



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN
MALAYSIA

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

Seni Halus 2D

Sekolah Seni Malaysia

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

Tingkatan 4 dan 5



KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

Seni Halus 2D

Sekolah Seni Malaysia

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

Tingkatan 4 dan 5

Bahagian Pembangunan Kurikulum

SEPTEMBER 2018

Terbitan 2018

© Kementerian Pendidikan Malaysia

Hak Cipta Terpelihara. Tidak dibenarkan mengeluarkan mana-mana bahagian artikel, ilustrasi dan isi kandungan buku ini dalam apa jua bentuk dan dengan cara apa jua sama ada secara elektronik, fotokopi, mekanik, rakaman atau cara lain sebelum mendapat kebenaran bertulis daripada Pengarah, Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Malaysia, Aras 4-8, Blok E9, Parcel E, Kompleks Pentadbiran Kerajaan Persekutuan, 62604 Putrajaya.

KANDUNGAN

Rukun Negara	v
Falsafah Pendidikan Kebangsaan	vi
Definisi Kurikulum Kebangsaan	vii
Kata Pengantar	ix
Pendahuluan.....	1
Matlamat	2
Objektif	2
Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Menengah.....	3
Fokus	4
Kemahiran Abad Ke-21.....	6
Kemahiran Berfikir Aras Tinggi	7
Strategi Pengajaran dan Pembelajaran	8
Elemen Merentas Kurikulum	10
Pentaksiran Bilik Darjah	13
Organisasi Kandungan	15
Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi Tingkatan 4	
Modul Catan Cat Air.....	21
Modul Catan Cat Minyak.....	27
Modul Cetakan.....	33
Modul Digital Artistik.....	39

Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi Tingkatan 5	
Modul Media Campuran.....	47
Modul Cetakan Alternatif.....	53
Modul Digital Manipulatif Artistik.....	59
Panel Penggubal	65
Penghargaan	67



RUKUN NEGARA

BAHAWASANYA Negara kita Malaysia mendukung cita-cita hendak:
Mencapai perpaduan yang lebih erat dalam kalangan seluruh masyarakatnya;
Memelihara satu cara hidup demokratik;
Mencipta satu masyarakat yang adil di mana kemakmuran negara
akan dapat dinikmati bersama secara adil dan saksama;
Menjamin satu cara yang liberal terhadap tradisi-tradisi
kebudayaannya yang kaya dan berbagai corak;
Membina satu masyarakat progresif yang akan menggunakan
sains dan teknologi moden;

MAKA KAMI, rakyat Malaysia, berikrar akan menumpukan seluruh tenaga dan usaha kami untuk mencapai cita-cita tersebut berdasarkan atas prinsip-prinsip yang berikut:

**KEPERCAYAAN KEPADA TUHAN
KESETIAAN KEPADA RAJA DAN NEGARA
KELUHURAN PERLEMBAGAAN
KEDAULATAN UNDANG-UNDANG
KESOPANAN DAN KESUSILAAN**

FALSAFAH PENDIDIKAN KEBANGSAAN

“Pendidikan di Malaysia adalah suatu usaha berterusan ke arah lebih memperkembangkan potensi individu secara menyeluruh dan bersepadu untuk melahirkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani, berdasarkan kepercayaan dan kepatuhan kepada Tuhan. Usaha ini adalah bertujuan untuk melahirkan warganegara Malaysia yang berilmu pengetahuan, berketerampilan, berakhlak mulia, bertanggungjawab dan berkeupayaan mencapai kesejahteraan diri serta memberikan sumbangan terhadap keharmonian dan kemakmuran keluarga, masyarakat dan negara”

Sumber: Akta Pendidikan 1996 (Akta 550)

DEFINISI KURIKULUM KEBANGSAAN

3. Kurikulum Kebangsaan

(1) Kurikulum Kebangsaan ialah suatu program pendidikan yang termasuk kurikulum dan kegiatan kokurikulum yang merangkumi semua pengetahuan, kemahiran, norma, nilai, unsur kebudayaan dan kepercayaan untuk membantu perkembangan seseorang murid dengan sepenuhnya dari segi jasmani, rohani, mental dan emosi serta untuk menanam dan mempertingkatkan nilai moral yang diingini dan untuk menyampaikan pengetahuan.

Sumber: Peraturan-Peraturan Pendidikan (Kurikulum Kebangsaan) 1997
[PU(A)531/97.]

KATA PENGANTAR

Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) yang dilaksanakan secara berperingkat mulai tahun 2017 akan menggantikan Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM) yang mula dilaksanakan pada tahun 1989. KSSM digubal bagi memenuhi keperluan dasar baharu di bawah Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025 agar kualiti kurikulum yang dilaksanakan di sekolah menengah setanding dengan standard antarabangsa. Kurikulum berasaskan standard yang menjadi amalan antarabangsa telah dijelmakan dalam KSSM menerusi penggubalan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) untuk semua mata pelajaran yang mengandungi Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi.

Usaha memasukkan standard pentaksiran dalam dokumen kurikulum telah mengubah landskap sejarah sejak kurikulum kebangsaan dilaksanakan di bawah Sistem Pendidikan Kebangsaan. Menerusinya murid dapat ditaksir secara berterusan untuk mengenal pasti tahap penguasaannya dalam sesuatu mata pelajaran, serta membolehkan guru membuat tindakan susulan bagi mempertingkatkan pencapaian murid.

DSKP yang dihasilkan juga telah menyepadukan enam tunjang Kerangka KSSM, mengintegrasikan pengetahuan, kemahiran dan nilai, serta memasukkan secara eksplisit Kemahiran Abad Ke-21 dan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT). Penyepaduan tersebut dilakukan untuk melahirkan insan seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani sebagaimana tuntutan Falsafah Pendidikan Kebangsaan.

Bagi menjayakan pelaksanaan KSSM, pengajaran dan pembelajaran guru perlu memberi penekanan kepada KBAT dengan memberi fokus kepada pendekatan Pembelajaran Berasaskan Inkuiri dan Pembelajaran Berasaskan Projek, supaya murid dapat menguasai kemahiran yang diperlukan dalam abad ke-21.

Kementerian Pendidikan Malaysia merakamkan setinggi-tinggi penghargaan dan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penggubalan KSSM. Semoga pelaksanaan KSSM akan mencapai hasrat dan matlamat Sistem Pendidikan Kebangsaan.

Dr. MOHAMED BIN ABU BAKAR

Timbalan Pengarah

Bahagian Pembangunan Kurikulum

Kementerian Pendidikan Malaysia

PENDAHULUAN

DSKP KSSM Seni Halus 2D Sekolah Seni Malaysia (SSeM) ialah dokumen yang memuatkan kandungan kurikulum mata pelajaran Seni Halus 2D yang ditawarkan di SSeM. DSKP ini merupakan rujukan kepada guru untuk mengajar mata pelajaran ini. Matlamat dan objektif mata pelajaran dinyatakan dengan jelas sebagai garis panduan kepada guru tentang perkara yang perlu dicapai dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP).

Bagi menterjemahkan matlamat dan objektif tersebut, kandungan DSKP diorganisasikan menerusi tiga lajur iaitu Standard Kandungan (SK), Standard Pembelajaran (SP) dan Standard Prestasi (SPi). SK menyatakan secara spesifik tentang perkara yang murid patut ketahui dan boleh lakukan dalam suatu tempoh persekolahan. SP menggariskan penetapan kriteria pembelajaran dan pencapaian yang boleh diukur bagi setiap SK, manakala SPi merupakan suatu set kriteria umum yang menunjukkan tahap-tahap prestasi yang perlu murid kuasai.

Kurikulum untuk semua mata pelajaran digubal berlandaskan Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Menengah. Guru boleh merujuk perenggan ini untuk memahami tentang insan yang ingin dilahirkan sebagaimana yang digambarkan dalam kerangka tersebut.

Kementerian Pendidikan Malaysia juga berhasrat untuk mempersiapkan murid bagi menghadapi cabaran abad ke-21. DSKP ini menggariskan profil murid yang ingin dibentuk untuk mempersiapkan mereka mengharungi cabaran pada masa kini dan pada masa depan.

Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) dinyatakan secara eksplisit dalam SP. Guru diharapkan dapat menterjemahkan kemahiran tersebut semasa menjalankan PdP. Perenggan tentang perkara ini terdapat dalam DSKP dan boleh dijadikan rujukan guru untuk mendapatkan kefahaman berkaitan pengaplikasian KBAT dalam PdP.

PdP mata pelajaran Seni Halus 2D menggalakkan murid untuk berfikir, berimajinasi dan membuat interpretasi. Kaedah pengajaran mata pelajaran ini haruslah dipelbagaikan untuk membantu murid memahami dan menguasai sesuatu konsep dan kemahiran. Guru boleh merujuk cadangan Strategi Pengajaran dan Pembelajaran dalam DSKP ini untuk mendapatkan idea bagi menentukan strategi yang sesuai digunakan semasa menyampaikan kandungan DSKP kepada murid. Selain itu, guru juga digalakkan untuk menerapkan Elemen Merentas Kurikulum (EMK) semasa menjalankan PdP.

MATLAMAT

KSSM Seni Halus 2D SSeM bermatlamat melahirkan murid yang berpengetahuan serta membentuk modal insan secara holistik dengan berteraskan kecemerlangan pengetahuan, kemahiran dan nilai estetik yang dapat menyumbang kepada pembangunan diri, masyarakat dan negara.

