



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN
MALAYSIA

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

Sinografi

Sekolah Seni Malaysia

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

Tingkatan 4 dan 5



KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

Sinografi

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.....	4
Fokus.....	5
Kemahiran Abad Ke-21.....	7
Kemahiran Berfikir Aras Tinggi.....	8
Strategi Pengajaran dan Pembelajaran.....	10
Elemen Merentas Kurikulum.....	12
Pentaksiran Bilik Darjah.....	15
Organisasi Kandungan.....	19
Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi Tingkatan 4	
Rekaan Sinografi.....	23

Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi Tingkatan 5	
Pengkaryaan Sinografi.....	37
Dokumentasi Karya.....	56
Panel Penggubal.....	59
Penghargaan.....	61



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 di dalam dokumen kurikulum telah mengubah lanskap 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 Sinografi Sekolah Seni Malaysia (SSeM) ialah dokumen yang memuatkan kandungan kurikulum mata pelajaran Sinografi 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 Standard Pembelajaran. 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 Sinografi 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 Sinografi SSeM bermatlamat melengkapkan murid dengan pengetahuan dan kemahiran rekaan sinografi bagi melahirkan insan kreatif, berinovatif dan berdisiplin yang mempunyai jati diri melalui karya yang dihasilkan.

OBJEKTIF

KSSM Sinografi SSeM bertujuan membolehkan murid mencapai objektif berikut:

Tingkatan 4

1. Menganalisis skrip.
2. Menghuraikan aspek sinografi berdasarkan kajian skrip.
3. Melakukan kajian teks, ruang pentas kajian visual serta aspek bunyi dan kesan khas berdasarkan skrip yang telah ditetapkan.
4. Menentukan idea dan konsep rekaan sinografi berdasarkan kajian.
5. Menghasilkan lakaran set dan props, kostum, solekan serta pencahayaan.
6. Menghasilkan senarai jenis-jenis lampu.
7. Menyediakan senarai serta koleksi bunyi dan kesan khas.
8. Memilih bunyi dan kesan-kesan khas yang sesuai berdasarkan skrip.
9. Mendokumentasikan dan membuat pembentangan hasil kajian dan hasil karya.
10. Mengamalkan nilai dalam penghasilan karya.

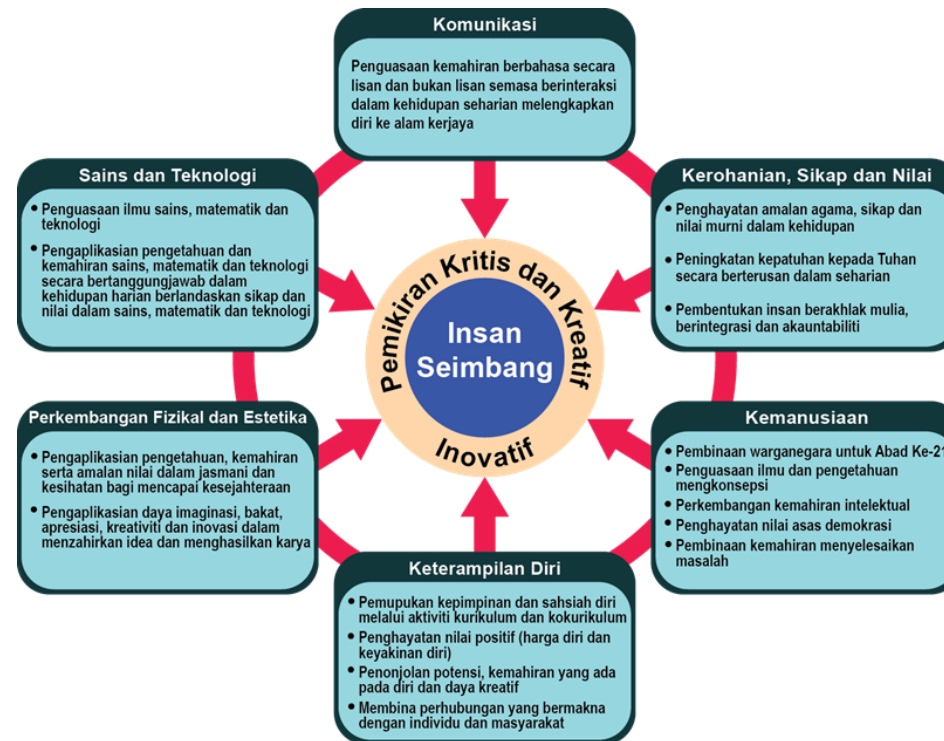
Tingkatan 5

1. Menyatakan kepentingan set dan props, kostum, solekan, pencahayaan serta bunyi dan kesan bunyi dalam pementasan.
2. Menghasilkan lukisan teknikal rekaan set dan props.
3. Membina *model box* set pentas.
4. Membuat kajian fabrik, material dan aksesori bagi dua watak utama
5. Membuat kajian jenis solekan dan bahan solekan berdasarkan watak dan perwatakan.
6. Merancang dan menghasilkan rekaan set dan props, kostum, solekan dan pencahayaan untuk pementasan.
7. Merancang dan menentukan rekaan bunyi untuk satu babak.
8. Membentangan hasil rekaan sinografi.
9. Menghasilkan kompilasi rekaan sinografi.
10. Mempamerkan aspek nilai murni dalam penghasilan karya sinografi.

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 Sinografi digubal berdasarkan enam tunjang kerangka KSSM.



Rajah 1: Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Menengah

FOKUS

KSSM Sinografi SSeM memberi tumpuan kepada pemerolehan pengetahuan dan kemahiran dalam menghasilkan rekaan sinografi. Kandungan kurikulum ini seperti Jadual 1, menyediakan murid dengan pengetahuan dan kemahiran merancang rekaan sinografi secara sistematik sebagai satu proses pembelajaran.

Jadual 1: Kandungan Kurikulum Sinografi

TINGKATAN	KURIKULUM
4	Kajian Skrip
	Eksplorasi Reka Bentuk Sinografi
	Reka Bentuk Sinografi
5	Pengkaryaan Sinografi
	Dokumentasi Karya

Kajian Skrip

Kajian skrip memberi fokus kepada pembacaan dan penganalisan skrip. Kajian ini merupakan langkah awal bagi mendapatkan idea untuk mengkonsepsikan rekaan sinografi yang sesuai berdasarkan skrip.

