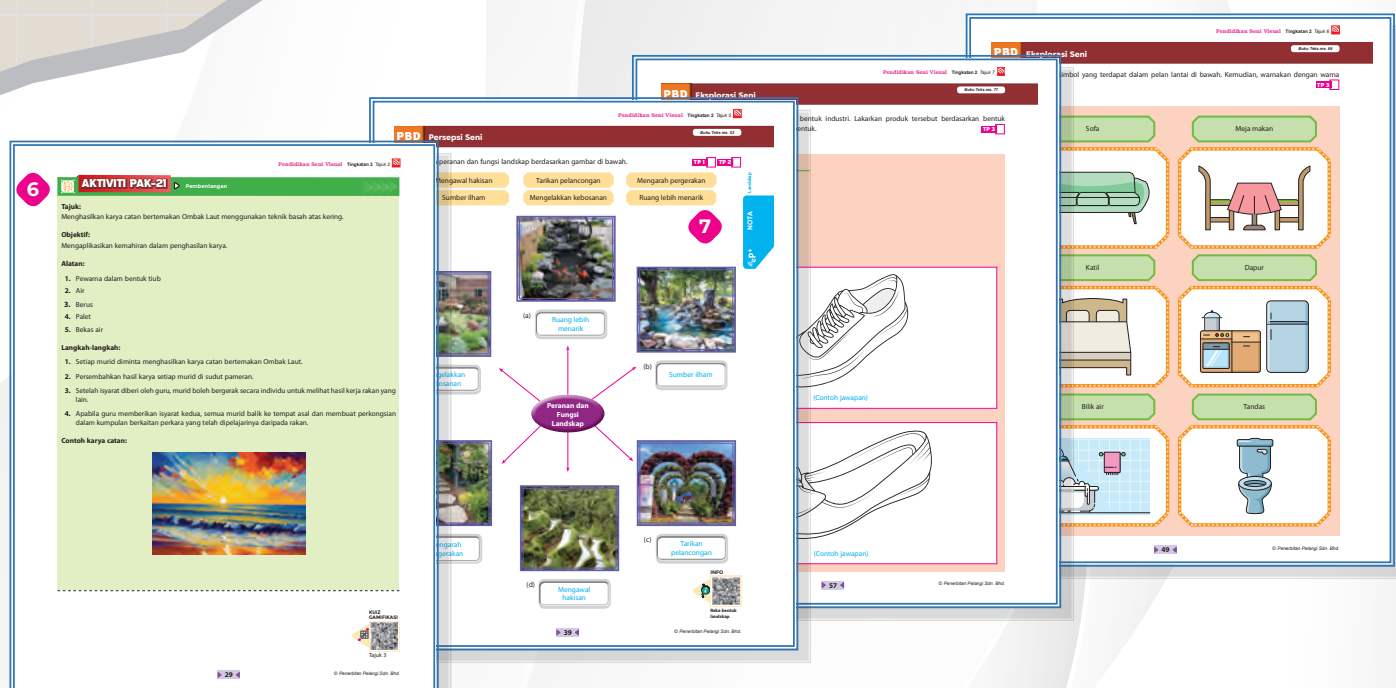
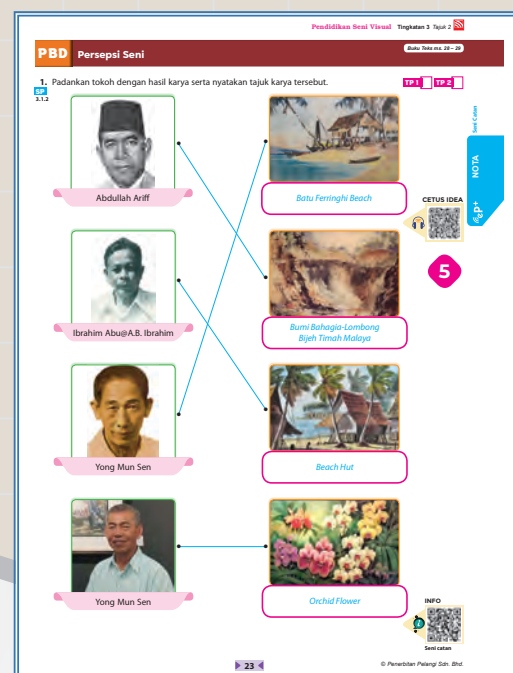
Modul PBD » Pentaksiran Formatif



- 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.

PANDUAN PENCUNAAN

- 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.



Modul UASA Pentaksiran Sumatif

- 1 Pentaksiran Pertengahan Tahun **Kod QR**
- 2 Pentaksiran Akhir Tahun
- 3 Bahan pembelajaran digital seperti Kuiz Gamifikasi **Wordwall**



PENTAKSIRAN AKHIR TAHUN

Kertas 1
Masa: 1 jam 15 minit

Arahan: Tiga-tap sediaan diikuti oleh empat pilihan jawapan, iaitu A, B, C, dan D bagi setiap sediaan, pilih satu jawapan sahaja.

- Mengapakah masyarakat pada masa dahulu gemar menghasilkan seni ragam hias pada pengalutan mereka?
 A) Mempunyai nilai estetik
 B) Mengalakkan kecekapan
 C) Menghasilkan pelbagai ragam hias
 D) Menghargai khazanah budaya bangsa
- Antara berikut, yang manakah motif seni ragam hias yang dihasilkan pada acuan puti?
 I. Bunga
 II. Kewanang
 III. Awan larat
 IV. I dan II
 V. I dan IV
 VI. I dan III
 VII. II dan IV
 VIII. II dan III
- Sejenis papan berbilang yang direka untuk melatih al-Quran. Apakah jenis alat permainan rakyat di atas?
 A. Wau
 B. Petak
 C. Gasing
 D. Gasing
- Apakah media yang digunakan dalam penghasilan karya Muhammad Feroziin Enas?
 A. Pen
 B. Pensel
 C. Arang
 D. Soft pastel
- Apakah tema karya Dzulfitri Basyir?
 A. Pro-apun
 B. Sutarana politik
 C. Alam kaum kaum
 D. Unsur pendidikan
- Apakah mesing yang ditempatkan melalui lukisan pada dinding Gua Rani Hitam, Niah?
 A. Mengambarkan figura lid
 B. Kalkulasi maysarak primitif
 C. Mengambarkan lukisan yang aneh
 D. Mengambarkan figura manusia sedang menari
- Sepuluh petak cat air yang merampikan tema alam dan manusia?
 A. Anthony Lau
 B. Yong Mun Sen
 C. Jalani Abu Hassan
 D. Raja Shahrizan Raja Adzlin
- Maklumat di bawah mengenai media catan.
 Cat minyak merupakan cat yang mengandungi minyak pengering.
 Apakah fungsi minyak pengering tersebut?
 A) Mengalakkan kecekapan
 B) Memberi ketahanan
 C) Berkesan air
 D) Likat
- 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
- Apakah kaedah catan yang tertua dalam seni catan?
 A. Kaedah benaman
 B. Kaedah simbanan
 C. Kaedah permukaan
 D. Kaedah ciling sutera

PENTAKSIRAN PERTENGAHAN TAHUN

Kertas 1
Masa: 1 jam 15 minit

Arahan: Tiga-tap sediaan diikuti oleh empat pilihan jawapan, iaitu A, B, C, dan D bagi setiap sediaan, pilih satu jawapan sahaja.

