



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

# Seni Visual

## Sekolah Seni Malaysia

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

# Tingkatan 1





KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

# **Seni Visual**

## **Sekolah Seni Malaysia**

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

# **Tingkatan 1**

Bahagian Pembangunan Kurikulum

2015

Terbitan 2015

© 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.

ISBN: 978-967-420-169-2

## 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 .....                        | 5   |
| Kemahiran Berfikir Aras Tinggi.....               | 6   |
| Strategi Pengajaran dan Pembelajaran.....         | 7   |
| Elemen Merentas Kurikulum .....                   | 9   |
| Pentaksiran Sekolah .....                         | 11  |
| Organisasi Kandungan .....                        | 14  |

|  |    |
|--|----|
| Seni Halus – Unsur Seni<br>(Lukisan dan Arca) .....                                  | 18 |
| Seni Halus – Prinsip Rekaan<br>(Catan dan Cetakan) .....                             | 22 |
| Reka Bentuk – Persepsi Visual<br>(Reka Bentuk Grafik dan Reka Bentuk Industri) ..... | 26 |
| Seni Halus<br>(Lukisan, Catan, Cetakan dan Arca) .....                               | 30 |
| Seni Kraf<br>(Seramik dan Anyaman) .....   | 34 |
| Panel Penggubal.....   | 38 |



## **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 prinsip-prinsip yang berikut:

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

## **FALSAFAH PENDIDIKAN KEBANGSAAN**

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

Sumber: Akta Pendidikan 1996 (Akta 550)



## **DEFINISI KURIKULUM KEBANGSAAN**

### **3. Kurikulum Kebangsaan**

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

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



## **KATA PENGANTAR**

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

Usaha memasukkan standard pentaksiran dalam dokumen kurikulum telah mengubah landskap sejarah sejak kurikulum kebangsaan dilaksanakan di bawah Sistem Pendidikan Kebangsaan. Menerusinya murid dapat ditaksir secara berterusan untuk mengenalpasti 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. SARIAH BINTI ABD. JALIL**  
Pengarah  
Bahagian Pembangunan Kurikulum



## PENDAHULUAN

Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) Seni Visual merupakan pembelajaran bagi tiga tahun sesi menengah rendah persekolahan iaitu dari Tingkatan 1 hingga Tingkatan 3 di Sekolah Seni Malaysia (SSeM). Kurikulum ini digubal dengan memberi tumpuan kepada perkembangan kognitif dan psikomotor serta afektif menerusi aspek pembangunan dan perkembangan modal insan secara menyeluruh dan seimbang. Aspek ini termasuk perkembangan dari segi sosio budaya, intelektualisme, emosi dan estetika. Justeru, mata pelajaran Seni Visual merupakan perkara integral dalam sistem pendidikan negara yang dapat melahirkan murid yang berfikir, merasai dan memahami persekitaran mereka menerusi cara yang unik, inovatif dan kreatif.

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) Seni Visual disediakan sebagai panduan kepada guru-guru SSeM dalam melaksanakan proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) mengikut standard kurikulum yang telah digubal.

Mata pelajaran Seni Visual peringkat menengah rendah ini merupakan program asas yang mendedahkan murid dengan pelbagai pengetahuan dan kemahiran serta nilai dalam Seni Visual di samping penekanan Kemahiran Abad Ke-21. Kandungan KSSM Seni Visual turut mengintegrasikan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) melalui Pembelajaran Berasaskan Inkuiri, Pembelajaran Kolaboratif dan pengetahuan praktikal melalui pembelajaran sepanjang hayat.

Melalui kurikulum Seni Visual diharap agar guru dapat menjiwai aspirasi yang digariskan untuk melahirkan murid yang seimbang dan berketerampilan bukan sahaja dalam bidang Seni Visual malah merentas semua aspek kehidupan. Pada akhir pembelajaran ini murid akan dibekalkan dengan pengetahuan dan pemahaman serta pengalaman asas literasi Seni Visual yang diperlukan untuk mengikuti pengkhususan Seni Visual pada peringkat Menengah Atas.

**MATLAMAT**

KSSM Seni Visual bermatlamat melahirkan dan membina jati diri serta mencungkil bakat generasi Malaysia yang berteraskan kecemerlangan pengetahuan, kemahiran dan nilai melalui bidang Seni Visual. Kurikulum ini dapat meningkatkan rasa kesyukuran murid kepada Tuhan, menghargai keindahan alam, kesenian dan warisan negara untuk melahirkan modal insan yang seimbang, berbakat, kreatif, inovatif, inventif, berdisiplin, harmonis serta berliterasi seni.

**OBJEKTIF**

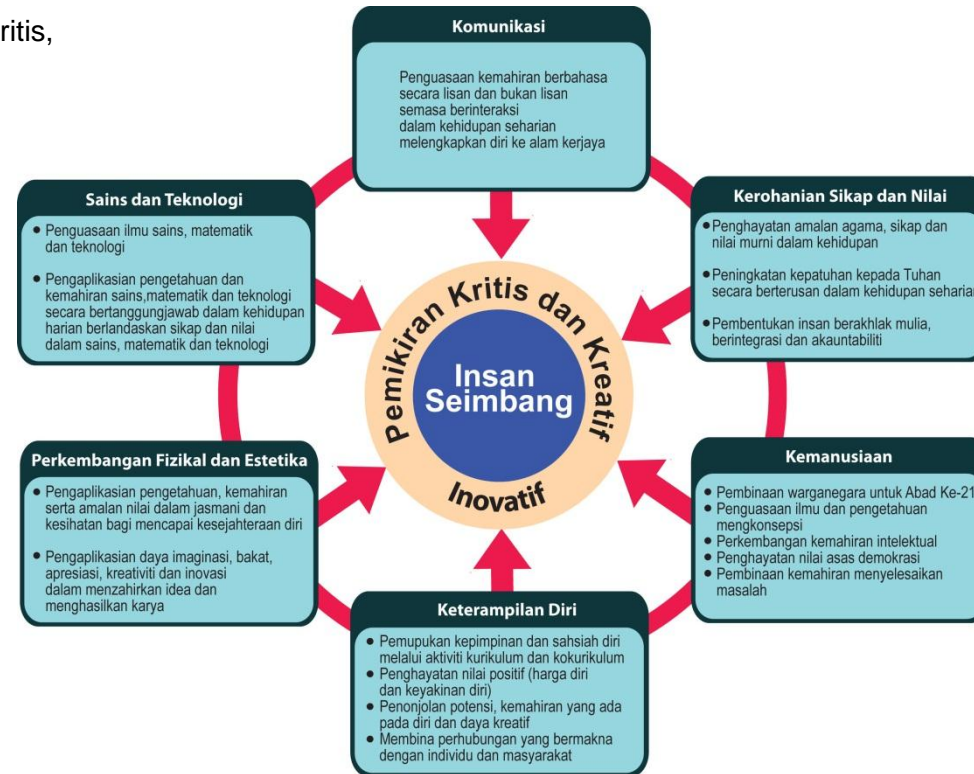
KSSM SSeM Seni Visual Menengah Rendah bertujuan membolehkan murid mencapai objektif berikut:

1. Menguasai Bahasa Seni Visual.
2. Membudayakan penyelidikan dan pendokumenan dalam proses penghasilan karya seni visual.
3. Meningkatkan pengetahuan, kemahiran dan kreativiti dalam penghasilan karya.
4. Mengaplikasikan pelbagai kemahiran, media, teknik dan teknologi serta KBAT dalam menghasilkan produk Seni Visual yang berkualiti.
5. Menginterpretasi dan menilai karya Seni Visual melalui diskripsi dan analisis.
6. Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran Seni Visual dalam mata pelajaran lain.
7. Mengetahui dan menghargai sumbangan tokoh Seni Visual dalam konteks perkembangan sejarah seni visual di Malaysia dan antarabangsa.
8. Menghargai suasana seni dalam persekitaran dan kaitan dengan prospek kerjaya.
9. Memelihara dan menghargai budaya serta warisan kesenian.
10. Menghargai dan meningkatkan rasa kesyukuran kepada Tuhan melalui pelbagai aktiviti Seni Visual.