Eksplorasi Reka Bentuk Sinografi

Eksplorasi Reka Bentuk Sinografi memberi fokus kepada pembinaan kemahiran pemikiran kreatif dan inovatif melalui aktiviti eksplorasi. Aktiviti eksplorasi seperti kajian teks, kajian visual, kajian ruang, serta kajian bunyi dan kesan-kesan khas dilaksanakan bertujuan mendapat pelbagai maklumat untuk menzahirkan idea dan konsep rekaan sinografi.

Kajian teks dilaksanakan bertujuan mendapatkan maklumat seperti latar belakang masyarakat, latar masa dan zaman, status sosial dan sosio budaya. Kajian visual pula bertujuan mendapatkan maklumat keperluan imej yang sesuai berdasarkan idea dan konsep rekaan sinografi. Dapatan hasil kajian ruang, boleh digunapakai untuk membuat perancangan susun atur pergerakan pelakon serta penggunaan set dan *props* mengikut kesesuaian keluasan ruang lakon. Kajian kesesuaian bunyi dan kesan-kesan khas, dilakukan bertujuan untuk menyediakan senarai dan koleksi bunyi serta kesan-kesan khas yang sesuai untuk digunakan. Selain daripada itu aktiviti eksplorasi pelbagai bentuk media seperti media digital, fotografi, video, majalah dan suratkhbar juga turut membantu untuk mendapatkan maklumat dan idea dalam menghasilkan rekaan sinografi.

Reka Bentuk Sinografi

Rekaan Bentuk Sinografi memberi fokus kepada penzahiran idea dan konsep rekaan sinografi untuk menghasilkan:

- i) lakaran set dan *props*, kostum, solekan serta pencahayaan.
- ii) koleksi bunyi dan kesan-kesan khas.

Pengkaryaan Sinografi

Pengkaryaan Sinografi memberi fokus kepada produk akhir rekaan sinografi dalam bentuk:

- i) *mock up* model set dan *props*
- ii) lukisan kostum serta cadangan contoh fabrik yang sesuai
- iii) *make up worksheet* dan cadangan senarai bahan serta alat-alat solekan dan kesan-kesan khas
- iv) plot pencahayaan
- v) *sound score*

Dokumentasi Karya

Dokumentasi karya memberi fokus kepada penyediaan kompilasi hasil kerja yang mengandungi:

- i) kajian skrip
- ii) eksplorasi Reka Bentuk Sinografi
- iii) reka Bentuk Sinografi
- iv) pengkaryaan Sinografi

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 dalam Jadual 2 supaya berupaya bersaing di peringkat global. Penguasaan Standard Kandungan (SK) dan Standard Pembelajaran (SP) dalam KSSM Sinografi SSeM juga turut menyumbang kepada pemerolehan Kemahiran Abad Ke-21 dalam kalangan murid.

Jadual 2: Profil Murid

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

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

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

KEMAHIRAN BERFIKIR ARAS TINGGI

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 3.

Jadual 3: 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

Secara amnya, aktiviti PdP Sinografi adalah ke arah untuk menghasilkan rekaan sinografi. Aktiviti adalah berlandaskan aktiviti amali yang dilakukan secara *hands-on*. Terdapat pelbagai pendekatan yang boleh digunakan dalam merangka pengajaran bagi mencapai standard pembelajaran yang ditetapkan. Pendekatan tersebut merupakan strategi guru bagi mencapai objektif pengajaran yang dirancang. Cadangan pendekatan yang boleh digunakan dalam PdP Sinografi adalah seperti berikut:

Pembelajaran Berasaskan Inkuiri

Pembelajaran berasaskan inkuiri merupakan satu kaedah PdP berpusatkan murid yang melibatkan pertanyaan dan rasa ingin tahu di mana murid mencari jawapan melalui pemerhatian, hipotesis, mengumpul data, pengukuran, menterjemah dan membina rumusan. Inkuiri juga merupakan proses PdP yang menggalakkan penyiasatan masalah, penerokaan dan penemuan untuk mendapatkan maklumat serta pemahaman yang mendalam terhadap sesuatu tugasan yang dijalankan.

Dalam konteks PdP sinografi, murid perlu diberi banyak pendedahan berkaitan hasil rekaan sinografi daripada pelbagai sumber. Dalam proses pembelajaran, pelbagai persoalan mungkin akan timbul. Contohnya, “Apakah bentuk set dan props yang sesuai untuk menunjukkan lokasi di dalam ruang tamu?”. dan “Apakah kesan bunyi yang sesuai digunakan untuk menunjukkan suasana di waktu malam.” Murid akan mencari jawapan kepada persoalan mereka menerusi perbincangan bersama-sama guru serta pencarian maklumat daripada pelbagai sumber.

Pembelajaran Berasaskan Masalah

Pembelajaran Berasaskan Masalah merupakan kaedah PdP yang menekankan pembelajaran murid terhadap sesuatu topik menerusi penyelesaian sesuatu masalah. Kaedah ini boleh dijalankan secara kolaboratif dan berpusatkan murid bagi menambahkan kefahaman mereka tentang apa yang akan dipelajari dalam Sinografi. Guru berperanan sebagai fasilitator iaitu beliau akan bersama-sama murid membentuk suatu persoalan permasalahan atau isu, kemudian menstrukturkan tugas yang relevan bagi menyelesaikan persoalan tersebut. Dalam konteks PdP sinografi, murid dapat mengemukakan idea dalam bentuk lakaran awal rekaan sinografi sebagai penyelesaian kepada setiap permasalahan berdasarkan kajian skrip.

Pendekatan Antara Disiplin

Pendekatan Antara Disiplin merupakan kaedah PdP yang merentas beberapa disiplin ilmu. Murid dapat mengaplikasikan pengetahuan yang diperolehi dalam satu bidang disiplin lain sebagai satu cara untuk memperdalam pengalaman pembelajaran mereka. Pendekatan ini membolehkan guru merangka pengajaran dengan menggabungkan pengajaran Sinografi dengan disiplin ilmu yang lain. Sebagai contoh, guru boleh mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran seni visual yang dipelajari dalam menghasilkan karya seperti membuat membuat lakaran set dan props, kostum dan solekan.

