



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN
MALAYSIA

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

Reka Bentuk Grafik

Sekolah Seni Malaysia

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

Tingkatan 4 dan 5



KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

Reka Bentuk Grafik

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 Teori Rekaan Grafik	21
Modul Tipografi	27
Modul Ilustrasi	33
Modul Reka Letak	39

Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi Tingkatan 5

Modul Identiti Korporat.....	47
Modul Pembungkusan.....	54
Modul Pengiklanan	60
Panel Penggubal	66
Penghargaan	68



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 pengubalan 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 pengubalan 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 Reka Bentuk Grafik Sekolah Seni Malaysia (SSeM) ialah dokumen yang memuatkan kandungan kurikulum mata pelajaran Reka Bentuk Grafik 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 Reka Bentuk Grafik 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 Reka Bentuk Grafik SSeM bermatlamat melahirkan generasi pereka yang mempunyai jati diri yang berteraskan kecemerlangan pengetahuan, kemahiran dan nilai. Mata pelajaran Reka Bentuk Grafik dapat meningkatkan rasa kesyukuran kepada Tuhan, menghargai keindahan alam, memartabatkan kesenian dan warisan negara bagi membangunkan modal insan yang seimbang, berbakat, kreatif, inovatif, inventif, berdisiplin serta harmoni.

OBJEKTIF

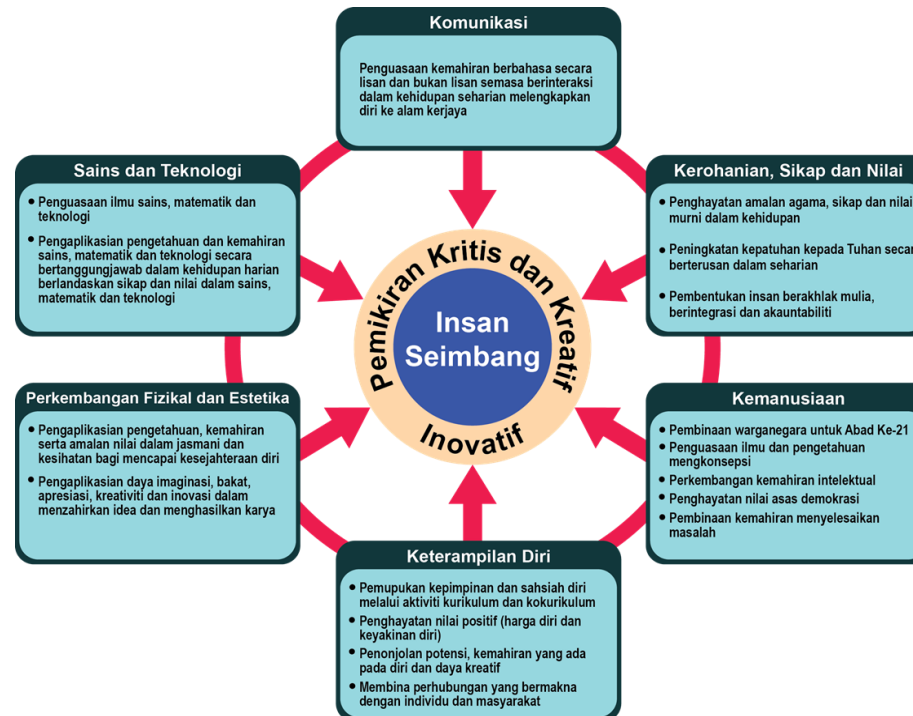
KSSM Reka Bentuk Grafik SSeM bertujuan membolehkan murid mencapai objektif berikut:

1. Menguasai pengetahuan dan kemahiran dalam proses penjanaan idea serta konsep rekaan grafik melalui unsur, prinsip dan teori rekaan grafik .
2. Mengeksplorasi media, teknik dan proses penghasilan reka bentuk grafik menggunakan pelbagai sumber dan teknologi.
3. Menzahirkan konsep, idea dan kemahiran yang inovatif, dengan mengaplikasikan pengetahuan serta kreativiti dalam penghasilan reka bentuk grafik.
4. Membuat apresiasi terhadap proses reka bentuk dan penghasilan reka bentuk grafik berdasarkan unsur, prinsip serta teori rekaan grafik.
5. Mengaplikasikan Kemahiran Abad Ke-21 menerusi penghasilan reka bentuk grafik yang berkualiti, berfungsi, bermakna dan mempunyai identiti tersendiri.
6. Mengamalkan etika dan nilai murni ke atas penghasilan reka bentuk grafik serta kepentingannya terhadap prospek kerjaya.
7. Menjelaskan amalan industri reka bentuk grafik, melalui asas penyelidikan dan pendokumenan yang berkaitan dengan kehidupan seharian.
8. Menghayati keperluan sosio budaya dan trend semasa dalam penghasilan rekaan grafik.

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

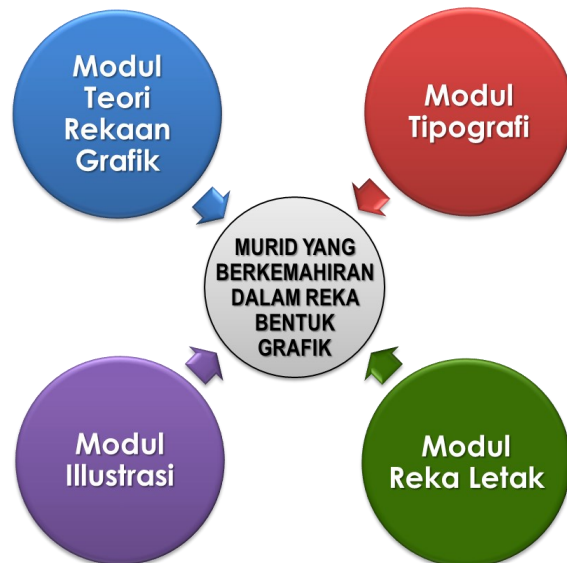
inovatif. Kesepaduan ini bertujuan membangunkan modal insan yang menghayati nilai-nilai murni berteraskan keagamaan, berpengetahuan, berketerampilan, berpemikiran kritis dan kreatif serta inovatif sebagaimana yang digambarkan dalam Rajah 1. KSSM Reka Bentuk Grafik SSeM digubal berdasarkan enam tunjang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



Rajah 1: Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Menengah

FOKUS TINGKATAN 4

KSSM Reka Bentuk Grafik SSeM Tingkatan 4 memberi fokus kepada kemenjadian murid yang berpengetahuan dan berkemahiran dalam Reka Bentuk Grafik serta mementingkan nilai murni dan estetika melalui pendedahan kepada pelbagai sumber, media, teknik dan proses. KSSM Reka Bentuk Grafik 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 Reka Bentuk Grafik SSeM Tingkatan 4

(i) Modul Teori Rekaan Grafik

Modul ini menekankan aspek pengetahuan dan kefahaman reka bentuk grafik melalui teori rekaan grafik dalam proses kajian dan penghasilan reka bentuk grafik.

(ii) Modul Tipografi

Modul ini memfokuskan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan tipografi melalui media, teknik dan proses dalam seni mengatur huruf menggunakan gabungan bentuk huruf cetak, saiz fon, ketebalan garis, garis pandu (line leading), jarak aksara, dan ruang huruf untuk menghasilkan hasil seni aturan huruf dalam bentuk fizikal atau digital.