OBJEKTIF

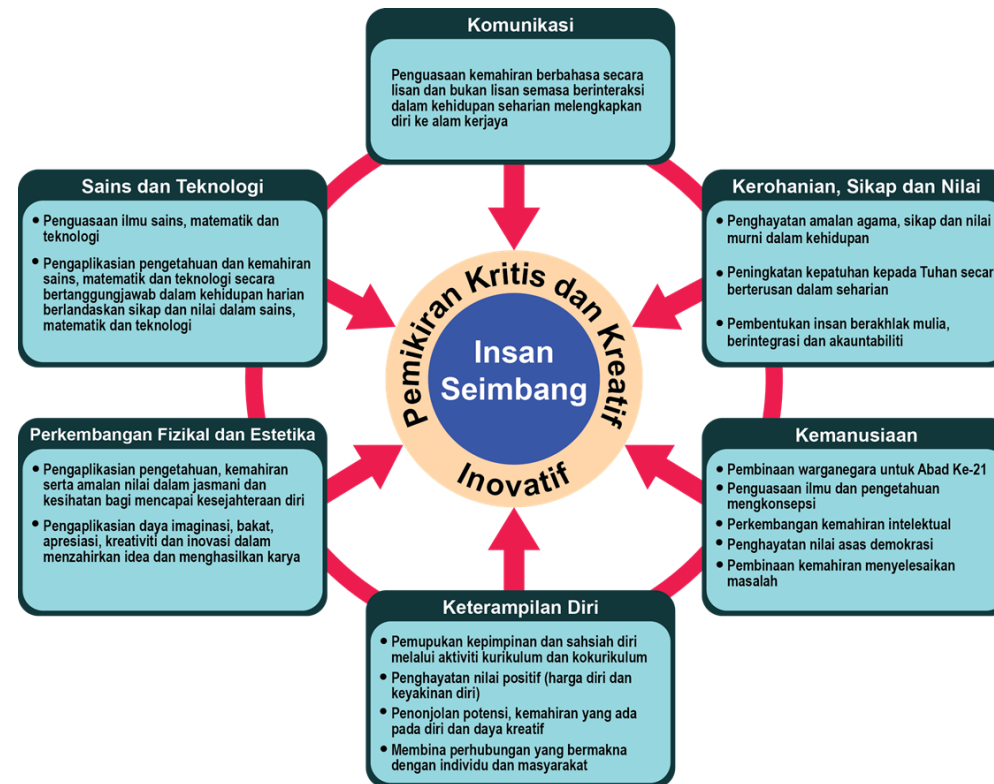
KSSM Seni Halus 2D SSeM bertujuan membolehkan murid mencapai objektif berikut:

1. Menghargai keindahan alam semulajadi ciptaan tuhan melalui penghasilan karya.
2. Menghuraikan sumbangan karya tokoh seni halus 2D di Malaysia dan antarabangsa.
3. Menguasai pengetahuan dan perkembangan seni halus dan menghubungkait dengan Bahasa Seni Visual.
4. Menginterpretasi karya seni halus 2D melalui penerokaan pelbagai sumber kajian dan teknologi.
5. Mengeksplorasi media , teknik dan proses penghasilan karya.
6. Menzahirkan idea dalam pengkaryaan dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran secara kreatif dan inovasi.
7. Mengaplikasikan Kemahiran Abad Ke-21 menerusi penghasilan karya yang kreatif.
8. Membudayakan amalan pendokumenan sepanjang proses penghasilan karya kreatif.
9. Mengamalkan integriti dan sikap bertanggungjawab ke atas hasil karya serta kepentingannya terhadap prospek kerjaya.
10. Membudayakan warisan kesenian dan persekitaran seni (*art scene*) dengan mengamalkan nilai-nilai kerohanian serta kemurnian.

KERANGKA KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) dibina berasaskan enam tunjang, iaitu Komunikasi; Kerohanian, Sikap dan Nilai; Kemanusiaan; Keterampilan Diri; Perkembangan Fizikal dan Estetika; serta Sains dan Teknologi. Enam tunjang tersebut merupakan domain utama yang menyokong antara satu sama lain dan disepadukan dengan pemikiran kritis, kreatif dan

inovatif. Kesepaduan ini bertujuan membangunkan modal insan yang menghayati nilai-nilai murni berteraskan keagamaan, berpengetahuan, berketerampilan, berpemikiran kritis dan kreatif serta inovatif sebagaimana yang digambarkan dalam Rajah 1. KSSM Seni Halus 2D SSeM digubal berdasarkan enam tunjang kerangka KSSM.



Rajah 1: Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Menengah

FOKUS TINGKATAN 4

KSSM Seni Halus 2D SSeM memberi fokus kepada kemenjadian murid yang berpengetahuan dan berkemahiran dalam seni halus 2D serta mementingkan nilai murni dan estetika melalui pendedahan kepada pelbagai sumber, media, teknik dan proses. KSSM Seni Halus 2D SSeM dibina dengan memberi penekanan kepada empat modul kurikulum seperti Rajah 2. Setiap modul ini mengandungi ilmu pengetahuan dan kemahiran kesenian yang diperlukan oleh murid untuk membolehkan mereka berkarya serta menghayati nilai estetik seni.



Rajah 2: Modul KSSM Seni Halus 2D SSeM Tingkatan 4

(i) Modul Catan Cat Air

Modul ini mengutamakan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan karya catan cat air yang kreatif. Murid diberi peluang meneroka dan mengaplikasikan teknik seperti sapuan berus, pengendalian *colour pallete* dan campuran media cat air serta pendekatan dalam menghasilkan, mengurus dan mengendalikan karya cat air.

(ii) Modul Catan Cat Minyak

Modul ini memberi pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan karya catan cat minyak yang kreatif. Murid diberi peluang meneroka dan mengaplikasikan teknik seperti sapuan berus, pengendalian *colour pallete* dan campuran media cat minyak serta pendekatan semasa menghasilkan, mengurus dan mengendalikan karya cat minyak.

(iii) Modul Cetakan

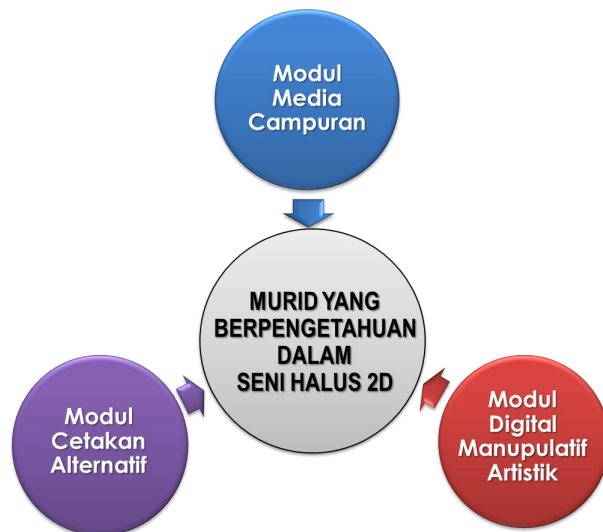
Modul ini mendedahkan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan karya cetakan yang kreatif. Murid diberi peluang meneroka dan mengaplikasikan pelbagai teknik seperti cetakan timbul (relief print), benam (intaglio) dan sutera saring serta pendekatan dalam menghasilkan, mengurus dan mengendalikan karya cetakan.

(iv) Modul Digital Artistik

Modul ini memfokuskan pengetahuan dan kemahiran seni halus 2D yang diolah secara elektronik menggunakan perisian melukis. Murid diberi peluang meneroka dan mengaplikasikan pelbagai media dan teknik dalam penghasilan karya digital artistik.

FOKUS TINGKATAN 5

KSSM Seni Halus 2D SSeM memberi fokus kepada kemenjadian murid yang berpengetahuan dan berkemahiran dalam seni halus 2D serta mementingkan nilai murni dan estetika melalui pendedahan kepada pelbagai sumber, media, teknik dan proses. KSSM Seni Halus 2D SSeM dibina dengan memberi penekanan kepada tiga modul kurikulum seperti Rajah 3. Setiap modul ini mengandungi ilmu pengetahuan dan kemahiran kesenian yang diperlukan oleh murid untuk membolehkan mereka berkarya serta menghayati nilai estetik seni.



Rajah 3: Modul KSSM Seni Halus 2D SSeM Tingkatan 5

(i) Modul Media Campuran

Murid diberi peluang meneroka dan mengaplikasi pelbagai media contohnya media kering, media basah dan media terkini serta pendekatan dalam mengurus, menghasilkan dan mengendalikan karya media campuran. Modul ini mengutamakan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan karya catan media campuran yang kreatif.

(ii) Modul Cetakan Alternatif

Modul ini mendedahkan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan karya cetakan alternatif yang kreatif. Murid diberi peluang meneroka dan mengaplikasi pelbagai teknik seperti cetakan 3D, instalasi dan cetakan yang menggunakan lebih daripada dua teknik dan media serta dipersembahkan dalam medium baharu.

(iii) Modul Digital Manipulatif Artistik

Modul ini memfokuskan pengetahuan dan kemahiran seni halus 2D yang diolah secara elektronik menggunakan perisian digital. Murid menerokai dan mengaplikasi pelbagai media dan teknik dalam penghasilan karya digital artistik yang berbentuk manipulatif imej.

KEMAHIRAN ABAD KE- 21

Satu daripada hasrat KSSM adalah untuk melahirkan murid yang mempunyai Kemahiran Abad Ke-21 dengan memberi fokus kepada kemahiran berfikir serta kemahiran hidup dan kerjaya yang berteraskan amalan nilai murni. Kemahiran Abad Ke-21 bermatlamat untuk melahirkan murid yang mempunyai ciri-ciri yang dinyatakan dalam profil murid seperti Jadual 1, supaya berupaya bersaing di peringkat global. Penguasaan SK dan SP dalam KSSM Seni Halus 2D SSeM juga turut menyumbang kepada pemerolehan Kemahiran Abad Ke-21 dalam kalangan murid.

Jadual 1: Profil Murid

PROFIL MURID	PENERANGAN
Berdaya Tahan	Mereka mampu menghadapi dan mengatasi kesukaran, mengatasi cabaran dengan kebijaksanaan, keyakinan, toleransi, dan empati.
Mahir Berkomunikasi	Mereka menyuarakan dan meluahkan fikiran, idea dan maklumat dengan yakin dan kreatif secara lisan dan bertulis, menggunakan pelbagai media dan teknologi.

PROFIL MURID	PENERANGAN
Pemikir	Mereka berfikir secara kritikal, kreatif dan inovatif; mampu untuk menangani masalah yang kompleks dan membuat keputusan yang beretika. Mereka berfikir tentang pembelajaran dan diri mereka sebagai pelajar. Mereka menjana soalan dan bersifat terbuka kepada perspektif, nilai dan tradisi individu dan masyarakat lain. Mereka berkeyakinan dan kreatif dalam menangani bidang pembelajaran yang baharu.
Kerja Sepasukan	Mereka boleh bekerjasama secara berkesan dan harmoni dengan orang lain. Mereka menggalas tanggungjawab bersama serta menghormati dan menghargai sumbangan yang diberikan oleh setiap ahli pasukan. Mereka memperoleh kemahiran interpersonal melalui aktiviti kolaboratif, dan ini menjadikan mereka pemimpin dan ahli pasukan yang lebih baik.
Bersifat Ingin Tahu	Mereka membangunkan rasa ingin tahu semula jadi untuk meneroka strategi dan idea baru. Mereka mempelajari kemahiran yang diperlukan untuk menjalankan inkuiri dan penyelidikan, serta menunjukkan sifat berdikari dalam pembelajaran. Mereka menikmati pengalaman pembelajaran sepanjang hayat secara berterusan.