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 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 cinta akan 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 pengubahsuaian, membaiki dan mempraktikkan idea.

- Kreativiti dan inovasi saling bergandingan dan perlu untuk memastikan pembangunan modal insan yang mampu menghadapi cabaran abad ke-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 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.
- Salah satu penekanan dalam TMK adalah pemikiran komputasional yang boleh diaplikasikan dalam semua mata pelajaran. Pemikiran komputasional merupakan satu kemahiran untuk menggunakan konsep penaakulan logik, algoritma, leraian, pengecaman corak, peniskalaan dan penilaian dalam proses menyelesaikan masalah berbantuan komputer.

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 diperoleh melalui elemen Penggunaan dan Pengeluaran Lestari, Kewarganegaraan Global dan Perpaduan.
- Elemen Kelestarian Global penting dalam menyediakan murid bagi menghadapi cabaran dan isu semasa di peringkat tempatan, negara dan global.

- Elemen ini diajar secara langsung dan secara sisipan dalam mata pelajaran yang berkaitan.

10. Pendidikan Kewangan

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

PENTAKSIRAN BILIK DARJAH

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

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

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

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

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

Tahap Penguasaan Umum

Tahap penguasaan merupakan satu bentuk pernyataan pencapaian yang menunjukkan perkembangan pembelajaran murid. Terdapat enam tahap penguasaan yang menunjukkan aras penguasaan yang disusun secara hierarki. Tahap penguasaan ini mengambil kira pengetahuan, kemahiran dan nilai yang ditetapkan dalam kurikulum. Jadual 4 menunjukkan pernyataan tahap penguasaan umum.

Jadual 4: 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 tekak 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.

Pentaksiran KSSM Sinografi SSeM

Pencapaian murid ditaksir untuk mengetahui tahap penguasaan ilmu pengetahuan dan kemahiran sinografi yang diajar. Penentuan tahap penguasaan ini memerlukan aktiviti pentaksiran yang dilakukan semasa atau di penghujung aktiviti PdP. Tahap penguasaan ini dinyatakan dengan jelas dan menjadi landasan yang kukuh kepada guru untuk melanjutkan aktiviti pembelajaran seterusnya.

KSSM Sinografi SSeM merupakan mata pelajaran yang memberi tumpuan kepada kemahiran untuk menghasilkan rekaan sinografi. Pentaksiran dalam PdP dilaksanakan dengan mengambilkira proses untuk merancang dan menzahirkan idea dan konsep yang dirancang. Guru perlu merancang dengan teliti kaedah yang sesuai untuk mentaksir murid bagi memastikan pentaksiran yang relevan dan menepati tujuan. Justeru, pemerhatian guru terhadap setiap aktiviti murid perlu direkodkan untuk memudahkan pentaksiran dilaksanakan.

Standard Prestasi KSSM Sinografi SSeM

Standard Prestasi KSSM Sinografi SSeM diwujudkan sebagai kriteria untuk guru menentukan pencapaian murid dalam mata pelajaran ini. Standard prestasi ini mengandungi 6 Tahap Penguasaan yang merangkumi aspek kognitif, psikomotor dan nilai.

Tahap penguasaan ini disusun mengikut hierarki bermula pada tahap penguasaan 1 yang menunjukkan penguasaan terendah sehingga penguasaan tertinggi iaitu tahap penguasaan 6.

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-sama murid, serta perbincangan bersama rakan sejawat.

Tahap Penguasaan Keseluruhan KSSM Sinografi SSeM digunakan untuk melaporkan keseluruhan prestasi murid seperti jadual 5.

Jadual 5: Tahap Penguasaan Keseluruhan KSSM Sinografi SSeM

TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	<ul style="list-style-type: none"> • Menyatakan perkara asas dalam penghasilan karya sinografi.
2	<ul style="list-style-type: none"> • Menerangkan pengetahuan dan kemahiran asas dalam penghasilan karya sinografi.
3	<ul style="list-style-type: none"> • Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran sinografi dalam penghasilan karya.
4	<ul style="list-style-type: none"> • Menghalusi pengetahuan dan kemahiran sinografi dalam penghasilan karya. • Mengamalkan nilai dalam karya sinografi.
5	<ul style="list-style-type: none"> • Menilai dan memperhalusi pengetahuan dan kemahiran sinografi dalam penghasilan karya. • Mengamalkan nilai dalam karya sinografi.
6	<ul style="list-style-type: none"> • Menjana idea kreatif untuk menghasilkan karya sinografi. • Membentangkan hasil karya sinografi. • Mengamalkan nilai dalam karya sinografi serta menjadi contoh.

ORGANISASI KANDUNGAN

KSSM Sinografi SSeM diorganisasikan berdasarkan 3 lajur utama iaitu Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi seperti di Jadual 6.

Jadual 6: Tafsiran Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi.

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

Dalam organisasi kandungan, 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.

Pelaksanaan KSSM Sinografi SSeM adalah mengikut Surat Pekeliling Ikhtisas yang berkuat kuasa sekarang. Peruntukan masa minimum bagi mata pelajaran ini ialah 96 jam setahun.

