



KEMENTERIAN  
PENDIDIKAN  
MALAYSIA

**KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH**

# **Multimedia Kreatif**

**Sekolah Seni Malaysia**

**Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran**

**Tingkatan 4 dan 5**





**KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH**

# **Multimedia Kreatif**

**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 Audio dan Video .....	21
Modul Lukisan Fotografi Digital .....	27
Modul Reka Bentuk Animasi 2D .....	33
Modul Reka Bentuk Animasi 3D .....	39
Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi Tingkatan 5	
Modul Rekaan Media Penerbitan Digital .....	48
Modul Rekaan Media Laman Sesawang .....	54
Modul Rekaan Media Aplikasi Mudah Alih .....	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 dijemakan 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 Multimedia Kreatif Sekolah Seni Malaysia (SSeM) ialah dokumen yang memuatkan kandungan kurikulum mata pelajaran Multimedia Kreatif 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 Multimedia Kreatif 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 Multimedia Kreatif SSeM bermatlamat melahirkan murid yang berpengetahuan serta pembentukan modal insan secara holistik dengan berteraskan kecemerlangan pengetahuan, kemahiran dan nilai estetik yang dapat menyumbang kepada pembangunan diri, masyarakat dan negara.

**OBJEKTIF**

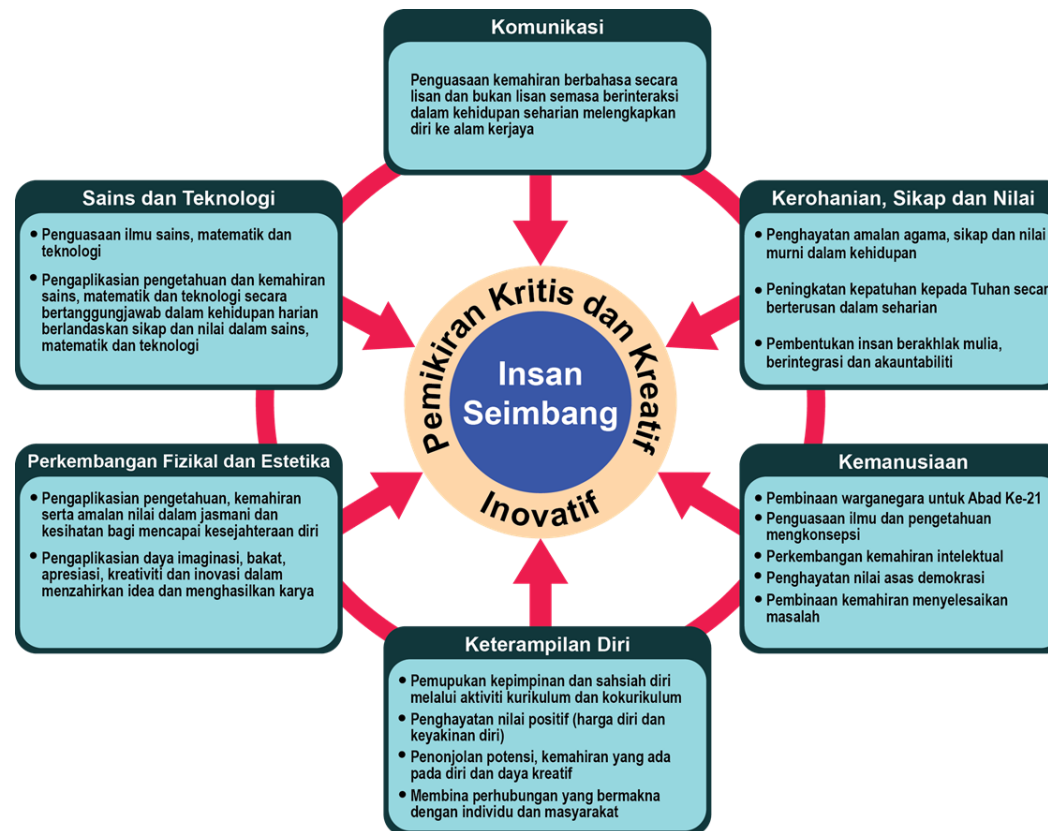
KSSM Multimedia Kreatif SSeM menengah atas bertujuan membolehkan murid mencapai objektif berikut:

1. Menguasai pengetahuan, kemahiran aplikasi pelbagai media dan teknik penghasilan karya dalam multimedia kreatif.
2. Mengeksplorasi media, teknik dan proses penghasilan karya dalam multimedia kreatif melalui pelbagai sumber dan teknologi.
3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti dalam penghasilan karya dalam multimedia kreatif.
4. Membuat apresiasi dan pendokumentasian terhadap proses rekaan dan penghasilan karya multimedia kreatif serta nilai murni dalam kehidupan seharian.
5. Mengaplikasikan Kemahiran Abad Ke-21 menerusi penghasilan karya multimedia kreatif yang berkualiti.
6. Menghargai sumbangan tokoh multimedia kreatif dalam konteks perkembangan industri reka bentuk di Malaysia dan antarabangsa.
7. Mengamalkan integriti dan sikap bertanggungjawab ke atas hasil karya multimedia kreatif serta kepentingannya terhadap prospek kerjaya.
8. Membudayakan warisan kesenian dan persekitaran seni (art scene) dengan mengamalkan nilai-nilai kerohanian serta kemurnian.
9. Menzahirkan rasa kesyukuran kepada Tuhan melalui proses pengkaryaan.

## 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 Multimedia Kreatif SSeM digubal berdasarkan enam tunjang kerangka KSSM.



Rajah 1: Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Menengah

#### FOKUS TINGKATAN 4

KSSM Multimedia Kreatif SSeM memberi fokus kepada kemenjadian murid yang berpengetahuan dan berkemahiran dalam multimedia kreatif serta mementingkan nilai murni dan estetika melalui pendedahan kepada pelbagai sumber, media, teknik dan proses. KSSM Multimedia Kreatif SSeM dibina dengan memberi penekanan kepada empat modul kurikulum seperti dalam Rajah 2. Setiap modul ini mengandungi ilmu pengetahuan dan kemahiran reka bentuk yang diperlukan oleh murid bagi membolehkan mereka berkarya dan menghayati nilai estetik seni.



Rajah 2: Modul KSSM Multimedia Kreatif SSeM Tingkatan 4

#### (i) Modul Audio dan Video

Modul ini mendedahkan pengetahuan dan kefahaman multimedia berkaitan pelbagai jenis format, media teknik dan proses pengaplikasian audio dan video. Murid juga akan mempelajari pendekatan dalam mengurus dan mengendalikan audio dan video dalam proses kajian dan penghasilan karya multimedia kreatif.

#### (ii) Modul Fotografi Digital

Modul ini menfokuskan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan fotografi digital melalui media, teknik dan proses berkaitan fotografi komersial. Murid juga akan meneroka pelbagai media dan teknik serta pendekatan dalam mengurus dan mengendalikan fotografi digital dalam proses kajian dan penghasilan karya multimedia kreatif.

#### (iii) Modul Reka Bentuk Animasi 2D

Modul ini mendedahkan murid tentang pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan karya animasi 2D. Murid juga akan meneroka pelbagai media dan teknik serta pendekatan dalam mengurus dan mengendalikan reka bentuk animasi 2D dalam proses kajian dan penghasilan karya multimedia kreatif.