(iii) Modul Ilustrasi

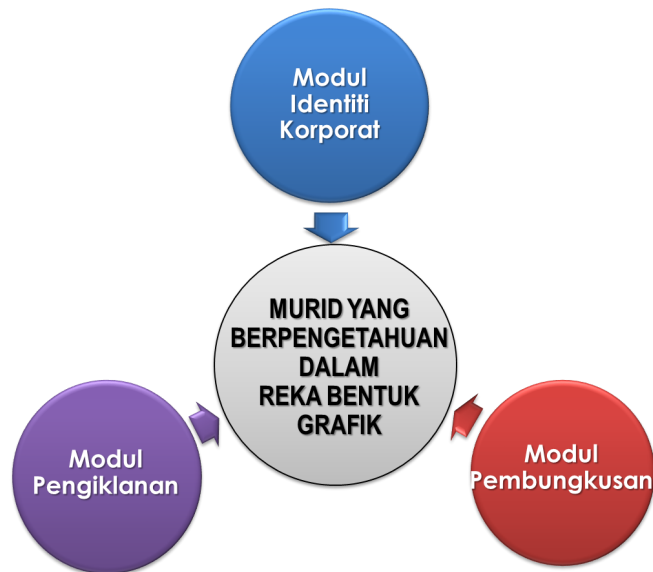
Modul ini memastikan aspek pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan karya ilustrasi yang kreatif. Pembelajaran ilustrasi melalui penerokaan pelbagai media, teknik dan proses seperti ilustrasi lukisan, catan, gambar foto atau karya seni lain untuk menyampaikan maklumat dalam satu persembahan visual dalam bentuk grafik.

(iv) Modul Reka Letak

Modul ini mendedahkan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan reka bentuk grafik melalui reka letak yang kreatif. Melalui eksplorasi serta pelbagai aplikasi serta pendekatan dalam mengurus dan mengendalikan hasil reka bentuk grafik.

FOKUS TINGKATAN 5

KSSM Reka Bentuk Grafik SSeM Tingkatan 5 memberi fokus kepada pengetahuan, kemahiran dan nilai rekaan. Proses ini dapat dicapai menerusi pendedahan kepada pelbagai konsep, idea, media, teknik, proses dan sumber melalui asas penyelidikan, penerokaan serta pengalaman dalam pelbagai aktiviti seni reka grafik. Modul dalam mata pelajaran ini saling berkaitan antara satu sama lain. Ketiga-tiga modul ini melibatkan proses penjanaan idea, pengetahuan, kemahiran dan aplikasi sesuatu penghasilan reka bentuk grafik. Perkara ini diterjemahkan menerusi pelaksanaan modul seperti dalam Rajah 3



Rajah 3: Modul KSSM Reka Bentuk Grafik SSeM Tingkatan 5

i) Modul Identiti Korporat

Modul ini memberi penekanan kepada proses penghasilan rekaan identiti korporat yang merujuk kepada permasalahan penjenamaan sesuatu organisasi, berdasarkan teori rekaan grafik menerusi kaedah penyelidikan. Kandungan modul ini juga melibatkan perkembangan idea, pengetahuan, kemahiran dan aplikasi menerusi penentuan *subject matter* berdasarkan fungsi, bentuk dan kehendak pelanggan.

ii) Modul Pembungkusan

Modul ini memberi penekanan kepada pengaplikasian konsep dan idea bagi penghasilan rekaan berdasarkan produk dan fungsi pembungkusan. Selain itu, murid akan diberi pendedahan tentang pemilihan media, kaedah, teknik dan proses reka bentuk pembungkusan merujuk kepada teori reka bentuk.

iii) Modul Pengiklanan

Modul ini memberi penekanan kepada proses penghasilan rekaan pengiklanan yang merujuk kepada penyampaian maklumat dan pemasaran sesuatu produk, perkhidmatan atau kempen, berdasarkan teori rekaan grafik menerusi kaedah penyelidikan dan pemerhatian. Selain itu, kandungan modul ini memberikan pendedahan kepada pengaplikasian asas teori pemasaran dan asas teori komunikasi.

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 kurikulum Reka Bentuk Grafik juga turut menyumbang kepada pemerolehan Kemahiran Abad Ke-21 dalam kalangan murid.

Jadual 1: Profil Murid Abad Ke-21

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 diperoleh.
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 idea atau produk atau 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 Reka Bentuk Grafik 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 penjanaan 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 pengkayaan, murid akan berfikir jauh ke hadapan tentang bagaimanakah proses, media dan teknik yang sesuai digunakan serta idea yang diinginkan apabila merancang dalam 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 Lukisan.

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 merupakan antara kaedah yang boleh digunakan dalam KSSM Reka Bentuk Grafik 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-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 murid 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 menjelaskan 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 Reka Bentuk Grafik 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 Reka Bentuk Grafik SSeM.

TAHAP PENGUSAHAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan pengetahuan dan kemahiran dalam reka bentuk grafik.
2	Menjelaskan pengetahuan dan kemahiran dalam reka bentuk grafik.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan reka bentuk grafik secara beretika serta mengamalkan disiplin reka bentuk grafik dan amalan pendokumenan.
4	Menganalisis dapatan menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin reka bentuk grafik serta amalan pendokumenan.
5	Menilai hasil reka bentuk grafik menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin reka bentuk grafik serta amalan pendokumenan.
6	Menghasilkan reka bentuk grafik secara kreatif, inovatif serta beretika dengan mengamalkan disiplin reka bentuk grafik dan amalan pendokumenan serta boleh dicontohi.

ORGANISASI KANDUNGAN TINGKATAN 4

KSSM Reka Bentuk Grafik SSeM Tingkatan 4 dibina berasaskan empat modul. Peruntukan masa minimum bagi keempat-empat modul adalah 96 jam setahun seperti dalam Jadual 5. Pelaksanaan bagi mata pelajaran KSSM Reka Bentuk Grafik SSeM adalah mengikut Surat Pekeliling Ikhtisas yang berkuatkuasa sekarang.

Jadual 5: Peruntukan masa jam minimum dalam setahun KSSM Reka Bentuk Grafik SSeM Tingkatan 4

BIL.	MODUL	JAM MINIMUM SETAHUN
1.	Teori Rekaan Grafik	96
2.	Tipografi	
3.	Ilustrasi	
4.	Reka Letak	

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

ORGANISASI KANDUNGAN TINGKATAN 5

KSSM Reka Bentuk Grafik SSeM Tingkatan 5 dibina berasaskan tiga modul. Peruntukan masa minimum bagi ketiga-tiga modul adalah 96 jam setahun seperti dalam Jadual 6. Pelaksanaan bagi mata pelajaran KSSM Reka Bentuk Grafik SSeM adalah mengikut Surat Pekeliling Ikhtisas yang berkuatkuasa sekarang.

Jadual 6: Peruntukan masa jam minimum dalam setahun KSSM Reka Bentuk Grafik SSeM Tingkatan 5

BIL.	MODUL	JAM MINIMUM SETAHUN
1.	Identiti Korporat	96
2.	Pembungkusan	
3.	Pengiklanan	

Pelaksanaan aktiviti PdP adalah merujuk kepada susunan modul yang telah ditetapkan. Susunan modul ini mempunyai kesinambungan dalam proses penghasilan reka bentuk grafik. Guru boleh melaksanakan PdP mengikut minimum jam yang bersesuaian.

DSKP Reka Bentuk Grafik SSeM mengandungi tiga lajur utama iaitu Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi seperti dalam Jadual 7.