Standard Kandungan,
Standard Pembelajaran
dan Standard Prestasi
Tingkatan 4

1.0 REKAAN SINOGRAFI

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
1.1 Kajian Skrip	Murid boleh: 1.1.1 Menghuraikan dan menganalisis komponen yang terdapat dalam skrip dari aspek: <ul style="list-style-type: none"> (i) plot (ii) watak dan perwatakan (iii) tema (iv) dialog (v) muzik (vi) kekaguman (vii) masa (viii) lokasi (ix) pecahan babak 	Cadangan Aktiviti. Membincangkan skrip yang dibaca atau dipilih. Nota: <ul style="list-style-type: none"> • Memilih skrip drama yang mempunyai kriteria berikut: <ul style="list-style-type: none"> – Skrip yang telah diterbitkan di Malaysia. – Skrip dalam Bahasa Melayu. • Dicadangkan menggunakan pentas <i>proscenium</i>.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>1.1.2 Menghuraikan aspek sinografi berdasarkan kajian skrip.</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) set dan <i>props</i> (ii) kostum (iii) solekan (iv) pencahayaan (v) bunyi dan kesan khas <p>1.1.3 Mendokumentasikan dan membentangkan hasil kajian skrip.</p>	<p>Cadangan Aktiviti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perbincangan dalam kumpulan. • Membentangkan hasil kajian skrip menggunakan aplikasi TMK.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
1.2 Eksplorasi Reka Bentuk Sinografi	<p>Murid boleh:</p> <p>1.2.1 Melakukan kajian teks berdasarkan skrip yang telah ditetapkan dan menghuraikan aspek berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Latar belakang masyarakat (ii) Latar masa (iii) Latar tempat (iv) Status sosial (v) Sosio-budaya <p>1.2.2 Menentukan idea dan konsep rekaan sinografi berdasarkan kajian teks.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca skrip untuk mendapatkan maklumat dalam kajian teks. • Meneroka pelbagai media untuk mendapatkan maklumat dan inspirasi bagi menentukan idea dan konsep rekaan sinografi. <p>Contoh:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Berdasarkan skrip, terdapat dua buah rumah Perak. Murid sebagai seorang pereka set mengambil idea rumah kampung di Perak dengan mereka bentuk set berkonsepkan seperti realisme, minimalisme, <i>suggestive</i>, kontemporari dan <i>stylize</i>. • Mengadakan sesi pertemuan antara murid dengan guru bagi membincangkan perkara berkaitan kajian teks.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>1.2.3 Melakukan kajian visual dan menghuraikan kesesuaian imej berdasarkan skrip yang telah ditetapkan.</p> <p>1.2.4 Menjana idea untuk menentukan kesesuaian imej berdasarkan kajian visual.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca skrip untuk mendapatkan maklumat dalam kajian teks. • Meneroka pelbagai media untuk mendapat maklumat dalam kajian visual. <p>Contoh media:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Fotografi (ii) Video (iii) Majalah (iv) Surat kabar (v) Internet (vi) Digital <ul style="list-style-type: none"> • Mengadakan sesi pertemuan antara murid dengan guru bagi membincangkan perkara berkaitan kajian visual.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>1.2.5 Melakukan kajian ruang pentas dari aspek:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) jenis pentas (ii) kemudahan pentas <p>1.2.6 Menjana idea aspek yang diperlukan di ruang pentas berdasarkan skrip yang telah ditetapkan.</p> <p>1.2.7 Merancang dan menghuraikan pelan lantai berdasarkan kajian ruang pentas</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Meneroka pelbagai media untuk mendapatkan maklumat tentang:</p> <ul style="list-style-type: none"> - jenis pentas - keluasan pentas - kemudahan pentas <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contoh jenis pentas <ul style="list-style-type: none"> - proscenium - <i>thrust</i> - arena • Kemudahan pentas <ul style="list-style-type: none"> - <i>back stage</i> - <i>side stage</i> - <i>loading bay</i> - <i>green room</i> - <i>flying bar</i> • Murid mengumpulkan dan menyimpan setiap hasil kajian mereka.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>1.2.8 Melakukan kajian untuk mendapatkan kesesuaian bunyi dan menyediakan senarai bunyi serta kesan khas yang diperlukan berdasarkan skrip yang telah ditetapkan.</p> <p>1.2.9 Menyediakan koleksi bunyi dan kesan khas berdasarkan kajian bunyi dalam bentuk digital.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meneroka pelbagai bunyi dari pelbagai sumber. Contoh: <ul style="list-style-type: none"> – alat muzik kibod – internet • Mengadakan sesi pertemuan antara murid dengan guru bagi membincangkan perkara berkaitan kajian ruang pentas dan kajian kesesuaian bunyi. <p>Nota: Murid mengumpulkan dan menyimpan setiap hasil kajian mereka.</p>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>1.2.10 Menjelaskan idea dan menentukan konsep rekaan sinografi berdasarkan kajian:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) teks. (ii) visual. (iii) ruang pentas. (iv) bunyi dan kesan khas. <p>1.2.11 Mengamalkan nilai dalam penghasilan karya eksplorasi reka bentuk sinografi.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan kreativiti semasa membuat pembentangan berkaitan idea dan konsep rekaan sinografi. • Murid mengumpulkan dan menyimpan setiap hasil kajian mereka. <p>Nota:</p> <p>Aspek nilai yang dititikberatkan dalam penghasilan karya adalah seperti:</p> <ul style="list-style-type: none"> – karya ciptaan adalah asli – menghormati karya ciptaan sebagai harta intelek – menghormati tata susila budaya dan agama