PROFIL MURID	PENERANGAN
Berprinsip	Mereka berintegriti dan jujur, kesamarataan, adil dan menghormati maruah individu, kumpulan dan komuniti. Mereka bertanggungjawab atas tindakan, akibat tindakan serta keputusan mereka.
Bermaklumat	Mereka mendapatkan pengetahuan dan membentuk pemahaman yang luas dan seimbang merentasi pelbagai disiplin pengetahuan. Mereka meneroka pengetahuan dengan cekap dan berkesan dalam konteks isu tempatan dan global. Mereka memahami isu-isu etika/undang-undang berkaitan maklumat yang diperolehi.
Penyayang/ Prihatin	Mereka menunjukkan empati, belas kasihan dan rasa hormat terhadap keperluan dan perasaan orang lain. Mereka komited untuk berkhidmat kepada masyarakat dan memastikan kelestarian alam sekitar.
Patriotik	Mereka mempamerkan kasih sayang, sokongan dan rasa hormat terhadap negara.

KEMAHIRAN BERFIKIR ARAS TINGGI

KBAT dinyatakan dalam kurikulum secara eksplisit supaya guru dapat menterjemahkan dalam pengajaran dan pembelajaran bagi merangsang pemikiran berstruktur dan berfokus dalam kalangan murid. Penerangan KBAT adalah berfokus kepada empat tahap pemikiran seperti Jadual 2.

Jadual 2: Tahap Pemikiran Dalam KBAT

TAHAP PEMIKIRAN	PENERANGAN
Mengaplikasi	Menggunakan pengetahuan, kemahiran, dan nilai dalam situasi berlainan untuk melaksanakan sesuatu perkara.
Menganalisis	Mencerakinkan maklumat kepada bahagian kecil untuk memahami dengan lebih mendalam serta hubung kait antara bahagian berkenaan.
Menilai	Membuat pertimbangan dan keputusan menggunakan pengetahuan, pengalaman, kemahiran, dan nilai serta memberi justifikasi.
Mencipta	Menghasilkan produk menggunakan kaedah yang kreatif dan inovatif.

KBAT ialah keupayaan untuk mengaplikasikan pengetahuan, kemahiran dan nilai dalam membuat penaaakulan dan refleksi bagi menyelesaikan masalah, membuat keputusan, berinovasi dan berupaya mencipta sesuatu. KBAT merangkumi kemahiran berfikir kritis, kreatif dan menaakul dan strategi berfikir.

Kemahiran berfikir kritis adalah kebolehan untuk menilai sesuatu idea secara logik dan rasional untuk membuat pertimbangan yang wajar dengan menggunakan alasan dan bukti yang munasabah.

Kemahiran berfikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan atau mencipta sesuatu yang baharu dan bernilai dengan menggunakan daya imaginasi secara asli serta berfikir tidak mengikut kelaziman.

Kemahiran menaakul adalah keupayaan individu membuat pertimbangan dan penilaian secara logik dan rasional.

Strategi berfikir merupakan cara berfikir yang berstruktur dan berfokus untuk menyelesaikan masalah.

KBAT boleh diaplikasikan dalam bilik darjah melalui aktiviti berbentuk menaakul, pembelajaran inkuiri, penyelesaian masalah dan projek. Guru dan murid perlu menggunakan alat berfikir seperti peta pemikiran dan peta minda serta penyoalan aras tinggi untuk menggalakkan murid berfikir.

STRATEGI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

KSSM Sejarah & Pengurusan Seni SSeM mengaplikasikan pelbagai strategi PdP yang selaras dengan visi dan misi pendidikan dalam hasrat bagi menyempurnakan Falsafah Pendidikan Kebangsaan. Penggunaan strategi PdP bertujuan bagi mencapai matlamat dan objektif pembelajaran dengan menggunakan pengetahuan, kemahiran, serta nilai dalam PdP secara efisien selain dapat memupuk minat dan kreativiti dalam kalangan murid. Pendekatan ini merupakan strategi guru yang dirancang berdasarkan kandungan pembelajaran yang ditetapkan. Antara pendekatan yang boleh digunakan dalam PdP adalah seperti berikut:

Pembelajaran Berasaskan Inkuiri

Pembelajaran berasaskan inkuiri merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menumpukan proses berfikir secara kreatif dan analitis dalam mencari dan menemukan jawapan kepada persoalan atau permasalahan yang diutarakan. Pendekatan ini akan menjadikan murid lebih berdikari dalam proses menimba ilmu yang memberi penekanan kepada aktiviti berorientasikan murid dan menuntut penglibatan murid secara optimum. Dalam kurikulum ini, aktiviti eksperimen dan eksplorasi menuntut murid untuk menumpukan proses berfikir secara kreatif dan kritis dalam memperkembangkan idea atau penyelesaian masalah dalam proses penjaanaan idea.

Pembelajaran Berasaskan Projek

Pembelajaran berasaskan projek menekankan pada idea pembelajaran konstruktivisme di mana pengetahuan adalah dibina daripada pengalaman dan proses terutamanya yang berdasarkan pengalaman sosial. Strategi pembelajaran ini berfokuskan murid sama ada secara individu ataupun berkumpulan. Kemajuan dan hasil pembelajaran biasanya ditaksir daripada aspek sejauh mana murid dapat mengembangkan kemahiran aplikasi, eksplorasi, analisis dan bagaimana murid bekerja dalam kumpulan atau secara individu.

Pembelajaran Kajian Masa Depan

Pembelajaran kajian masa depan ialah satu kaedah PdP untuk mendidik murid agar lebih prihatin terhadap sesuatu perkara atau isu yang berlaku pada masa lampau, masa kini dan masa depan. Ini bermakna murid dapat membuat ramalan, menjangka akibat, serta mengendalikan perubahan supaya murid mendapat manfaat yang maksimum. Dalam proses pengkaryaan, murid akan berfikir jauh ke hadapan tentang bagaimanakah proses, media dan teknik yang sesuai digunakan serta idea yang diinginkan apabila merancang penghasilan karya.

Pembelajaran Teori Kecerdasan Pelbagai

Pembelajaran teori kecerdasan pelbagai merangkumi aspek verbal linguistik, logik matematik, muzik, kinestetik, visual ruang, interpersonal, intrapersonal dan naturalis. Dalam PdP, kecerdasan visual ruang lebih diutamakan. Murid berkebolehan mengesan dan menggambarkan Bahasa Seni Visual termasuklah kebolehan mempersembahkan visual ruang secara ilustrasi.

Pembelajaran Konstruktivisme

Pembelajaran konstruktivisme dalam pendidikan dapat melahirkan murid yang boleh membina pemahaman dan pengetahuan baharu mereka sendiri berdasarkan pengetahuan dan pengalaman sedia ada. Pembelajaran ini menjadikan murid lebih faham, yakin dan seronok untuk sentiasa menimba ilmu pengetahuan Seni Halus 2D.

Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual ialah pembelajaran yang mengaitkan isi pelajaran dengan pengalaman harian murid, masyarakat dan alam pekerjaan. Melalui pembelajaran ini murid dapat memproses maklumat dan pengetahuan baharu dengan cara bermakna. Strategi ini menggalakan pembelajaran murid berdasarkan pengetahuan dan pengalaman sedia ada.

Pembelajaran Masteri

Pembelajaran masteri berfokus kepada penguasaan pengetahuan dan kemahiran, di mana murid perlu memahami satu unit pembelajaran dahulu sebelum berpindah kepada unit yang lain. Pembelajaran ini diaplikasikan melalui pemulihan kepada murid yang lemah, manakala murid yang sudah memahami pelajaran diberi pengayaan. Setelah semua murid dapat menguasai pengetahuan dan kemahiran yang diinginkan barulah berpindah kepada kemahiran lain yang lebih tinggi.

Terdapat banyak pendekatan yang boleh digunakan sebagai strategi dalam menyampaikan ilmu kepada murid. Strategi PdP yang pelbagai serta sesuai akan dapat menarik minat, seterusnya memberi rangsangan kepada murid dalam PdP. Pemilihan dan penentuan kaedah pengajaran yang pelbagai perlu selaras dengan kesediaan, kebolehan, penumpuan, pengalaman dan pemerhatian murid. Kesemua pendekatan pembelajaran merupakan kaedah yang boleh digunakan dalam KSSM Seni Halus 2D SSeM. Perkara penting yang perlu dilakukan oleh guru ialah, memilih pendekatan yang sesuai mengikut bidang, modul atau tajuk yang ingin diajar bagi memastikan keberkesanannya terhadap pembelajaran murid.

ELEMEN MERENTAS KURIKULUM

Elemen Merentas Kurikulum (EMK) ialah unsur nilai tambah yang diterapkan dalam proses PdP selain yang ditetapkan dalam standard kandungan. Elemen-elemen ini diterapkan bertujuan mengukuhkan kemahiran dan keterampilan modal insan yang dihasratkan serta dapat menangani cabaran semasa dan masa hadapan. Elemen di dalam EMK adalah seperti berikut:

1. Bahasa

- Penggunaan bahasa pengantar yang betul perlu dititikberatkan dalam semua mata pelajaran.
- Semasa PdP bagi setiap mata pelajaran, aspek sebutan, struktur ayat, tatabahasa, istilah dan laras bahasa perlu diberi penekanan bagi membantu murid menyusun idea dan berkomunikasi secara berkesan.

2. Kelestarian Alam Sekitar

- Kesedaran mencintai dan menyayangi alam sekitar dalam jiwa murid perlu dipupuk melalui PdP semua mata pelajaran.
- Pengetahuan dan kesedaran terhadap kepentingan menghargai alam sekitar perlu dalam membentuk etika murid.

3. Nilai Murni

- Nilai murni diberi penekanan dalam semua mata pelajaran supaya murid sedar akan kepentingan dan mengamalkannya.
- Nilai murni merangkumi aspek kerohanian, kemanusiaan dan kewarganegaraan yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.

4. Sains dan Teknologi

- Menambahkan minat terhadap Sains dan Teknologi dapat meningkatkan literasi Sains serta Teknologi dalam kalangan murid.
- Penggunaan teknologi dalam pengajaran dapat membantu serta menyumbang kepada pembelajaran yang lebih cekap dan berkesan.
- Pengintegrasian Sains dan Teknologi dalam PdP merangkumi empat perkara iaitu:
 - i) Pengetahuan Sains dan Teknologi (fakta, prinsip, konsep yang berkaitan dengan Sains dan Teknologi);
 - ii) Kemahiran saintifik (proses pemikiran dan kemahiran manipulatif tertentu);
 - iii) Sikap saintifik (seperti ketepatan, kejujuran, keselamatan); dan
 - iv) Penggunaan teknologi dalam aktiviti PdP.