Jadual 7: Organisasi DSKP KSSM Reka Bentuk Grafik SSeM

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

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 Reka Bentuk Grafik SSeM seperti Jadual 8.

Jadual 8: SK KSSM Reka Bentuk Grafik SSeM

STANDARD KANDUNGAN	
Persepsi Estetik	Pengetahuan dan kefahaman tentang unsur, prinsip dan teori rekaan grafik.
Aplikasi Seni	Aplikasi pengetahuan dan kemahiran menerusi penerokaan pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan reka bentuk grafik.
Ekspresi Kreatif	Penzahiran idea dalam proses penghasilan reka bentuk grafik secara kreatif dan kritis melalui penerokaan pelbagai sumber, kajian dan teknologi.
Seni Dalam Kehidupan	Penghayatan terhadap hasil reka bentuk grafik menggunakan unsur, prinsip dan teori rekaan grafik serta kaitannya dengan kehidupan harian.

Standard Kandungan,
Standard Pembelajaran
dan Standard Prestasi
Tingkatan 4

Modul	Teori Rekaan Grafik
Cadangan Jam	24 jam
Objektif	<p>Pada akhir pembelajaran murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Menguasai dan menjelaskan definisi, peranan dan perkembangan prinsip rekaan grafik .2. Mengeksplorasi pengetahuan dan mempraktikkan teori rekaan grafik dalam proses penghasilan reka bentuk grafik melalui penerokaan pelbagai media dan teknik.3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti dalam penghasilan reka bentuk grafik berdasarkan teori rekaan grafik.4. Membuat apresiasi dan mendokumentasikan proses penghasilan rekaan grafik serta mengamalkan etika dan nilai murni.

1.0 TEORI REKAAN GRAFIK

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.1 PERSEPSI ESTETIK</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.1.1 Menyatakan definisi, unsur dan prinsip rekaan berasaskan pelbagai teori rekaan grafik.</p> <p>1.1.2 Menghubunkaitkan peranan dan fungsi rekaan grafik dari aspek teori rekaan grafik.</p> <p>1.1.3 Menghuraikan perkembangan era reka bentuk grafik berpandukan teori rekaan grafik.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Proses penyelidikan melalui pemerhatian dan kajian seperti:</p> <ol style="list-style-type: none"> tayangan imej dan klip video pembentangan folio buku penyelidikan atau kajian (idea, lakaran, rujukan atau penyelidikan) <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> Unsur rekaan grafik - Tipografi dan kadar banding (saiz). Teori rekaan grafik - Model CASPER. Era seni reka grafik - Revolusi industri, <i>pop art</i>, <i>modenis</i> dan <i>post modenis</i>. Latar budaya - Rekaan grafik tempatan.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.2.1 Mengaplikasi pengetahuan dan kemahiran melalui eksplorasi berdasarkan teori rekaan grafik menerusi penggunaan pelbagai media dan teknik.</p> <p>1.2.2 Membanding beza pelbagai teori rekaan grafik dalam penghasilan reka bentuk grafik.</p> <p>1.2.3 Memanipulasikan media dan teknik dalam proses penghasilan reka bentuk grafik melalui pengaplikasian teori rekaan grafik.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penerokaan dan penyelidikan menerusi: <ul style="list-style-type: none"> a. demonstrasi b. buku penyelidikan atau kajian media dan teknik (idea, lakaran, rujukan atau penyelidikan) c. imitasi d. latih tubi • Penggunaan media konvensional dan media digital, contoh: <ul style="list-style-type: none"> a. media konvensional seperti pen teknikal dan kertas surih. b. media digital seperti komputer dan tablet grafik.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.3 EKSPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.3.1 Mengaplikasi idea, media dan teknik dalam pelbagai rekaan grafik berdasarkan teori rekaan grafik.</p> <p>1.3.2 Menghasilkan pelbagai karya rekaan grafik berdasarkan olahan idea, media dan teknik secara kreatif dan ekspresif.</p> <p>1.3.3 Mempersembahkan hasil karya rekaan grafik dengan memperincikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) idea (ii) media (iii) teknik (iv) mesej 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proses penghasilan rekaan grafik menerusi: <ul style="list-style-type: none"> a. penjanaan idea melalui pernyataan masalah. b. penerokaan idea melalui eksplorasi, kajian dan lakaran. c. lakaran yang dipilih akan diberi perincian secara kreatif dan ekspresif. d. penghasilan reka bentuk grafik menerusi penentuan media dan teknik yang bersesuaian. • Penggunaan media konvensional dan media digital, contoh: <ul style="list-style-type: none"> a. aplikasi media digital - antara muka (interface) laman web dan buku elektronik (e-book). b. aplikasi media cetak - risalah dan papan iklan. <p>Nota: Karya yang boleh dihasilkan seperti <i>pamphlet</i>, brosur, <i>screen saver</i> dan lain-lain.</p>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.4.1 Membuat apresiasi hasil reka bentuk grafik melalui teori rekaan grafik 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 reka bentuk dalam reka bentuk grafik.</p> <p>1.4.3 Mengamalkan budaya pendokumentasian reka bentuk grafik.</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 hasil reka bentuk grafik 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 kefahaman tentang teori rekaan grafik dalam reka bentuk grafik.
2	Menjelaskan pengetahuan dan kemahiran dan teori rekaan grafik dalam reka bentuk grafik.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran teori rekaan grafik dalam penghasilan reka bentuk grafik secara beretika serta mengamalkan disiplin reka bentuk dan pendokumentasian.
4	Menganalisis reka bentuk grafik menggunakan pengetahuan dan kemahiran teori rekaan grafik secara beretika dan mengamalkan disiplin reka bentuk dalam penghasilan reka bentuk grafik serta amalan pendokumentasian.
5	Menilai hasil reka bentuk grafik menggunakan pengetahuan dan kemahiran teori rekaan grafik secara beretika dan mengamalkan disiplin reka bentuk dalam penghasilan reka bentuk grafik serta amalan pendokumentasian.
6	Menghasilkan reka bentuk grafik menggunakan teori rekaan grafik secara kreatif, inovatif serta beretika dengan mengamalkan disiplin reka bentuk dan amalan pendokumentasian serta boleh dicontohi

Modul	Tipografi
Cadangan Jam	24 jam
Objektif	<p>Pada akhir pembelajaran murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Menguasai pengetahuan, kemahiran aplikasi pelbagai media dan teknik dengan menghubungkan teori rekaan grafik dalam penghasilan reka bentuk tipografi.2. Mengeksplorasi media dan teknik dalam proses penghasilan reka bentuk tipografi melalui pelbagai sumber dan teknologi.3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti dalam penghasilan reka bentuk tipografi dalam reka bentuk grafik.4. Membuat apresiasi dan mendokumentasikan proses penghasilan karya tipografi serta mengamalkan etika dan nilai murni.