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	<ul style="list-style-type: none"> • Menyatakan perkara asas dalam penghasilan karya eksplorasi reka bentuk sinografi.
2	<ul style="list-style-type: none"> • Menerangkan pengetahuan dan kemahiran sinografi dalam penghasilan karya eksplorasi reka bentuk sinografi.
3	<ul style="list-style-type: none"> • Mengaplikasi pengetahuan dan kemahiran sinografi dalam menghasilkan karya eksplorasi reka bentuk sinografi.
4	<ul style="list-style-type: none"> • Menghalusi pengetahuan dan kemahiran sinografi dalam menghasilkan karya eksplorasi reka bentuk sinografi. • Mengamalkan nilai dalam karya eksplorasi reka bentuk sinografi
5	<ul style="list-style-type: none"> • Menilai dan menghalusi pengetahuan dan kemahiran sinografi dalam menghasilkan karya eksplorasi reka bentuk sinografi. • Mengamalkan nilai dalam karya eksplorasi reka bentuk sinografi.
6	<ul style="list-style-type: none"> • Menjana idea kreatif untuk menghasilkan karya eksplorasi reka bentuk sinografi. • Membentangkan hasil karya eksplorasi reka bentuk sinografi. • Mengamalkan nilai dalam karya eksplorasi reka bentuk sinografi serta menjadi contoh.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
1.3 Reka Bentuk Sinografi	<p>Murid boleh:</p> <p>1.3.1 Memvisualisasikan idea sinografi melalui lakaran awal (thumbnail sketches) berdasarkan skrip yang telah ditetapkan dari aspek:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) set dan <i>props</i> untuk 2 babak. (ii) kostum untuk 2 watak utama. (iii) solekan untuk 2 watak utama. (iv) pencahayaan untuk 2 babak. (v) senarai jenis-jenis lampu. <p>1.3.2 Memvisualisasikan idea sinografi melalui lakaran akhir (final sketches) berdasarkan skrip yang telah ditetapkan dari aspek:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) set dan <i>props</i> untuk 2 babak. (ii) kostum untuk 2 watak utama. (iii) solekan untuk 2 watak utama. (iv) pencahayaan untuk 2 babak. (v) senarai jenis-jenis lampu yang akan digunakan. 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat lakaran set dan <i>props</i>, kostum, solekan dan pencahayaan • Membuat perbincangan • Membuat rujukan pelbagai sumber • Mengadakan sesi pertemuan antara murid dengan guru bagi : <ul style="list-style-type: none"> – membincangkan lakaran awal set dan <i>props</i>, kostum, solekan dan pencahayaan. – menetapkan dan mengesahkan lakaran akhir set dan <i>props</i>, kostum, solekan dan pencahayaan.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>1.3.3 Menentukan bunyi dan kesan khas yang sesuai berdasarkan skrip yang telah ditetapkan.</p> <p>1.3.4 Membentangkan hasil reka bentuk sinografi yang mengandungi:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) lakaran awal set dan props, kostum, solekan dan pencahayaan. (ii) lakaran akhir set dan props, kostum, solekan dan pencahayaan. (iii) bunyi dan kesan khas yang telah dipilih. 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesi pertemuan antara murid dengan guru bagi membincangkan: <ul style="list-style-type: none"> – koleksi bunyi dan kesan khas – bunyi dan kesan khas yang sesuai • Menggunakan kreativiti semasa membuat pembentangan. • Murid mengumpul dan menyimpan setiap hasil karya: <ul style="list-style-type: none"> – lakaran awal set dan props, kostum, solekan dan pencahayaan. – lakaran akhir set dan props, kostum, solekan dan pencahayaan. – koleksi bunyi dan kesan-kesan khas. – bunyi dan kesan-kesan khas yang telah dipilih.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>1.3.5 Mendokumentasikan dan membentangkan hasil reka bentuk sinografi yang mengandungi:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) kajian skrip. (ii) eksplorasi reka bentuk sinografi. (iii) reka bentuk sinografi. <p>1.3.6 Mengamalkan nilai dalam penghasilan karya reka bentuk sinografi.</p>	<p>Cadangan Aktiviti :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyediakan dokumentasi hasil reka bentuk sinografi. <p>Contoh :</p> <ul style="list-style-type: none"> – dokumen (hard copy) – media digital <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan kreativiti untuk semasa membuat pembentangan. • Murid mengumpulkan dan menyimpan setiap hasil kajian mereka. <p>Nota:</p> <p>Aspek nilai yang dititikberatkan dalam penghasilan karya adalah seperti:</p> <ul style="list-style-type: none"> – karya ciptaan adalah asli – menghormati karya ciptaan sebagai harta intelek – menghormati tata susila budaya dan agama

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	<ul style="list-style-type: none"> • Menyatakan perkara asas dalam penghasilan karya reka bentuk sinografi.
2	<ul style="list-style-type: none"> • Menerangkan pengetahuan dan kemahiran sinografi dalam penghasilan karya reka bentuk sinografi.
3	<ul style="list-style-type: none"> • Mengaplikasi pengetahuan dan kemahiran sinografi dalam menghasilkan karya reka bentuk sinografi.
4	<ul style="list-style-type: none"> • Menghalusi pengetahuan dan kemahiran sinografi dalam menghasilkan karya reka bentuk sinografi. • Mengamalkan nilai dalam karya eksplorasi reka bentuk sinografi
5	<ul style="list-style-type: none"> • Menilai dan menghalusi pengetahuan dan kemahiran sinografi dalam menghasilkan karya reka bentuk sinografi. • Mengamalkan nilai dalam karya eksplorasi reka bentuk sinografi.
6	<ul style="list-style-type: none"> • Menjana idea kreatif untuk menghasilkan karya reka bentuk sinografi. • Membentangkan hasil karya eksplorasi reka bentuk sinografi. • Mengamalkan nilai dalam karya eksplorasi reka bentuk sinografi serta menjadi contoh.

Standard Kandungan,
Standard Pembelajaran
dan Standard Prestasi
Tingkatan 5

1.0 PENGKARYAAN SINOGRAFI

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
1.1 Rekaan Set dan Props	<p>Murid boleh:</p> <p>1.1.1 Menyatakan kepentingan set dan props dalam pementasan.</p> <p>1.1.2 Menghuraikan kepentingan lukisan teknikal dalam menghasilkan rekaan set dan props.</p> <p>1.1.3 Mengenal pasti pelbagai peralatan untuk lukisan teknikal.</p> <p>1.1.4 Menunjuk cara penggunaan peralatan lukisan teknikal secara:</p> <p>(i) manual</p> <p>(ii) digital</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Meneroka dan membuat latihan menggunakan peralatan lukisan teknikal.</p> <p>Nota: Contoh keperluan peralatan lukisan teknikal.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>drawing board</i> - <i>drawing block A3</i> - <i>t square</i> - <i>square set</i> - <i>scale ruler</i> - <i>mechanical pencil</i> - <i>mounting board</i> - <i>cutter</i> - gam - pembaris besi