## KERANGKA 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 ini merupakan asas penting yang perlu ada dalam setiap mata pelajaran dalam KSSM. Ini kerana ia 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, berketrampilan, memelihara persekitaran dalam kelestarian global, berpemikiran kritis dan kreatif serta inovatif sebagaimana yang digambarkan dalam Rajah 1 di bawah. Kurikulum Seni Visual digubal berdasarkan enam tunjang kerangka KSSM.



Rajah 1: Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Menengah

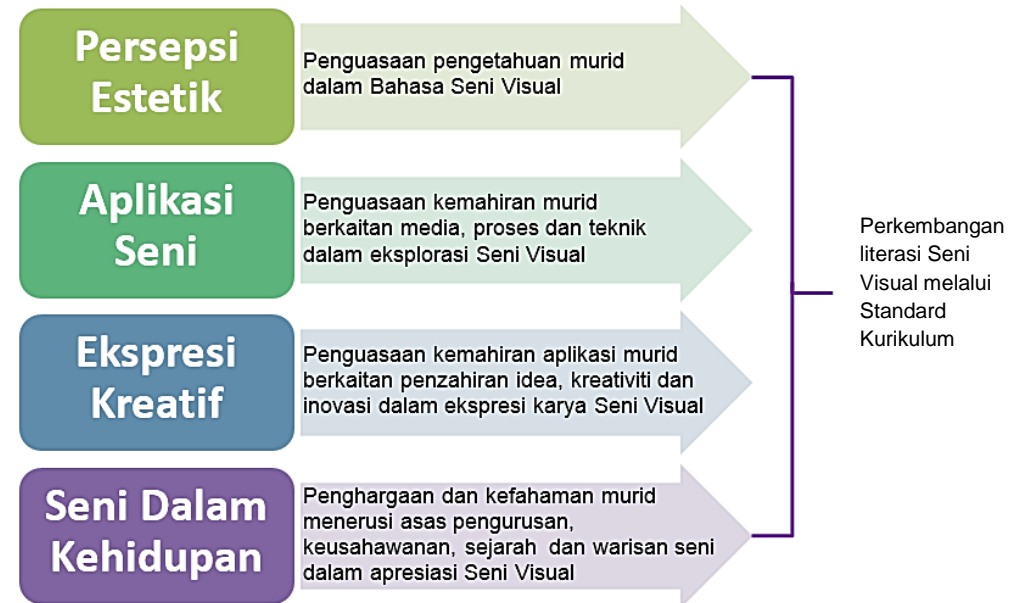
**FOKUS**

KSSM Seni Visual berfokuskan lima bidang iaitu Bahasa Seni Visual, Seni Halus, Reka Bentuk, Fotografi dan Seni Kraf. Bidang ini disusun dalam kurikulum menerusi empat Standard Kandungan (SK) bertujuan untuk membangunkan literasi Seni Visual melalui perkembangan domain kognitif, psikomotor dan afektif. Fokus Seni Visual dalam bidang ini dapat difahamkan melalui Rajah 2 di bawah.



Rajah 2: Fokus Seni Visual melalui lima bidang

Kandungan kurikulum Seni Visual ini digubal bertujuan untuk membuka paradigma serta melatih murid dengan perspektif yang lebih luas sama ada dari sudut estetika, aplikasi, ekspresi mahupun sudut apresiasi. Seni Visual dapat melahirkan murid yang seimbang, berbakat, berpengetahuan dan berkemahiran seni di samping menghayati warisan serta mengamalkan nilai murni dalam kehidupan seharian. Rajah 3 di bawah menerangkan secara ringkas fokus Standard Kandungan dalam Seni Visual.



Rajah 3: Fokus Standard Kandungan Seni Visual



## 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 1 supaya berupaya bersaing di peringkat global. Penguasaan SK dan SP dalam kurikulum Seni Visual SSeM 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 baru. |
| <b>Kerja Sepasukan</b>     | Mereka boleh bekerjasama secara berkesan dan harmoni dengan orang lain. Mereka mengalas 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 diperolehi. |
| <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

Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) dinyatakan dalam kurikulum secara eksplisit supaya guru dapat menterjemahkan dalam PdP 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 diaplikasi 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 penyooalan aras tinggi untuk menggalakkan murid berfikir.

### **STRATEGI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN**

DSKP Seni Visual mengaplikasikan pelbagai strategi PdP yang selaras dengan visi dan misi pendidikan dalam hasrat bagi menyempurnakan FPK. Penggunaan strategi-strategi ini bertujuan untuk mencapai sesuatu matlamat dan objektif pembelajaran dengan menggunakan pengetahuan, kemahiran, tenaga, masa serta media secara efisien selain dapat memupuk minat dan kreativiti dalam kalangan murid.

#### **Pembelajaran Berasaskan Inkuiri**

Pembelajaran berasaskan inkuiri merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menumpukan proses berfikir secara kreatif dan analitik dalam mencari dan menemukan jawapan daripada persoalan atau permasalahan yang diutarakan. Strategi ini memberi penekanan kepada aktiviti yang berorientasikan murid dan menuntut penglibatan murid secara optimum. Dalam Seni Visual aktiviti eksplorasi seni visual menuntut pelajar untuk menumpukan proses berfikir secara kreatif dan analitik dalam memperkembangkan idea atau permasalahan dalam penzahiran 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 Seni Visual biasanya dinilai daripada aspek sejauh mana murid dapat mengembangkan kemahiran aplikasi, eksplorasi, analisis dan bagaimana murid bekerja dalam kumpulan atau secara individu.

### **Pendekatan Kajian Masa Depan**

Pendekatan kajian masa depan ialah satu pendekatan pengajaran 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. Contohnya, murid diberi tugas menghasilkan sesuatu karya atau produk. Jadi murid akan berfikir jauh ke hadapan memikirkan bagaimanakah proses, teknik dan media yang sesuai digunakan serta idea yang diinginkan apabila merancang dalam penghasilan karya atau produk tersebut.

### **Kecerdasan Pelbagai**

Kecerdasan pelbagai merangkumi aspek verbal-linguistik, logik-matematik, muzik, kinestetik, visual-ruang, interpersonal, intrapersonal, dan naturalis. Dalam PdP Seni Visual, kecerdasan visual ruang lebih diutamakan, murid berkebolehan mengesan dan menggambarkan bahasa seni visual termasuklah kebolehan mempersembahkan visual-ruang secara grafik.