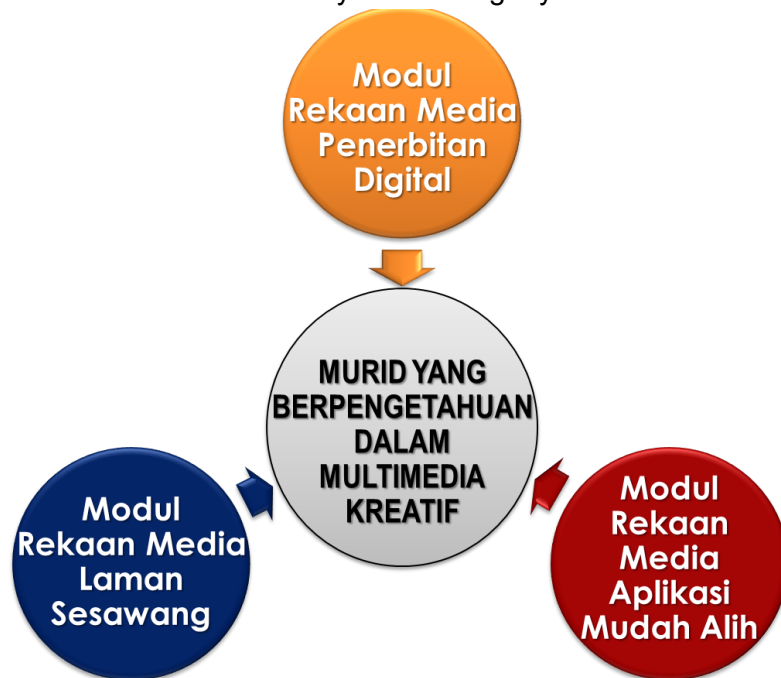
#### (iv) Modul Reka Bentuk Animasi 3D

Modul ini mendedahkan murid mengenai pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan karya animasi 3D. Murid juga akan meneroka pelbagai media dan teknik serta pendekatan dalam mengurus dan mengendalikan reka bentuk animasi 3D dalam proses kajian dan penghasilan karya multimedia kreatif.



## FOKUS TINGKATAN 5

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



Rajah 2: Modul KSSM Multimedia Kreatif SSeM Tingkatan 5

### (i) Modul Rekaan Media Penerbitan Digital

Modul ini menfokuskan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan rekaan media penerbitan digital. Murid juga akan meneroka pelbagai media dan teknik serta pendekatan dalam mengurus dan mengendalikan media penerbitan digital dalam proses kajian dan penghasilan karya multimedia kreatif.

### (ii) Modul Rekaan Media Laman Sesawang

Murid dibekalkan dengan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan rekaan media laman sesawang statik. Murid juga akan meneroka pelbagai media, teknik dan proses serta pendekatan dalam mengurus dan mengendalikan media laman sesawang dalam proses kajian dan penghasilan karya multimedia kreatif.

### (iii) Modul Rekaan Media Aplikasi Mudah Alih (Mobile Apps)

Murid dibekalkan dengan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan rekaan antara muka media aplikasi mudah alih. Murid juga akan meneroka pelbagai media, teknik dan proses serta pendekatan dalam mengurus dan mengendalikan media aplikasi mudah alih dalam proses kajian dan penghasilan karya multimedia kreatif.

## 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 Multimedia Kreatif juga turut menyumbang kepada pemerolehan Kemahiran Abad Ke-21 dalam kalangan murid.

Jadual 1: Profil Murid

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

PROFIL MURID	PENERANGAN
<b>Pemikir</b>	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.
<b>Kerja Sepasukan</b>	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.
<b>Bersifat Ingin Tahu</b>	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
<b>Berprinsip</b>	Mereka berintegriti dan jujur, kesamarataan, adil dan menghormati maruah individu, kumpulan dan komuniti. Mereka bertanggungjawab atas tindakan, akibat tindakan serta keputusan mereka.
<b>Bermaklumat</b>	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.
<b>Penyayang/ Prihatin</b>	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.
<b>Patriotik</b>	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
<b>Mengaplikasi</b>	Menggunakan pengetahuan, kemahiran, dan nilai dalam situasi berlainan untuk melaksanakan sesuatu perkara.
<b>Menganalisis</b>	Mencerakinkan maklumat kepada bahagian kecil untuk memahami dengan lebih mendalam serta hubung kait antara bahagian berkenaan.
<b>Menilai</b>	Membuat pertimbangan dan keputusan menggunakan pengetahuan, pengalaman, kemahiran, dan nilai serta memberi justifikasi.
<b>Mencipta</b>	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 Multimedia Kreatif 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 pengkaryaan, murid akan berfikir jauh ke hadapan tentang bagaimanakah proses, media dan teknik yang sesuai digunakan serta idea yang diinginkan apabila merancang dalam penghasilan karya tersebut.

**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 minat, faham dan yakin untuk sentiasa menimba ilmu pengetahuan Multimedia Kreatif.

**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 contoh yang boleh digunakan KSSM Multimedia Kreatif 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 SK. 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 alam sekitar dalam membentuk etika murid untuk menghargai alam.

### 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, membaiki 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 perlu 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 harus 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 SK dan SP 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 Multimedia Kreatif SSeM adalah berdasarkan rubrik yang dijadikan sebagai panduan kepada guru untuk mentaksir prestasi murid seperti dalam Jadual 4.

Jadual 4: Penyataan Tahap Penguasaan Keseluruhan mata pelajaran Multimedia Kreatif SSeM

TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menjelaskan pengetahuan dan kemahiran asas rekaan multimedia kreatif.
2	Menghuraikan pengetahuan dan kemahiran asas proses rekaan multimedia kreatif.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran dalam asas rekaan multimedia kreatif secara beretika serta mengamalkan disiplin reka bentuk serta amalan pendokumenan.
4	Menganalisis rekaan menggunakan pengetahuan dan kemahiran dalam multimedia kreatif secara beretika serta mengamalkan disiplin reka bentuk serta amalan pendokumenan.
5	Menilai rekaan menggunakan pengetahuan dan kemahiran dalam multimedia kreatif secara beretika serta mengamalkan disiplin reka bentuk serta amalan pendokumenan.
6	Menghasilkan rekaan multimedia kreatif secara kreatif, inovatif serta beretika dengan mengamalkan disiplin reka bentuk dan amalan pendokumenan serta boleh dicontohi.

#### ORGANISASI KANDUNGAN TINGKATAN 4

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

Jadual 5: Peruntukan masa minimum jam dalam setahun KSSM Multimedia Kreatif SSeM Tingkatan 4

BIL.	MODUL	MINIMUM JAM SETAHUN
1.	Audio dan Video	96
2.	Fotografi Digital	
3.	Reka Bentuk Animasi 2D	
4.	Reka Bentuk Animasi 3D	

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

Jadual 6: Peruntukan masa minimum jam dalam setahun KSSM Multimedia Kreatif SSeM Tingkatan 5

BIL.	MODUL	MINIMUM JAM SETAHUN
1	Rekaan Media Penerbitan Digital	96
2	Rekaan Media Laman Sesawang	
3.	Rekaan Media Aplikasi Mudah Alih (Mobile Apps)	

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.

DSKP KSSM Multimedia Kreatif SSeM mengandungi tiga lajur utama iaitu Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi seperti Jadual 7.

Jadual 7: Organisasi DSKP KSSM Multimedia Kreatif 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 SP.

Setiap modul yang ditetapkan merangkumi Standard Kandungan KSSM Multimedia Kreatif SSeM seperti Jadual 8.

