

HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL SEKOLAH MENENGAH

OBJEKTIF TINGKATAN 4 & 5

Pada akhir **Tingkatan 4 dan 5**, murid dapat:

1. Menggunakan pengalaman dan pengetahuan serta kemahiran dalam Asas Seni Reka untuk menghasilkan kerja yang bermutu.
2. Berkomunikasi secara visual melalui hasil kerja seni.
3. Memupuk budaya penyelidikan dalam proses penghasilan karya Seni Visual.
4. Menggunakan pelbagai kemahiran, media, teknik, dan teknologi untuk merekacipta barangan kraf dan produk Seni Visual yang berkualiti.
5. Menghargai keindahan alam ciptaan Tuhan dan sumber di dalamnya.
6. Meningkatkan pengetahuan, daya kreativiti, inovasi, disiplin dan kemahiran dalam bidang Seni Visual yang dapat diamalkan dalam kehidupan serta kerjaya.
7. Menentukan nilai tambah Seni Visual dalam bidang lain seperti sains dan teknologi.
8. Membuat diskripsi, analisis, interpretasi dan penilaian terhadap karya Seni Visual.
9. Menjadikan bidang Seni Visual sebagai prospek kerjaya.
10. Menghargai sumbangan dan pengaruh tokoh Seni Visual dalam konteks perkembangan sejarah Seni Visual di Malaysia dan antarabangsa.
11. Menggunakan teknologi maklumat dalam pembelajaran Pendidikan Seni Visual.
12. Membina jati diri ke arah pembentukan negara bangsa.


HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSM


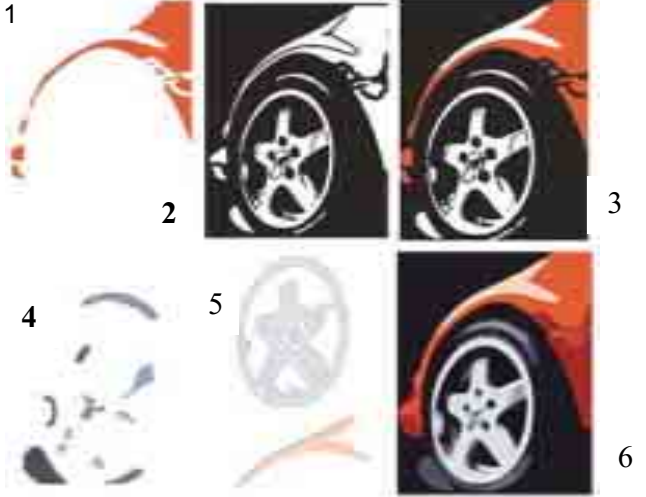
Tingkatan 4&5

Bil	Bidang/Unit Pembelajaran	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
1	<p>Penghasilan Seni Visual</p> <p>1.1 Asas Seni Reka (diaplikasikan secara bersepadu dalam penghasilan Seni Visual)</p> <p>1.2 Seni Halus</p> <p>a. Lukisan b. Catan c. Arca d. Cetakan</p>	<p>Memahami proses, gubahan dan fungsi Seni Visual serta berkomunikasi dalam semua bidang seni berkaitan:</p> <p>a. Idea dan proses</p> <p style="padding-left: 20px;">i. mesej / kandungan</p> <p style="padding-left: 20px;">ii. pengwujudan idea</p> <p style="padding-left: 20px;">iii. olahan idea</p> <p>b. Olahan karya</p> <p style="padding-left: 20px;">i. Asas Seni Reka</p> <p style="padding-left: 20px;">ii. media</p> <p style="padding-left: 20px;">iii. teknik penghasilan</p> <p>Aras 1</p> <p style="padding-left: 20px;">i. Mengaplikasi Asas Seni Reka dalam aktiviti Seni Halus.</p> <p style="padding-left: 20px;">ii. Membuat karya seni secara kritis dan kreatif.</p> <p style="padding-left: 20px;">iii. Mengintepretasi maklumat yang akan digunakan dalam penghasilan kerja.</p> <p>Aras 2</p> <p style="padding-left: 20px;">i. Berkomunikasi melalui aktiviti yang dihasilkan.</p> <p style="padding-left: 20px;">ii. Menjalankan aktiviti secara terancang.</p>	<p>Murid menghasilkan kerja seni berdasarkan idea dan proses melalui:</p> <p>a. mesej/kandungan</p> <p>b. pengwujudan idea</p> <p>c. olahan idea</p> <p>Lukisan dengan pelbagai media dan teknik</p> <p><u>Media seperti:</u></p> <p>i. pensel</p> <p>ii. pensel warna</p> <p>iii. pen</p> <p>iv. dakwat</p> <p>v. arang</p> <p>vi. krayon</p> <p>vii. pastel</p> <p>viii. perisian komputer</p> <p><u>Teknik pelukisan:</u></p> <p>i. garisan kontor</p> <p>ii. garisan beralun</p> <p>iii. garisan lorek</p> <p>iv. garisan silang pangkah</p> <p>Catan dengan pelbagai media dan teknik</p> <p><u>Media seperti:</u></p> <p>i. cat air</p> <p>ii. cat minyak</p> <p>iii. cat poster</p> <p>iv. akrilik</p> <p>v. media campuran</p>