5. Patriotisme

- Semangat patriotik dapat dipupuk melalui semua mata pelajaran, aktiviti kokurikulum dan khidmat masyarakat.
- Semangat patriotik dapat melahirkan murid yang mempunyai semangat cintakan negara dan berbangga sebagai rakyat Malaysia.

6. Kreativiti dan Inovasi

- Kreativiti adalah kebolehan menggunakan imaginasi untuk mengumpul, mencerna dan menjana idea atau mencipta sesuatu yang baharu atau asli melalui ilham atau gabungan idea yang ada.
- Inovasi merupakan pengaplikasian kreativiti melalui ubah suaian, memperbaiki dan mempraktikkan idea.
- Kreativiti dan inovasi saling bergandingan dan perlu untuk memastikan pembangunan modal insan yang mampu menghadapi cabaran Abad 21.
- Elemen kreativiti dan inovasi perlu diintegrasikan dalam PdP.

7. Keusahawanan

- Penerapan elemen keusahawanan bertujuan membentuk ciri-ciri dan amalan keusahawanan sehingga menjadi satu budaya dalam kalangan murid.

- Ciri keusahawanan boleh diterapkan dalam PdP melalui aktiviti yang mampu memupuk sikap seperti rajin, jujur, amanah dan bertanggungjawab serta membangunkan minda kreatif dan inovatif untuk memacu idea ke pasaran.

8. Teknologi Maklumat dan Komunikasi

- Penerapan elemen Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) dalam PdP memastikan murid dapat mengaplikasi dan mengukuhkan pengetahuan dan kemahiran asas TMK yang dipelajari.
- Pengaplikasian TMK bukan sahaja mendorong murid menjadi kreatif malah menjadikan PdP lebih menarik dan menyeronokkan serta meningkatkan kualiti pembelajaran.
- TMK diintegrasikan mengikut kesesuaian topik yang hendak diajar dan sebagai pengupaya bagi meningkatkan lagi kefahaman murid terhadap kandungan mata pelajaran.

9. Kelestarian Global

- Elemen Kelestarian Global bermatlamat melahirkan murid berdaya fikir lestari yang bersikap responsif terhadap persekitaran dalam kehidupan harian dengan mengaplikasi pengetahuan, kemahiran dan nilai yang diperolehi melalui elemen Penggunaan dan Pengeluaran Lestari, Kewarganegaraan Global dan Perpaduan.

- Elemen Kelestarian Global penting dalam menyediakan murid bagi menghadapi cabaran dan isu semasa di peringkat tempatan, negara dan global.
- Elemen ini diajar secara langsung dan secara sisipan dalam mata pelajaran yang berkaitan.

10. Pendidikan Kewangan

- Penerapan elemen Pendidikan Kewangan bertujuan membentuk generasi masa hadapan yang berkeupayaan membuat keputusan kewangan yang bijak, mengamalkan pengurusan kewangan yang beretika serta berkemahiran menguruskan hal ehwal kewangan secara bertanggungjawab.
- Elemen Pendidikan Kewangan boleh diterapkan dalam PdP secara langsung ataupun secara sisipan. Penerapan secara langsung adalah melalui tajuk-tajuk seperti wang yang mengandungi elemen kewangan secara eksplisit seperti pengiraan faedah mudah dan faedah kompaun. Penerapan secara sisipan pula diintegrasikan melalui tajuk-tajuk lain merentas kurikulum. Pendedahan kepada pengurusan kewangan dalam kehidupan sebenar adalah penting bagi menyediakan murid dengan pengetahuan, kemahiran dan nilai yang dapat diaplikasikan secara berkesan dan bermakna.

PENTAKSIRAN BILIK DARJAH

Pentaksiran Bilik Darjah (PBD) merupakan proses mendapatkan maklumat tentang perkembangan murid yang dirancang, dilaksana dan dilapor oleh guru yang berkenaan. Proses ini berlaku berterusan bagi membolehkan guru menentukan tahap penguasaan murid.

PBD boleh dilaksanakan oleh guru secara formatif dan sumatif. Pentaksiran secara formatif dilaksanakan seiring dengan proses PdP, manakala pentaksiran secara sumatif dilaksanakan pada akhir sesuatu unit pembelajaran, penggal, semester atau tahun. Guru perlulah merancang, membina item atau instrumen pentaksiran, mentadbir, memeriksa, merekod dan melapor tahap penguasaan yang diajar berdasarkan DSKP.

Dalam usaha memastikan pentaksiran membantu meningkatkan keupayaan dan penguasaan murid, guru haruslah melaksanakan pentaksiran yang mempunyai ciri-ciri berikut:

- Menggunakan pelbagai kaedah pentaksiran seperti pemerhatian, lisan dan penulisan.
- Menggunakan pelbagai strategi pentaksiran yang boleh dilaksanakan oleh guru dan murid.

- Mengambil kira pelbagai aras pengetahuan dan kemahiran yang dipelajari.
- Membolehkan murid mempamerkan pelbagai keupayaan pembelajaran.
- Mentaksir tahap penguasaan murid berdasarkan Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi.
- Mengambil tindakan susulan bagi tujuan pemulihan dan pengukuhan.

Tahap Penguasaan Umum

Tahap penguasaan merupakan satu bentuk pernyataan pencapaian yang menunjukkan perkembangan pembelajaran murid. Terdapat enam tahap penguasaan yang menunjukkan aras penguasaan yang disusun secara hierarki. Tahap penguasaan ini mengambil kira pengetahuan, kemahiran dan nilai yang ditetapkan dalam kurikulum. Jadual 3 menunjukkan pernyataan tahap penguasaan umum.

Jadual 3: Penyataan Tahap Penguasaan Umum

Tahap	Tafsiran
1 (Tahu)	Murid tahu perkara asas atau boleh melakukan kemahiran asas atau memberi respons terhadap perkara yang asas
2 (Tahu dan faham)	Murid menunjukkan kefahaman dengan menghuraikan sesuatu perkara yang dipelajari dalam bentuk komunikasi
3 (Tahu, faham dan boleh buat)	Murid menggunakan pengetahuan untuk melaksanakan sesuatu kemahiran pada suatu situasi
4 (Tahu, faham dan boleh buat dengan beradab)	Murid menggunakan pengetahuan dan melaksanakan sesuatu kemahiran dengan beradab iaitu mengikut prosedur atau secara analitik dan sistematik
5 (Tahu, faham dan boleh buat dengan beradab terpuji)	Murid menggunakan pengetahuan dan melaksanakan sesuatu kemahiran pada situasi baharu dengan mengikut prosedur atau secara sistematik serta tekal dan bersikap positif
6 (Tahu, faham dan boleh buat dengan beradab mithali)	Murid berupaya menggunakan pengetahuan dan kemahiran sedia ada untuk digunakan pada situasi baharu secara sistematik, bersikap positif, kreatif dan inovatif dalam penghasilan idea baharu serta boleh dicontohi

Guru boleh mencatat perkembangan murid di dalam buku rekod mengajar, buku latihan, buku catatan, senarai semak, jadual atau lain-lain yang sesuai. Perekodan tahap penguasaan dibuat ke dalam templat pelaporan yang disediakan setelah PdP bagi setiap bidang, tema, kemahiran atau kelompok Standard Kandungan dan Standard Pembelajaran selesai dilaksanakan.

Tahap Penguasaan Keseluruhan

Tahap Penguasaan Keseluruhan bagi setiap mata pelajaran perlu ditentukan pada setiap akhir tahun. Tahap Penguasaan Keseluruhan ini merangkumi aspek pengetahuan, kemahiran dan nilai. Guru perlu mentaksir murid secara kolektif dan holistik dengan melihat semua aspek semasa proses pembelajaran. Guru hendaklah menggunakan pertimbangan profesional dalam semua proses pentaksiran, khususnya dalam menentukan tahap penguasaan keseluruhan. Pertimbangan profesional boleh dilakukan berdasarkan pengetahuan dan pengalaman guru, interaksi guru bersama murid, serta perbincangan bersama rakan sejawat.

Penyataan tahap penguasaan keseluruhan mata pelajaran KSSM Seni Halus 2D SSeM berdasarkan rubrik yang dijadikan sebagai panduan kepada guru untuk mentaksir prestasi murid seperti dalam Jadual 4.

Jadual 4: Penyataan Tahap Penguasaan Keseluruhan mata pelajaran KSSM Seni Halus 2D SSeM

TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan Bahasa Seni Visual pada karya seni halus 2D.
2	Menghuraikan tema, konsep dan stail menggunakan Bahasa Seni Visual pada karya seni halus 2D.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan karya seni halus 2D secara beretika serta mengamalkan pendokumenan dan disiplin pengkaryaan.
4	Menganalisis karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika, melaksanakan amalan pendokumenan dan mengaplikasikan disiplin pengkaryaan dalam karya seni halus 2D.
5	Menilai hasil karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika, melaksanakan amalan pendokumenan dan mengaplikasikan disiplin pengkaryaan dalam karya seni halus 2D.
6	Melaksanakan amalan pendokumenan dan mengaplikasikan disiplin pengkaryaan dalam karya seni halus 2D secara kreatif, inovatif, beretika dan berdisiplin serta boleh dicontohi.

ORGANISASI KANDUNGAN TINGKATAN 4

KSSM Seni Halus 2D SSeM dibina berasaskan empat modul. Peruntukan masa minimum bagi keempat-empat modul adalah 96 jam setahun seperti Jadual 5. Pelaksanaan bagi mata pelajaran KSSM Seni Halus 2D SSeM ini adalah mengikut Surat Pekeliling Ikhtisas yang berkuatkuasa sekarang.

Jadual 5: Peruntukan masa minimum jam dalam setahun KSSM Seni Halus 2D SSeM Tingkatan 4

BIL.	MODUL	MINIMUM JAM SETAHUN
1.	Catan Cat Air	96
2.	Catan Cat Minyak	
3.	Cetakan	
4.	Digital Artistik	

Pelaksanaan aktiviti PdP pada setiap modul adalah berdasarkan perancangan, keperluan dan kesesuaian. Contohnya, guru boleh mengubah suai susunan modul bagi pelaksanaan PdP.