- Apakah motif seni ragam hias yang digunakan berdasarkan gambar di bawah?
 A. Flora
 B. Fauna
 C. Alam
 D. Geometri
- Maklumat di bawah mengenai ragam hias alat permainan rakyat.
 Seni ragam hias terdapat pada badan, kepala, ekor dan lubang yang menggunakan motif awan larat dan kias.
 Apakah jenis alat permainan rakyat di atas?
 A. Wau
 B. Gasing
 C. Gasing
 D. Gasing
- Mengapakah masyarakat pada masa dahulu gemar menghasilkan seni ragam hias pada pengalutan mereka?
 A. Beramang untuk memaki pengalutan tembak
 B. Mempunyai nilai estetik dan menarik perhatian
 C. Mengalakkan hawian tunggangan yang digunakan
 D. Beramang berbanding lipatan masyarakat sebandingnya
- Antara berikut, yang manakah media digunakan dalam penghasilan karya lukisan?
 I. Air
 II. Pensel
 III. Krayon
 IV. Arak
 V. I dan II
 VI. I dan III
 VII. II dan III
 VIII. II dan IV
- Di manakah lukisan penemuan lukisan dinding di bawah?
 A. Gua Mengah, Pahang
 B. Gunung Semang, Pahang
 C. Gua Kota Galang, Pahang
 D. Gua Tambun, Perak
- Apakah teknik yang digunakan dalam lukisan di bawah?

AKTIVITI PAK-21

Penilaian Kira Visual | Halaman 5 | Tajuk 2

Tajuk: Menghasilkan lukisan komik kartun yang bertemakan zaman karak karak.

Objektif: Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran mudi dalam penghasilan karya lukisan.

Langkah-langkah:

- Bahagikan kelas kepada tiga kumpulan. Setiap kumpulan mempunyai ahli semasi lapan orang.
- Setiap kumpulan hendaklah bekerjasama menghasilkan lukisan berdasarkan kajian satu karya Dzulfitri Basyir.
- Setiap hasil karya hendaklah ditandakan di atas meja supaya kumpulan lain dapat melihatnya.
- Kumpulan asal hendaklah meletakkan pensel atau kerti di atas meja supaya kumpulan lain dapat memberi komen atau pengukuhan berkaitan hasil karya mereka.
- Guru akan mengarahkan ahli kumpulan berpasca sementara untuk melihat sesen lain.

Contoh hasil karya:

Jawapan

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



7	Reka Bentuk Industri	10	Seni Reka Grafik: Simbol dan Logo
Nota Ekspres	54	Nota Ekspres	79
Modul PBD		Modul PBD	
• Persepsi Seni	55	• Persepsi Seni	80
• Ekspresi Seni	57	• Ekspresi Seni	82
• Ekspresi Seni	59	• Ekspresi Seni	83
• Aplikasi Seni	60	• Aplikasi Seni	84
Aktiviti PAK-21	62	Aktiviti PAK-21	85
8	Seni Sufaman	11	Seni Foto
Nota Ekspres	63	Nota Ekspres	86
Modul PBD		Modul PBD	
• Persepsi Seni	64	• Persepsi Seni	87
• Ekspresi Seni	66	• Ekspresi Seni	89
• Ekspresi Seni	67	• Ekspresi Seni	90
• Aplikasi Seni	68	• Aplikasi Seni	91
Aktiviti PAK-21	69	Aktiviti PAK-21	92
9	Seni Seramik		
Nota Ekspres	72		
Modul PBD			
• Persepsi Seni	73		
• Ekspresi Seni	75		
• Ekspresi Seni	76		
• Aplikasi Seni	77		
Aktiviti PAK-21	78		

JAWAPAN TAJUK 1

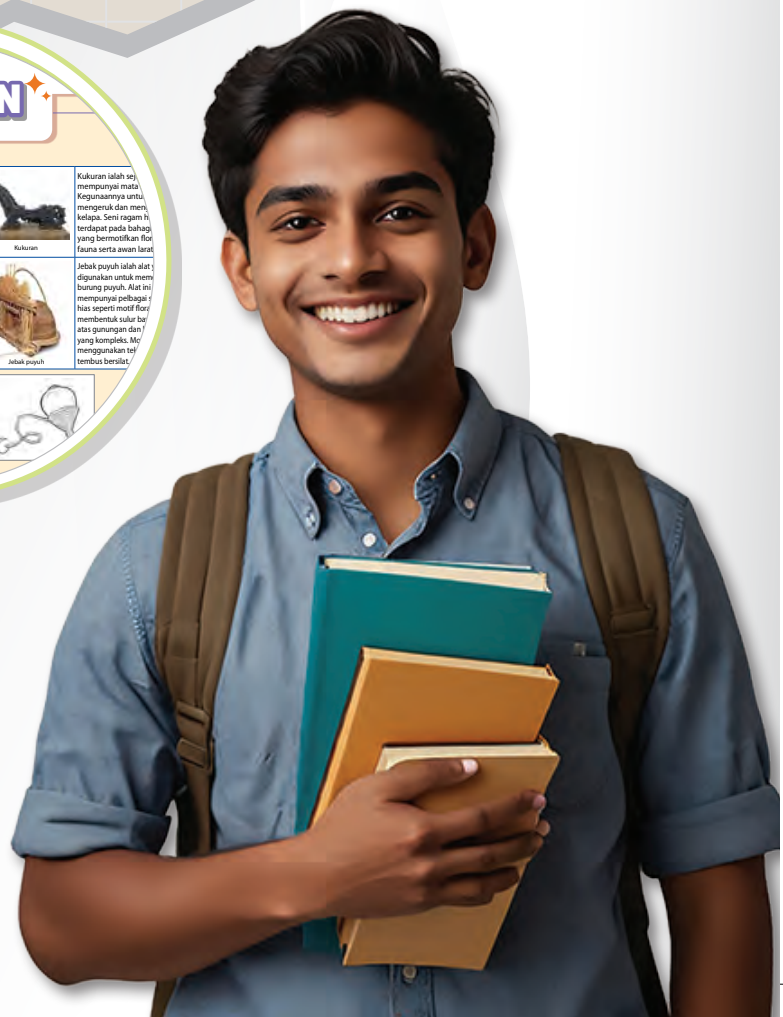
Persepsi Seni

Modif bunga dan daun
 Modif flora dan awan larat
 Modif flora
 Modif flora dan awan larat