### **Pembelajaran Konstruktivisme**

Pembelajaran konstruktivisme dalam pendidikan dapat melahirkan murid yang boleh membina pemahaman dan pengetahuan baru mereka sendiri berdasarkan pengetahuan dan pengalaman sedia ada. Pembelajaran ini menjadikan murid lebih faham, yakin, dan seronok untuk sentiasa menimba pengetahuan terutama dalam Seni Visual.

### **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 baru dengan cara bermakna. Contohnya, murid mengaplikasikan pengalaman melihat cara hidup di kampung nelayan untuk menggambarkan suasana di kampung nelayan dalam karya catan.

## Pembelajaran Masteri

Pembelajaran masteri berfokus kepada penguasaan murid dalam memahami satu unit pembelajaran sebelum berpindah kepada unit pembelajaran yang lain. PdP ini diaplikasikan melalui pemulihan kepada murid yang lemah manakala murid yang sudah menguasai pembelajaran diberi pengayaan. Setelah murid dapat menguasai kemahiran tertentu barulah berpindah kepada kemahiran lain. Contohnya, sebelum mengajar melukis guru menekankan kepentingan teknik lakaran asas diikuti lakaran penjanaan idea dalam Seni Visual.

Strategi PdP yang menarik dan ransangan yang mencetus idea seperti penerokaan amatlah digalakkan sama ada secara manual atau berbantuan teknologi. Kaedah pengajaran yang disarankan adalah seperti *Discipline Based Art Education* (DBAE), pembelajaran berorientasikan produk dan studio, aktiviti berkumpulan, kolaborasi, koperatif, tunjuk cara, bicara seni, percambahan minda, soal jawab, penyelesaian masalah, kembara visual, imitasi, dan ekspresi diri. Pemilihan dan penentuan kaedah pengajaran yang pelbagai perlu selaras dengan kesediaan, kebolehan, penumpuan, pengalaman dan pemerhatian murid.

## ELEMEN MERENTAS KURIKULUM

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

### 1. Bahasa

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

### 2. Kelestarian Alam Sekitar

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

### 3. Nilai Murni

- Nilai murni diberi penekanan dalam semua mata pelajaran supaya murid sedar akan kepentingan dan mengamalkannya.
- Nilai murni merangkumi aspek kerohanian, kemanusiaan, kewarganegaraan, kebangsaan dan global 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 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 ke-21.
- Elemen ini 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.

## PENTAKSIRAN SEKOLAH

Pentaksiran Sekolah (PS) adalah sebahagian daripada pendekatan pentaksiran yang merupakan satu proses mendapatkan maklumat tentang perkembangan murid yang dirancang, dilaksana dan dilaporkan oleh guru yang berkenaan. Proses ini berlaku berterusan sama ada secara formal dan tidak formal supaya guru dapat menentukan tahap penguasaan sebenar murid. PS perlu dilaksanakan secara holistik berdasarkan prinsip inklusif, autentik dan setempat (*localised*). Maklumat yang diperolehi dari PS akan digunakan oleh pentadbir, guru, ibu bapa dan murid dalam merancang tindakan susulan ke arah peningkatan perkembangan pembelajaran murid.

PS boleh dilaksanakan oleh guru secara formatif dan sumatif. Pentaksiran secara formatif dilaksanakan seiring dengan proses PdP, manakala pentaksiran secara sumatif dilaksanakan pada akhir suatu unit pembelajaran, penggal, semester atau tahun. Dalam melaksanakan PS, guru perlu merancang, membina item, mentadbir, memeriksa, merekod dan melaporkan tahap penguasaan murid dalam mata pelajaran yang diajar berdasarkan DSKP.

### **Standard Prestasi Seni Visual**

Standard Prestasi Seni Visual diwujudkan sebagai kriteria umum untuk guru mentafsir pencapaian murid. Pentaksiran dalam Seni Visual bukan hanya melibatkan pengujian dan pengukuran semata-mata tetapi penilaian secara holistik. Pentaksiran secara keseluruhan membolehkan murid menggabungkan kefahaman mereka kepada aspek kognitif, psikomotor, dan afektif. Pentaksiran ini merangkumi aspek tema, aktiviti, bahasa seni visual, media, proses, teknik dan kemahiran yang berfokus kepada Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) dalam penghasilan karya yang kreatif dan inovatif. Pencapaian murid ini boleh diukur menggunakan Tahap Penguasaan dalam Standard Prestasi dan direkod dalam pelaporan PS. PS Seni Visual boleh dilaksanakan secara pemerhatian, lisan, interaksi, penulisan dan pengkaryaan berlandaskan Standard Prestasi.

### **Tahap Penguasaan**

Pencapaian murid ini boleh diukur menggunakan Tahap Penguasaan 1 hingga Tahap Penguasaan 6 dalam Standard Prestasi dan direkod dalam pelaporan PS. Guru bertanggungjawab sepenuhnya untuk melaksanakan PS yang memerlukan pertimbangan profesional guru dalam menentukan pencapaian murid. Selain itu, guru juga harus merekod pencapaian Tahap Penguasaan murid seterusnya menganalisis data pentaksiran dan membuat laporan untuk tindakan susulan. Tahap Penguasaan keseluruhan perlu ditentukan bagi memberi satu nilai tetap pencapaian murid di akhir PdP. PS Seni Visual boleh dilaksanakan secara pemerhatian, lisan, interaksi, penulisan dan pengkaryaan berlandaskan Standard Prestasi dari pernyataan umum seperti Jadual 3.



Jadual 3: Pernyataan Umum Tahap Penguasaan Seni Visual SSeM

| TAHAP PENGUASAAN | TAFSIRAN   |
|------------------|--|
| 1                | Mengenal pasti bahasa seni visual, media, teknik dan proses dalam penghasilan karya/ produk.   |
| 2                | Menerangkan tentang bahasa seni visual, media, teknik dan dan proses dalam penghasilan karya/ produk.  |
| 3                | Mengaplikasikan kefahaman dan kemahiran bahasa seni visual, media, teknik dan proses dalam penghasilan karya/ produk serta mengamalkan nilai murni.  |
| 4                | Menganalisis aplikasi bahasa seni visual, media, teknik dan proses dalam penghasilan karya/ produk melalui eksplorasi dan penjanaan idea serta mengamalkan nilai murni.                                      |
| 5                | Menjustifikasikan aplikasi bahasa seni visual, media, teknik dan proses dalam penghasilan karya/ produk melalui pengolahan idea serta mengamalkan nilai murni.   |
| 6                | Mencipta hasil karya/ produk secara kreatif, inovatif dan mengamalkan nilai murni dengan mengaplikasi bahasa seni visual, media, teknik dan proses serta mampu membuat apresiasi secara intelektual/ ilmiah. |

## ORGANISASI KANDUNGAN

DSKP Seni Visual Menengah Rendah ini disusun mengikut standard KSSM yang telah ditetapkan bagi memudahkan pemahaman dan pelaksanaan kandungan kurikulum Seni Visual, ia disusun berdasarkan tiga lajur utama iaitu Standard Kandungan (SK) Standard Pembelajaran (SP) dan Standard Prestasi bagi melengkapi setiap bidang Seni Visual seperti dalam Jadual 4.

Jadual 4: Organisasi Kandungan

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

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.

Pembahagian masa PdP dibahagikan mengikut pemberatan pelaksanaan Standard Kandungan. Bagi tujuan penyusunan jadual waktu, mata pelajaran Seni Visual ini diperuntukkan waktu minimum sebanyak 96 jam setahun. Penyusunan waktu ini diperincikan mengikut bidang dan pemberatan mengikut Standard Kandungan merujuk kepada Jadual 5 di sebelah.