2.0 TIPOGRAFI

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.1 PERSEPSI ESTETIK</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.1.1 Menerangkan definisi, jenis, gaya, format, dan prinsip rekaan dalam tipografi.</p> <p>2.1.2 Menghuraikan unsur dan prinsip rekaan grafik dalam tipografi.</p> <p>2.1.3 Mengenal pasti anatomi tipografi dalam rekaan tipografi.</p> <p>2.1.4 Menjelaskan peranan dan fungsi tipografi dalam rekaan grafik.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Proses penyelidikan melalui pemerhatian dan kajian seperti:</p> <ol style="list-style-type: none"> tayangan imej dan klip video pembentangan folio buku penyelidikan atau kajian (idea, lakaran, rujukan atau penyelidikan) <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jenis tipografi: <i>Serif, Sans Serif, Decorative & Script.</i> Gaya tipografi: <i>Serif-Old Style, Slab, Sans Serif-Square, Geometric, Decorative-Grunge, Script-Calligraphic, Casual.</i> Format tipografi: <i>flush left, flush right, center, justified.</i> Keterbacaan tipografi: <i>readability, legibility, clarity, visibility.</i> Anatomi tipografi: <i>Steam, Shoulder, Arm, Leg & Tail.</i>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.2.1 Mengeksplorasi pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan rekaan tipografi.</p> <p>2.2.2 Menggunakan pelbagai media dan teknik berdasarkan unsur rekaan tipografi seperti:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) jenis (ii) gaya (iii) format (iv) keterbacaan (readability) (v) kebolehbacaan (legibility) (vi) anatomi tipografi 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penerokaan dan penyelidikan menerusi: <ul style="list-style-type: none"> a. demonstrasi. b. buku penyelidikan atau kajian (idea, lakaran, rujukan atau penyelidikan) c. imitasi d. latih tubi • Penggunaan media konvensional dan media digital, contoh: <ul style="list-style-type: none"> a. media konvensional seperti pen teknikal dan kertas surih. b. media digital dan elektronik seperti komputer dan tablet grafik. • Penggunaan perisian komputer seperti: <i>Adobe Illustrator, Fontifier, iFontMaker, FontLab Studio</i> dan <i>Robofont</i>.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.3 EKSPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.3.1 Menghasilkan rekaan tipografi menerusi penentuan idea, media dan teknik.</p> <p>2.3.2 Menjana idea dan menghasilkan rekaan tipografi secara kreatif dan ekspresif dengan menekankan aspek:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) jenis (ii) gaya (iii) format (iv) keterbacaan (readability) (v) kebolehbacaan (legibility) (vi) anatomi tipografi <p>2.3.3 Menghasilkan rekaan tipografi dalam aplikasi reka bentuk grafik berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) teori rekaan grafik. (ii) prinsip rekaan grafik. <p>2.3.4 Mempersembahkan hasil reka bentuk grafik menggunakan tipografi dengan memperincikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) idea (ii) media (iii) teknik (iv) mesej 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proses penghasilan rekaan tipografi dilakukan dengan: <ul style="list-style-type: none"> a. menjana idea melalui pernyataan masalah. b. meneroka idea melalui eksplorasi, kajian dan lakaran. c. lakaran yang dipilih akan diberi perincian secara kreatif dan ekspresif. d. penghasilan reka bentuk menerusi penentuan media dan teknik yang bersesuaian. • Penghasilan dan pengaplikasian rekaan tipografi serta rekaan grafik, contoh: <ul style="list-style-type: none"> a. aplikasi media digital - blog dan montaj. b. aplikasi media cetak - majalah dan surat khabar.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.4.1 Membuat apresiasi hasil reka bentuk grafik melalui rekaan tipografi 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 reka bentuk dalam reka bentuk grafik.</p> <p>2.4.3 Mengamalkan budaya pendokumentasian reka bentuk grafik.</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 hasil rekaan tipografi 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 kefahaman tentang rekaan tipografi berdasarkan teori rekaan grafik.
2	Menjelaskan kefahaman dan kemahiran rekaan tipografi berdasarkan teori rekaan grafik.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran pada rekaan tipografi dalam penghasilan reka bentuk grafik secara beretika serta mengamalkan disiplin reka bentuk dan pendokumentasian.
4	Menganalisis reka bentuk grafik menggunakan pengetahuan dan kemahiran tipografi secara beretika dan mengamalkan disiplin reka bentuk grafik dalam penghasilan reka bentuk grafik serta amalan pendokumentasian.
5	Menilai hasil reka bentuk grafik menggunakan pengetahuan dan kemahiran tipografi secara beretika dan mengamalkan disiplin reka bentuk grafik dalam penghasilan reka bentuk grafik serta amalan pendokumentasian.
6	Menghasilkan reka bentuk grafik menggunakan tipografi secara kreatif, inovatif serta beretika dengan mengamalkan disiplin reka bentuk grafik dan amalan pendokumentasian serta boleh dicontohi.

Modul	Ilustrasi
Cadangan Jam	24 jam
Objektif	<p>Pada akhir pembelajaran murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Menguasai pengetahuan, kemahiran aplikasi pelbagai media dan teknik dengan menghubungkan teori rekaan grafik dalam penghasilan karya ilustrasi.2. Mengeksplorasi media dan teknik dalam proses penghasilan karya ilustrasi melalui pelbagai sumber dan teknologi.3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti dalam penghasilan karya ilustrasi dalam reka bentuk grafik.4. Membuat apresiasi dan mendokumentasikan proses penghasilan karya akhir ilustrasi serta mengamalkan etika dan nilai murni.

3.0 ILUSTRASI

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.1 PERSEPSI ESTETIK</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.1.1 Menyatakan elemen dan prinsip ilustrasi dalam reka bentuk grafik.</p> <p>3.1.2 Membanding beza jenis-jenis ilustrasi.</p> <p>3.1.3 Menghuraikan peranan dan fungsi ilustrasi dalam reka bentuk grafik dari aspek teori rekaan grafik.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Proses penyelidikan melalui pemerhatian dan kajian seperti:</p> <ol style="list-style-type: none"> tayangan imej dan klip video pembentangan folio buku penyelidikan atau kajian (idea, lakaran, rujukan atau penyelidikan) <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jenis ilustrasi dalam klasifikasi berikut: <ol style="list-style-type: none"> maklumat penerbitan perubatan persekitaran teknikal fesyen perindustrian Fungsi ilustrasi seperti untuk: <ol style="list-style-type: none"> menarik perhatian. menyampaikan maklumat. dekoratif dan hiasan.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.2.1 Membanding beza pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya ilustrasi berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) konvensional (ii) digital (iii) gabungan konvensional dan digital <p>3.2.2 Mengaplikasi pelbagai media dan teknik dalam penghasilan karya ilustrasi.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penerokaan dan pengukuhan ilustrasi dengan: <ul style="list-style-type: none"> a. demonstrasi a. buku penyelidikan atau kajian (idea, lakaran, rujukan atau penyelidikan) b. imitasi c. latih tubi • Penggunaan media konvensional dan media digital, contoh: <ul style="list-style-type: none"> a. media konvensional seperti pen teknikal dan pensel. b. media digital dan elektronik seperti komputer dan tablet grafik. • Penggunaan perisian aplikasi komputer seperti: <ul style="list-style-type: none"> a. <i>Adobe Illustrator</i> b. <i>Coral Draw</i> c. <i>Paint</i>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.3 EKSPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.3.1 Menghasilkan karya ilustrasi dalam reka bentuk grafik menerusi penentuan konsep, idea, media dan teknik.</p> <p>3.3.2 Menjana idea dan menghasilkan reka bentuk grafik menggunakan ilustrasi secara kreatif dan ekspresif dengan menekankan aspek:</p> <p>(i) teori rekaan grafik (ii) prinsip rekaan grafik (iii) <i>detailing</i> dan kemasan akhir</p> <p>3.3.3 Mempersembahkan hasil reka bentuk grafik menggunakan ilustrasi dengan memperincikan:</p> <p>(i) idea (ii) media (iii) teknik (iv) mesej</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proses penghasilan karya ilustrasi melalui: <ol style="list-style-type: none"> a. penjanaan idea melalui pernyataan masalah. b. penerokaan idea melalui eksplorasi, kajian dan lakaran. c. pemilihan ilustrasi diberi perincian secara kreatif dan ekspresif. d. penentuan media dan teknik yang sesuai. e. kemasan akhir dan <i>detailing</i> seperti membingkai dan muat naik ilustrasi. • Penghasilan dan pengaplikasian rekaan ilustrasi dalam rekaan grafik, contoh: <ol style="list-style-type: none"> a. aplikasi media digital - blog, laman web, <i>Facebook</i> dan <i>Instagram</i>. b. aplikasi media cetak - poster, risalah, majalah dan surat khabar.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.4.1 Membuat apresiasi hasil reka bentuk grafik melalui karya ilustrasi 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 reka bentuk dalam karya ilustrasi.</p> <p>3.4.3 Mengamalkan budaya pendokumentasian karya ilustrasi.</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 hasil karya ilustrasi 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 kefahaman tentang rekaan ilustrasi berdasarkan teori rekaan grafik.
2	Menjelaskan kefahaman dan kemahiran rekaan ilustrasi berdasarkan teori rekaan grafik.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan ilustrasi secara beretika serta mengamalkan disiplin reka bentuk dan pendokumentasian.
4	Menganalisis karya ilustrasi menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin reka bentuk dalam penghasilan reka bentuk grafik serta amalan pendokumentasian.
5	Menilai karya ilustrasi menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin reka bentuk dalam penghasilan reka bentuk grafik serta amalan pendokumentasian.
6	Menghasilkan karya ilustrasi secara kreatif, inovatif serta beretika dengan mengamalkan disiplin reka bentuk dan amalan pendokumentasian serta boleh dicontohi.