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>1.1.5 Menghasilkan lukisan teknikal rekaan set dan props berdasarkan lakaran akhir set dan props dengan menekankan perkara berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Menentukan ukuran sebenar ruang pentas. (ii) Menentukan skala yang akan digunakan. (iii) Melukis ruang pentas dari pandangan atas, depan dan sisi. (iv) Menentukan ukuran sebenar objek yang dipilih berdasarkan lakaran akhir. (v) Melukiskan lukisan teknikal objek yang dipilih dari sudut pandangan atas, depan dan sisi berdasarkan lakaran akhir set pentas. 	<p>Cadangan Aktiviti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat latihan menyediakan rekaan set dan props. Cadangan menggunakan skala 1:25. • Mengadakan sesi pertemuan dengan guru untuk membincangkan hasil kerja rekaan set dan props. • Membuat latihan menggunakan perisian komputer. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lakaran akhir bagi set dan props adalah merujuk kepada hasil kerja murid semasa di Tingkatan 4. • Murid hanya perlu memilih satu objek sahaja yang terdapat dalam lakaran akhir.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>1.1.6 Membentangkan hasil lukisan teknikal rekaan set dan props dengan menekan aspek berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) idea berdasarkan interpretasi sendiri yang bersesuaian dengan skrip (ii) menggunakan ukuran dan skala yang ditetapkan 	<p>Cadangan Aktiviti.</p> <p>Menggunakan kreativiti semasa pembentangan iaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> – membuat tunjuk cara – mempamerkan benda maujud – menggunakan aplikasi TMK <p>Nota:</p> <p>Murid mengumpul dan menyimpan setiap hasil kerja mereka.</p>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>1.1.7 Menghuraikan maksud <i>model box</i> dalam pengkaryaan sinografi.</p> <p>1.1.8 Menyediakan spesifikasi pembuatan <i>model box</i> yang merangkumi aspek berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) bahan atau material (ii) warna dan kemasan (iii) kuantiti <p>1.1.9 Membina <i>model box</i> berskala berdasarkan lukisan teknikal yang telah dihasilkan.</p>	<p>Cadangan Aktiviti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Latihan menyediakan <i>model box</i> set pentas yang berskala. Cadangan menggunakan skala 1:25. • Latihan mewarnakan <i>model box</i> yang dibina mengikut kreativiti. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengadakan sesi pertemuan dengan guru bagi membincangkan hasil kerja rekaan <i>model box</i>. • <i>Model box</i> yang dihasilkan hanya untuk satu babak sahaja yang merangkumi: <ul style="list-style-type: none"> – set dan props – ruang pentas

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>1.1.10 Membentangkan <i>model box</i> yang merangkumi:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) nilai estetik objek yang dibina berdasarkan skrip (ii) ukuran dan skala yang telah ditetapkan <p>1.1.11 Mempamerkan nilai murni semasa aktiviti menghasilkan rekaan sinografi.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Menggunakan kreativiti semasa pembentangan iaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> – membuat tunjuk cara – mempamerkan benda maujud – menggunakan aplikasi TMK <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Murid mengumpul dan menyimpan setiap hasil kerja mereka. • Antara nilai murni yang ditekan ialah: <ul style="list-style-type: none"> – karya ciptaan adalah asli – menghormati harta intelek orang lain – menjaga disiplin dan pengurusan masa – penggunaan laras bahasa yang sesuai semasa berkomunikasi dengan rakan dan pembentangan