(i) Kisi-kisi
 (ii) Belakng tempat duduk penumpang
 (iii) Bawah letak kaki
 (iv) Untuk memaparkan nilai estetik dan menarik perhatian
 (v) Kenderaan dua roda yang ditak oleh lembu
 (vi) Membawa penumpang dan barangan
 (vii) Dihiasi flora dan ukiran kayu
 (viii) Dalam seni kraf atau karya seni. Seni ragam hias diolah supaya rupa bentuk menjadi pelbagai

Kurikan
 Kurikan ialah sebarang bentuk yang mempunyai mata. Kurikan ini digunakan untuk mengukir dan menampal. Seni ragam hias terdapat pada bahagian yang bermotifkan flora fauna serta awan larat.

Jebak puyuh
 Jebak puyuh ialah alat yang digunakan untuk menangkap puyuh. Alat ini mempunyai pelbagai jenis seperti motif flora fauna yang kompleks. Alat ini menggunakan tali tembus berlatar.



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.

EG-5

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

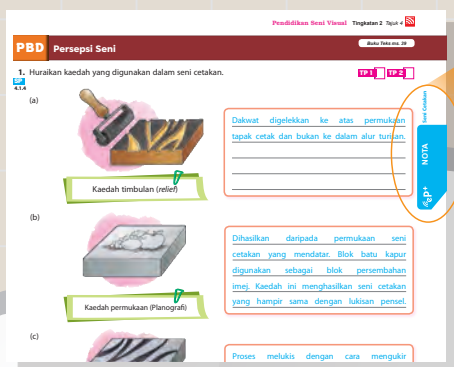
➤ Praktis Ekstra

Boleh dimuat turun



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

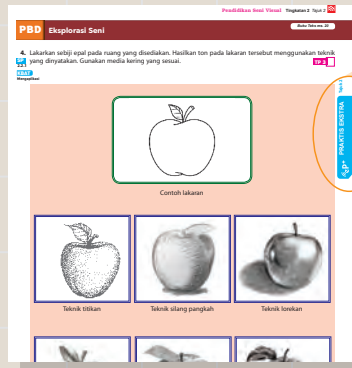
CONTOH HALAMAN EDISI GURU DENGAN CADANGAN BAHAN SOKONGAN PDPC EKSTRA



➤ Nota

Nota penting berwarna dalam persembahan grafik.



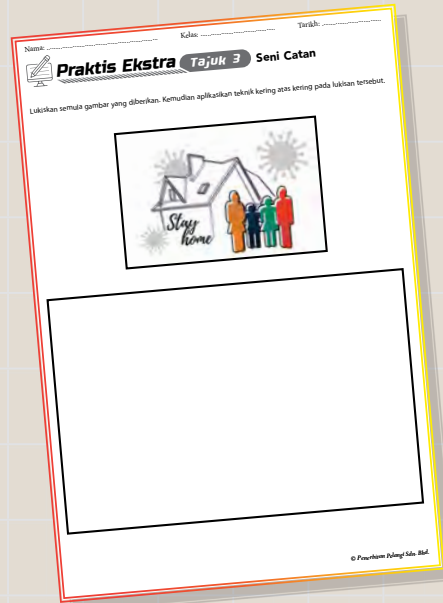
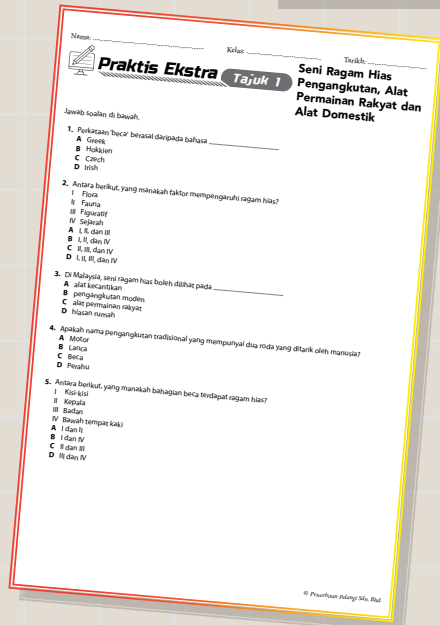


eP+ Praktis Ekstra

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.

EG-7

HUBUNGI WAKIL PELANGI

PERKHIDMATAN & SOKONGAN

AREA	CONTACT NUMBER
Northern Region	012-4983343
Perlis / Kedah	012-4853343
Penang	012-4923343
Perak	012-5230133 / 019-6543257
Central Region	012-3293433
	012-7800533
	012-7072733
	012-3297633
	019-3482987
Southern Region & East Coast	012-7998933
Negeri Sembilan / Melaka	010-2432623
Johor	012-7028933
Pahang / Terengganu	012-9853933
Kelantan	012-9863933
East Malaysia	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



PRODUK, PROMOSI PERKHIDMATAN &
PROGRAM PELANGI TERKINI



PelangiPublishing



PelangiBooks



PelangiBooks

KANDUNGAN

Rekod Pentaksiran Murid

iv – viii

▶▶ SEJARAH DAN APRESIASI SENI VISUAL

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

▶▶ SENI HALUS

TAJUK 2	Seni Lukisan	11
	Nota Ekspres	11
	Modul PBD	
	• Persepsi Seni   	12
	• Eksplorasi Seni  	15
	• Ekspresi Seni	16
	• Apresiasi Seni	19
	Aktiviti PAK-21 	21

TAJUK 3	Seni Catan	22
	Nota Ekspres	22
	Modul PBD	
	• Persepsi Seni   	23
	• Eksplorasi Seni   	24
	• Ekspresi Seni	26
	• Apresiasi Seni	27
	Aktiviti PAK-21 	29

TAJUK 4	Seni Cetakan	30
	Nota Ekspres	30
	Modul PBD	
	• Persepsi Seni  	31
	• Eksplorasi Seni 	32
	• Ekspresi Seni 	34
	• Apresiasi Seni  	35
	Aktiviti PAK-21 	37