Jadual 8: SK KSSM Multimedia Kreatif SSeM

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



Standard Kandungan,  
Standard Pembelajaran  
dan Standard Prestasi  
Tingkatan 4





<b>Modul</b>	<b>Audio dan Video</b>
<b>Cadangan Jam</b>	<b>18 jam</b>
<b>Objektif</b>	<p>Pada akhir pembelajaran murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Menguasai pengetahuan audio dan video serta kemahiran aplikasi pelbagai media dan teknik dalam penghasilan karya audio dan video.</li><li>2. Mengeksplorasi media, teknik dan proses penghasilan audio dan video dalam multimedia kreatif melalui pelbagai sumber dan teknologi.</li><li>3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti dalam penghasilan audio dan video dalam multimedia kreatif.</li><li>4. Membuat apresiasi dan mendokumentasikan proses penghasilan audio dan video serta mengamalkan etika dan nilai murni.</li></ol>

## 1.0 AUDIO DAN VIDEO

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>1.1 PERSEPSI ESTETIK</b></p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.1.1 Menyatakan definisi audio dan video serta multimedia kreatif.</p> <p>1.1.2 Menghuraikan jenis, fungsi dan kelebihan pelbagai format audio dan video dalam multimedia kreatif.</p> <p>1.1.3 Menghuraikan proses penghasilan audio dan video mengikut:</p> <p>(i) pra-produksi - penentuan tema, konsep dan <i>subject matter</i> untuk menghasilkan jalan cerita</p> <p>(ii) produksi - penerokaan media dan teknik</p> <p>(iii) pasca produksi - <i>compositing</i> dan <i>rendering</i></p> <p>1.1.4 Menghubung kaitkan audio dan video dengan etika dan disiplin reka bentuk dalam multimedia kreatif.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proses penyelidikan melalui pemerhatian dan kajian seperti: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. menaakul maklumat mengenai audio, video dan multimedia kreatif</li> <li>b. tayangan imej dan klip video berkaitan serta pengenalan kepada jenis dan format audio dan video: <ul style="list-style-type: none"> <li>- jenis audio dan video: <ul style="list-style-type: none"> <li>audio : <i>mono</i> dan <i>stereo</i></li> <li>video : PAL dan NTSC</li> </ul> </li> <li>- format audio dan video: <ul style="list-style-type: none"> <li>audio : wav, mp3, aiff</li> <li>video : avi, wmv, mpeg, mkv, mp4, flv, dan 3gp</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> <li>• Perbincangan menggunakan peta pemikiran mengenai proses penghasilan audio dan video.</li> </ul> <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sesi diskusi tentang etika dan disiplin reka bentuk dalam multimedia kreatif.</li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>1.2 APLIKASI SENI</b></p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.2.1 Meneroka pelbagai media dan teknik dalam penghasilan rakaman audio dan video berdasarkan konsep jalan cerita.</p> <p>1.2.2 Menganalisis media dan teknik dalam menghasilkan rakaman audio dan video.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penyelidikan dan eksperimentasi menerusi: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. kajian dan demonstrasi</li> <li>b. buku penyelidikan atau kajian (idea dan rujukan atau penyelidikan)</li> <li>c. video pendek dari media sosial dan iklan</li> </ul> </li> <li>• Penggunaan peralatan dan perisian komputer seperti: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. media audio video: <ul style="list-style-type: none"> <li>- telefon pintar</li> <li>- <i>mirrorless camera</i></li> <li>- kamera DSLR</li> </ul> </li> <li>b. teknik rakaman audio: <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>studio recording</i></li> <li>- <i>outdoor recording</i></li> </ul> </li> <li>c. teknik rakaman video: <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>zoom in, zoom out</i></li> <li>- <i>dolly In, dolly out</i></li> <li>- <i>pan right, pan left</i></li> <li>- <i>tilt up, tilt down</i></li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>1.3 EKSPRESI KREATIF</b></p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.3.1 Menjana dan mengaplikasi idea dalam rakaman audio dan video secara kreatif.</p> <p>1.3.2 Menghasilkan rakaman audio dan video berdasarkan olahan idea dengan menggabung jalinkan pelbagai media dan teknik.</p> <p>1.3.3 Menghasilkan <i>output presentation</i> akhir dengan menitikberatkan nilai estetik.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proses penghasilan karya audio dan video melalui: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. olahan idea rakaman audio dan video berdasarkan draf/ lakaran <i>storyboard</i>.</li> <li>b. rakaman audio dan video berdasarkan idea, konsep, media dan teknik yang telah ditentukan.</li> <li>c. penyediaan <i>final cut</i> atau <i>confirm cut</i> mengikut format AV yang sesuai untuk persembahan akhir.</li> </ul> </li> </ul> <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh: <i>CD/DVD, Drive</i> (external hard disk, thumbdrive atau SD card) muat naik fail AV ke laman sesawang atau media sosial yang sesuai.</li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>1.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</b></p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.4.1 Membuat apresiasi audio dan video dalam multimedia kreatif secara lisan dan bertulis berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) diskripsi</li> <li>(ii) analisis</li> <li>(iii) interpretasi</li> <li>(iv) pertimbangan</li> </ul> <p>1.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin reka bentuk sepanjang proses penghasilan karya multimedia kreatif.</p> <p>1.4.3 Mengamalkan budaya pendokumenan reka bentuk sepanjang proses penghasilan karya multimedia kreatif.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelaksanaan aktiviti apresiasi melalui: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. pameran</li> <li>b. pemaparan dalam laman sosial seperti <i>facebook, pinterest</i> dan <i>instagram</i></li> <li>c. sesi kritikan</li> <li>d. diskusi</li> <li>e. forum</li> </ul> </li> <li>• Persembahan hasil karya audio dan video serta dokumentasi</li> </ul> <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sesi apresiasi berdasarkan Model Kritikan Seni oleh Edmund Feldman (description, analysis, interpretation dan judgement).</li> <li>• Etika dan disiplin reka bentuk yang dipraktikkan merangkumi aspek kerohanian, keagamaan, kepercayaan, kemanusiaan dan kewarganegaraan yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.</li> </ul>

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

<b>Modul</b>	<b>Fotografi Digital (komersial)</b>
<b>Cadangan Jam</b>	<b>24 jam</b>
<b>Objektif</b>	<p>Pada akhir pembelajaran murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Menguasai pengetahuan digital fotografi serta kemahiran aplikasi pelbagai media dan teknik dalam penghasilan fotografi digital.</li><li>2. Mengeksplorasi media, teknik dan proses penghasilan fotografi digital dalam multimedia kreatif melalui pelbagai sumber dan teknologi.</li><li>3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti dalam penghasilan fotografi digital dalam multimedia kreatif.</li><li>4. Membuat apresiasi dan mendokumentasikan proses penghasilan produk akhir fotografi digital serta mengamalkan etika dan nilai murni.</li></ol>

**2.0 FOTOGRAFI DIGITAL**

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<b>2.1 PERSEPSI ESTETIK</b>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.1.1 Menyatakan fungsi fotografi digital (komersial) dalam multimedia kreatif.</p> <p>2.1.2 Menerangkan jenis dan ciri-ciri fotografi digital (komersial).</p> <p>2.1.3 Menghuraikan media dan teknik dalam fotografi digital (komersial).</p> <p>2.1.4 Menginterpretasi idea dan konsep fotografi dalam karya fotografi digital (komersial) berdasarkan aspek:</p> <p>(i) kandungan</p> <p>(ii) stail dan konsep</p> <p>(iii) mesej</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proses penyelidikan melalui pemerhatian dan kajian seperti:             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. tayangan imej dan klip video</li> <li>b. pembentangan</li> <li>c. folio</li> <li>d. buku penyelidikan atau kajian (idea, lakaran, rujukan atau penyelidikan)</li> </ol> </li> <li>• Penerokaan maklumat tentang media dan idea berkaitan:             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. teknik (pencahayaannya dan kamera) serta media dalam proses menghasilkan fotografi komersial</li> <li>b. konsep dan stail</li> </ol> </li> </ul> <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fotografi komersial terbahagi kepada dua iaitu fotografi produk dan fotografi potret atau fesyen.</li> </ul>



STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>2.2 APLIKASI SENI</b></p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.2.1 Meneroka media dan teknik dalam proses penghasilan karya fotografi digital (komersial) menerusi pencahayaan dan komposisi.</p> <p>2.2.2 Menganalisis media dan teknik melalui perisian komputer dalam fotografi digital (komersial).</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penyelidikan dan pengukuhan menerusi: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. demonstrasi</li> <li>b. mengeksplorasi jenis-jenis pencahayaan studio dan luar studio: <ul style="list-style-type: none"> <li>- teknik pencahayaan potret: <i>butterfly, loop, rembrandt</i> dan <i>split</i></li> <li>- teknik pencahayaan produk: <math>\frac{3}{4}</math> <i>light, frontal light, texture light, back light, silhoutte light</i> dan <i>diffuse</i></li> <li>- teknik pencahayaan luar studio: <i>natural light</i></li> </ul> </li> <li>c. mengeksperimentasi media, jenis teknik dan perisian komputer untuk mengenal pasti keupayaan dan potensi dalam menghasilkan fotografi komersial latihan tubi: <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>digital imaging/ retouching</i> atau <i>manipulation</i> atau <i>enhancing</i></li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>2.3 EKSPRESI KREATIF</b></p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.3.1 Menjana idea dan menghasilkan karya fotografi digital (komersial) secara kreatif dengan menekankan aspek:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) konsep</li> <li>(ii) <i>subject matter</i></li> <li>(iii) pengendalian kamera (camera handling)</li> <li>(iv) pengendalian cahaya (light handling)</li> <li>(v) komposisi (digital imagine/ retouching)</li> <li>(vi) teks dan reka letak (text dan layout)</li> <li>(vii) perincian (detailing)</li> <li>(viii) karya akhir (final output)</li> </ul>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proses Penghasilan karya fotografi digital (komersial) melalui: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. konsep dan idea</li> <li>b. kajian - <i>subject matter</i></li> <li>c. kemahiran</li> <li>d. <i>output presentation</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- menghasilkan karya media cetak seperti <i>print ads, desktop publishing</i> atau <i>magazine cover</i></li> </ul> </li> <li>e. kemas pada karya akhir</li> </ul> </li> <li>• Pengolahan idea berdasarkan kajian visual, media, teknik dan mesej dalam penghasilan fotografi komersial.</li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>2.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</b></p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.4.1 Membuat apresiasi fotografi digital dalam multimedia kreatif secara lisan dan bertulis berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) diskripsi</li> <li>(ii) analisis</li> <li>(iii) interpretasi</li> <li>(iv) pertimbangan</li> </ul> <p>2.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin reka bentuk sepanjang proses penghasilan karya fotografi digital.</p> <p>2.4.3 Mengamalkan budaya pendokumenan reka bentuk sepanjang proses penghasilan karya fotografi digital.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelaksanaan aktiviti apresiasi melalui: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. pameran</li> <li>b. pemaparan dalam laman sosial seperti <i>facebook, pinterest</i> dan <i>instagram</i></li> <li>c. sesi kritikan</li> <li>d. diskusi</li> <li>e. forum</li> </ul> </li> <li>• Persembahan hasil karya fotografi digital dan dokumentasi</li> </ul> <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sesi apresiasi berdasarkan Model Kritikan Seni oleh Edmund Feldman (description, analysis, interpretation dan judgement).</li> <li>• Etika dan disiplin reka bentuk yang dipraktikkan merangkumi aspek kerohanian, keagamaan, kepercayaan, kemanusiaan dan kewarganegaraan yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.</li> </ul>

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

<b>Modul</b>	<b>Reka Bentuk Animasi 2D</b>
<b>Cadangan Jam</b>	<b>27 jam</b>
<b>Objektif</b>	<p>Pada akhir pembelajaran murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Menguasai pengetahuan dan kefahaman aplikasi pelbagai media dan teknik dengan menghubungkan multimedia kreatif dalam penghasilan reka bentuk animasi 2D.</li><li>2. Mengeksplorasi media, teknik dan proses penghasilan reka bentuk animasi 2D dalam multimedia kreatif melalui pelbagai sumber dan teknologi.</li><li>3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti dalam penghasilan reka bentuk animasi 2D dalam multimedia kreatif.</li><li>4. Membuat apresiasi dan mendokumentasikan proses penghasilan produk akhir reka bentuk animasi 2D serta mengamalkan etika dan nilai murni.</li></ol>

## 3.0 REKA BENTUK ANIMASI 2D

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>3.1 PERSEPSI ESTETIK</b></p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.1.1 Menyatakan definisi dan peranan reka bentuk animasi 2D dalam multimedia kreatif.</p> <p>3.1.2 Menerangkan jenis reka bentuk animasi 2D dalam multimedia kreatif.</p> <p>3.1.3 Menghuraikan proses penghasilan reka bentuk animasi 2D mengikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) pra-produksi</li> <li>(ii) produksi</li> <li>(iii) pasca-produksi</li> </ul> <p>3.1.4 Menginterpretasi idea dan konsep animasi dalam penghasilan reka bentuk animasi 2D berdasarkan aspek:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) jalan cerita/ papan cerita (storyline/ storyboard)</li> <li>(ii) reka bentuk karakter (character design)</li> <li>(iii) papan cerita (storyboard)</li> </ul>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proses penyelidikan melalui pemerhatian dan kajian seperti: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. tayangan video pendek dan perbincangan beberapa contoh karya animasi 2D</li> <li>b. demonstrasi teknik dan media dalam proses penghasilan reka bentuk animasi 2D</li> <li>c. proses reka bentuk animasi 2D melalui: <ul style="list-style-type: none"> <li>- pra-produksi: penentuan tema, konsep dan <i>subject matter</i> untuk menghasilkan jalan cerita</li> <li>- produksi: penerokaan media dan teknik.</li> <li>- pasca produksi: <i>rendering</i> dan <i>finishing</i></li> </ul> </li> <li>d. menghuraikan idea dan konsep melalui jalan cerita/ papan cerita dan perkembangan watak</li> </ul> </li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>3.2 APLIKASI SENI</b></p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.2.1 Meneroka media dan teknik dalam proses penghasilan reka bentuk animasi 2D berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) karakter</li> <li>(ii) <i>props</i></li> <li>(iii) latar (background dan foreground)</li> </ul> <p>3.2.2 Menganalisis pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan reka bentuk animasi 2D.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penyelidikan dan pengukuhan kemahiran reka bentuk animasi 2D dengan: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. demonstrasi</li> <li>b. buku penyelidikan atau kajian</li> <li>c. imitasi</li> <li>d. latih tubi</li> </ul> </li> <li>• Eksperimentasi animasi 2D melalui media, teknik dan perisian komputer untuk mengenal pasti keupayaan dan potensi: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. <i>squash &amp; stretch</i></li> <li>b. <i>anticipation</i></li> <li>c. <i>staging</i></li> <li>d. <i>pose to pose</i></li> <li>e. <i>follow through action</i></li> <li>f. <i>ease in &amp; ease out</i></li> <li>g. <i>arc</i></li> <li>h. <i>secondary action</i></li> <li>i. <i>exaggeration</i></li> <li>j. <i>timing</i></li> <li>k. <i>solid drawing</i></li> <li>l. <i>appeal</i></li> </ul> </li> <li>• Eksplorasi media melalui teknik <i>do &amp; re-do</i></li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>3.3 EKSPRESI KREATIF</b></p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.3.1 Menjana idea dalam penyediaan papan cerita (storyboard) yang kreatif.</p> <p>3.3.2 Menghasilkan reka bentuk animasi 2D secara kreatif dengan menekankan aspek 12 Prinsip Animasi.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proses penghasilan reka bentuk animasi 2D: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. menghasilkan reka bentuk animasi 2D melalui pengaplikasian idea, konsep, media dan teknik yang telah ditentukan.</li> <li>b. Menghasilkan olahan idea animasi 2D melalui <i>storyboard</i> berdasarkan konsep <i>storyline</i></li> <li>c. kemahiran <i>animation</i></li> <li>d. <i>output presentation</i></li> <li>e. kemas pada <i>final output</i></li> </ul> </li> <li>• Pengolahan idea berdasarkan kepada kajian visual, media, teknik dan mesej dalam penghasilan reka bentuk animasi 2D.</li> </ul>



STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>3.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</b></p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.4.1 Membuat apresiasi reka bentuk animasi 2D dalam multimedia kreatif secara lisan dan bertulis berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) diskripsi</li> <li>(ii) analisis</li> <li>(iii) interpretasi</li> <li>(iv) pertimbangan</li> </ul> <p>3.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin reka bentuk sepanjang proses penghasilan reka bentuk animasi 2D.</p> <p>3.4.3 Mengamalkan budaya pendokumenan reka bentuk sepanjang proses penghasilan reka bentuk animasi 2D.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelaksanaan aktiviti apresiasi melalui: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. pameran</li> <li>b. sesi kritikan</li> <li>c. bicara reka bentuk (design talk)</li> <li>d. forum</li> </ul> </li> <li>• Persembahan hasil reka bentuk animasi 2D dan dokumentasi.</li> </ul> <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sesi apresiasi berdasarkan Model Kritikan Seni oleh Edmund Feldman (description, analysis, interpretation dan judgement).</li> <li>• Etika dan disiplin reka bentuk yang dipraktikkan merangkumi aspek kerohanian, keagamaan, kepercayaan, kemanusiaan dan kewarganegaraan yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.</li> </ul>

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

<b>Modul</b>	<b>Reka Bentuk Animasi 3D</b>
<b>Cadangan Jam</b>	<b>27 jam</b>
<b>Objektif</b>	<p>Pada akhir pembelajaran murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Menguasai pengetahuan dan kefahaman aplikasi pelbagai media dan teknik dengan menghubungkan multimedia kreatif dalam penghasilan reka bentuk animasi 3D.</li><li>2. Mengeksplorasi media, teknik dan proses penghasilan reka bentuk animasi 3D dalam multimedia kreatif melalui pelbagai sumber dan teknologi.</li><li>3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti dalam penghasilan reka bentuk animasi 3D dalam multimedia kreatif.</li><li>4. Membuat apresiasi dan mendokumentasikan proses penghasilan produk akhir reka bentuk animasi 3D serta mengamalkan etika dan nilai murni.</li></ol>

## 3.0 REKA BENTUK ANIMASI 3D

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>3.1 PERSEPSI ESTETIK</b></p>	<p>Murid boleh:</p> <p>4.1.1 Menyatakan definisi dan peranan reka bentuk animasi 3D dalam multimedia kreatif.</p> <p>4.1.2 Menerangkan jenis reka bentuk animasi 3D dalam multimedia kreatif.</p> <p>4.1.3 Menghuraikan proses penghasilan reka bentuk animasi 3D mengikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) pra-produksi</li> <li>(ii) produksi</li> <li>(iii) pasca-produksi</li> </ul> <p>4.1.4 Menginterpretasi idea dan konsep animasi dalam penghasilan reka bentuk animasi 3D berdasarkan aspek:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) jalan cerita/ papan cerita (storyline/ storyboard)</li> <li>(ii) reka bentuk karakter (character design)</li> <li>(iii) papan cerita (storyboard)</li> </ul>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proses penyelidikan melalui pemerhatian dan kajian seperti: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. tayangan video pendek dan perbincangan beberapa contoh karya animasi 3D</li> <li>b. demonstrasi teknik dan media dalam proses penghasilan reka bentuk animasi 3D</li> <li>c. proses reka bentuk animasi 3D melalui: <ul style="list-style-type: none"> <li>- pra-produksi: penentuan tema, konsep dan <i>subject matter</i> untuk menghasilkan jalan cerita</li> <li>- produksi: penerokaan media dan teknik.</li> <li>- pasca produksi: <i>rendering</i> dan <i>finishing</i></li> </ul> </li> <li>d. menghuraikan idea dan konsep melalui jalan cerita/ papan cerita dan perkembangan watak</li> </ul> </li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>3.2 APLIKASI SENI</b></p>	<p>Murid boleh:</p> <p>4.2.1 Meneroka media dan teknik dalam proses penghasilan reka bentuk animasi 3D berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) karakter</li> <li>(ii) <i>props modeling</i></li> <li>(iii) <i>rendering</i></li> <li>(iii) latar (background dan foreground)</li> </ul> <p>4.2.2 Menganalisis pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan reka bentuk animasi 3D.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penyelidikan dan pengukuhan kemahiran reka bentuk animasi 3D dengan: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. demonstrasi</li> <li>b. buku penyelidikan atau kajian</li> <li>c. imitasi</li> <li>d. latih tubi</li> </ul> </li> <li>• Eksperimentasi animasi 3D melalui media, teknik dan perisian komputer untuk mengenal pasti keupayaan dan potensi: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. <i>squash &amp; stretch</i></li> <li>b. <i>anticipation</i></li> <li>c. <i>staging</i></li> <li>d. <i>pose to pose</i></li> <li>e. <i>follow through action</i></li> <li>f. <i>ease in &amp; ease out</i></li> <li>g. <i>arc</i></li> <li>h. <i>secondary action</i></li> <li>i. <i>exaggeration</i></li> <li>j. <i>timing</i></li> <li>k. <i>solid drawing</i></li> <li>l. <i>appeal</i></li> </ul> </li> <li>• Eksplorasi media melalui teknik <i>do &amp; re-do</i></li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>3.3 EKSPRESI KREATIF</b></p>	<p>Murid boleh:</p> <p>4.3.1 Menjana idea dalam penyediaan papan cerita (storyboard) yang kreatif.</p> <p>4.3.2 Menghasilkan reka bentuk animasi 3D secara kreatif dengan menekankan aspek 12 Prinsip Animasi.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proses penghasilan reka bentuk animasi 3D: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. menghasilkan reka bentuk animasi 3D melalui pengaplikasian idea, konsep, media dan teknik yang telah ditentukan.</li> <li>b. menghasilkan olahan idea animasi 3D melalui storyboard berdasarkan konsep storyline</li> <li>c. kemahiran <i>3D modeling</i> dan animasi 3D</li> <li>d. <i>output presentation</i></li> <li>e. kemas pada <i>final output</i></li> </ul> </li> <li>• Pengolahan idea berdasarkan kajian visual, media, teknik dan mesej dalam penghasilan reka bentuk animasi 3D.</li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>3.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</b></p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.4.1 Membuat apresiasi reka bentuk animasi 3D dalam multimedia kreatif secara lisan dan bertulis berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) diskripsi</li> <li>(ii) analisis</li> <li>(iii) interpretasi</li> <li>(iv) pertimbangan</li> </ul> <p>3.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin reka bentuk sepanjang proses penghasilan reka bentuk animasi 3D.</p> <p>3.4.3 Mengamalkan budaya pendokumenan reka bentuk sepanjang proses penghasilan reka bentuk animasi 3D.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelaksanaan aktiviti apresiasi melalui: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. pameran</li> <li>b. sesi kritikan</li> <li>c. bicara reka bentuk (design talk)</li> <li>d. forum</li> </ul> </li> <li>• Persembahan hasil reka bentuk animasi 3D dan dokumentasi</li> </ul> <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sesi apresiasi berdasarkan Model Kritikan Seni oleh Edmund Feldman (description, analysis, interpretation dan judgement).</li> <li>• Etika dan disiplin reka bentuk yang dipraktikkan merangkumi aspek kerohanian, keagamaan, kepercayaan, kemanusiaan dan kewarganegaraan yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.</li> </ul>