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	<ul style="list-style-type: none"> • Menyatakan perkara asas untuk menghasilkan rekaan set dan props.
2	<ul style="list-style-type: none"> • Menerangkan perkara asas untuk menghasilkan rekaan set dan props.
3	<ul style="list-style-type: none"> • Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran sinografi untuk menghasilkan rekaan set dan props.
4	<ul style="list-style-type: none"> • Menghalusi pengetahuan dan kemahiran sinografi untuk menghasilkan rekaan set dan props. • Mempamerkan nilai murni dalam pengkaryaan sinografi.
5	<ul style="list-style-type: none"> • Menilai dan membuat keputusan dalam pengkaryaan sinografi untuk menghasilkan rekaan set dan props. • Mengamalkan nilai murni dalam karya sinografi.
6	<ul style="list-style-type: none"> • Menjana idea kreatif dalam penghasilan dan pembentangan rekaan set dan props. • Mengamalkan nilai murni dalam pengkaryaan sinografi.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
1.2 Rekaan Kostum	<p>Murid boleh:</p> <p>1.2.1 Menyatakan kepentingan kostum dalam pementasan.</p> <p>1.2.2 Menjalankan kajian untuk menentukan penggunaan fabrik, material dan aksesori yang sesuai bagi dua watak utama berdasarkan lakaran akhir rekaan kostum yang telah dihasilkan.</p>	<p>Cadangan Aktiviti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendapatkan maklumat bagi kajian fabrik, material dan aksesori daripada pelbagai sumber rujukan. • Menyediakan folio hasil kajian penggunaan fabrik, material dan aksesori. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lakaran akhir rekaan kostum adalah merujuk kepada hasil kerja murid semasa di Tingkatan 4. • Fabrik merujuk kepada jenis-jenis kain seperti kain kapas, satin dan broket • Material merujuk kepada bahan selain daripada kain seperti kulit kayu, plastik dan kertas.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>1.2.3 Menghasilkan rekaan kostum yang mengandungi:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) lukisan akhir figura dua watak utama yang lengkap berdasarkan lakaran akhir rekaan kostum (ii) cadangan fabrik, material dan aksesori yang bersesuaian dengan watak. <p>1.2.4 Membentangkan hasil rekaan kostum dengan menekankan aspek berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) idea berdasarkan interpretasi sendiri yang bersesuaian dengan skrip (ii) nilai estetik kostum yang bersesuaian dengan figura watak 	<p>Cadangan Aktiviti: Menggunakan kreativiti semasa pembentangan iaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> – membuat tunjuk cara – mempamerkan benda maujud – menggunakan aplikasi TMK <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengadakan sesi pertemuan dengan guru bagi membincangkan hasil kerja rekaan kostum. • Lukisan akhir figura watak mengandungi: <ul style="list-style-type: none"> – karakter – warna – tekstur • Murid mengumpul dan menyimpan setiap hasil kerja mereka.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	1.2.5 Mempamerkan aspek nilai murni semasa aktiviti menghasilkan karya sinografi.	Nota: Antara nilai murni yang ditekan ialah: <ul style="list-style-type: none">– karya ciptaan adalah asli– menghormati harta intelek orang lain– menjaga disiplin dan pengurusan masa– penggunaan laras bahasa yang sesuai semasa berkomunikasi dengan rakan dan pembentangan.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	<ul style="list-style-type: none"> • Menyatakan perkara asas untuk menghasilkan rekaan kostum.
2	<ul style="list-style-type: none"> • Menerangkan perkara asas untuk menghasilkan rekaan kostum.
3	<ul style="list-style-type: none"> • Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran sinografi untuk menghasilkan rekaan kostum.
4	<ul style="list-style-type: none"> • Menghalusi pengetahuan dan kemahiran sinografi untuk menghasilkan rekaan kostum. • Mempamerkan nilai murni dalam pengkaryaan sinografi.
5	<ul style="list-style-type: none"> • Menilai dan membuat keputusan dalam pengkaryaan sinografi untuk menghasilkan rekaan kostum. • Mengamalkan nilai murni dalam karya sinografi.
6	<ul style="list-style-type: none"> • Menjana idea kreatif dalam penghasilan dan pembentangan rekaan kostum. • Mengamalkan nilai murni dalam pengkaryaan sinografi.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
1.3 Rekaan Solekan	<p>Murid boleh:</p> <p>1.3.1 Menyatakan jenis-jenis solekan dan kepentingannya dalam pementasan.</p> <p>1.3.2 Membuat kajian jenis solekan dan bahan solekan berdasarkan watak dan perwatakan dari lakaran akhir solekan.</p> <p>1.3.3 Menghasilkan rekaan solekan yang mengandungi:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) cadangan jenis solekan. (ii) <i>makeup worksheet</i>. (iii) cadangan senarai bahan dan alat-alat untuk solekan. 	<p>Cadangan Aktiviti.</p> <p>Mendapatkan maklumat bagi kajian jenis-jenis solekan dan kepentingannya daripada pelbagai sumber rujukan.</p> <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lakaran akhir solekan adalah merujuk kepada hasil kerja murid semasa di Tingkatan 4. • Contoh jenis-jenis solekan: <ul style="list-style-type: none"> – solekan cantik – solekan karakter – solekan kesan-kesan khas • Rekaan solekan hanya untuk 2 watak utama sahaja.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>1.3.4 Membentangkan hasil rekaan solekan yang mengandungi:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) idea berdasarkan interpretasi sendiri yang bersesuaian dengan skrip (ii) nilai estetik solekan yang bersesuaian dengan watak <p>1.3.5 Mempamerkan aspek nilai murni semasa aktiviti menghasilkan karya sinografi.</p>	<p>Cadangan Aktiviti.</p> <p>Menggunakan kreativiti semasa pembentangan iaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> – membuat tunjuk cara – mempamerkan benda maujud – menggunakan aplikasi TMK <p>Nota:</p> <p>Antara nilai murni yang ditekan ialah:</p> <ul style="list-style-type: none"> – karya ciptaan adalah asli – menghormati harta intelek orang lain – menjaga disiplin dan pengurusan masa – penggunaan laras bahasa yang sesuai semasa berkomunikasi dengan rakan dan pembentangan.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	<ul style="list-style-type: none"> • Menyatakan perkara asas untuk menghasilkan rekaan solekan.
2	<ul style="list-style-type: none"> • Menerangkan perkara asas untuk menghasilkan rekaan solekan.
3	<ul style="list-style-type: none"> • Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran sinografi untuk menghasilkan rekaan solekan.
4	<ul style="list-style-type: none"> • Menghalusi pengetahuan dan kemahiran sinografi untuk menghasilkan rekaan solekan. • Mempamerkan nilai murni dalam pengkaryaan sinografi.
5	<ul style="list-style-type: none"> • Menilai dan membuat keputusan dalam pengkaryaan sinografi untuk menghasilkan rekaan solekan. • Mengamalkan nilai murni dalam karya sinografi.
6	<ul style="list-style-type: none"> • Menjana idea kreatif dalam penghasilan dan pembentangan rekaan solekan. • Mengamalkan nilai murni dalam pengkaryaan sinografi.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
1.4 Rekaan Pencahayaan	<p>Murid boleh:</p> <p>1.4.1 Menerangkan kepentingan pencahayaan dalam pementasan.</p> <p>1.4.2 Mengenal pasti dan menamakan jenis-jenis lampu dalam pementasan serta simbolnya.</p> <p>1.4.3 Menentukan dan menyediakan senarai jenis lampu serta simbolnya berdasarkan lakaran akhir pencahayaan untuk satu babak.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Mendapatkan maklumat tentang pelbagai jenis lampu yang digunakan untuk pementasan serta simbolnya daripada pelbagai sumber rujukan.</p> <p>Nota:</p> <p>Lakaran akhir pencahayaan adalah merujuk kepada hasil kerja murid semasa di Tingkatan 4.</p>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>1.4.4 Menghasilkan rekaan pencahayaan dari aspek berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Menentukan dan melukis ruang lakon yang akan digunakan berdasarkan lukisan teknikal. (ii) Merancang dan melukis <i>lighting bar</i> mengikut keperluan ruang pementasan. (iii) Merancang dan melukis simbol lampu pada pelan lantai yang disediakan. <p>1.4.5 Membentangkan hasil rekaan pencahayaan yang mengandungi:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) idea berdasarkan interpretasi sendiri yang bersesuaian dengan skrip (ii) nilai estetik pencahayaan yang bersesuaian dengan babak 	<p>Cadangan Aktiviti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Latihan melukis kedudukan lampu pada <i>lighting bar</i> pada <i>tracing paper</i> • Menggunakan kreativiti semasa pembentangan iaitu: <ul style="list-style-type: none"> – membuat tunjuk cara – mempamerkan benda maujud – menggunakan aplikasi TMK <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan lukisan teknikal rekaan set dan props dalam proses untuk menghasilkan rekaan pencahayaan. • Rekaan pencahayaan hanya untuk satu babak sahaja.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	1.4.6 Mempamerkan aspek nilai murni semasa aktiviti menghasilkan karya sinografi.	<p>Nota:</p> <p>Antara nilai murni yang ditekan ialah:</p> <ul style="list-style-type: none">- karya ciptaan adalah asli- menghormati harta intelek orang lain- menjaga disiplin dan pengurusan masa- penggunaan laras bahasa yang sesuai semasa berkomunikasi dengan rakan dan pembentangan.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	<ul style="list-style-type: none"> • Menyatakan perkara asas untuk menghasilkan rekaan pencahayaan.
2	<ul style="list-style-type: none"> • Menerangkan perkara asas untuk menghasilkan rekaan pencahayaan.
3	<ul style="list-style-type: none"> • Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran sinografi untuk menghasilkan rekaan pencahayaan.
4	<ul style="list-style-type: none"> • Menghalusi pengetahuan dan kemahiran sinografi untuk menghasilkan rekaan pencahayaan. • Mempamerkan nilai murni dalam pengkaryaan sinografi.
5	<ul style="list-style-type: none"> • Menilai dan membuat keputusan dalam pengkaryaan sinografi untuk menghasilkan rekaan pencahayaan • Mengamalkan nilai murni dalam karya sinografi.
6	<ul style="list-style-type: none"> • Menjana idea kreatif dalam penghasilan dan pembentangan rekaan pencahayaan. • Mengamalkan nilai murni dalam pengkaryaan sinografi.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
1.5 Rekaan Bunyi	Murid boleh: 1.5.1 Menyatakan kepentingan bunyi dan kesan bunyi dalam pementasan. 1.5.2 Merancang dan menentukan rekaan bunyi yang sesuai untuk babak yang dipilih. 1.5.3 Menghasilkan rekaan bunyi dalam bentuk digital. 1.5.4 Membentangkan hasil rekaan bunyi berdasarkan interpretasi sendiri yang bersesuaian dengan babak. 1.5.5 Mempamerkan aspek nilai murni semasa aktiviti menghasilkan karya sinografi.	Cadangan Aktiviti: Menggunakan kreativiti semasa membuat pembentangan. Nota: Antara nilai murni yang ditekan ialah: <ul style="list-style-type: none"> – karya ciptaan adalah asli – Menghormati harta intelek orang lain – menjaga disiplin dan pengurusan masa – Penggunaan laras bahasa yang sesuai semasa berkomunikasi dengan rakan dan pembentangan.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	<ul style="list-style-type: none"> • Menyatakan perkara asas untuk menghasilkan rekaan bunyi.
2	<ul style="list-style-type: none"> • Menerangkan perkara asas untuk menghasilkan rekaan bunyi.
3	<ul style="list-style-type: none"> • Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran sinografi untuk menghasilkan rekaan bunyi..
4	<ul style="list-style-type: none"> • Menghalusi pengetahuan dan kemahiran sinografi untuk menghasilkan rekaan bunyi. • Mempamerkan nilai murni dalam pengkaryaan sinografi.
5	<ul style="list-style-type: none"> • Menilai dan membuat keputusan dalam pengkaryaan sinografi untuk menghasilkan rekaan bunyi. • Mengamalkan nilai murni dalam karya sinografi.
6	<ul style="list-style-type: none"> • Menjana idea kreatif dalam penghasilan dan pembentangan rekaan bunyi. • Mengamalkan nilai murni dalam pengkaryaan sinografi.