▶▶ REKA BENTUK

TAJUK 5	Reka Bentuk Landskap	38
	Nota Ekspres	38
	Modul PBD	
	• Persepsi Seni   	39
	• Eksplorasi Seni 	41
	• Ekspresi Seni	43
	• Apresiasi Seni	44
	Aktiviti PAK-21 	45

TAJUK 6	Reka Bentuk Hiasan Dalaman	46
	Nota Ekspres	46
	Modul PBD	
	• Persepsi Seni   	47
	• Eksplorasi Seni	49
	• Ekspresi Seni  	50
	• Apresiasi Seni	52
	Aktiviti PAK-21 	53

TAJUK 7 Reka Bentuk Industri 54

Nota Ekspres 54

Modul PBD

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

Aktiviti PAK-21  62

►► SENI KRAF

TAJUK 8 Seni Sulaman 63

Nota Ekspres 63

Modul PBD

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

Aktiviti PAK-21  71

TAJUK 9 Seni Seramik 72

Nota Ekspres 72

Modul PBD

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

Aktiviti PAK-21  78

►► KOMUNIKASI VISUAL

TAJUK 10 Seni Reka Grafik: Simbol dan Logo 79

Nota Ekspres 79

Modul PBD

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

Aktiviti PAK-21  85

TAJUK 11 Seni Foto 86

Nota Ekspres 86

Modul PBD

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

Aktiviti PAK-21  91

Pentaksiran Akhir Tahun 92

►►► PENTAKSIRAN PERTENGAHAN TAHUN

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



►►► JAWAPAN

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



REKOD PENTAKSIRAN MURID

PENDIDIKAN SENI VISUAL *Tingkatan 2*

Nama: _____

Tingkatan: _____

TAJUK	STANDARD PRESTASI		HALAMAN	PENCAPAIAN	
	TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN		(✓) 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 – 3		
	TP2	Menjelaskan jenis, tokoh dan sumbangan dalam bidang Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik.	4 –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 – 7		
	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	STANDARD PRESTASI		HALAMAN	PENCAPAIAN	
	TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN		(✓) 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 Cetak dalam bidang Seni Halus.	31		
	TP2	Menjelaskan definisi, sejarah, tokoh dan karya Seni Cetak.	31		
	TP3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan terhadap Seni Cetak melalui penggunaan media, proses dan teknik.	32		
	TP4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi serta penerokaan terhadap Seni Cetak melalui penggunaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya Seni Cetak.	33		
	TP5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi serta penerokaan terhadap Seni Cetak dalam penghasilan karya Seni Cetak.	34 – 36		
	TP6	Menghasilkan karya Seni Cetak dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual.	35 – 36		
Tahap Penguasaan Tajuk 4		TP 1 ☐ TP 2 ☐ TP 3 ☐ TP 4 ☐ TP 5 ☐ TP 6 ☐			

TAJUK	STANDARD PRESTASI		HALAMAN	PENCAPAIAN	
	TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN		(✓) 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 penggunaan 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	STANDARD PRESTASI		HALAMAN	PENCAPAIAN	
	TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN		(✓) 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 berpanduan 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 eksperimentasi 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 berpanduan Bahasa Seni Visual.	69 – 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 eksperimentasi serta penerokaan terhadap Seni Seramik melalui penggunaan 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	STANDARD PRESTASI		HALAMAN	PENCAPAIAN	
	TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN		(✓) 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 berpandukan 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 berpandukan 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 berpandukan 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

NOTA EKSPRES

Seni Ragam Hias

1. Seni ragam hias dikenali 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, awan larat dan figuratif.



Kain pua



Ukiran kayu

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.



Seni ragam hias pada beca



Seni ragam hias pada kereta lembu



Seni ragam hias pada perahu tradisional

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.



Dihiasi motif flora dan awan larat



Dihiasi motif flora pada bahagian bahu gasing



Dihiasi motif flora pada bahagian bahu gasing

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.

1. Nyatakan motif ragam hias yang terdapat pada alat permainan rakyat dan alat domestik di bawah.

SP
1.1.1

TP 1

Motif bunga dan daun

Motif flora dan geometri

Motif flora dan awan larat

Motif flora

CETUS IDEA



(a) Motif flora dan geometri



(b) Motif bunga dan daun



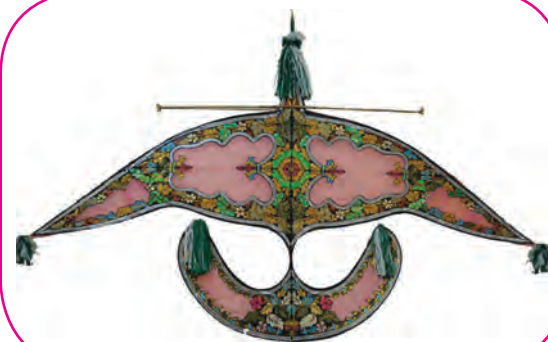
(c) Motif flora dan awan larat



(d) Motif flora



(e) Motif flora



(f) Motif flora dan awan larat



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

SP
1.1.1

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.

3. Lengkapkan maklumat di bawah mengenai tokoh kraf yang menggunakan seni ragam hias dalam menghasilkan produk mereka.

SP
1.2.1

TP 2

P+

NOTA

Tokoh Seni Ragam Hias



(a) Tukang Ulung Perahu Tradisional

- (i) Nama beliau ialah Hasni bin Ali.
- (ii) Lahir pada tahun 1946 di Terengganu.
- (iii) Menghasilkan pelbagai jenis perahu seperti Perahu Sekoci, Perahu Payang dan Perahu Kolek.
- (iv) Keunikan hasil pembuatannya kaya dengan nilai-nilai tradisional Melayu.



(b) Adiguru Wau Tradisional

- (i) Nama beliau ialah Shafie bin Jusoh.
- (ii) Lahir pada tahun 1947 di Kelantan.
- (iii) Keunikan hasil pembuatannya ialah badan wau berbentuk bulat dan seimbang.
- (iv) Beliau dilantik menjadi duta Syarikat Penerbangan Malaysia.