Jadual 5: Kandungan Organisasi bidang dalam Standard Kandungan Seni Visual Tingkatan 1

| BIDANG      | JAM | STANDARD KANDUNGAN   |  |   |  |
|-------------|-----|--|--|---|--|
|             |     | Persepsi Estetik   | Aplikasi Seni  | Ekspresi Kreatif  | Seni dalam Kehidupan                                       |
| Seni Halus  | 16  | Bahasa Seni Visual<br>- Unsur Seni                                   | Lukisan dan Arca   | Lukisan dan Arca  | Budaya Visual<br>Asas Keusahawanan<br>Asas Pengurusan Seni |
| Seni Halus  | 16  | Bahasa Seni Visual<br>- Prinsip Rekaan                               | Catan dan Cetakan  | Catan dan Cetakan   |  |
| Reka Bentuk | 16  | Bahasa Seni Visual<br>- Persepsi visual                              | Reka Bentuk Grafik dan<br>Reka Bentuk Industri                           | Reka Bentuk Grafik dan<br>Reka Bentuk Industri                            |  |
| Seni Halus  | 26  | Aktiviti PdP hanya berfokus<br>kepada 3 Standard<br>Kandungan sahaja | Lukisan, Catan, Cetakan<br>dan Arca                                      | Lukisan, Catan, Cetakan<br>dan Arca                                       |  |
| Seni Kraf   | 22  |  | Kraf Tradisional dan Kraf<br>Dimensi Baharu dalam<br>Seramik dan Anyaman | Kraf Tradisional atau Kraf<br>Dimensi Baharu dalam<br>Seramik dan Anyaman |  |

### Standard Kandungan

SK adalah merujuk kepada pernyataan spesifik tentang perkara yang murid patut ketahui dan boleh lakukan dalam suatu tempoh persekolahan merangkumi aspek kognitif, psikomotor dan efektif bagi mata pelajaran Seni Visual. Sila rujuk Jadual 6 bagi penerangan mengenai SK Seni Visual.

Jadual 6: Standard Kandungan Seni Visual

| STANDARD KANDUNGAN         |  |
|----------------------------|--|
| <b>1. Persepsi Estetik</b> | Standard Kandungan ini merupakan satu proses pembelajaran teori yang melibatkan pengetahuan seni; membolehkan murid membuat persepsi, memahami, menguasai, menginterpretasi dan menganalisa bahasa seni visual berasaskan nilai estetik. |

|                                |  |
|--------------------------------|--|
| <b>2. Aplikasi Seni</b>        | Standard Kandungan ini membolehkan murid mengeksplorasi, mengeksperimentasi, mengaplikasi pengetahuan, mendemonstrasi pemahaman bahasa seni visual menerusi penentuan hal benda, media dan teknik dalam proses penghasilan karya/ produk.              |
| <b>3. Ekspresi Kreatif</b>     | Standard Kandungan ini membolehkan murid menjana dan menzahirkan idea serta berkarya dengan memberi penekanan aspek komposisi yang merangkumi kemahiran, penerokaan pelbagai sumber, kajian dan teknologi dalam menghasilkan karya/ produk.            |
| <b>4. Seni Dalam Kehidupan</b> | Standard Kandungan ini membolehkan murid mengapresiasi karya seni dan merancang aktiviti pengurusan seni, asas keusahawanan serta kaitannya dengan kehidupan harian berdasarkan sejarah seni, budaya visual dan kerjaya serta disiplin ilmu yang lain. |

**Standard Pembelajaran**

SP ini diperincikan bagi tujuan PdP berpandukan SK yang telah ditetapkan. SP merujuk kepada penetapan kriteria atau indikator kualiti pembelajaran dan pencapaian yang boleh diukur bagi setiap SK untuk mata pelajaran Seni Visual. SP ini telah mengintergrasikan lima bidang pembelajaran dalam SK Seni Visual Tingkatan 1 seperti yang terdapat dalam Jadual 6.

**Standard Prestasi**

Standard Prestasi adalah merupakan skala rujukan guru untuk menentukan pencapaian murid dalam menguasai SK dan SP yang ditetapkan. Kandungan Standard Prestasi ini dibina berdasarkan rubrik yang menunjukkan Tahap Penguasaan murid terhadap bidang yang dikuasai melalui aktiviti serta proses PdP yang menggunakan pendekatan ansur maju.

|                 |          |   |
|-----------------|----------|---|
| <b>Bidang</b>   | <b>:</b> | <b>SENI HALUS</b>   |
| <b>Tajuk</b>    | <b>:</b> | <b>Bahasa Seni Visual – Unsur Seni</b>  |
| <b>Masa</b>     | <b>:</b> | <b>16 jam</b>   |
| <b>Objektif</b> | <b>:</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>i. Menguasai asas unsur seni.</li><li>ii. Mengeksperimentasi media dan teknik pada unsur seni dalam penghasilan karya lukisan dan arca.</li><li>iii. Menjana idea, kemahiran dan kreativiti melalui lukisan dan arca dalam bentuk konvensional dan kontemporari.</li><li>iv. Membuat apresiasi terhadap unsur seni melalui karya lukisan dan arca tempatan serta luar negara.</li></ul> |

## 1.0 SENI HALUS

| STANDARD KANDUNGAN   | STANDARD PEMBELAJARAN  | CATATAN  |
|--|--|--|
| <p><b>1.1 PERSEPSI ESTETIK DALAM SENI HALUS</b></p> <p>Interpretasi dan analisis bahasa seni visual berasaskan nilai estetik dalam karya seni halus.</p>                                       | <p>Murid boleh;</p> <p>1.1.1 Menganalisis dan menginterpretasi bahasa seni visual dari alam semula jadi dan objek buatan manusia melalui aspek unsur seni berikut;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) Garisan</li> <li>(ii) Rupa</li> <li>(iii) Bentuk</li> <li>(iv) Ruang</li> <li>(v) Jalinan</li> <li>(vi) Warna</li> </ul> | <p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <p>Membuat kajian unsur seni yang terdapat pada alam semula jadi dan objek buatan manusia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• peniruan</li> <li>• penerokaan</li> <li>• kajian</li> <li>• portfolio</li> <li>• apresiasi seni</li> </ul>        |
| <p><b>1.2 APLIKASI SENI DALAM SENI HALUS</b></p> <p>Eksperimentasi, eksplorasi pengetahuan dan demonstrasi kemahiran, media dan teknik menerusi bahasa seni visual dalam karya seni halus.</p> | <p>1.2.1 Meneroka dan membanding beza unsur seni dengan pelbagai media dan teknik pada;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) Lukisan</li> <li>(ii) Arca</li> </ul>   | <p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <p>Eksplorasi unsur seni dengan mengaplikasi pelbagai media dan teknik dalam;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• perbincangan</li> <li>• analisis</li> <li>• penerokaan media dan teknik</li> <li>• aplikasi</li> <li>• banding beza</li> </ul> |