Modul	Reka Letak
Cadangan Jam	24 jam
Objektif	<p>Pada akhir pembelajaran murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Menguasai pengetahuan, kemahiran aplikasi pelbagai media dan teknik dengan menghubungkan teori rekaan grafik dalam penghasilan reka letak.2. Mengeksplorasi media dan teknik dalam proses penghasilan reka letak melalui pelbagai sumber dan teknologi.3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti semasa penghasilan reka letak.4. Membuat apresiasi dan mendokumentasikan proses penghasilan reka letak serta mengamalkan etika dan nilai murni.

4.0 REKA LETAK

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>4.1 PERSEPSI ESTETIK</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>4.1.1 Menyatakan definisi, unsur dan prinsip rekaan grafik dalam reka letak.</p> <p>4.1.2 Mengenal pasti jenis, gaya dan format reka letak.</p> <p>4.1.3 Membanding beza peranan dan fungsi reka letak dalam reka bentuk grafik dari sudut teori rekaan grafik.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Proses penyelidikan melalui pemerhatian dan kajian seperti:</p> <ol style="list-style-type: none"> tayangan imej dan klip video pembentangan folio buku penyelidikan atau kajian (idea, lakaran, rujukan atau penyelidikan) <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis reka letak: <ol style="list-style-type: none"> simetri asimetri • Gaya reka letak: <ol style="list-style-type: none"> <i>picture plane</i> <i>big type</i> <i>mondrain</i> • Format reka letak: <ol style="list-style-type: none"> <i>layout</i> <i>grid</i> <i>margin</i>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>4.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>4.2.1 Membanding beza pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan reka letak secara:</p> <p>(i) konvensional</p> <p>(ii) digital</p> <p>(iii) gabungan konvensional dan digital</p> <p>4.2.2 Mengaplikasi pelbagai media dan teknik dalam penghasilan reka letak.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penerokaan dan pengukuhan ilustrasi dengan: <ul style="list-style-type: none"> a. demonstrasi. b. buku penyelidikan atau kajian (idea, lakaran, rujukan atau penyelidikan) c. imitasi d. latih tubi • Penggunaan media konvensional dan media digital, contoh: <ul style="list-style-type: none"> a. media konvensional seperti pen teknikal dan pensel. b. media digital dan elektronik seperti komputer dan tablet grafik. • Penggunaan perisian aplikasi komputer seperti: <ul style="list-style-type: none"> a. <i>Adobe In Design</i> b. <i>Adobe Page Maker</i>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>4.3 EKSPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>4.3.1 Menghasilkan reka letak menerusi penentuan konsep, idea, media dan teknik.</p> <p>4.3.2 Menjana idea dan menghasilkan reka bentuk grafik menggunakan reka letak secara kreatif dan ekspresif dengan menekankan aspek:</p> <p>(i) teori rekaan grafik</p> <p>(ii) prinsip rekaan grafik</p> <p>(iii) <i>detailing</i> dan kemasan akhir</p> <p>4.3.3 Mempersembahkan hasil reka bentuk grafik menggunakan reka letak dengan memperincikan:</p> <p>(i) idea</p> <p>(ii) media</p> <p>(iii) teknik</p> <p>(iv) mesej</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proses penghasilan reka letak melalui: <ul style="list-style-type: none"> a. penjanaan idea melalui pernyataan masalah. b. penerokaan idea melalui eksplorasi, kajian dan lakaran. c. pemilihan ilustrasi diberi perincian secara kreatif dan ekspresif. d. penentuan media dan teknik yang sesuai. e. <i>detailing</i> dan kemasan akhir seperti membingkai dan muat naik karya reka letak. • Penghasilan dan pengaplikasian reka letak dalam rekaan grafik, contoh: <ul style="list-style-type: none"> a. aplikasi media digital - blog, laman web, portal, <i>e-book</i> dan <i>e-catalog</i>. b. aplikasi media cetak - majalah, surat khabar, katalog dan buku program.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>4.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>4.4.1 Membuat apresiasi hasil reka bentuk grafik melalui reka letak secara lisan dan 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 reka letak dalam reka bentuk grafik.</p> <p>4.4.3 Mengamalkan budaya pendokumentasian reka letak.</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 hasil karya reka letak 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 kefahaman tentang reka letak berdasarkan teori rekaan grafik.
2	Menjelaskan kefahaman dan kemahiran reka letak berdasarkan teori rekaan grafik.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran reka letak dalam penghasilan reka bentuk grafik secara beretika serta mengamalkan disiplin reka bentuk dan pendokumentasian.
4	Menganalisis pengetahuan dan kemahiran reka letak secara beretika dan mengamalkan disiplin dalam penghasilan reka bentuk grafik serta amalan pendokumentasian.
5	Menilai hasil reka bentuk menggunakan pengetahuan dan kemahiran reka letak secara beretika dan mengamalkan disiplin reka bentuk dalam penghasilan reka bentuk grafik serta amalan pendokumentasian.
6	Menghasilkan reka bentuk grafik menggunakan reka letak secara kreatif, inovatif serta beretika dengan mengamalkan disiplin reka bentuk dalam amalan pendokumentasian serta boleh dicontohi.

Standard Kandungan,
Standard Pembelajaran
dan Standard Prestasi
Tingkatan 5

Modul	Identiti Korporat
Cadangan Jam	25 jam
Objektif	<p>Pada akhir pembelajaran murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Menerangkan kaedah asas penyelidikan dalam proses rekaan berdasarkan unsur, prinsip dan teori rekaan grafik dalam rekaan identiti korporat.2. Mengeksplorasi media dan teknik dalam proses rekaan identiti korporat menggunakan pelbagai sumber kajian serta teknologi.3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran secara kreatif dalam penghasilan rekaan identiti korporat.4. Membuat apresiasi dan pendokumenan terhadap proses serta hasil rekaan identiti korporat dengan mengamalkan nilai-nilai murni.