4. Namakan setiap bahagian badan perahu di bawah.

SP
1.2.2

Okok

Kepala

Papan leper

Sangga kemudi / cagak

Kong

Caping

Papan edek

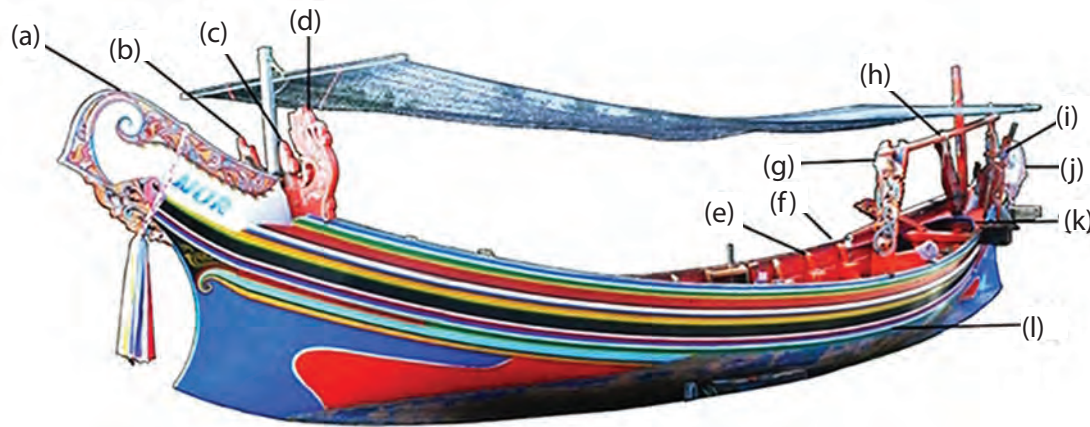
Papan tua / papan timbal

Koyang

Ekor

Bangau

Sangga tengah



(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

VIDEO



Seni ragam
hias perahu

5. Catat maklumat tentang alat domestik di bawah.

TP 3

SP
1.2.2

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.

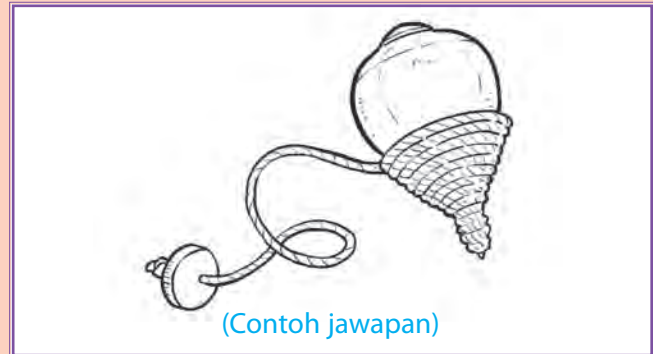
6. Telitikan gambar di bawah. Lukis sejenis lagi gasing yang anda tahu pada ruang yang disediakan. Kemudian, jawab semua soalan di bawah.

SP
1.2.2

TP 3

KBAT
Mengaplikasi

>> Contoh



- (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.

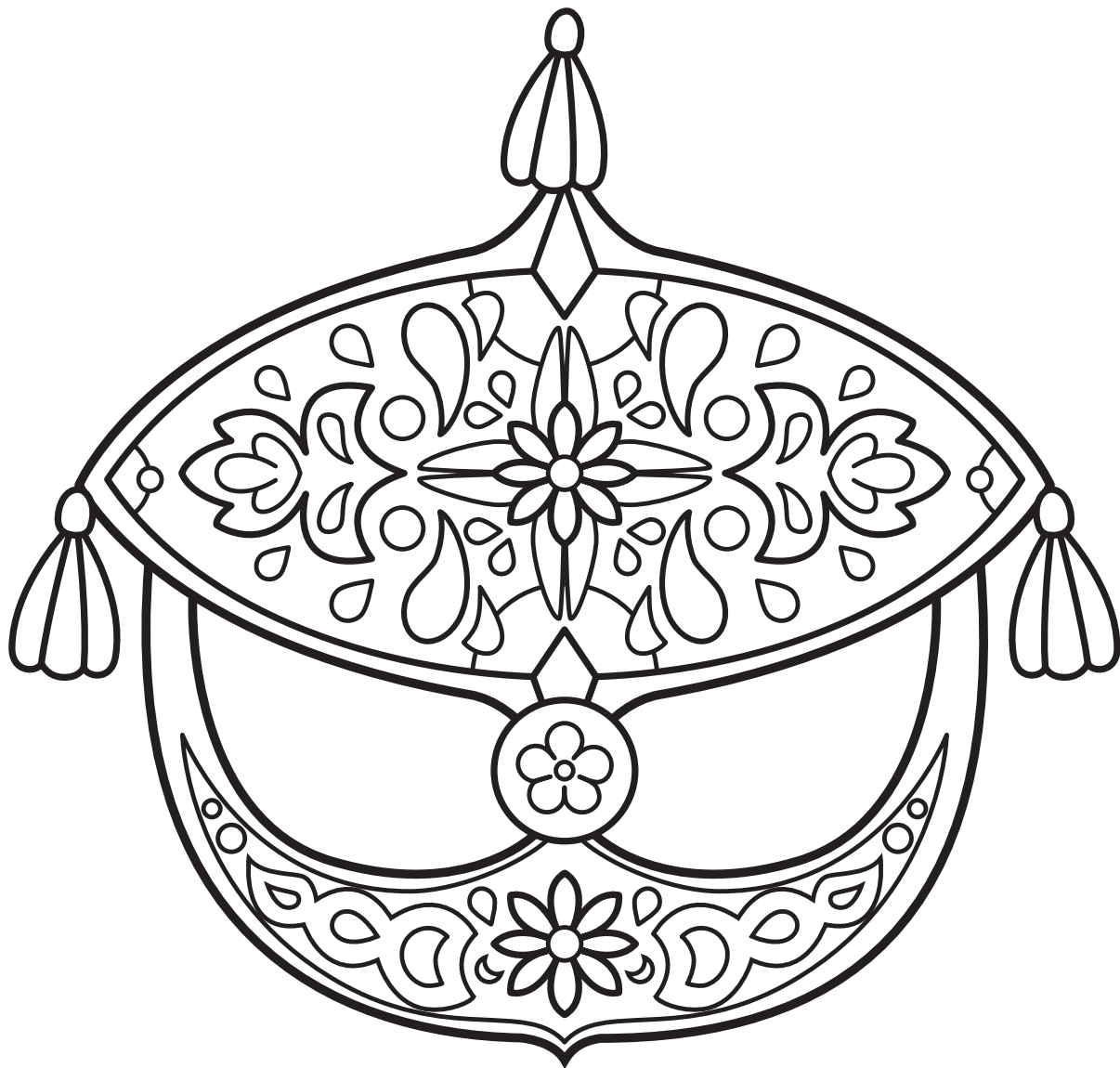
- (f) Apakah seni ragam hias yang terdapat pada alat tersebut?