2.0 DOKUMENTASI KARYA

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
2.1 Pendokumentasian Sinografi	<p>Murid boleh:</p> <p>2.1.1 Menghasilkan kompilasi rekaan sinografi berdasarkan skrip yang mengandungi aspek:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Kajian skrip (ii) Kajian reka bentuk sinografi: <ul style="list-style-type: none"> (a) Kajian tekstual (b) Kajian visual (c) Kajian ruang pentas (d) Kajian bunyi (iii) Proses rekaan sinografi: <ul style="list-style-type: none"> (a) Hasil lakaran awal (b) Hasil lakaran akhir (c) Kompilasi bunyi (iv) Produk akhir rekaan sinografi: <ul style="list-style-type: none"> (a) Set dan Props (b) Kostum (c) Solekan (d) Pencahayaan (e) Bunyi 	<p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portfolio hasil karya dalam bentuk: <ul style="list-style-type: none"> – dokumen (hard copy) – digital • Sesi pertemuan antara murid dengan guru bagi membincangkan portfolio rekaan Sinografi. • Murid disarankan untuk menyimpan hasil karya dalam pelbagai bentuk. <p>Contoh:</p> <ul style="list-style-type: none"> – bahan bercetak – digital

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	2.1.2 Membuat pembentangan akhir hasil karya sinografi.	Cadangan Aktiviti: Menggunakan kreativiti semasa pembentangan iaitu: <ul style="list-style-type: none">– membuat tunjuk cara– mempamerkan benda maujud– menggunakan aplikasi TMK

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan perkara asas dalam penyediaan dokumentasi karya sinografi.
2	Menghuraikan perkara asas dalam penyediaan dokumentasi karya sinografi.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran pendokumentasian untuk menyediakan kompilasi karya sinografi.
4	Menganalisis kompilasi karya sinografi bagi tujuan pendokumentasian.
5	Menilai kompilasi karya sinografi bagi tujuan pendokumentasian.
6	Menjana idea kreatif dalam pembentangan dan pendokumentasian karya sinografi yang sistematik.

PANEL PENGUBAL

1. Bakhtiar bin Mohd Salleh Bahagian Pembangunan Kurikulum
2. Faridah binti Ramly Bahagian Pembangunan Kurikulum
3. Hazlifhadiyahana binti Rosli Bahagian Pembangunan Kurikulum
4. Siti Musfirah bte Md. Hashim Bahagian Pembangunan Kurikulum
5. Badruzaman bin Abd. Jali Istana Budaya, Kuala Lumpur
6. Hafshizan bin Hashim Universiti Teknologi MARA, Selangor
7. Hamzah bin Mohd Tahir Universiti Teknologi MARA, Selangor
8. Hazizie bin San Istana Budaya, Kuala Lumpur
9. Irwan Ismadi bin Shahrim Istana Budaya, Kuala Lumpur
10. Aniza binti Jalal Sekolah Seni Malaysia Johor, Johor

TURUT MENYUMBANG

- | | |
|------------------------------------|------------------------------------|
| 1. Abdul Hallim bin Abdul Wahab | SMK Perimbun, Selangor |
| 2. Muhamad Afuw Fataah bin Rahmat | Sekolah Seni Malaysia Johor, Johor |
| 3. Mohd Izuwan bin Ibrahim | SMK Segambut, Kuala Lumpur |
| 4. Mohamad Nizam bin Mohd Yamin | Sekolah Seni Malaysia Johor, Johor |
| 5. Mohd Nur Fikry bin Nasarudin | Sekolah Seni Malaysia Perak |
| 6. Noor Zahidah binti Suhaimi | Sekolah Seni Malaysia Johor, Johor |
| 7. Nursyamimi Nadia binti Norazman | Sekolah Seni Malaysia Johor, Johor |
| 8. Siti Jauhara binti Jamian | Sekolah Seni Malaysia Johor, Johor |

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 978-967-420-553-9



**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>