1.0 IDENTITI KORPORAT

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.1 PERSEPSI ESTETIK</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.1.1 Menerangkan kaedah asas penyelidikan dalam proses rekaan identiti korporat.</p> <p>1.1.2 Mengenal pasti permasalahan kajian dalam proses rekaan identiti korporat dalam penentuan <i>subject matter</i>.</p> <p>1.1.3 Menghubung kait unsur, prinsip dan teori rekaan grafik dalam proses rekaan identiti korporat.</p>	<p>Cadangan aktiviti:</p> <p>Kaedah asas penyelidikan:</p> <ol style="list-style-type: none"> mengenal pasti permasalahan menentukan kehendak pengguna sasaran mengumpul data / membuat pemerhatian menetapkan objektif <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> Contoh permasalahan dalam kajian: <ol style="list-style-type: none"> syarikat tidak dikenali makna disalahtafsirkan keterbacaan Contoh faktor penentuan <i>subject matter</i>: <ol style="list-style-type: none"> persekitaran kemasyarakatan jenis perniagaan Contoh unsur dan prinsip rekaan grafik adalah seperti tipografi, imej, ruang dan reka letak. Contoh teori rekaan grafik: <ol style="list-style-type: none"> Teori Komunikasi Visual Teori Persepsi Visual Teori Gestalt

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.2.1 Menjana konsep dan idea dalam proses penghasilan rekaan identiti korporat.</p> <p>1.2.2 Mengaplikasi pengetahuan dan kemahiran menerusi penggunaan pelbagai media serta teknik dalam proses penghasilan rekaan identiti korporat.</p> <p>1.2.3 Mengeksplorasi pelbagai penggunaan media dan teknik dalam proses penghasilan rekaan identiti korporat.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penerokaan dan penyelidikan menerusi: <ul style="list-style-type: none"> a. perbincangan b. demonstrasi c. folio kajian d. latih tubi e. imitasi / peniruan f. kajian lapangan • Penerokaan rekaan identiti korporat: <ul style="list-style-type: none"> a. penjanaaan idea melalui pernyataan masalah dan penentuan makna. b. penerokaan idea melalui eksplorasi, kajian dan lakaran. c. lakaran perkembangan idea baru . • Penggunaan media konvensional, media digital atau gabungan kedua-duanya. Contoh: <ul style="list-style-type: none"> a. media konvensional seperti pen teknikal dan kertas surih. b. media digital seperti komputer dan tablet grafik.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.3 EKSPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.3.1 Menzahirkan idea dan konsep menggunakan pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan rekaan identiti korporat.</p> <p>1.3.2 Menghasilkan rekaan identiti korporat berdasarkan olahan idea, media dan teknik secara kreatif serta ekspresif.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Penghasilan rekaan identiti korporat berdasarkan:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. pemilihan lakaran yang diberi perincian secara kreatif dan ekspresif. b. penentuan media dan teknik yang bersesuaian. c. kemasan akhir dan perincian. <p>Nota:</p> <p>Contoh aplikasi rekaan identiti korporat:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. <i>Main Business System</i> yang boleh menghasilkan reka bentuk seperti logo, kad perniagaan, kepala surat dan sampul surat. b. <i>Promotion</i> yang boleh menghasilkan reka bentuk seperti <i>sticker</i>, <i>mouse pad</i>, topi dan kemeja-T.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.4.1 Membuat apresiasi reka bentuk grafik melalui rekaan identiti korporat secara lisan atau bertulis berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) diskripsi (ii) analisis (iii) interpretasi (iv) penilaian <p>1.4.2 Mengamalkan etika dalam penghayatan dan kepenggunaan hasil reka bentuk identiti korporat.</p> <p>1.4.3 Mengamalkan budaya pendokumenan dalam penghasilan bentuk identiti korporat.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apresiasi hasil rekaan identiti korporat melalui: <ul style="list-style-type: none"> a. folio kajian b. diskusi c. bicara seni d. sesi kritikan • Melaksanakan aktiviti seni daripada hasil rekaan identiti korporat melalui: <ul style="list-style-type: none"> a. pameran mini atau dalaman b. tumpu galeri (gallery walk) <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesi apresiasi berdasarkan teori atau model kritikan seni seperti Model Kritikan Seni oleh Edmund Feldman (description, analysis, interpretation dan judgement) dalam konteks Teori Komunikasi Visual • Etika dan disiplin penghasilan rekaan yang dipraktikkan merangkumi aspek sosio budaya dan trend semasa

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN										
		<ul style="list-style-type: none"> Teori Feldman (Mengikut konteks Reka Bentuk Grafik) <table border="1" data-bbox="1384 432 1982 1078"> <thead> <tr> <th data-bbox="1384 432 1576 483">ISTILAH</th> <th data-bbox="1576 432 1982 483">TAFSIRAN</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1384 483 1576 608">Diskripsi / <i>Description</i></td> <td data-bbox="1576 483 1982 608">Penerangan mengenai unsur, prinsip dan teori rekaan grafik</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1384 608 1576 764">Analisis / <i>Analysis</i></td> <td data-bbox="1576 608 1982 764">Membuat analisis terhadap hasil rekaan berdasarkan fungsi dan kehendak</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1384 764 1576 920">Interpretasi / <i>Interpretation</i></td> <td data-bbox="1576 764 1982 920">Pemahaman tentang hasil rekaan berdasarkan mesej dan maklumat yang ingin</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1384 920 1576 1078">Penilaian / <i>Judgement</i></td> <td data-bbox="1576 920 1982 1078">Proses penilaian hasil rekaan berdasarkan objektif dan penyelesaian masalah</td> </tr> </tbody> </table>	ISTILAH	TAFSIRAN	Diskripsi / <i>Description</i>	Penerangan mengenai unsur, prinsip dan teori rekaan grafik	Analisis / <i>Analysis</i>	Membuat analisis terhadap hasil rekaan berdasarkan fungsi dan kehendak	Interpretasi / <i>Interpretation</i>	Pemahaman tentang hasil rekaan berdasarkan mesej dan maklumat yang ingin	Penilaian / <i>Judgement</i>	Proses penilaian hasil rekaan berdasarkan objektif dan penyelesaian masalah
ISTILAH	TAFSIRAN											
Diskripsi / <i>Description</i>	Penerangan mengenai unsur, prinsip dan teori rekaan grafik											
Analisis / <i>Analysis</i>	Membuat analisis terhadap hasil rekaan berdasarkan fungsi dan kehendak											
Interpretasi / <i>Interpretation</i>	Pemahaman tentang hasil rekaan berdasarkan mesej dan maklumat yang ingin											
Penilaian / <i>Judgement</i>	Proses penilaian hasil rekaan berdasarkan objektif dan penyelesaian masalah											

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan unsur, prinsip dan teori rekaan grafik dalam proses rekaan identiti korporat.
2	Menjelaskan unsur, prinsip dan teori rekaan grafik dalam proses rekaan identiti korporat.
3	Mengaplikasikan unsur, prinsip, teori rekaan grafik dan pendokumenan dalam penghasilan rekaan identiti korporat secara beretika.
4	Menganalisis dapatan menggunakan unsur, prinsip, teori rekaan grafik dan pendokumenan dalam penghasilan rekaan identiti korporat secara beretika.
5	Menilai hasil rekaan menggunakan unsur, prinsip, teori rekaan grafik dan pendokumenan dalam penghasilan rekaan identiti korporat secara beretika.
6	Menghasilkan rekaan identiti korporat secara kreatif, inovatif dan beretika dengan mengamalkan disiplin rekaan grafik serta amalan pendokumenan dan boleh dicontohi.