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**

SP
1.3.1

KBAT
Mengaplikasi



(TERIMA JAWAPAN MURID YANG SESUAI)

VIDEO



Cara melukis
wau bulan

PBD Apresiasi Seni

8. Lakarkan reka bentuk rehal. Kemudian, hiasi lakaran rehal dengan motif flora dan geometri mengikut kreativiti anda.

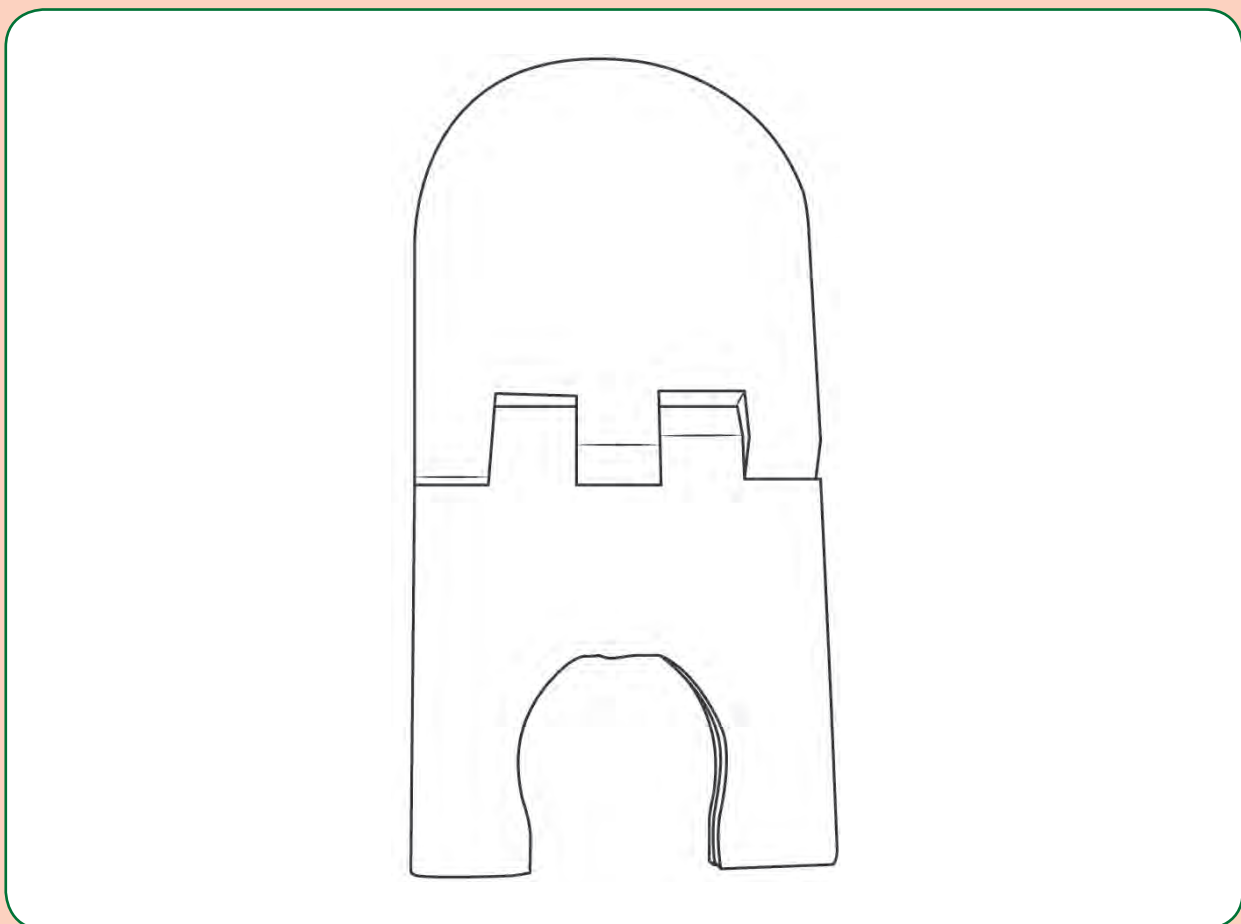
SP
1.4.1
1.4.2

KBAT
Mengaplikasi

TP 5

TP 6

>> Contoh



(TERIMA JAWAPAN MURID YANG SESUAI)

Tahap Penguasaan Tajuk 1 TP 1 TP 2 TP 3 TP 4 TP 5 TP 6



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

Seni Lukisan

NOTA EKPRES

1. Lukisan bermaksud suatu teknik menggambar atau hasil kerja seni yang menggunakan media kering atau warna yang minimum.
2. Contoh media kering ialah pensel, krayon, pen, pastel, arang, pensel warna, dakwat dan kapur.
3. Media kering tersebut digunakan di atas permukaan dua dimensi (2D) seperti kertas, kanvas, kadbod, plastik, papan dan dinding.
4. Lukisan menjadi asas kepada penghasilan karya seni lain seperti seni catan, seni cetakan, seni arca dan sebagainya.
5. Dalam era digital, lukisan dapat dihasilkan dengan cepat dan mudah melalui komputer dengan menggunakan perisian tertentu.



Lukisan pen dakwat



Lukisan pensel

Sejarah Perkembangan Seni Lukisan

Sejarah Lukisan Gua Tempatan

1. Dianggarkan berusia sekitar 3 000 hingga 4 000 tahun.
 - (a) Lukisan pada dinding Gua Tambun, Perak mempamerkan figura manusia sedang menari dan mencangkung.
 - (b) Terdapat paparan lukisan haiwan buruan, lukisan geometri dan kesan cap tapak tangan.
 - (c) Lukisan pada dinding Gua Kain Hitam, Niah mempamerkan kehidupan masyarakat primitif.



Lukisan pada dinding Gua Kain Hitam, Niah, Sarawak



Lukisan pada dinding Gua Tambun, Perak

Pelukis dan Karya Pelukis Tempatan

1. Abdullah Ariff



The Long Arm Nippon, 1942, dakwat

2. Mohamed Hoessein Enas



Gadis Menumbuk Padi, 1958, arang dan pastel

PBD Persepsi Seni

Buku Teks ms. 16 – 18

1. Nyatakan media kering yang digunakan dalam penghasilan lukisan di bawah.

TP 1

SP
2.1.1

2P+
NOTA

Seni Lukisan

Pensel

Arang

Pen

Pensel warna



Pensel warna



Pen



Arang



Pensel

2. Namakan gua dan padankan apresiasi lukisan pada dinding gua dengan betul.

TP 2

SP
2.1.2



Gua Tambun, Perak

Kelihatan lukisan dilakar menggunakan arang. Terdapat pelbagai jenis dan bentuk lukisan seperti lipan, figura lidi, rumah, lipas, matahari, burung dan lukisan abstrak. Lukisan-lukisan yang dihasilkan sukar untuk ditafsirkan.