ORGANISASI KANDUNGAN TINGKATAN 5

KSSM Seni Halus 2D SSeM dibina berasaskan tiga modul. Peruntukan masa minimum bagi ketiga-tiga modul adalah 96 jam setahun seperti Jadual 6. Pelaksanaan bagi mata pelajaran KSSM Seni Halus 2D SSeM ini adalah mengikut Surat Pekeliling Ikhtisas yang berkuatkuasa sekarang.

Jadual 6: Peruntukan masa minimum jam dalam setahun KSSM Seni Halus 2D SSeM Tingkatan 5

BIL.	MODUL	MINIMUM JAM SETAHUN
1.	Catan Media Campuran	96
2.	Cetakan Alternatif	
3.	Digital Manipulatif Artistik	

Pelaksanaan aktiviti PdP pada setiap modul adalah berdasarkan perancangan, keperluan dan kesesuaian. Contohnya, guru boleh mengubah suai susunan modul bagi pelaksanaan PdP.

DSKP KSSM Seni Halus 2D SSeM mengandungi tiga lajur utama iaitu Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi seperti Jadual 7.

Jadual 7: Organisasi DSKP KSSM Seni Halus 2D SSeM.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI
Penyataan spesifik tentang perkara yang murid patut ketahui dan boleh lakukan dalam suatu tempoh persekolahan merangkumi aspek pengetahuan, kemahiran dan nilai.	Suatu penetapan kriteria atau indikator kualiti pembelajaran dan pencapaian yang boleh diukur bagi setiap standard kandungan.	Suatu set kriteria umum yang menunjukkan tahap-tahap prestasi yang perlu murid pamerkan sebagai tanda bahawa sesuatu perkara itu telah dikuasai murid.

Dalam organisasi kandungan DSKP, terdapat lajur catatan. Lajur ini mengandungi cadangan aktiviti dan nota. Guru boleh melaksanakan aktiviti tambahan selain daripada yang dicadangkan mengikut kreativiti dan keperluan untuk mencapai Standard Pembelajaran.

Setiap modul yang ditetapkan merangkumi Standard Kandungan KSSM Seni Halus 2D SSeM seperti Jadual 8.

Jadual 8: SK KSSM Seni Halus 2D SSeM

STANDARD KANDUNGAN	
Persepsi Estetik	Pengetahuan dan kefahaman Bahasa Seni Visual serta nilai estetik dalam karya.
Aplikasi Seni	Aplikasi pengetahuan dan kemahiran menerusi eksplorasi penggunaan pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya.
Ekspresi Kreatif	Penzahiran idea melalui penghasilan karya secara kreatif dan kritis melalui penerokaan pelbagai sumber, kajian dan teknologi.
Seni Dalam Kehidupan	Penghayatan terhadap karya menggunakan Bahasa Seni Visual serta kaitannya dengan kehidupan harian.

Standard Kandungan,
Standard Pembelajaran
dan Standard Prestasi
Tingkatan 4

Modul	Catan Cat Air
Cadangan Jam	21 jam
Objektif	<p>Pada akhir pembelajaran murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Menguasai pengetahuan dan kemahiran aplikasi pelbagai media dan teknik dengan menghubungkan kaitkan Bahasa Seni Visual dan hasil karya catan cat air.2. Mengeksplorasi media, teknik dan proses penghasilan karya catan cat air melalui penerokaan pelbagai sumber kajian dan teknologi.3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti dalam penghasilan karya catan cat air.4. Membuat apresiasi dan mendokumentasikan proses penghasilan karya akhir catan cat air serta mengamalkan etika dan nilai murni.

1.0 CATAN CAT AIR

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
1.1 PERSEPSI ESTETIK	<p>Murid boleh:</p> <p>1.1.1 Mengenal pasti dan menghuraikan unsur seni, prinsip rekaan berdasarkan media, teknik dan proses yang terdapat pada sesebuah karya catan cat air.</p> <p>1.1.2 Menginterpretasi tema, konsep dan stail yang terdapat pada sesebuah karya catan cat air.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proses kajian catan cat air melalui: <ul style="list-style-type: none"> a. pemerhatian pada karya catan cat air b. diskusi dan pembentangan <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tema dan konsep pada karya catan cat air adalah menerusi pemerhatian dan pengalaman seterusnya mengenal pasti <i>subject matter</i> bagi menentukan tema, konsep dan latar budaya sesebuah karya. • Rujukan karya tokoh Seni Visual dari dalam dan luar negara yang memberi pelbagai teknik dan stail dalam pengkaryaan untuk dianalisis. • Bahasa Seni Visual adalah unsur seni dan prinsip rekaan.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.2.1 Mengeksperimentasi pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya catan cat air.</p> <p>1.2.2 Membanding beza kelebihan dan kesesuaian pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya catan cat air.</p> <p>1.2.3 Melakar <i>subject matter</i> pilihan dengan menghasilkan lakaran awal dalam proses penghasilan karya catan cat air.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penerokaan dan pengukuhan penghasilan karya catan cat air dengan: <ul style="list-style-type: none"> a. mengeksperimentasi pelbagai media, teknik dan proses penghasilan karya catan cat air. b. membanding beza media, teknik dan proses penghasilan karya catan cat air. c. mengenal pasti kelebihan dan kesesuaian media, teknik dan proses penghasilan karya catan cat air, contohnya teknik basah atas basah, basah atas kering, kering atas basah dan kering atas kering. d. membuat pemerhatian dan lakaran dengan mengambil kira unsur seni, prinsip rekaan dan <i>subject matter</i> secara terperinci.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.3 EKSPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.3.1 Menjana idea dalam proses penghasilan karya catan cat air berdasarkan:</p> <p>(i) penentuan idea dan konsep.</p> <p>(ii) penentuan media dan teknik yang bersesuaian.</p> <p>1.3.2 Menghasilkan karya catan cat air dengan menekankan aspek formalistik dan kemas pada karya.</p> <p>1.3.3 Mempersembahkan hasil karya catan cat air dengan memperincikan</p> <p>(i) idea</p> <p>(ii) media</p> <p>(iii) teknik</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proses penghasilan karya catan cat air melalui pembelajaran berasaskan projek berdasarkan: <ul style="list-style-type: none"> a. lakaran yang dipilih akan diberi perincian pada aspek unsur seni, prinsip rekaan secara kreatif dan ekspresif. b. penghasilan karya menerusi penentuan media dan teknik yang bersesuaian. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formalistik bermaksud ketentuan atau pendekatan yang telah ditetapkan seperti: <ul style="list-style-type: none"> a. komposisi b. pencahayaan c. jalinan d. bentuk e. ruang f. perincian (detail)

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.4.1 Membuat apresiasi hasil karya catan cat air secara lisan atau bertulis berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) diskripsi (ii) analisis (iii) interpretasi (iv) pertimbangan <p>1.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin pengkaryaan sepanjang proses penghasilan catan cat air.</p> <p>1.4.3 Mengamalkan budaya pendokumentasian catan cat air.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan aktiviti apresiasi melalui: <ul style="list-style-type: none"> a.pameran b.sesi kritikan c.bicara seni (art talk) d.forum • Persembahan karya catan cat air dan dokumentasi. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesi apresiasi berdasarkan Model Kritikan Seni oleh Edmund Feldman (description, analysis, interpretation, judgement). • Etika dan disiplin pengkaryaan yang dipraktikkan merangkumi aspek kerohanian, keagamaan, kepercayaan, kemanusiaan dan kewarganegaraan yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan Bahasa Seni Visual pada karya catan cat air.
2	Menghuraikan tema, konsep dan stail menggunakan Bahasa Seni Visual pada karya catan cat air.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan karya catan cat air secara beretika serta mengamalkan disiplin pengkaryaan dan pendokumentasian.
4	Menganalisis karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin pengkaryaan dalam penghasilan karya catan cat air serta amalan pendokumentasian.
5	Menilai hasil karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin pengkaryaan dalam penghasilan karya catan cat air serta amalan pendokumentasian.
6	Menghasilkan karya catan cat air secara kreatif, inovatif serta beretika dengan mengamalkan disiplin pengkaryaan dan amalan pendokumentasian serta boleh dicontohi.

Modul	Catan Cat Minyak
Cadangan Jam	21 jam
Objektif	<p>Pada akhir pembelajaran murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Menguasai pengetahuan dan kemahiran aplikasi pelbagai media dan teknik dengan menghubungkan kaitkan Bahasa Seni Visual dan hasil karya catan cat minyak.2. Mengeksplorasi media, teknik dan proses penghasilan karya catan cat minyak melalui penerokaan pelbagai sumber kajian dan teknologi.3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti dalam penghasilan karya catan cat minyak.4. Membuat apresiasi dan mendokumentasikan proses penghasilan karya akhir catan cat minyak serta mengamalkan etika dan nilai murni.

2.0 CATAN CAT MINYAK

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.1 PERSEPSI ESTETIK</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.1.1 Mengenal pasti dan menghuraikan unsur seni, prinsip rekaan berdasarkan media, teknik dan proses yang terdapat pada sesebuah karya catan cat minyak.</p> <p>2.1.2 Menginterpretasi tema, konsep dan stail yang terdapat pada sesebuah karya catan cat minyak.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proses kajian catan cat minyak melalui: <ul style="list-style-type: none"> a. pemerhatian pada karya catan cat minyak b. diskusi dan pembentangan <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tema dan konsep pada karya catan cat minyak adalah menerusi pemerhatian dan pengalaman seterusnya mengenal pasti <i>subject matter</i> bagi menentukan tema, konsep dan latar budaya sesebuah karya. • Rujukan karya tokoh-tokoh Seni Visual dari dalam dan luar negara yang memberi pelbagai teknik dan stail dalam pengkaryaan untuk dianalisis. • Bahasa Seni Visual adalah unsur seni dan prinsip rekaan.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.2.1 Mengetahui dan mengeksperimentasi pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya catan cat minyak.</p> <p>2.2.2 Membanding beza kelebihan dan kesesuaian pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya catan cat minyak.</p> <p>2.2.3 Melakar <i>subject matter</i> pilihan dengan menghasilkan lakaran awal dalam proses penghasilan karya catan cat minyak.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penerokaan dan pengukuhan penghasilan karya catan cat minyak dengan: <ul style="list-style-type: none"> a. mengeksperimentasi pelbagai media, teknik dan proses penghasilan karya catan cat minyak. b. membanding beza media, teknik dan proses penghasilan karya catan cat minyak. c. mengetahui kelebihan dan kesesuaian media, teknik dan proses penghasilan karya catan cat minyak, contohnya teknik <i>glazing</i>, <i>scumbling</i> dan <i>impasto</i>. d. membuat pemerhatian dan mengkaji unsur seni, prinsip rekaan dan <i>subject matter</i> secara terperinci.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.3 EKSPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.3.1 Menjana idea dalam proses penghasilan karya catan cat minyak berdasarkan:</p> <p>(i) penentuan idea dan konsep</p> <p>(ii) penentuan media dan teknik yang bersesuaian</p> <p>2.3.2 Menghasilkan karya catan cat minyak dengan menekankan aspek formalistik dan kemas pada karya.</p> <p>2.3.3 Mempersembahkan hasil karya catan cat minyak dengan memperincikan</p> <p>(i) idea</p> <p>(ii) media</p> <p>(iii) teknik</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proses penghasilan karya catan cat minyak melalui pembelajaran berasaskan projek berdasarkan: <ul style="list-style-type: none"> a. lakaran yang dipilih akan diberi perincian pada aspek unsur seni, prinsip rekaan secara kreatif dan ekspresif. b. penghasilan karya menerusi penentuan media dan teknik yang bersesuaian. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formalistik bermaksud ketentuan atau pendekatan yang telah ditetapkan seperti: <ul style="list-style-type: none"> a. komposisi b. pencahayaan c. jalinan d. bentuk e. ruang f. perincian (detail)