| STANDARD KANDUNGAN   | STANDARD PEMBELAJARAN   | CATATAN   |
|--|---|---|
| <p><b>1.3 EKSPRESI KREATIF DALAM SENI HALUS</b></p> <p>Penjanaan idea dan berkarya dengan penekanan aspek bahasa seni visual melalui komposisi dan kreativiti yang merangkumi kemahiran penerokaan pelbagai sumber, kajian, teknologi dan inovasi pada karya seni halus.</p> | <p>1.3.1 Menghasilkan karya seni halus dengan penjanaan idea serta penerokaan pelbagai sumber, kajian, teknologi dan inovasi melalui;</p> <p>(i) Lukisan<br/> a. Idea<br/> b. Konsep<br/> c. Proses<br/> d. Karya</p> <p>(ii) Arca<br/> a. Idea<br/> b. Konsep<br/> c. Proses<br/> d. Karya</p>           | <p><b>Cadangan Aktiviti:</b><br/> Menjana idea melalui unsur seni pada media, teknik dan proses dalam penghasilan karya seni halus melalui:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• penjanaan idea</li> <li>• penentuan konsep</li> <li>• pelaksanaan proses</li> <li>• kemasan karya</li> </ul> |
| <p><b>1.4 SENI HALUS DALAM KEHIDUPAN</b></p> <p>Apresiasi karya seni halus serta kaitannya dengan kehidupan harian berdasarkan budaya visual.</p>  | <p>1.4.1 Membuat apresiasi terhadap unsur seni dalam karya seni halus dengan budaya visual melalui;</p> <p>(i) Gaya - teknologi<br/> (ii) Ruang - masa, persekitaran dan peristiwa<br/> (iii) Karyawan - nilai<br/> (iv) Makna - mesej<br/> (v) Fungsi - keperluan<br/> (vi) Media, proses dan teknik</p> | <p><b>Cadangan Aktiviti:</b><br/> Mengapresiasi unsur seni pada karya seni halus melalui:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pembentangan</li> <li>• perbincangan</li> <li>• lawatan</li> <li>• rumusan dan sumbangsaran</li> <li>• dokumentasi</li> </ul>                                  |



**PENTAKSIRAN BAHASA SENI VISUAL – UNSUR SENI**

| <b>STANDARD PRESTASI</b> |  |
|--------------------------|--|
| <b>TAHAP PENGUASAAN</b>  | <b>TAFSIRAN</b>  |
| <b>1</b>                 | Mengenal pasti bahasa seni visual, media, teknik dan proses dalam penghasilan karya lukisan dan arca.  |
| <b>2</b>                 | Menerangkan tentang bahasa seni visual, teknik, media dan proses dalam penghasilan karya lukisan dan arca.   |
| <b>3</b>                 | Mengaplikasikan kefahaman dan kemahiran bahasa seni visual, media, teknik dan proses dalam penghasilan karya lukisan dan arca serta mengamalkan nilai murni.   |
| <b>4</b>                 | Menganalisis aplikasi bahasa seni visual, media, teknik dan proses dalam penghasilan karya lukisan dan arca melalui eksplorasi dan penjanaan idea serta mengamalkan nilai murni.   |
| <b>5</b>                 | Menjustifikasikan aplikasi bahasa seni visual, media, teknik dan proses dalam penghasilan karya lukisan dan arca melalui pengolahan idea serta mengamalkan nilai murni.  |
| <b>6</b>                 | Mencipta hasil karya lukisan dan arca secara kreatif, inovatif dan mengamalkan nilai murni dengan mengaplikasikan bahasa seni visual, media, teknik dan proses serta mampu membuat apresiasi secara intelektual/ ilmiah. |

|                 |          |  |
|-----------------|----------|--|
| <b>Bidang</b>   | <b>:</b> | <b>SENI HALUS</b>  |
| <b>Tajuk</b>    | <b>:</b> | <b>Bahasa Seni Visual – Prinsip Rekaan</b>   |
| <b>Masa</b>     | <b>:</b> | <b>16 jam</b>  |
| <b>Objektif</b> | <b>:</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>i. Menguasai asas prinsip rekaan.</li><li>ii. Mengeksperimentasi media dan teknik pada prinsip rekaan dalam penghasilan karya catan dan cetakan.</li><li>iii. Menjana idea, kemahiran dan kreativiti melalui catan dan cetakan dalam bentuk konvensional dan kontemporari.</li><li>iv. Membuat apresiasi terhadap unsur seni melalui karya catan dan cetakan serta merancang dan mengamalkan budaya penyelidikan dan pendokumenan.</li></ul> |

## 2.0 SENI HALUS

| STANDARD KANDUNGAN   | STANDARD PEMBELAJARAN  | CATATAN  |
|--|--|--|
| <p><b>2.1 PERSEPSI ESTETIK DALAM SENI HALUS</b></p> <p>Interpretasi dan analisis bahasa seni visual berasaskan nilai estetik dalam karya seni halus.</p>                                       | <p>Murid boleh;</p> <p>2.1.1 Menganalisis dan menginterpretasi bahasa seni visual dari alam semula jadi dan objek buatan manusia melalui aspek prinsip rekaan berikut;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) Harmoni</li> <li>(ii) Penegasan</li> <li>(iii) Imbangan</li> <li>(iv) Kontra</li> <li>(v) Ritma</li> <li>(vi) Kepelbagaian</li> <li>(vii) Pergerakan</li> <li>(viii) Kesatuan</li> </ul> | <p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <p>Membuat kajian prinsip rekaan yang terdapat pada alam semula jadi dan objek buatan manusia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• peniruan</li> <li>• penerokaan</li> <li>• kajian</li> <li>• portfolio</li> <li>• apresiasi seni</li> </ul>        |
| <p><b>2.2 APLIKASI SENI DALAM SENI HALUS</b></p> <p>Eksperimentasi, eksplorasi pengetahuan dan demonstrasi kemahiran, media dan teknik menerusi bahasa seni visual dalam karya seni halus.</p> | <p>2.2.1 Meneroka dan membanding beza unsur seni dengan pelbagai media dan teknik pada;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) Catan</li> <li>(ii) Cetakan</li> </ul>  | <p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <p>Eksplorasi prinsip rekaan dengan mengaplikasi pelbagai media dan teknik dalam;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• perbincangan</li> <li>• analisis</li> <li>• penerokaan media dan teknik</li> <li>• aplikasi</li> <li>• banding beza</li> </ul> |

| STANDARD KANDUNGAN   | STANDARD PEMBELAJARAN  | CATATAN   |
|--|--|---|
| <p><b>2.3 EKSPRESI KREATIF DALAM SENI HALUS</b></p> <p>Penjanaan idea dan berkarya dengan penekanan aspek bahasa seni visual melalui komposisi dan kreativiti yang merangkumi kemahiran penerokaan pelbagai sumber, kajian, teknologi dan inovasi pada seni halus.</p> | <p>2.3.1 Menghasilkan karya seni halus dengan penjanaan idea serta penerokaan pelbagai sumber, kajian, teknologi dan inovasi melalui;</p> <p>(i) Catan<br/> a. Idea<br/> b. Konsep<br/> c. Proses<br/> d. Karya</p> <p>(ii) Cetakan<br/> a. Idea<br/> b. Konsep<br/> c. Proses<br/> d. Karya</p> | <p><b>Cadangan Aktiviti:</b><br/> Menjana idea melalui prinsip rekaan pada media, teknik dan proses dalam penghasilan karya seni halus melalui:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• penjanaan idea</li> <li>• penentuan konsep</li> <li>• pelaksanaan proses</li> <li>• kemasan karya</li> </ul> |
| <p><b>2.4 SENI HALUS DALAM KEHIDUPAN</b></p> <p>Apresiasi karya seni halus serta kaitannya dengan kehidupan harian berdasarkan asas pengurusan seni.</p>   | <p>2.4.1 Membuat apresiasi terhadap prinsip rekaan serta merancang dan membuat dokumentasi asas pengurusan seni melalui;</p> <p>(i) Kertas Projek<br/> a. Cadangan<br/> b. Laporan</p> <p>(ii) Pameran</p>   | <p><b>Cadangan Aktiviti:</b><br/> Menghasilkan dokumentasi dan membuat pembentangan asas pengurusan seni melalui:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• perancangan</li> <li>• perbincangan</li> <li>• pameran mini/ kecil/ dalaman</li> <li>• sudut galeri (<i>gallerywalk</i>)</li> </ul>        |