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



Standard Kandungan,  
Standard Pembelajaran  
dan Standard Prestasi  
Tingkatan 5



<b>Modul</b>	<b>Rekaan Media Penerbitan Digital</b>
<b>Cadangan Jam</b>	<b>32 jam</b>
<b>Objektif</b>	<p>Pada akhir pembelajaran murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Menguasai pengetahuan dan kemahiran asas rekaan media laman digital.</li><li>2. Mengeksplorasi media, teknik dan proses asas rekaan media laman digital melalui penerokaan pelbagai sumber dan teknologi.</li><li>3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti melalui proses rekaan (designing process) media laman digital.</li><li>4. Membuat apresiasi dan pendokumenan proses penghasilan rekaan media laman digital serta mengamalkan etika dan nilai murni.</li></ol>

## 1.0 REKAAN MEDIA PENERBITAN DIGITAL

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>1.1 PERSEPSI ESTETIK</b></p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.1.1 Menjelaskan maksud media penerbitan digital.</p> <p>1.1.2 Mengenal pasti jenis, fungsi dan kelebihan pelbagai rekaan antara muka media penerbitan digital.</p> <p>1.1.3 Menghuraikan proses rekaan dan fungsi interaktif media penerbitan digital berdasarkan:</p> <p>(i) audio</p> <p>(ii) video</p> <p>(iii) teks</p> <p>(iv) grafik</p> <p>(v) animasi</p> <p>1.1.4 Menghubung kaitkan media penerbitan digital dengan etika dan disiplin reka bentuk dalam multimedia kreatif.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memproses maklumat berkaitan rekaan media penerbitan digital melalui pemerhatian dan kajian seperti:             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. lawatan laman sesawang</li> <li>b. tayangan imej dan klip video</li> <li>c. rujukan buku, majalah dan <i>e-book</i></li> </ol> </li> <li>• Membuat perbincangan tentang jenis media penerbitan digital seperti:             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. <i>e-book</i></li> <li>b. kad nama, poskad, poster, <i>flyer</i>, brosur, <i>banner</i> dan bunting digital</li> <li>c. <i>e-mail</i> dan laman sosial</li> </ol> </li> <li>• Mengkaji mengenai proses rekaan antara muka sesebuah perisian digital melalui penerokaan pelbagai sumber.</li> <li>• Menaakul maklumat berkaitan, peraturan dan etika media penerbitan digital.</li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>1.2 APLIKASI SENI</b></p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.2.1 Meneroka pelbagai media dan teknik dalam proses rekaan antara muka media penerbitan digital berdasarkan jenis:</p> <p>(i) <i>e-book</i></p> <p>(ii) kad nama, poskad, poster, <i>flyer</i>, brosur, <i>banner</i> dan bunting digital</p> <p>(iii) <i>e-mail</i> dan laman sosial</p> <p>1.2.2 Mengeksperimentasi rekaan dan fungsi interaktif pada media penerbitan digital berdasarkan:</p> <p>(i) audio</p> <p>(ii) video</p> <p>(iii) teks</p> <p>(iv) grafik</p> <p>(v) animasi</p> <p>1.2.3 Menganalisis pelbagai media dan teknik dalam penghasilan rekaan antara muka media penerbitan digital.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjalankan penyelidikan dan eksplorasi menerusi: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. kajian dan demonstrasi</li> <li>b. buku penyelidikan atau kajian (idea dan rujukan atau penyelidikan)</li> <li>c. klip video dari media sosial dan iklan</li> </ul> </li> <li>• Meneroka aplikasi peralatan komputer dan perisian penerbitan atas meja (desktop publishing).</li> <li>• Membanding beza pelbagai jenis penggunaan media mengikut kesesuaian dalam penghasilan penerbitan digital.</li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>1.3 EKSPRESI KREATIF</b></p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.3.1 Menjana idea melalui penghasilan rekaan antara muka media penerbitan digital secara kreatif berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i) Idea dan konsep</li> <li>ii) lakaran olahan idea</li> </ul> <p>1.3.2 Menghasilkan rekaan media penerbitan digital akhir dengan reka letak antara muka.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjalankan proses penghasilan rekaan media penerbitan digital melalui: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. sumbang saran dan cetusan idea serta penentuan konsep</li> <li>b. perbincangan dan sesi kritik olahan idea rekaan media penerbitan digital.</li> <li>c. penggunaan media, teknik dan proses untuk menghasilkan rekaan yang telah ditentukan.</li> <li>d. penghasilan rekaan akhir mengikut format yang sesuai.</li> <li>e. penghasilan media akhir dipersembahkan dalam panel digital atau panel cetakan.</li> </ul> </li> </ul> <p>Nota :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• format seperti jenis fail <i>bitmap</i> dan <i>vector</i></li> <li>• saiz reka letak media akhir seperti saiz <i>print format</i> atau <i>screen resolution</i></li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>1.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</b></p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.4.1 Membuat apresiasi rekaan antara muka media penerbitan digital kreatif secara lisan dan bertulis berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) diskripsi</li> <li>(ii) analisis</li> <li>(iii) interpretasi</li> <li>(iv) penilaian</li> </ul> <p>1.4.2 Mengamalkan budaya pendokumenan dan etika serta disiplin reka bentuk sepanjang proses penghasilan rekaan media penerbitan digital.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melaksanakan aktiviti apresiasi seperti: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. pameran</li> <li>b. perbentangan</li> <li>c. pemaparan dalam laman sosial</li> <li>d. sesi kritikan dan diskusi</li> <li>e. bicara reka bentuk (design talk)</li> </ul> </li> <li>• Membentangkan hasil rekaan media penerbitan digital serta dokumentasi.</li> </ul> <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sesi apresiasi berdasarkan Model Kritikan Seni oleh Edmund Feldman (description, analysis, interpretation dan judgement).</li> <li>• Etika dan disiplin reka bentuk yang dipraktikkan merangkumi aspek kerohanian, keagamaan, kepercayaan, kemanusiaan dan kewarganegaraan yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.</li> </ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menjelaskan pengetahuan dan kemahiran asas rekaan media penerbitan digital.
2	Menghuraikan pengetahuan dan kemahiran asas proses rekaan media penerbitan digital.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran dalam asas rekaan media penerbitan digital secara beretika serta mengamalkan disiplin reka bentuk serta amalan pendokumenan.
4	Menganalisis rekaan menggunakan pengetahuan dan kemahiran dalam media penerbitan digital secara beretika serta mengamalkan disiplin reka bentuk serta amalan pendokumenan.
5	Menilai rekaan menggunakan pengetahuan dan kemahiran dalam media penerbitan digital secara beretika serta mengamalkan disiplin reka bentuk serta amalan pendokumenan.
6	Menghasilkan rekaan media penerbitan digital secara kreatif, inovatif serta beretika dengan mengamalkan disiplin reka bentuk dan amalan pendokumenan serta boleh dicontohi.