Modul	Pembungkusan
Cadangan Jam	32 jam
Objektif	<p>Pada akhir pembelajaran murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Menerangkan kaedah asas penyelidikan dalam proses rekaan berdasarkan unsur, prinsip dan teori rekaan grafik dalam hasil reka bentuk pembungkusan.2. Mengeksplorasi media, teknik dan proses reka bentuk pembungkusan melalui pelbagai sumber kajian serta teknologi.3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran secara kreatif dalam penghasilan reka bentuk pembungkusan.4. Membuat apresiasi dan pendokumenan terhadap proses serta hasil reka bentuk pembungkusan dengan mengamalkan nilai-nilai murni.

2.0 PEMBUNGKUSAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.1 PERSEPSI ESTETIK</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.1.1 Menerangkan kaedah asas penyelidikan dalam proses reka bentuk pembungkusan.</p> <p>2.1.2 Menghuraikan peranan dan fungsi pembungkusan dalam rekaan grafik dari aspek teori rekaan grafik.</p> <p>2.1.3 Mengenal pasti permasalahan kajian dalam proses reka bentuk pembungkusan dalam penentuan <i>subject matter</i>.</p> <p>2.1.4 Menghubung kait unsur, prinsip, teori rekaan grafik dan teori reka bentuk dalam proses reka bentuk pembungkusan.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kajian tentang reka bentuk pembungkusan produk • Membanding beza pelbagai produk reka bentuk pembungkusan <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maklumat asas pada pembungkusan adalah seperti nama produk, ilustrasi, logo, nama dan alamat syarikat, kod bar dan berat bersih • Jenis-jenis pembungkusan seperti plastik, kadbod, kaca dan logam • Contoh fungsi pembungkusan: <ol style="list-style-type: none"> a. penyimpanan b. menyampaikan maklumat c. dekoratif dan hiasan d. keselamatan • Contoh teori reka bentuk: <ul style="list-style-type: none"> – <i>ergonomic, economic, practical</i> dan <i>functional</i>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.2.1 Menjana idea dan menentukan konsep dalam proses penghasilan reka bentuk pembungkusan.</p> <p>2.2.2 Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran menerusi penggunaan pelbagai media serta teknik dalam proses penghasilan reka bentuk pembungkusan.</p> <p>2.2.3 Mengeksplorasi pelbagai penggunaan media dan teknik dalam proses penghasilan reka bentuk pembungkusan.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perbincangan dan demonstrasi tentang reka bentuk pembungkusan dari aspek: <ul style="list-style-type: none"> a. idea dan konsep b. media dan teknik • Penerokaan reka bentuk pembungkusan berdasarkan: <ul style="list-style-type: none"> a. pernyataan masalah dan penetapan fungsi serta jenis pembungkusan b. eksplorasi, kajian dan lakaran c. perincian secara kreatif dan ekspresif • Penggunaan media konvensional, media digital atau gabungan kedua-duanya. Contoh: <ul style="list-style-type: none"> a. media konvensional seperti pen teknikal dan kertas surih b. media digital seperti komputer dan tablet grafik • Contoh bahan pembungkusan seperti plastik, kadbod, kaca dan logam

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.3 EKSPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.3.1 Menzahirkan idea, media dan teknik dalam reka bentuk pembungkusan secara kreatif.</p> <p>2.3.2 Menghasilkan reka bentuk pembungkusan berdasarkan olahan idea, media dan teknik secara kreatif dan ekspresif.</p> <p>2.3.3 Menghasilkan reka bentuk pembungkusan secara kreatif dan inovatif dengan menekankan aspek kemasan akhir dan perincian.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penghasilan reka bentuk pembungkusan berdasarkan: <ul style="list-style-type: none"> a. ilustrasi pilihan b. penentuan media dan teknik yang sesuai c. kemasan akhir dan perincian • Contoh teknik penghasilan reka bentuk pembungkusan: <ul style="list-style-type: none"> a. lipatan b. ukuran c. perkadaran d. potongan

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.4.1 Membuat apresiasi hasil reka bentuk grafik melalui reka bentuk pembungkusan secara lisan atau bertulis berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) diskripsi (ii) analisis (iii) interpretasi (iv) penilaian <p>2.4.2 Mengamalkan etika dalam penghayatan dan kepenggunaan hasil reka bentuk pembungkusan.</p> <p>2.4.3 Mengamalkan budaya pendokumenan dalam penghasilan reka bentuk pembungkusan.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apresiasi reka bentuk pembungkusan melalui: <ul style="list-style-type: none"> a. folio b. diskusi c. bicara seni d. sesi kritikan • Melaksanakan aktiviti seni dari hasil reka bentuk pembungkusan melalui: <ul style="list-style-type: none"> a. pameran mini atau dalaman b. tumpu galeri (gallery walk) <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesi apresiasi berdasarkan teori atau model kritikan seni seperti Model Kritikan Seni oleh Edmund Feldman (description, analysis, interpretation dan judgement) dalam konteks Teori Komunikasi Visual (rujuk SK 1.4 pada lajur Catatan m/s 52) • Etika dan disiplin penghasilan rekaan yang dipraktikkan merangkumi aspek sosio budaya dan trend semasa

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan unsur, prinsip dan teori rekaan grafik dalam proses reka bentuk pembungkusan.
2	Menjelaskan unsur, prinsip dan teori rekaan grafik dalam proses reka bentuk pembungkusan.
3	Mengaplikasikan unsur, prinsip, teori rekaan grafik dan pendokumenan dalam penghasilan reka bentuk pembungkusan secara beretika.
4	Menganalisis dapatan menggunakan unsur, prinsip, teori rekaan grafik dan pendokumenan dalam penghasilan reka bentuk pembungkusan secara beretika.
5	Menilai hasil rekaan menggunakan unsur, prinsip, teori rekaan grafik dan pendokumenan dalam penghasilan reka bentuk pembungkusan secara beretika.
6	Menghasilkan reka bentuk pembungkusan secara kreatif, inovatif dan beretika dengan mengamalkan disiplin rekaan grafik serta amalan pendokumenan dan boleh dicontohi.

Modul	Pengiklanan
Cadangan Jam	39 jam
Objektif	<p>Pada akhir pembelajaran murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Menerangkan kaedah asas penyelidikan dalam proses rekaan berdasarkan unsur, prinsip dan teori rekaan grafik dalam hasil rekaan pengiklanan.2. Mengeksplorasi media dan teknik dalam proses rekaan pengiklanan melalui pelbagai sumber kajian dan teknologi.3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran secara kreatif dalam penghasilan rekaan pengiklanan.4. Membuat apresiasi dan pendokumenan terhadap proses serta hasil rekaan pengiklanan dengan mengamalkan nilai-nilai murni.