**PENTAKSIRAN BAHASA SENI VISUAL – PRINSIP REKAAN**

| STANDARD PRESTASI |   |
|-------------------|---|
| TAHAP PENGUASAAN  | TAFSIRAN  |
| 1                 | Mengenal pasti bahasa seni visual, media, teknik dan proses dalam penghasilan karya catan dan cetakan.  |
| 2                 | Menerangkan tentang bahasa seni visual, teknik, media dan proses dalam penghasilan karya catan dan cetakan.   |
| 3                 | Mengaplikasikan kefahaman dan kemahiran bahasa seni visual, media, teknik dan proses dalam penghasilan karya catan dan cetakan serta mengamalkan nilai murni.   |
| 4                 | Menganalisis aplikasi bahasa seni visual, media, teknik dan proses dalam penghasilan karya catan dan cetakan melalui eksplorasi dan penjanaan idea serta mengamalkan nilai murni.                                     |
| 5                 | Menjustifikasikan aplikasi bahasa seni visual, media, teknik dan proses dalam penghasilan karya catan dan cetakan melalui pengolahan idea serta mengamalkan nilai murni.  |
| 6                 | Mencipta hasil karya catan dan cetakan secara kreatif, inovatif dan mengamalkan nilai murni dengan mengapikasi bahasa seni visual, media, teknik dan proses serta mampu membuat apresiasi secara intelektual/ ilmiah. |

|                 |          |  |
|-----------------|----------|--|
| <b>Bidang</b>   | <b>:</b> | <b>REKA BENTUK</b>   |
| <b>Tajuk</b>    | <b>:</b> | <b>Bahasa Seni Visual – Persepsi Visual</b>  |
| <b>Masa</b>     | <b>:</b> | <b>16 jam</b>  |
| <b>Objektif</b> | <b>:</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>i. Menguasai asas konsep persepsi visual.</li><li>ii. Mengeksperimentasi media dan teknik dalam penghasilan reka bentuk grafik dan reka bentuk industri.</li><li>iii. Menjana idea, kemahiran dan kreativiti melalui reka bentuk grafik dan reka bentuk industri.</li><li>iv. Membuat apresiasi terhadap persepsi visual dengan karya reka bentuk grafik dan reka bentuk industri serta menghubungkan amalan ciri-ciri keusahawanan.</li></ul> |

## 3.0 REKA BENTUK

| STANDARD KANDUNGAN   | STANDARD PEMBELAJARAN   | CATATAN   |
|--|---|---|
| <p><b>3.1 PERSEPSI ESTETIK DALAM REKA BENTUK</b></p> <p>Interpretasi dan analisis bahasa seni visual berasaskan nilai estetik dalam karya/ produk reka bentuk.</p>                                       | <p>Murid boleh;</p> <p>3.1.1 Menganalisis dan menginterpretasi bahasa seni visual dari alam semula jadi dan objek buatan manusia melalui aspek persepsi visual berikut;</p> <p>(i) Teori Gestalt<br/>(ii) Teori komunikasi</p>  | <p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <p>Membuat kajian persepsi visual yang terdapat pada alam semula jadi dan objek buatan manusia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• peniruan</li> <li>• penerokaan</li> <li>• kajian</li> <li>• portfolio</li> <li>• apresiasi seni</li> </ul>        |
| <p><b>3.2 APLIKASI SENI DALAM REKA BENTUK</b></p> <p>Eksperimentasi, eksplorasi pengetahuan dan demonstrasi kemahiran, media dan teknik menerusi bahasa seni visual dalam karya/ produk reka bentuk.</p> | <p>3.2.1 Meneroka dan membanding beza konsep persepsi visual dengan pelbagai media dan teknik pada;</p> <p>(i) Reka bentuk grafik<br/>a. Ilustrasi<br/>b. Tipografi<br/>c. Reka letak grafik</p> <p>(ii) Reka bentuk industri<br/>a. Ergonomik<br/>b. Media dan fungsi<br/>c. Ekonomi dan estetik</p> | <p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <p>Eksplorasi persepsi visual dengan mengaplikasi pelbagai media dan teknik dalam;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• perbincangan</li> <li>• analisis</li> <li>• penerokaan media dan teknik</li> <li>• aplikasi</li> <li>• banding beza</li> </ul> |

| STANDARD KANDUNGAN   | STANDARD PEMBELAJARAN  | CATATAN  |
|--|--|--|
| <p><b>3.3 EKSPRESI KREATIF DALAM REKA BENTUK</b></p> <p>Penjanaan idea dan berkarya dengan penekanan aspek bahasa seni visual melalui komposisi dan kreativiti yang merangkumi kemahiran penerokaan pelbagai sumber, kajian, teknologi dan inovasi pada karya/ produk reka bentuk.</p> | <p>3.3.1 Menghasilkan karya/ produk reka bentuk dengan penjanaan idea serta penerokaan pelbagai sumber, kajian, teknologi dan inovasi melalui;</p> <p>(i) Reka bentuk grafik      (ii) Reka bentuk industri</p> <p>a. Idea                              a. Idea</p> <p>b. Konsep                           b. Konsep</p> <p>c. Proses                            c. Proses</p> <p>d. Karya                              d. Karya</p> | <p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <p>Menjana idea melalui konsep persepsi visual pada media, teknik dan proses dalam penghasilan karya/ produk reka bentuk melalui:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• penjanaan idea</li> <li>• penentuan konsep</li> <li>• pelaksanaan proses</li> <li>• kemasan karya</li> </ul>     |
| <p><b>3.4 REKA BENTUK DALAM KEHIDUPAN</b></p> <p>Apresiasi karya/ produk reka bentuk serta kaitannya dengan kehidupan harian berdasarkan asas keusahawanan.</p>  | <p>3.4.1 Membuat apresiasi terhadap persepsi visuali dalam reka bentuk dengan aktiviti asas pengurusan seni melalui;</p> <p>(i) Ciri-ciri keusahawanan</p> <p>(ii) Komunikasi dan promosi produk</p>   | <p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <p>Mengapresiasi aplikasi karya/ produk reka bentuk melalui dokumentasi dan pembentangan asas pengurusan seni dalam;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pembentangan</li> <li>• perbincangan</li> <li>• lawatan</li> <li>• rumusan dan sumbangsaran</li> <li>• dokumentasi</li> </ul> |