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.4.1 Membuat apresiasi hasil karya catan cat minyak secara lisan atau bertulis berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) diskripsi (ii) analisis (iii) interpretasi (iv) pertimbangan <p>2.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin pengkaryaan sepanjang proses penghasilan catan cat minyak.</p> <p>2.4.3 Mengamalkan budaya pendokumentasian catan cat minyak.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan aktiviti apresiasi melalui: <ul style="list-style-type: none"> a. pameran b. sesi kritikan c. bicara seni (art talk) d. forum • Persembahan karya catan cat minyak dan dokumentasi. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesi apresiasi berdasarkan Model Kritikan Seni oleh Edmund Feldman (description, analysis, interpretation, judgement). • Etika dan disiplin pengkaryaan yang dipraktikkan merangkumi aspek kerohanian, keagamaan, kepercayaan, kemanusiaan dan kewarganegaraan yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan Bahasa Seni Visual pada karya catan cat minyak.
2	Menghuraikan tema, konsep dan stail menggunakan Bahasa Seni Visual pada karya catan cat minyak.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan karya catan cat minyak secara beretika serta mengamalkan disiplin pengkaryaan dan pendokumentasian.
4	Menganalisis karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin pengkaryaan dalam penghasilan karya catan cat minyak serta amalan pendokumentasian.
5	Menilai hasil karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin pengkaryaan dalam penghasilan karya catan cat minyak serta amalan pendokumentasian.
6	Menghasilkan karya catan cat minyak secara kreatif, inovatif serta beretika dengan mengamalkan disiplin pengkaryaan dan amalan pendokumentasian serta boleh dicontohi.

Modul	Cetakan
Cadangan Jam	38 jam
Objektif	<p>Pada akhir pembelajaran murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Menguasai pengetahuan dan kemahiran aplikasi pelbagai media dan teknik dengan menghubungkan kaitkan Bahasa Seni Visual dan hasil karya cetakan.2. Mengeksplorasi media, teknik dan proses penghasilan karya cetakan melalui penerokaan pelbagai sumber kajian dan teknologi.3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti dalam penghasilan karya cetakan.4. Membuat apresiasi dan mendokumentasikan proses penghasilan karya akhir cetakan serta mengamalkan etika dan nilai murni.

3.0 CETAKAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.1 PERSEPSI ESTETIK</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.1.1 Mengenal pasti dan menghuraikan unsur seni, prinsip rekaan berdasarkan media, teknik dan proses yang terdapat pada sesebuah karya cetakan.</p> <p>3.1.2 Menginterpretasi tema, konsep dan stail yang terdapat pada sesebuah karya cetakan.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proses kajian cetakan timbul (relief print), benam (intaglio) dan sutera saring melalui: <ol style="list-style-type: none"> a. pemerhatian pada karya cetakan b. diskusi dan pembentangan <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tema dan konsep pada karya cetakan adalah menerusi pemerhatian dan pengalaman seterusnya mengenal pasti <i>subject matter</i> bagi menentukan tema, konsep dan latar budaya sesebuah karya. • Rujukan karya tokoh-tokoh Seni Visual dari dalam dan luar negara yang memberi pelbagai teknik dan stail dalam pengkaryaan untuk dianalisis. • Bahasa Seni Visual adalah unsur seni dan prinsip rekaan.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.2.1 Mengenal pasti dan mengeksperimentasi pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya cetakan.</p> <p>3.2.2 Membanding beza kelebihan dan kesesuaian pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya cetakan.</p> <p>3.2.3 Melakar <i>subject matter</i> pilihan dengan menghasilkan lakaran awal dalam proses penghasilan karya cetakan.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penerokaan dan pengukuhan penghasilan cetakan dengan: <ul style="list-style-type: none"> a. mengeksperimentasi pelbagai media, teknik dan proses cetakan. b. membanding beza media, teknik dan proses karya cetakan. c. mengenal pasti kelebihan dan kesesuaian media, teknik dan proses cetakan dalam penghasilan karya, contohnya teknik: <ul style="list-style-type: none"> - cetakan timbul seperti cetakan kayu, cetakan <i>lino</i>, cetakan kayu berukir (wood engraving). - cetakan Benam (intaglio) seperti cetakan <i>ethcing</i>, <i>engraving</i> dan <i>collagraph</i>. - cetakan sutera saring/ sarigrafi (silk screen) seperti cetakan stensil dan foto stensil. d. membuat pemerhatian dan mengkaji unsur seni, prinsip rekaan dan <i>subject matter</i> secara terperinci.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.3 EKSPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.3.1 Menjana idea dalam proses penghasilan karya cetakan berdasarkan:</p> <p>(i) penentuan idea dan konsep</p> <p>(ii) penentuan media dan teknik yang bersesuaian</p> <p>3.3.2 Menghasilkan karya cetakan dengan menekankan aspek formalistik dan kemas pada karya cetakan.</p> <p>3.3.3 Mempersembahkan hasil karya cetakan dengan memperincikan</p> <p>(i) idea</p> <p>(ii) media</p> <p>(iii) teknik</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proses penghasilan karya cetakan melalui pembelajaran berasaskan projek berdasarkan: <ul style="list-style-type: none"> a. pilihan karya cetakan timbul atau benam atau sutera saring. b. lakaran yang dipilih akan diberi perincian pada aspek unsur seni, prinsip rekaan secara kreatif dan ekspresif. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formalistik bermaksud ketentuan atau pendekatan yang telah ditetapkan seperti: <ul style="list-style-type: none"> a. komposisi b. pencahayaan c. jalinan d. bentuk e. ruang f. perincian (detail)

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.4.1 Membuat apresiasi hasil karya cetakan secara lisan atau bertulis berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) diskripsi (ii) analisis (iii) interpretasi (iv) pertimbangan <p>3.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin pengkaryaan sepanjang proses penghasilan cetakan.</p> <p>3.4.3 Mengamalkan budaya pendokumentasian cetakan.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan aktiviti apresiasi melalui: <ul style="list-style-type: none"> a. pameran b. sesi kritikan c. bicara seni (art talk) d. forum • Persembahan karya cetakan dan dokumentasi. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesi apresiasi berdasarkan Model Kritikan Seni oleh Edmund Feldman (description, analysis, interpretation, judgement). • Etika dan disiplin pengkaryaan yang dipraktikkan merangkumi aspek kerohanian, keagamaan, kepercayaan, kemanusiaan dan kewarganegaraan yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan Bahasa Seni Visual pada karya cetakan.
2	Menghuraikan tema, konsep dan stail menggunakan Bahasa Seni Visual pada karya cetakan.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan karya cetakan secara beretika serta mengamalkan disiplin pengkaryaan dan pendokumentasian.
4	Menganalisis karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin pengkaryaan dalam penghasilan karya cetakan serta amalan pendokumentasian.
5	Menilai hasil karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin pengkaryaan dalam penghasilan karya cetakan serta amalan pendokumentasian.
6	Menghasilkan karya cetakan secara kreatif, inovatif serta beretika dengan mengamalkan disiplin pengkaryaan dan amalan pendokumentasian serta boleh dicontohi.

Modul	Digital Artistik
Cadangan Jam	16 jam
Objektif	<p>Pada akhir pembelajaran murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Menguasai pengetahuan dan kemahiran aplikasi pelbagai media dan teknik dengan menghubungkan kaitkan Bahasa Seni Visual dan hasil karya digital artistik.2. Mengeksplorasi media, teknik dan proses penghasilan karya digital artistik melalui penerokaan pelbagai sumber kajian dan teknologi.3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti dalam penghasilan karya digital artistik.4. Membuat apresiasi dan mendokumentasikan proses penghasilan karya akhir digital artistik serta mengamalkan etika dan nilai murni.