INFO



Sejarah lukisan



Gua Merapoh, Pahang

Lukisan yang dihasilkan menggambarkan sebuah bot panjang dan susunan manusia yang menari. Lukisan tersebut memberi gambaran aktiviti dan kehidupan masyarakat primitif menggunakan garisan tebal dan nipis.



Gua Kain Hitam, Niah, Sarawak

Lukisan yang menggambarkan aktiviti perburuan binatang dengan menggunakan lembing. Terdapat figura Asli purba, rusa, pelanduk dan kura-kura.

3. Nyatakan nama pelukis tanah air di bawah beserta tajuk karya mereka.

TP 2

SP
2.1.2



Datuk Lat



Kampung Boy, 1979, pen dakwat



Mohamed Hoessein Enas



Gadis Menumbuk Padi, 1958,
arang dan pastel



Dzulkifli Buyong



Kelambu, 1964, soft pastel

CETUS IDEA



Abdullah Ariff



The Long Arm Nippon, 1942, dakwat

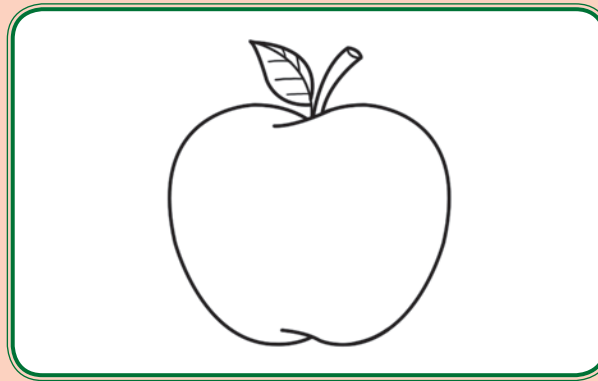
4. Lakarkan sebiji epal pada ruang yang disediakan. Hasilkan ton pada lakaran tersebut menggunakan teknik yang dinyatakan. Gunakan media kering yang sesuai. **TP 3**

SP
2.2.1

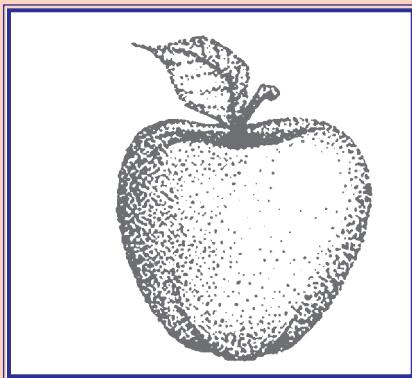
KBAT
Mengaplikasi

Tajuk 2

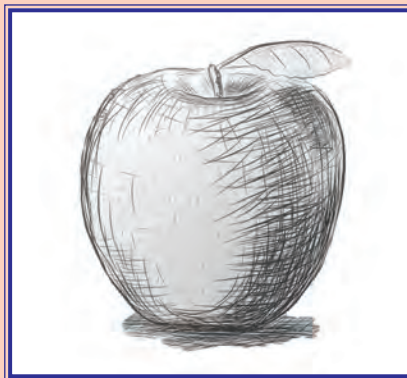
PRAKTIS EKSTRA



Contoh lakaran



Teknik titikan



Teknik silang pangkah



Teknik lorekan



Teknik garisan selari



Teknik gosokan



Teknik garisan kontur

(Contoh jawapan)

5. Lakarkan objek yang anda minati. Kemudian, pilih salah satu daripada media di bawah bagi menjadikan karya anda lebih menarik.

SP
2.1.1

TP 4

KBAT
Mengaplikasi

Pensel

Arang

Pen

Pensel warna

Oil pastel

Soft pastel



(Contoh jawapan)

6. Lakarkan objek yang anda pilih. Aplikasikan salah satu daripada teknik seni lukisan di bawah pada lakaran objek anda.

SP
2.3.1

TP 4

KBAT

Mengaplikasi

- Teknik lorekan
- Teknik contengan / corengan
- Teknik silang pangkah
- Teknik gosokan
- Teknik titikan
- Teknik garisan selari



(Contoh jawapan)

7. Anda dikehendaki membuat elemen tambahan yang sesuai terhadap lakaran yang tidak lengkap di bawah.
- SP** 2.3.1 Kemudian, masukkan teknik lorekan dengan menggunakan media pensel supaya menjadi sebuah karya lukisan yang lengkap.

TP 5

KBAT
Mencipta



(TERIMA JAWAPAN MURID YANG SESUAI)

PBD Apresiasi Seni

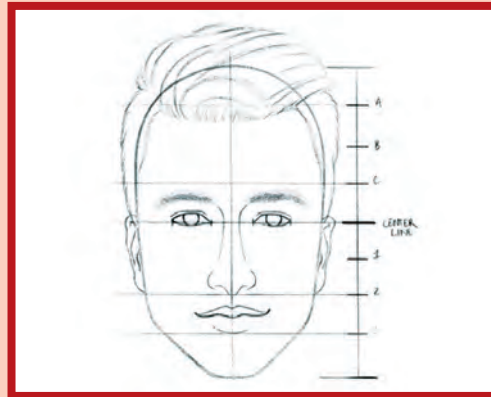
8. Hasilkan sebuah potret wajah anda. Tiru foto wajah anda dan bina garisan seperti di bawah sebagai panduan. Gunakan media kering yang sesuai. Kemudian, buat apresiasi karya berpanduan Bahasa Seni Visual.