<b>Modul</b>	<b>Rekaan Media Laman Sesawang</b>
<b>Cadangan Jam</b>	<b>32 jam</b>
<b>Objektif</b>	<p>Pada akhir pembelajaran murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Menguasai pengetahuan dan kemahiran asas rekaan media laman sesawang.</li><li>2. Mengeksplorasi media, teknik dan proses asas rekaan media laman sesawang melalui penerokaan pelbagai sumber dan teknologi.</li><li>3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti melalui proses rekaan (designing process) media laman sesawang.</li><li>4. Membuat apresiasi dan pendokumenan proses penghasilan rekaan media laman sesawang serta mengamalkan etika dan nilai murni.</li></ol>

## 2.0 REKAAN MEDIA LAMAN SESAWANG

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>2.1 PERSEPSI ESTETIK</b></p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.1.1 Menyatakan definisi media laman sesawang.</p> <p>2.1.2 Menghuraikan jenis, fungsi dan kelebihan pelbagai rekaan antara muka media laman sesawang statik dan dinamik dalam multimedia kreatif.</p> <p>2.1.3 Menghuraikan proses rekaan dan fungsi interaktif media laman sesawang berdasarkan:</p> <p>(i) audio</p> <p>(ii) video</p> <p>(iii) teks</p> <p>(iv) grafik</p> <p>(v) animasi</p> <p>2.1.4 Menghubung kaitkan media laman sesawang dengan etika dan disiplin reka bentuk dalam multimedia kreatif.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proses maklumat berkaitan rekaan media laman sesawang melalui pemerhatian dan kajian seperti:             <ol style="list-style-type: none"> <li>a) lawatan pelbagai laman sesawang</li> <li>b) rujukan buku dan majalah</li> </ol> </li> <li>• Pengenalan kepada kategori media laman sesawang statik dan dinamik serta seperti Informasi, pendidikan, perubatan, info hiburan, perbankan dan keusahawanan</li> <li>• Kajian mengenai proses rekaan antara muka media laman sesawang melalui penerokaan pelbagai sumber.</li> <li>• Memahami maklumat berkaitan peraturan dan etika media laman sesawang.</li> </ul> <p>Nota :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Laman sesawang statik - paparan ringkas, perisian <i>web browser</i> yang minimum serta muat turun yang lebih pantas.</li> <li>• Laman sesawang dinamik adalah lebih kompleks dan kos yang lebih tinggi.</li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>2.2 APLIKASI SENI</b></p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.2.1 Meneroka pelbagai media dan teknik dalam proses rekaan antara muka media laman sesawang statik berdasarkan jenis:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) informasi</li> <li>(ii) pendidikan</li> <li>(iii) perubatan</li> <li>(iv) info hiburan</li> <li>(v) perbankan dan keusahawanan</li> </ul> <p>2.2.2 Mengeksperimentasi rekaan dan fungsi interaktif pada media laman sesawang berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) audio</li> <li>(ii) video</li> <li>(iii) teks</li> <li>(iv) grafik</li> <li>(v) animasi</li> </ul> <p>2.2.3 Menganalisis pelbagai media dan teknik dalam menghasilkan rekaan media laman sesawang.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan penyelidikan dan eksplorasi menerusi: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. kajian dan demonstrasi</li> <li>b. buku penyelidikan atau kajian (idea dan rujukan atau penyelidikan)</li> <li>c. klip video dari media sosial dan iklan</li> </ul> </li> <li>• Meneroka aplikasi peralatan dan perisian komputer seperti: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. media digital: <ul style="list-style-type: none"> <li>- komputer</li> <li>- telefon pintar</li> <li>- <i>drawing tablet</i> dan alat digital lain</li> </ul> </li> <li>b. perisian <i>offline</i> atau <i>online</i> seperti perisian <i>online</i> percuma.</li> <li>c. fungsi navigasi antara muka interaktif yang bersesuaian</li> </ul> </li> <li>• Membanding beza pelbagai jenis penggunaan media mengikut kesesuaian dalam penghasilan laman sesawang</li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>2.3 EKSPRESI KREATIF</b></p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.3.1 Menjana idea melalui penghasilan rekaan antara muka media laman sesawang secara kreatif berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i) idea dan konsep</li> <li>ii) lakaran olahan idea</li> </ul> <p>2.3.2 Menghasilkan rekaan media laman sesawang akhir dengan reka letak dan fungsi antara muka yang interaktif.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjalankan proses penghasilan media laman sesawang statik melalui: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. sumbang saran dan cetusan idea serta penentuan konsep</li> <li>b. perbincangan dan sesi kritik olahan idea olahan idea media laman sesawang statik berdasarkan draf atau lakaran.</li> <li>c. penggunaan media, teknik dan proses untuk menghasilkan rekaan yang telah ditentukan.</li> <li>d. penghasilan media akhir boleh <i>upload</i> (dimuat naik)/ <i>compile</i>/ <i>export</i>/ panel digital atau panel cetakan.</li> </ul> </li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>2.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</b></p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.4.1 Membuat apresiasi rekaan antara muka media laman sesawang kreatif secara lisan dan bertulis berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) diskripsi</li> <li>(ii) analisis</li> <li>(iii) interpretasi</li> <li>(iv) penilaian</li> </ul> <p>2.4.2 Mengamalkan budaya pendokumenan dan etika serta disiplin reka bentuk sepanjang proses penghasilan media laman sesawang.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melaksanakan aktiviti apresiasi seperti: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. pameran</li> <li>b. perbentangan</li> <li>c. pemaparan dalam laman sosial</li> <li>d. sesi kritikan dan diskusi</li> <li>e. bicara reka bentuk (design talk)</li> </ul> </li> <li>• Membentangkan hasil rekaan media laman sesawang serta dokumentasi.</li> </ul> <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sesi apresiasi berdasarkan Model Kritikan Seni oleh Edmund Feldman (description, analysis, interpretation dan judgement).</li> <li>• Etika dan disiplin reka bentuk yang dipraktikkan merangkumi aspek kerohanian, keagamaan, kepercayaan, kemanusiaan dan kewarganegaraan yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.</li> </ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menjelaskan pengetahuan dan kemahiran penghasilan rekaan media laman sesawang.
2	Menghuraikan pengetahuan dan kemahiran penghasilan rekaan media laman sesawang.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran dalam rekaan media laman sesawang secara beretika serta mengamalkan disiplin reka bentuk serta amalan pendokumenan.
4	Menganalisis rekaan menggunakan pengetahuan dan kemahiran media laman sesawang secara beretika serta mengamalkan disiplin reka bentuk serta amalan pendokumenan.
5	Menilai rekaan menggunakan pengetahuan dan kemahiran dalam media laman sesawang secara beretika serta mengamalkan disiplin reka bentuk serta amalan pendokumenan.
6	Menghasilkan rekaan media laman sesawang secara kreatif, inovatif serta beretika dengan mengamalkan disiplin reka bentuk dan amalan pendokumenan serta boleh dicontohi.