3.0 DIGITAL ARTISTIK

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>4.1 PERSEPSI ESTETIK</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>4.1.1 Mengenal pasti dan menghuraikan unsur seni, prinsip rekaan berdasarkan media, teknik dan proses yang terdapat pada sesebuah karya catan digital artistik.</p> <p>4.1.2 Menginterpretasi tema, konsep dan stail yang terdapat pada sesebuah karya digital artistik.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proses kajian karya digital artistik melalui: <ol style="list-style-type: none"> a. pemerhatian pada karya digital artistik b. diskusi dan pembentangan <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tema dan konsep pada karya digital artistik adalah menerusi pemerhatian dan pengalaman seterusnya mengenal pasti <i>subject matter</i> bagi menentukan tema, konsep dan latar budaya sesebuah karya. • Rujukan karya tokoh-tokoh Seni Visual dari dalam dan luar negara yang memberi pelbagai stail dan teknik dalam pengkaryaan untuk dianalisis. • Bahasa Seni Visual adalah unsur seni dan prinsip rekaan.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>4.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>4.2.1 Menenal pasti dan mengeksperimentasi pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya digital artistik.</p> <p>4.2.2 Membanding beza kelebihan dan kesesuaian pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya digital artistik.</p> <p>4.2.3 Melakar <i>subject matter</i> dengan menghasilkan lakaran awal dalam proses penghasilan karya digital artistik.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penerokaan dan pengukuhan penghasilan digital artistik dengan: <ol style="list-style-type: none"> a. mengeksperimentasi pelbagai media, teknik dan proses pengkaryaan digital artistik. b. membanding beza media, teknik dan proses pengkaryaan digital artistik. c. menenal pasti kelebihan dan kesesuaian media, teknik dan proses digital artistik dalam penghasilan karya, contohnya teknik lukisan digital, fotografi digital, catan digital, cetakan digital, <i>scan art</i>, persembahan digital dan video. d. membuat pemerhatian dan mengkaji unsur seni, prinsip rekaan dan <i>subject matter</i> secara terperinci.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>4.3 EKSPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>4.3.1 Menjana idea dalam proses penghasilan karya digital artistik berdasarkan:</p> <p>(i) penentuan idea dan konsep.</p> <p>(ii) penentuan media dan teknik yang bersesuaian.</p> <p>4.3.2 Menghasilkan karya digital artistik dengan menekankan aspek formalistik dan kemasan pada karya.</p> <p>4.3.3 Mempersembahkan hasil karya digital artistik dengan memperincikan</p> <p>(i) idea</p> <p>(ii) media</p> <p>(iii) teknik</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proses penghasilan karya digital artistik melalui pembelajaran berasaskan projek berdasarkan: <ul style="list-style-type: none"> a. lakaran yang dipilih akan diberi perincian pada aspek unsur seni, prinsip rekaan secara kreatif dan ekspresif. b. penghasilan karya menerusi penentuan media dan teknik yang bersesuaian. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formalistik bermaksud ketentuan atau pendekatan yang telah ditetapkan seperti: <ul style="list-style-type: none"> a. komposisi b. pencahayaan c. jalinan d. bentuk e. ruang f. perincian (detail)

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>4.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>4.4.1 Membuat apresiasi hasil karya digital artistik secara lisan atau bertulis berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) diskripsi (ii) analisis (iii) interpretasi (iv) pertimbangan <p>4.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin pengkaryaan dalam karya digital artistik.</p> <p>4.4.3 Mengamalkan budaya pendokumentasian karya digital artistik.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan aktiviti apresiasi melalui: <ul style="list-style-type: none"> a. pameran b. sesi kritikan c. bicara seni (art talk) d. forum • Persembahan karya digital artistik dan dokumentasi. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesi apresiasi berdasarkan Model Kritikan Seni oleh Edmund Feldman (description, analysis, interpretation, judgement). • Etika dan disiplin pengkaryaan yang dipraktikkan merangkumi aspek kerohanian, keagamaan, kepercayaan, kemanusiaan dan kewarganegaraan yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan Bahasa Seni Visual pada karya digital artistik.
2	Menghuraikan tema, konsep dan stail menggunakan Bahasa Seni Visual pada karya digital artistik.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan karya digital artistik secara beretika serta mengamalkan disiplin pengkaryaan dan pendokumentasian.
4	Menganalisis karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin pengkaryaan dalam penghasilan karya digital artistik serta amalan pendokumentasian.
5	Menilai hasil karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin pengkaryaan dalam penghasilan karya digital artistik serta amalan pendokumentasian.
6	Menghasilkan karya digital artistik secara kreatif, inovatif serta beretika dengan mengamalkan disiplin pengkaryaan dan amalan pendokumentasian serta boleh dicontohi.

Standard Kandungan,
Standard Pembelajaran
dan Standard Prestasi
Tingkatan 5

Modul	Catan Media Campuran
Cadangan Jam	21 jam
Objektif	<p>Pada akhir pembelajaran murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Menguasai pengetahuan dan kemahiran aplikasi pelbagai media dan teknik dengan menghubungkan Bahasa Seni Visual dan hasil karya catan media campuran.2. Mengeksplorasi media, teknik dan proses penghasilan karya catan media campuran melalui penerokaan pelbagai sumber kajian dan teknologi.3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti dalam penghasilan karya catan media campuran.4. Membuat apresiasi dan pendokumenan proses penghasilan karya akhir catan media campuran serta mengamalkan etika dan nilai murni.

1.0 CATAN MEDIA CAMPURAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.1 PERSEPSI ESTETIK</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.1.1 Menghuraikan Bahasa Seni Visual berdasarkan media, teknik dan proses yang terdapat pada sesebuah karya catan media campuran.</p> <p>1.1.2 Menginterpretasi karya catan media campuran berdasarkan tema, konsep dan stail.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan proses kajian karya catan media campuran melalui: <ol style="list-style-type: none"> a. pemerhatian pada karya catan media campuran b. carian atas talian c. bahan rujukan bercetak d. diskusi dan pembentangan <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tema, konsep dan stail pada karya catan media campuran adalah menerusi pemerhatian dan kajian pada sesebuah karya mengikut latar budaya setempat. • catan media campuran adalah kombinasi pelbagai media dan teknik yang digabungkan dalam satu hasil karya. • rujukan karya tokoh Seni Visual dari dalam dan luar negara yang menggunakan pelbagai teknik dan stail dalam pengkaryaan untuk dianalisis.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.2.1 Mengeksperimentasi pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya catan media campuran.</p> <p>1.2.2 Membanding beza kelebihan dan kesesuaian pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya catan media campuran.</p> <p>1.2.3 Membuat lakaran awal <i>subject matter</i> pilihan dalam proses penghasilan karya catan media campuran.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meneroka dan mengukuhkan pengetahuan dalam penghasilan karya catan media campuran dengan: <ul style="list-style-type: none"> a. mengeksperimentasi pelbagai media, teknik dan proses penghasilan. b. membanding beza media, teknik dan proses penghasilan karya melalui kombinasi media konvensional dan bukan konvensional seperti: <ul style="list-style-type: none"> • media kering dan basah • penggunaan teknik fotomontaj, teknik kolaj, teknik luakan, teknik tambahan, teknik basah atas basah, basah atas kering, kering atas basah dan kering atas kering. c. membuat pemerhatian terhadap <i>subject matter</i> secara terperinci dan membuat lakaran dengan mengambil kira unsur seni, dan prinsip rekaan.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.3 EKSPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.3.1 Menjana idea dalam proses penghasilan karya catan media campuran.</p> <p>1.3.2 Menghasilkan karya catan media campuran dengan menekankan aspek formalistik dan persembahan karya akhir.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat proses penghasilan karya catan media campuran berasaskan projek melalui: <ol style="list-style-type: none"> a. penetapan idea dan konsep. b. perincian lakaran yang kreatif dan ekspresif. c. penentuan media dan teknik yang bersesuaian. d. kemas karya. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formalistik merujuk kepada Bahasa Seni Visual.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.4.1 Membuat apresiasi hasil karya catan media campuran secara lisan atau bertulis berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) diskripsi (ii) analisis (iii) interpretasi (iv) pertimbangan <p>1.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin pengkaryaan sepanjang proses penghasilan karya catan media campuran.</p> <p>1.4.3 Mengamalkan budaya pendokumenan karya catan media campuran.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan aktiviti apresiasi melalui: <ul style="list-style-type: none"> a. pameran b. sesi kritikan c. bicara seni (art talk) d. forum • Mempersembahkan karya catan media campuran dan dokumentasi. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesi apresiasi berdasarkan Model Kritikan Seni oleh Edmund Feldman (description, analysis, interpretation, judgement). • Etika dan disiplin pengkaryaan yang dipraktikkan merangkumi aspek kerohanian, keagamaan, kepercayaan, kemanusiaan dan kewarganegaraan yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menjelaskan pengetahuan dan kemahiran asas dalam karya catan media campuran.
2	Menghuraikan ciri-ciri karya catan media campuran berdasarkan pengetahuan dan kemahiran.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan karya catan media campuran secara beretika serta mengamalkan disiplin pengkaryaan dan pendokumenan.
4	Menganalisis karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin pengkaryaan dalam penghasilan karya catan media campuran serta amalan pendokumenan.
5	Menilai hasil karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin pengkaryaan dalam penghasilan karya catan media campuran serta amalan pendokumenan.
6	Menghasilkan karya catan media campuran secara kreatif, inovatif serta beretika dengan mengamalkan disiplin pengkaryaan dan amalan pendokumenan serta boleh dicontohi.

Modul	Cetakan Alternatif
Cadangan Jam	38 jam
Objektif	<p>Pada akhir pembelajaran murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Menguasai pengetahuan dan kemahiran aplikasi pelbagai media dan teknik dengan menghubungkan Bahasa Seni Visual dan hasil karya cetakan alternatif.2. Mengeksplorasi media, teknik dan proses penghasilan karya cetakan alternatif melalui penerokaan pelbagai sumber kajian dan teknologi.3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti dalam penghasilan karya cetakan alternatif.4. Membuat apresiasi dan pendokumenan proses penghasilan karya akhir cetakan alternatif serta mengamalkan etika dan nilai murni.

2.0 CETAKAN ALTERNATIF

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.1 PERSEPSI ESTETIK</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.1.1 Menghuraikan Bahasa Seni Visual berdasarkan media, teknik dan proses yang terdapat pada sesebuah karya cetakan alternatif.</p> <p>2.1.2 Menginterpretasi tema, konsep dan stail yang terdapat pada sesebuah karya cetakan alternatif.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan proses kajian cetakan alternatif melalui: <ol style="list-style-type: none"> a. pemerhatian pada karya cetakan alternatif b. carian atas talian c. bahan rujukan bercetak d. diskusi dan pembentangan <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tema, konsep dan stail pada karya cetakan alternatif adalah menerusi pemerhatian dan kajian pada sesebuah karya mengikut latar budaya setempat. • Rujukan karya tokoh-tokoh Seni Visual dari dalam dan luar negara yang menggunakan pelbagai media dan teknik dalam pengkaryaan untuk dianalisis.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.2.1 Mengenal pasti dan mengeksperimentasi pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya cetakan alternatif.</p> <p>2.2.2 Membanding beza kelebihan dan kesesuaian pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya cetakan alternatif.</p> <p>2.2.3 Membuat lakaran awal <i>subject matter</i> pilihan dengan menghasilkan lakaran awal dalam proses penghasilan karya cetakan alternatif.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meneroka dan mengukuhkan pengetahuan dalam penghasilan cetakan alternatif dengan: <ol style="list-style-type: none"> a. mengeksperimentasi pelbagai media, teknik dan proses cetakan menerusi penerokaan media dan medium baharu. b. membanding beza media, teknik dan proses karya cetakan alternatif. c. mengenal pasti kelebihan dan kesesuaian media, teknik dan proses cetakan alternatif contohnya: <ul style="list-style-type: none"> – cetakan alternatif mempunyai matrik yang boleh diukur – cetakan 3D – instalasi