**PENTAKSIRAN BAHASA SENI VISUAL – PERSEPSI VISUAL**

| STANDARD PRESTASI |  |
|-------------------|--|
| TAHAP PENGUASAAN  | TAFSIRAN   |
| 1                 | Mengenal pasti bahasa seni visual, media, teknik dan proses dalam penghasilan karya reka bentuk grafik dan produk reka bentuk industri.  |
| 2                 | Menerangkan tentang bahasa seni visual, teknik, media dan proses dalam penghasilan karya reka bentuk grafik dan produk reka bentuk industri.   |
| 3                 | Mengaplikasikan kefahaman dan kemahiran bahasa seni visual, media, teknik dan proses dalam penghasilan karya reka bentuk grafik dan produk reka bentuk industri serta mengamalkan nilai murni.   |
| 4                 | Menganalisis aplikasi bahasa seni visual, media, teknik dan proses dalam penghasilan karya reka bentuk grafik dan produk reka bentuk industri melalui eksplorasi dan penjanaan idea serta mengamalkan nilai murni.                               |
| 5                 | Menjustifikasikan aplikasi bahasa seni visual, media, teknik dan proses dalam penghasilan karya reka bentuk grafik dan produk reka bentuk industri melalui pengolahan idea serta mengamalkan nilai murni.  |
| 6                 | Mencipta karya reka bentuk grafik dan produk reka bentuk industri secara kreatif, inovatif dan mengamalkan nilai murni dengan mengaplikasi bahasa seni visual, media, teknik dan proses serta mampu membuat apresiasi secara intelektual/ilmiah. |

|                 |          |   |
|-----------------|----------|---|
| <b>Bidang</b>   | <b>:</b> | <b>SENI HALUS</b>   |
| <b>Tajuk</b>    | <b>:</b> | <b>Lukisan, Catan, Cetakan dan Arca</b>   |
| <b>Masa</b>     | <b>:</b> | <b>26 jam</b>   |
| <b>Objektif</b> | <b>:</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>i. Mengeksperimentasi pelbagai media dan teknik dalam penghasilan karya seni halus.</li><li>ii. Menjana idea, kemahiran dan kreativiti melalui karya lukisan, catan, cetakan dan arca dalam bentuk konvensional atau kontemporari.</li><li>iii. Membuat apresiasi terhadap aplikasi serta proses penghasilan karya seni halus tempatan serta luar negara.</li></ul> |

## 4.0 SENI HALUS

| STANDARD KANDUNGAN   | STANDARD PEMBELAJARAN  | CATATAN   |
|--|--|---|
| <p><b>4.1 APLIKASI SENI DALAM SENI HALUS</b></p> <p>Eksperimentasi, aplikasi pengetahuan dan demonstrasi kemahiran, media dan teknik dalam karya seni halus.</p> | <p>Murid boleh;</p> <p>4.1.1 Meneroka dan membanding beza aplikasi pelbagai media dan teknik pada;</p> <p>(i) Lukisan<br/>(ii) Catan<br/>(iii) Cetakan<br/>(iv) Arca</p> | <p><b>Cadangan Aktiviti:</b><br/>Eksplorasi seni halus dengan mengaplikasi pelbagai media dan teknik dalam;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• perbincangan</li> <li>• analisis</li> <li>• penerokaan media dan teknik</li> <li>• aplikasi</li> <li>• banding beza</li> </ul> |

| STANDARD KANDUNGAN  | STANDARD PEMBELAJARAN  | CATATAN  |
|---|--|--|
| <p><b>4.2 EKSPRESI KREATIF DALAM SENI HALUS</b></p> <p>Penjanaan idea dan berkarya dengan penekanan aspek komposisi dan kreativiti yang merangkumi kemahiran penerokaan pelbagai sumber, kajian, teknologi dan inovasi pada karya seni halus.</p> | <p>4.2.1 Menghasilkan karya fotografi digital dalam penjanaan idea serta penerokaan pelbagai sumber, kajian, teknologi dan inovasi melalui;</p> <p>(i) Lukisan<br/>a. Idea<br/>b. Konsep<br/>c. Proses<br/>d. Karya</p> <p>(ii) Catan<br/>a. Idea<br/>b. Konsep<br/>c. Proses<br/>d. Karya</p> <p>(iii) Cetakan<br/>a. Idea<br/>b. Konsep<br/>c. Proses<br/>d. Karya</p> <p>(iv) Arca<br/>a. Idea<br/>b. Konsep<br/>c. Proses<br/>d. Karya</p> | <p><b>Cadangan Aktiviti:</b><br/>Menjana idea melalui eksplorasi pada media, teknik dan proses dalam penghasilan karya lukisan, catan, cetakan dan arca melalui:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• penjanaan idea</li> <li>• penentuan konsep</li> <li>• pelaksanaan proses</li> <li>• kemasan karya</li> </ul> |
| <p><b>4.3 SENI HALUS DALAM KEHIDUPAN</b></p> <p>Apresiasi karya seni halus serta kaitannya dengan kehidupan harian berdasarkan budaya visual.</p>   | <p>4.3.1 Membuat apresiasi terhadap aplikasi dalam karya seni halus dengan budaya visual melalui;</p> <p>(i) Gaya - teknologi<br/>(ii) Ruang - masa, persekitaran dan peristiwa<br/>(iii) Karyawan - nilai<br/>(iv) Makna - mesej<br/>(v) Fungsi - keperluan<br/>(vi) Media, proses dan teknik</p>   | <p><b>Cadangan Aktiviti:</b><br/>Mengapresiasi aplikasi karya seni halus melalui pelbagai media dan teknik:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pembentangan</li> <li>• perbincangan</li> <li>• lawatan</li> <li>• rumusan dan sumbangsaran</li> <li>• dokumentasi</li> </ul>                                     |

**PENTAKSIRAN LUKISAN, CATAN, CETAKAN DAN ARCA**

| <b>STANDARD PRESTASI</b> |  |
|--------------------------|--|
| <b>TAHAP PENGUASAAN</b>  | <b>TAFSIRAN</b>  |
| <b>1</b>                 | Mengenal pasti bahasa seni visual, media, teknik dan proses dalam penghasilan karya lukisan, catan, cetakan dan arca.  |
| <b>2</b>                 | Menerangkan tentang bahasa seni visual, teknik, media dan proses dalam penghasilan karya lukisan, catan, cetakan dan arca.   |
| <b>3</b>                 | Mengaplikasikan kefahaman dan kemahiran bahasa seni visual, media, teknik dan proses dalam penghasilan karya lukisan, catan, cetakan dan arca serta mengamalkan nilai murni.   |
| <b>4</b>                 | Menganalisis aplikasi bahasa seni visual, media, teknik dan proses dalam penghasilan karya lukisan, catan, cetakan dan arca melalui eksplorasi dan penjaanaan idea serta mengamalkan nilai murni.                                    |
| <b>5</b>                 | Menjustifikasikan aplikasi bahasa seni visual, media, teknik dan proses dalam penghasilan karya lukisan, catan, cetakan dan arca melalui pengolahan idea serta mengamalkan nilai murni.  |
| <b>6</b>                 | Mencipta hasil karya lukisan, catan, cetakan dan arca secara kreatif, inovatif dan mengamalkan nilai murni dengan mengapikasi bahasa seni visual, media, teknik dan proses serta mampu membuat apresiasi secara intelektual/ ilmiah. |

|                 |          |  |
|-----------------|----------|--|
| <b>Bidang</b>   | <b>:</b> | <b>SENI KRAF</b>   |
| <b>Tajuk</b>    | <b>:</b> | <b>Seramik dan Anyaman</b>   |
| <b>Masa</b>     | <b>:</b> | <b>22 jam</b>  |
| <b>Objektif</b> | <b>:</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>i. Mengeksperimentasi pelbagai media dan teknik dalam penghasilan karya seni kraf.</li><li>ii. Menjana idea, kemahiran dan kreativiti melalui karya kraf seramik dan kraf anyaman dalam bentuk konvensional atau kontemporari.</li><li>iii. Membuat apresiasi terhadap aplikasi serta proses penghasilan karya seni kraf tempatan serta luar negara.</li></ul> |