<b>Modul</b>	<b>Rekaan Media Aplikasi Mudah Alih (Mobile Apps)</b>
<b>Cadangan Jam</b>	<b>32 jam</b>
<b>Objektif</b>	<p>Pada akhir pembelajaran murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Menguasai pengetahuan dan kemahiran asas rekaan media aplikasi mudah alih.</li><li>2. Mengeksplorasi media, teknik dan proses asas rekaan media aplikasi mudah alih melalui penerokaan pelbagai sumber dan teknologi.</li><li>3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti melalui proses rekaan (designing process) media aplikasi mudah alih.</li><li>4. Membuat apresiasi dan pendokumenan proses penghasilan rekaan media aplikasi mudah alih serta mengamalkan etika dan nilai murni.</li></ol>

## 3.0 REKAAN MEDIA APLIKASI MUDAH ALIH

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>3.1 PERSEPSI ESTETIK</b></p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.1.1 Menyatakan definisi media aplikasi mudah alih dalam multimedia kreatif.</p> <p>3.1.2 Menghuraikan jenis, fungsi dan kelebihan pelbagai rekaan antara muka media aplikasi mudah alih dalam multimedia kreatif.</p> <p>3.1.3 Menghuraikan proses rekaan dan fungsi interaktif media aplikasi mudah alih berdasarkan elemen multimedia:</p> <p>(i) audio</p> <p>(ii) video</p> <p>(iii) teks</p> <p>(iv) grafik</p> <p>(v) animasi</p> <p>3.1.4 Menghubung kaitkan media aplikasi mudah alih dengan etika dan disiplin reka bentuk dalam multimedia kreatif.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memproses maklumat berkaitan rekaan media aplikasi mudah alih melalui pemerhatian dan kajian seperti: <ul style="list-style-type: none"> <li>a) lawatan pelbagai laman sesawang</li> <li>b) rujukan buku dan majalah</li> </ul> </li> <li>• Membuat perbincangan tentang media aplikasi mudah alih serta kategori seperti <i>Brand awareness digital applications</i>.</li> <li>• Mengenalpasti kategori media aplikasi mudah alih seperti <i>native, mobile web apps, HTML apps</i> dan <i>hybrid</i> serta jenis seperti pendidikan, pengurusan, keusahawanan dan permainan digital.</li> <li>• Mengkaji proses rekaan sesebuah media aplikasi mudah alih melalui penerokaan pelbagai sumber.</li> <li>• Memahami maklumat berkaitan peraturan dan etika media laman sesawang.</li> </ul>



STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>3.2 APLIKASI SENI</b></p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.2.1 Meneroka pelbagai media dan teknik dalam proses rekaan antara muka media aplikasi mudah alih untuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) pendidikan</li> <li>(ii) pengurusan</li> <li>(iii) keusahawanan</li> <li>(iv) permainan digital</li> </ul> <p>3.2.2 Mengeksperimentasi rekaan dan fungsi interaktif pada media aplikasi mudah alih berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) audio</li> <li>(ii) video</li> <li>(iii) teks</li> <li>(iv) grafik</li> <li>(v) animasi</li> </ul> <p>3.2.3 Menganalisis pelbagai media dan teknik dalam menghasilkan rekaan media aplikasi mudah alih.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan penyelidikan dan eksplorasi menerusi: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. kajian dan demonstrasi</li> <li>b. buku penyelidikan atau kajian (idea dan rujukan atau penyelidikan)</li> <li>c. klip video dari media sosial dan iklan</li> </ul> </li> <li>• Meneroka aplikasi peralatan dan perisian komputer seperti: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. media digital: <ul style="list-style-type: none"> <li>- telefon pintar</li> <li>- <i>drawing tablet</i> dan alat digital lain</li> </ul> </li> <li>b. perisian <i>offline</i> atau <i>online</i></li> <li>c. fungsi navigasi antara muka interaktif yang bersesuaian</li> </ul> </li> <li>• Membanding beza pelbagai jenis penggunaan media mengikut kesesuaian dalam penghasilan media aplikasi mudah alih</li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>3.3 EKSPRESI KREATIF</b></p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.3.1 Menjana idea melalui penghasilan rekaan antara muka media aplikasi mudah alih secara kreatif berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i) idea dan konsep</li> <li>ii) lakaran olahan idea</li> </ul> <p>3.3.2 Menghasilkan rekaan media aplikasi mudah alih akhir dengan reka letak dan fungsi antara muka yang interaktif.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjalankan proses penghasilan media aplikasi mudah alih melalui: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. sumbang saran dan cetusan idea serta penentuan konsep</li> <li>b. perbincangan dan sesi kritik olahan idea olahan idea media <i>aplikasi mudah alih</i> statik berdasarkan draf atau lakaran.</li> <li>c. penggunaan media, teknik dan proses untuk menghasilkan reka bentuk yang telah ditentukan.</li> <li>d. penghasilan media akhir dipersembahkan dalam panel digital atau panel cetakan.</li> </ul> </li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>3.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</b></p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.4.1 Membuat apresiasi rekaan antara muka media aplikasi mudah alih kreatif secara lisan dan bertulis berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) diskripsi</li> <li>(ii) analisis</li> <li>(iii) interpretasi</li> <li>(iv) penilaian</li> </ul> <p>3.4.2 Mengamalkan budaya pendokumenan dan etika serta disiplin reka bentuk sepanjang proses penghasilan media aplikasi mudah alih.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melaksanakan aktiviti apresiasi seperti: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. pameran</li> <li>b. perbentangan</li> <li>c. pemaparan dalam laman sosial</li> <li>d. sesi kritikan dan diskusi</li> <li>e. bicara reka bentuk (design talk)</li> </ul> </li> <li>• Membentangkan hasil rekaan media aplikasi mudah alih serta dokumentasi.</li> </ul> <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sesi apresiasi berdasarkan Model Kritikan Seni oleh Edmund Feldman (description, analysis, interpretation dan judgement).</li> <li>• Etika dan disiplin reka bentuk yang dipraktikkan merangkumi aspek kerohanian, keagamaan, kepercayaan, kemanusiaan dan kewarganegaraan yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.</li> </ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menjelaskan pengetahuan dan kemahiran penghasilan rekaan media aplikasi mudah alih.
2	Menghuraikan pengetahuan dan kemahiran penghasilan rekaan media aplikasi mudah alih.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran dalam rekaan media aplikasi mudah alih secara beretika serta mengamalkan disiplin reka bentuk serta amalan pendokumenan.
4	Menganalisis rekaan menggunakan pengetahuan dan kemahiran dalam media aplikasi mudah alih secara beretika serta mengamalkan disiplin reka bentuk serta amalan pendokumenan.
5	Menilai rekaan menggunakan pengetahuan dan kemahiran dalam media aplikasi mudah alih secara beretika serta mengamalkan disiplin reka bentuk serta amalan pendokumenan.
6	Menghasilkan rekaan media aplikasi mudah alih secara kreatif, inovatif serta beretika dengan mengamalkan disiplin reka bentuk 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. Mohamad 'Adillas bin Ahmad Fesol | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM |
| 5. Mohd Nor Nizam bin Ramli         | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM |
| 6. Ruszidah binti Limat             | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM |
| 7. Shaiful bahari bin Bachik        | IPG Kampus Tengku Afzan Kuala Lipis |
| 8. Dr. Mohd Khairezan bin Rahmat    | Universiti Teknologi MARA Shah Alam |
| 9. Dr. Ahmad Nizam bin Othman       | Universiti Pendidikan Sultan Idris  |
| 10. Dr. Muhamad Firdaus bin Ramli   | Universiti Pendidikan Sultan Idris  |
| 11. Nur Shazleen binti Md Yusof     | Universiti Selangor                 |
| 12. Muhammad Safidzan bin Salman    | Sekolah Seni Malaysia Johor         |
| 13. Zalina binti Bakhtiar           | Sekolah Seni Malaysia Johor         |
| 14. Rafizah binti Abu Bakar         | SMK Kelana Jaya                     |
| 15. Noor Maizati binti Ramli        | SMK Seri Indah                      |

**TURUT MENYUMBANG**

- |                                  |                                     |
|----------------------------------|-------------------------------------|
| 1. Dr. Abdul Halim bin Hussain   | Universiti Pendidikan Sultan Idris  |
| 2. Dr. Mohammad Azroll bin Ahmad | Universiti Teknologi MARA Shah Alam |
| 3. Suhaimi bin Tohid             | Universiti Teknologi MARA Shah Alam |

## **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 Taufix 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 978-967-420-543-0



9 789674 205430

**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>