3.0 PENGIKLANAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.1 PERSEPSI ESTETIK</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.1.1 Menerangkan kaedah asas penyelidikan dalam proses rekaan pengiklanan.</p> <p>3.1.2 Mengenal pasti permasalahan kajian dalam proses rekaan pengiklanan dalam penentuan <i>subject matter</i>.</p> <p>3.1.3 Menghubung kait unsur, prinsip dan teori rekaan grafik dalam proses rekaan pengiklanan.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Proses penyelidikan melalui pemerhatian dan kajian seperti:</p> <ol style="list-style-type: none"> tayangan imej dan klip video pembentangan folio kajian (idea, lakaran, rujukan/ penyelidikan) kajian lapangan <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> Kaedah asas penyelidikan rekaan pengiklanan: <ul style="list-style-type: none"> Pemilihan konsep dan idea Penentuan <i>subject matter</i>, tema dan gaya Penetapan sasaran pengguna Pelaksanaan PdP boleh dikaitkan dengan teori-teori berikut: <ul style="list-style-type: none"> Teori Pemasaran (5P): <i>People</i> (Pengguna), <i>Product</i> (Barangan), <i>Price</i> (Harga), <i>Promotion</i> (Promosi) dan <i>Place</i> (Lokasi) Teori Komunikasi Shannon & Weaver: <i>Sender</i> (Pengirim), <i>Receiver</i> (Penerima), <i>Medium</i> (Media), <i>Message</i> (Mesej) dan <i>Noise</i> (Gangguan)

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.2.1 Menjana konsep dan idea dalam proses penghasilan rekaan pengiklanan.</p> <p>3.2.2 Mengaplikasi pengetahuan dan kemahiran menerusi penggunaan pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan rekaan pengiklanan.</p> <p>3.2.3 Mengeksplorasi pelbagai penggunaan media dan teknik dalam proses penghasilan rekaan pengiklanan.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penerokaan dan penyelidikan menerusi: <ul style="list-style-type: none"> a. perbincangan b. demonstrasi c. folio kajian d. latih tubi e. imitasi / peniruan f. kajian lapangan • Penerokaan rekaan pengiklanan berdasarkan: <ul style="list-style-type: none"> a. penjanaan idea melalui pernyataan masalah dan penetapan mesej b. penerokaan idea melalui eksplorasi, kajian dan lakaran c. perincian secara kreatif dan ekspresif pada lakaran yang dipilih • Penggunaan media konvensional, media digital atau gabungan kedua-duanya. Contoh: <ul style="list-style-type: none"> a. media konvensional seperti pen teknikal dan kertas surih b. media digital seperti komputer dan tablet grafik

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.3 EKPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.3.1 Menzahirkan idea, media dan teknik dalam rekaan pengiklanan secara kreatif.</p> <p>3.3.2 Menghasilkan rekaan pengiklanan berdasarkan olahan idea, media dan teknik secara kreatif dan ekspresif.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penghasilan rekaan pengiklanan berdasarkan: <ul style="list-style-type: none"> a. pemilihan lakaran yang diberi perincian secara kreatif dan ekspresif b. penentuan media dan teknik yang bersesuaian c. kemasan akhir dan perincian • Contoh aplikasi rekaan pengiklanan pada: <ul style="list-style-type: none"> a. media cetak - iklan majalah, iklan surat khabar, risalah dan lain-lain b. media elektronik - media sosial, web, blog dan lain-lain

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.4.1 Membuat apresiasi hasil reka bentuk grafik melalui rekaan pengiklanan secara lisan atau bertulis berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) diskripsi (ii) analisis (iii) interpretasi (iv) penilaian <p>3.4.2 Mengamalkan etika dalam penghayatan dan kepenggunaan hasil rekaan pengiklanan</p> <p>3.4.3 Mengamalkan budaya pendokumenan dalam penghasilan rekaan pengiklanan.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apresiasi reka bentuk pembungkusan melalui: <ul style="list-style-type: none"> a. folio b. diskusi c. bicara seni d. sesi kritikan • Melaksanakan aktiviti seni dari hasil reka bentuk pembungkusan melalui: <ul style="list-style-type: none"> a. pameran mini atau dalaman b. tumpu galeri (gallery walk) <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesi apresiasi berdasarkan teori atau model kritikan seni seperti Model Kritikan Seni oleh Edmund Feldman (description, analysis, interpretation dan judgement) dalam konteks Teori Komunikasi Visual (rujuk SK 1.4 pada lajur Catatan m/s 52) • Etika dan disiplin penghasilan rekaan yang dipraktikkan merangkumi aspek sosio budaya dan trend semasa

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan unsur, prinsip dan teori rekaan grafik dalam proses rekaan pengiklanan.
2	Menjelaskan unsur, prinsip dan teori rekaan grafik dalam proses rekaan pengiklanan.
3	Mengaplikasikan unsur, prinsip, teori rekaan grafik dan pendokumenan dalam penghasilan rekaan pengiklanan secara beretika.
4	Menganalisis dapatan menggunakan unsur, prinsip, teori rekaan grafik dan pendokumenan dalam penghasilan rekaan pengiklanan secara beretika.
5	Menilai hasil rekaan menggunakan unsur, prinsip, teori rekaan grafik dan pendokumenan dalam penghasilan rekaan pengiklanan secara beretika.
6	Menghasilkan rekaan pengiklanan secara kreatif, inovatif dan beretika dengan mengamalkan disiplin rekaan grafik serta amalan pendokumenan dan boleh dicontohi.

PANEL PENGGUBAL

1. Mohamed Salim bin Taufix Rashidi Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM
2. Mohd Shazlan bin Shahudin Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM
3. Ruszidah binti Limat Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM
4. Latifah binti Ideris Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM
5. Mohamad 'Adillas bin Ahmad Fesol Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM
6. Mohd Nor Nizam bin Ramli Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM
7. Dr. Mohd Khairezan bin Rahmat Universiti Teknologi MARA Shah Alam
8. Dr. Ahmad Nizam bin Othman Universiti Pendidikan Sultan Idris
9. Dr. Muhamad Firdaus bin Ramli Universiti Pendidikan Sultan Idris
10. Dr. Zainuddin bin Ibrahim Universiti Teknologi MARA Shah Alam
11. Hafnidzam bin Adzmi Universiti Teknologi MARA Shah Alam
12. Syamrul Nizam bin Abdul Malek IPG Kampus Tengku Afzan Kuala Lipis
13. Nur Shazleen binti Md Yusof Universiti Selangor
14. Muhammad Safidzan bin Salman Sekolah Seni Malaysia Johor
15. Rozidalina binti Abdullah Sekolah Seni Malaysia Johor

- | | | |
|-----|--------------------------|-----------------------------|
| 16. | Zalina binti Bakhtiar | Sekolah Seni Malaysia Johor |
| 17. | Rafizah binti Abu Bakar | SMK Kelana Jaya |
| 18. | Noor Maizati binti Ramli | SMK Seri Indah |

TURUT MENYUMBANG

- | | | |
|----|--|-------------------------------------|
| 1. | Shaiful Bahari bin Bachik | IPG Kampus Tengku Afzan Kuala Lipis |
| 2. | Dr. Abdul Halim bin Hussain | Universiti Teknologi MARA Shah Alam |
| 3. | Suhaimi bin Tohid | Universiti Teknologi MARA Shah Alam |
| 4. | Dr. Mohammad Azroll bin Ahmad | Universiti Teknologi MARA Shah Alam |
| 5. | Dr. Saiful Akram bin Che Cob@AB Ghafar | Universiti Teknologi MARA Shah Alam |
| 6. | Rafidah binti Saharuddin | Sekolah Seni Malaysia Kuala Lumpur |
| 7. | Nafizah binti Musbah | SMK Seri Indah |
| 8. | Firdaus bin Zakeyuddin | SMK Senggarang Batu Pahat |

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 978-967-420-547-8



**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>