## 5.0 SENI KRAF

| STANDARD KANDUNGAN   | STANDARD PEMBELAJARAN  | CATATAN   |
|--|--|---|
| <p><b>5.1 APLIKASI SENI DALAM SENI KRAF</b></p> <p>Eksperimentasi, aplikasi pengetahuan dan demonstrasi kemahiran, media dan teknik dalam karya seni kraf.</p> | <p>Murid boleh;</p> <p>5.1.1 Meneroka dan membanding beza aplikasi pelbagai media dan teknik pada;</p> <p>(i) Kraf Tradisional</p> <p>a. Kraf Seramik</p> <p>b. Kraf Anyaman</p> <p>(ii) Kraf Dimensi Baharu</p> <p>a. Kraf Seramik</p> <p>b. Kraf Anyaman</p> | <p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <p>Eksplorasi seni kraf dengan mengaplikasi pelbagai media dan teknik dalam;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• perbincangan</li> <li>• analisis</li> <li>• penerokaan media dan teknik</li> <li>• aplikasi</li> <li>• banding beza</li> </ul> |

| STANDARD KANDUNGAN  | STANDARD PEMBELAJARAN  | CATATAN  |
|---|--|--|
| <p><b>5.2 EKSPRESI KREATIF DALAM SENI KRAF</b></p> <p>Penjanaan idea dan berkarya dengan penekanan aspek komposisi dan kreativiti yang merangkumi kemahiran penerokaan pelbagai sumber, kajian, teknologi dan inovasi pada karya seni kraf.</p> | <p>5.2.1 Menghasilkan karya seni kraf dalam penjanaan idea serta penerokaan pelbagai sumber, kajian, teknologi dan inovasi melalui;</p> <p>(i) Seramik (kraf tradisional/ kraf dimensi baharu);<br/> a. Idea<br/> b. Konsep<br/> c. Proses<br/> d. Karya</p> <p>(ii) Anyaman (kraf tradisional/ kraf dimensi baharu);<br/> a. Idea<br/> b. Konsep<br/> c. Proses<br/> d. Karya</p> | <p><b>Cadangan Aktiviti:</b><br/> Menjana idea melalui eksplorasi pada media, teknik dan proses dalam penghasilan karya seni kraf melalui;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• penjanaan idea</li> <li>• penentuan konsep</li> <li>• pelaksanaan proses</li> <li>• kemasan karya</li> </ul> |
| <p><b>5.3 SENI KRAF DALAM KEHIDUPAN</b></p> <p>Apresiasi karya seni kraf serta kaitannya dengan kehidupan harian berdasarkan budaya visual.</p>   | <p>5.3.1 Membuat apresiasi terhadap aplikasi dalam karya seni halus dengan budaya visual melalui;</p> <p>(i) Gaya - teknologi<br/> (ii) Ruang - masa, persekitaran dan peristiwa<br/> (iii) Karyawan - nilai<br/> (iv) Makna - mesej<br/> (v) Fungsi - keperluan<br/> (vi) Media, proses dan teknik</p>  | <p><b>Cadangan Aktiviti:</b><br/> Mengapresiasi aplikasi karya seni kraf melalui pelbagai media dan teknik:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pembentangan</li> <li>• perbincangan</li> <li>• lawatan</li> <li>• rumusan dan sumbangsaran</li> <li>• dokumentasi</li> </ul>               |



**PENTAKSIRAN KRAF SERAMIK DAN ANYAMAN**

| <b>STANDARD PRESTASI</b> |   |
|--------------------------|---|
| <b>TAHAP PENGUASAAN</b>  | <b>TAFSIRAN</b>   |
| <b>1</b>                 | Mengenal pasti bahasa seni visual, media, teknik dan proses dalam penghasilan karya kraf seramik dan kraf anyaman.  |
| <b>2</b>                 | Menerangkan tentang bahasa seni visual, teknik, media dan proses dalam penghasilan karya kraf seramik dan kraf anyaman.   |
| <b>3</b>                 | Mengaplikasikan kefahaman dan kemahiran bahasa seni visual, media, teknik dan proses dalam penghasilan karya kraf seramik dan kraf anyaman serta mengamalkan nilai murni.   |
| <b>4</b>                 | Menganalisis aplikasi bahasa seni visual, media, teknik dan proses dalam penghasilan karya kraf seramik dan kraf anyaman melalui eksplorasi dan penjanaaan idea serta mengamalkan nilai murni.                                    |
| <b>5</b>                 | Menjustifikasikan aplikasi bahasa seni visual, media, teknik dan proses dalam penghasilan karya kraf seramik dan kraf anyaman melalui pengolahan idea serta mengamalkan nilai murni.  |
| <b>6</b>                 | Mencipta hasil karya kraf seramik dan kraf anyaman secara kreatif, inovatif dan mengamalkan nilai murni dengan mengapikasi bahasa seni visual, media, teknik dan proses serta mampu membuat apresiasi secara intelektual/ ilmiah. |

## PANEL PENGGUBAL SENI VISUAL

- |  |                                     |
|--|-------------------------------------|
| 1. Mohamed Salim Bin Taufix Rashidi        | Bahagian Pembangunan Kurikulum      |
| 2. Muhd. Nizam Bin Mohd. Yusoff            | Bahagian Pembangunan Kurikulum      |
| 3. Mohamad 'Adillas Bin Ahmad Fesol        | Bahagian Pembangunan Kurikulum      |
| 4. Mohd Shazlan Bin Shahudin               | Bahagian Pembangunan Kurikulum      |
| 5. Razid Bin Abdul Karim                   | IPG Kampus Ipoh, Perak              |
| 6. Nafisah Binti Musbah                    | SMK Bandar Sunway                   |
| 7. Azman Bin Siran                         | SMK Dato' Bentara Luar              |
| 8. Rafizah Binti Abu Bakar                 | SMK Kelana Jaya                     |
| 9. Latifah Binti Ideris                    | SMK Puncak Alam                     |
| 10. Noor Maizati Binti Ramli               | SMK Seri indah                      |
| 11. Khalilah Binti Sharif                  | SMK Tun Dr Ismail                   |
| 12. Zalina Binti Bahtiar                   | SSEM Johor Bahru                    |
| 13. Noor Aini Binti Jaafar                 | SSEM Kuala Lumpur                   |
| 14. Abang Mohammad Nil Asri Bin Abg Rasidi | SSEM Kuching                        |
| 15. Dr. Prof. Abdul Halim Bin Husain       | Universiti Pendidikan Sultan Idris  |
| 16. Dr. Mohd Khairezan Bin Rahmat          | Universiti Teknologi MARA Shah Alam |



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://www.moe.gov.my/bpk>