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.3 EKSPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.3.1 Menjana idea dalam proses penghasilan karya cetakan alternatif.</p> <p>2.3.2 Menghasilkan karya cetakan alternatif dengan menekankan aspek formalistik dan persembahan karya akhir.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proses menghasilkan karya cetakan alternatif melalui pembelajaran berasaskan projek berdasarkan: <ol style="list-style-type: none"> a. idea dan konsep. b. perincian terhadap lakaran yang dipilih dari aspek bahasa seni visual secara kreatif dan ekspresif. c. karya cetakan alternatif dalam pelbagai media dan medium. d. kemasan karya <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formalistik merujuk kepada Bahasa Seni Visual.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.4.1 Membuat apresiasi hasil karya cetakan alternatif secara lisan atau bertulis berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) deskripsi (ii) analisis (iii) interpretasi (iv) penilaian <p>2.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin pengkaryaan sepanjang proses penghasilan cetakan alternatif.</p> <p>2.4.3 Mengamalkan budaya pendokumenan cetakan alternatif.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan aktiviti apresiasi melalui: <ul style="list-style-type: none"> a. pameran b. sesi kritikan c. bicara seni (art talk) d. forum • Mersembahkan karya cetakan alternatif dan dokumentasi. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesi apresiasi berdasarkan Model Kritikan Seni oleh Edmund Feldman (description, analysis, interpretation, judgement). • Etika dan disiplin pengkaryaan yang dipraktikkan merangkumi aspek kerohanian, keagamaan, kepercayaan, kemanusiaan dan kewarganegaraan yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menjelaskan pengetahuan dan kemahiran asas dalam karya cetakan alternatif.
2	Menghuraikan ciri-ciri karya cetakan alternatif berdasarkan pengetahuan dan kemahiran.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan karya cetakan alternatif secara beretika serta mengamalkan disiplin pengkaryaan dan pendokumenan.
4	Menganalisis karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin pengkaryaan dalam penghasilan karya cetakan alternatif serta amalan pendokumenan.
5	Menilai hasil karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin pengkaryaan dalam penghasilan karya cetakan alternatif serta amalan pendokumenan.
6	Menghasilkan karya cetakan alternatif secara kreatif, inovatif serta beretika dengan mengamalkan disiplin pengkaryaan dan amalan pendokumenan serta boleh dicontohi.

Modul	Digital Manipulatif Artistik
Cadangan Jam	32 jam
Objektif	<p>Pada akhir pembelajaran murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Menguasai pengetahuan dan kemahiran aplikasi pelbagai media dan teknik dengan menghubungkan Bahasa Seni Visual pada karya digital manipulatif artistik.2. Mengeksplorasi pelbagai media, teknik dan proses yang terdapat pada karya digital manipulatif artistik.3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti dalam penghasilan karya digital manipulatif artistik.4. Membuat apresiasi dan pendokumenan proses penghasilan karya digital manipulatif artistik serta mengamalkan etika dan nilai murni.

3.0 DIGITAL MANIPULATIF ARTISTIK

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.1 PERSEPSI ESTETIK</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.1.1 Menghuraikan bahasa seni visual berdasarkan media, teknik dan proses yang terdapat pada karya digital manipulatif artistik.</p> <p>3.1.2 Menginterpretasi tema, konsep dan stail yang terdapat pada karya digital manipulatif artistik.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan proses kajian karya digital manipulatif artistik melalui: <ol style="list-style-type: none"> a. pemerhatian b. carian atas talian c. bahan rujukan bercetak d. diskusi dan pembentangan <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tema, konsep dan stail pada karya digital manupalatif artistik adalah menerusi pemerhatian dan kajian pada sesebuah karya mengikut latar budaya setempat. • Rujukan karya tokoh-tokoh Seni Visual dari dalam dan luar negara yang menggunakan pelbagai stail dan teknik dalam pengkaryaan untuk dianalisis.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.2.1 Mengenal pasti dan mengeksperimentasi pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya digital manipulatif artistik.</p> <p>3.2.2 Membanding beza kelebihan dan kesesuaian pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya digital manipulatif artistik.</p> <p>3.2.3 Membuat lakaran awal <i>subject matter</i> dalam proses penghasilan karya digital manipulatif artistik.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Meneroka dan mengukuhkan pengetahuan dalam penghasilan karya digital manipulatif artistik dengan:</p> <ol style="list-style-type: none"> mengeksperimentasi pelbagai media, teknik dan proses pengkaryaan. membanding beza media, teknik dan proses pengkaryaan. mengenal pasti kelebihan dan kesesuaian media, teknik dan proses dalam penghasilan karya, seperti; <ul style="list-style-type: none"> – teknik lukisan digital – fotografi digital – catan digital – cetakan alternatif digital – <i>scan art</i> – persembahan digital – video.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.3 EKSPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.3.1 Menjana idea dalam proses penghasilan karya digital manipulatif artistik.</p> <p>3.3.2 Menghasilkan karya digital manipulatif artistik dengan menekankan aspek formalistik dan persembahan karya akhir.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat proses menghasilkan karya digital manipulatif artistik melalui pembelajaran berasaskan projek berdasarkan: <ol style="list-style-type: none"> a. idea dan konsep. b. perincian terhadap lakaran yang dipilih dari aspek bahasa seni visual secara kreatif dan ekspresif. c. karya digital manipulatif artistik dalam pelbagai media dan medium. d. kemasan karya <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formalistik merujuk kepada Bahasa Seni Visual.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.4.1 Membuat apresiasi hasil karya digital manipulatif artistik secara lisan atau bertulis berdasarkan:</p> <p>(i) deskripsi (ii) analisis (iii) interpretasi (iv) penilaian</p> <p>3.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin pengkaryaan dalam karya digital manipulatif artistik.</p> <p>3.4.3 Mengamalkan budaya pendokumenan karya digital manipulatif artistik.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan aktiviti apresiasi melalui: <ul style="list-style-type: none"> a. pameran b. sesi kritikan c. bicara seni (art talk) d. forum • Mersembahkan karya digital manipulatif artistik dan dokumentasi. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesi apresiasi berdasarkan Model Kritikan Seni oleh Edmund Feldman (description, analysis, interpretation, judgement). • Etika dan disiplin pengkaryaan yang dipraktikkan merangkumi aspek kerohanian, keagamaan, kepercayaan, kemanusiaan dan kewarganegaraan yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menjelaskan pengetahuan dan kemahiran asas dalam karya digital manipulatif artistik.
2	Menghuraikan ciri-ciri karya digital manipulatif artistik berdasarkan pengetahuan dan kemahiran.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan karya digital manipulatif artistik secara beretika serta mengamalkan disiplin reka bentuk dan pendokumenan.
4	Menganalisis karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin manipulatif dalam penghasilan karya digital manipulatif artistik serta amalan pendokumenan.
5	Menilai hasil karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin manipulatif dalam penghasilan karya digital manipulatif artistik serta amalan pendokumenan.
6	Menghasilkan karya digital manipulatif artistik secara kreatif, inovatif serta beretika dengan mengamalkan disiplin digital manipulatif dan amalan pendokumenan serta boleh dicontohi.

PANEL PENGGUBAL

1. Mohamed Salim bin Taufix Rashidi Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM
2. Mohd Shazlan bin Shahudin Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM
3. Latifah binti Ideris Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM
4. Mohd Nor Nizam bin Ramli Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM
5. Ruszidah binti Limat Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM
6. Mohamad 'Adillas bin Ahmad Fesol Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM
7. Johan bin Kadis IPG Kampus Tengku Afzan Kuala Lipis
8. Prof. Dr. Abdul Halim bin Husain Universiti Pendidikan Sultan Idris
9. Dr. Ahmad Nizam bin Othman Universiti Pendidikan Sultan Idris
10. Mohd Suhaimi bin Tohid Universiti Teknologi MARA Shah Alam
11. Syafril Amir bin Muhammad Universiti Teknologi MARA Shah Alam
12. Zalina binti Bakhtiar Sekolah Seni Malaysia Johor
13. Nafizah binti Musbah SMK Bandar Sunway Selangor
14. Rafizah binti Abu Bakar SMK Kelana Jaya Selangor
15. Noor Maizati binti Ramli SMK Seri Indah Selangor

TURUT MENYUMBANG

- | | |
|----------------------------------|--|
| 1. Shaiful Bahari bin Bachik | IPG Kampus Tengku Afzan Kuala Lipis |
| 2. Dr Salwa binti Ayob | Universiti Teknologi Mara Sri Iskandar |
| 3. Dr. Mohd Khairezan bin Rahmat | Universiti Teknologi MARA Shah Alam |
| 4. Dr. Mohammad Azroll bin Ahmad | Universiti Teknologi MARA Shah Alam |
| 5. Nur Shazleen binti Md Yusof | Universiti Selangor |
| 6. Rafidah binti Saharuddin | Sekolah Seni Malaysia Kuala Lumpur |

PENGHARGAAN

Penasihat

Dr. Mohamed bin Abu Bakar

Timbalan Pengarah

Datin Dr. Ng Soo Boon

Timbalan Pengarah (STEM)

Penasihat Editorial

Mohamed Zaki bin Abd. Ghani

Ketua Sektor

Haji Naza Idris bin Saadon

Ketua Sektor

Mahyudin bin Ahmad

Ketua Sektor

Dr. Rusilawati binti Othman

Ketua Sektor

Mohd Faudzan bin Hamzah

Ketua Sektor

Fazlinah binti Said

Ketua Sektor

Mohamed Salim bin Taufiq Rashidi

Ketua Sektor

Haji Sofian Azmi bin Tajul Arus

Ketua Sektor

Paizah binti Zakaria

Ketua Sektor

Hajah Norashikin binti Hashim

Ketua Sektor

Penyelaras Teknikal Penerbitan dan Spesifikasi

Saripah Faridah binti Syed Khalid
Mior Syazril bin Mohamed Sapawi

Pereka Grafik

Siti Zulikha binti Zelkepli

ISBN 978-967-420-551-5



**Bahagian Pembangunan Kurikulum
Kementerian Pendidikan Malaysia**
Aras 4-8 Blok E9, Kompleks Kerajaan Parcel E,
62604 Putrajaya.
Tel: 03-8884 2000 Fax: 03-8888 9917
<http://bpk.moe.gov.my>