TP 6

KBAT

Mencipta/Menganalisis

>> Contoh

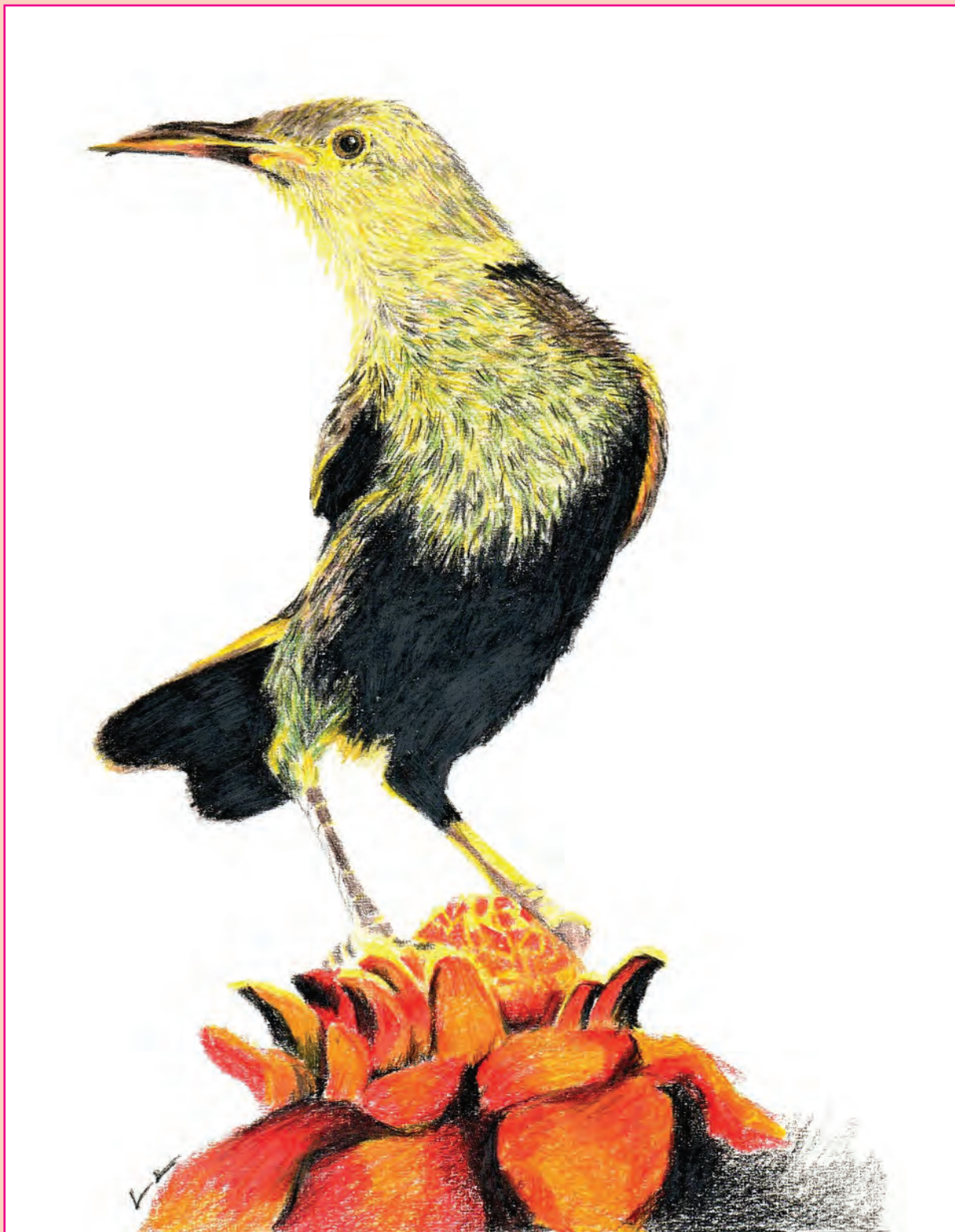


Panduan lakaran potret

(TERIMA JAWAPAN MURID YANG SESUAI)

9. Hasilkan karya seni lukisan dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif. Gunakan media kering seperti pensel warna untuk menghasilkan karya yang menarik. Kemudian, buat apresiasi berpandukan **TP 6**

KBAT
Mencipta/Menganalisis



(Contoh jawapan)

Tahap Penguasaan Tajuk 2 TP 1 ☐ TP 2 ☐ TP 3 ☐ TP 4 ☐ TP 5 ☐ TP 6 ☐



AKTIVITI PAK-21

▶ Lawatan ke Galeri

Tajuk:

Menghasilkan lukisan komik kartun yang bertemakan zaman kanak-kanak.

Objektif:

Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran murid dalam penghasilan karya lukisan.

Langkah-langkah:

1. Bahagikan kelas kepada tiga kumpulan. Setiap kumpulan mempunyai ahli seramai lapan orang.
2. Setiap kumpulan hendaklah bekerjasama menghasilkan lukisan berdasarkan kajian salah satu karya Dzulkifli Buyong.
3. Setiap hasil karya hendaklah diletakkan di atas meja supaya kumpulan lain dapat melihatnya.
4. Kumpulan asal hendaklah meletakkan pensel atau kertas di atas meja supaya kumpulan lain dapat memberi komen atau pengukuhan berkaitan hasil karya mereka.
5. Guru akan mengarahkan ahli kumpulan berpecah sementara untuk melihat stesen lain.
6. Setelah kembali semula kepada kumpulan asal, bentangkan pembelajaran yang diperolehi.

Contoh hasil karya :



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.

- Mengapakah masyarakat pada masa dahulu gemar menghasilkan seni ragam hias pada pengangkutan mereka?
A Memaparkan nilai estetik
B Mengelakkan kebosanan
C Menghasilkan pelbagai ragam hias
D Menghargai khazanah budaya bangsa
- Antara berikut, yang manakah motif seni ragam hias yang menghiasi pada acuan putu?
I Bunga
II Daun
III Kerawang
IV Awan larat
A I dan II
B I dan IV
C II dan III
D III dan IV
- Sejenis papan bersilang yang direka untuk meletakkan al-Quran.
Apakah jenis alat permainan rakyat di atas?
A Wau
B Guli
C Rehal
D Gasing
- Apakah media yang digunakan dalam penghasilan karya Mohamed Hoessein Enas?
A Pen
B Pensel
C Arang
D *Soft pastel*
- Apakah tema karya Dzulkifli Buyong?
A Pro-Jepun
B Suasana politik
C Alam kanak-kanak
D Unsur pendidikan
- Apakah mesej yang disampaikan melalui lukisan pada dinding Gua Kain Hitam, Niah?
A Mengambarkan figura lidi
B Kehidupan masyarakat primitif
C Mempamerkan lukisan yang aneh
D Mempamerkan figura manusia sedang menari
- Siapakah pelukis cat air yang menampilkan tema alam dan manusia?
A Anthony Lau
B Yong Mun Sen
C Jalaini Abu Hassan
D Raja Shahrizan Raja Aziddin
- 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
- 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
- Apakah kaedah cetakan yang tertua dalam seni cetakan?
A Kaedah benaman
B Kaedah timbulan
C Kaedah permukaan
D Kaedah saring sutera