Contoh lukisan yang menggunakan media arang

Bil	Bidang/Unit Pembelajaran	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
		<p>iii. Membandingbeza jenis komunikasi visual.</p> <p>Aras 3</p> <p>i. Menyatakan keindahan, keharmonian alam dan masyarakat serta berusaha memeliharanya melalui pernyataan karya yang dihasilkan.</p> <p>ii. Menyedari kegiatan dan hasil Seni Visual yang mencerminkan nilai masyarakat.</p> <p>iii. Mengguna perisian komputer dalam aspek pembelajaran Seni Halus.</p> <p>iv. Memahami cara membuat kemasan untuk sesuatu persembahan atau pameran.</p>	<p><u>Teknik</u></p> <p>i. <i>impasto</i> ii. <i>scumbling</i> iii. <i>glazing</i> iv. <i>hard-edge</i> v. <i>pointelism</i> vi. kolaj vii. media campuran</p> <p>Arca dengan menggunakan pelbagai media dan teknik</p> <p><u>Media seperti:</u></p> <p>i. simen ii. logam iii. media campuran</p> <p><u>Teknik</u></p> <p>i. acuan ii. luakan iii. timbulan iv. kinetik v. instalasi vi. <i>site-specific</i> vii. robotik</p> <p>Cetakan dengan menggunakan pelbagai media dan teknik</p> <p><u>Media seperti:</u></p> <p>i. kayu ii. media campuran iii. plastik/perspek iv. kepingan zink v. foto emulsi</p> <div style="text-align: right;"> <p>contoh arca daripada <i>Plaster Of Paris</i> menggunakan teknik luakan</p>  </div>

Bil	Bidang/Unit Pembelajaran	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
			<p><u>Teknik</u></p> <ol style="list-style-type: none"> i. timbulan ii. kolagrafi iii. gurisan iv. guris kering v. cetakan sutera saring (serigrafi) <p>d. Apresiasi seni</p> <p>e. Portfolio (pilihan berfokus)</p> <p style="text-align: right;">Contoh cetakan sutera saring menggunakan emulsi foto sebagai halangan. Proses cetakan bergantung kepada bilangan blok. Dalam contoh di bawah, empat blok digunakan bagi memperolehi hasil akhir (no. 6)</p> 

Contoh hasil cetakan kayu




Bil	Bidang/Unit Pembelajaran	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
	<p>1.3 Komunikasi Visual</p> <p>a. Reka Bentuk Grafik</p> <p>b. Multimedia</p>	<p>Memahami proses mereka bentuk:</p> <p>a. Mengenalpasti masalah (spesifikasi)</p> <p>b. Kajian dan penyelidikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Idea - Cara penyelesaian <p>c. Proses membuat</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proses - Teknik <p>d. Penilaian semula</p> <p>Aras 1</p> <p>i. Menggunakan perisian komputer dalam pembelajaran grafik dan multimedia.</p> <p>ii. Menggunakan pelbagai jenis muka taip.</p> <p>iii. Mengaplikasi Asas Seni Reka secara kritis dan kreatif dalam pencarian idea serta penghasilan kerja Seni Visual.</p> <p>Aras 2</p> <p>i. Menginterpretasi maklumat dan memperkembangkan daya imaginasi melalui eksperimentasi gayaan.</p>	<p>Murid menghasilkan reka bentuk</p> <p>a. Identiti Korporat</p> <p>b. Reka Bentuk Penerbitan</p> <p>c. Kaligrafi</p> <p>d. Tipografi</p> <p>Murid menggunakan pelbagai media dan teknik berdasarkan idea dan proses melalui:</p> <p>i. mengenalpasti masalah (spesifikasi)</p> <p>ii. penyelidikan (idea)</p> <p>iii. proses membuat</p> <p>iv. penilaian semula</p> <p><u>Alat dan media:</u></p> <p>i. pensel</p> <p>ii. pensel warna</p> <p>iii. pen</p> <p>iv. pen teknikal</p> <p>v. pen ruling</p> <p>vi. pen manuskrip</p> <p>vii. cat air</p> <p>viii. cat poster</p> <p>ix. dakwat</p> <p>x. arang</p> <p>xi. krayon</p> <p>xii. pastel</p> <p>xiii. tempera</p> <p>xiv. media campuran</p> <p>xv. berus</p> <p>xvi. set geometri</p> <p>xvii. komputer</p> <p>xviii. perisian komputer</p> <div style="text-align: right;">    </div>


Bil	Bidang/Unit Pembelajaran	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
		<p>ii. Menghasilkan karya 2D dan 3D dengan menggunakan alat, bahan, dan teknik yang sesuai.</p> <p>iii. Mengolah hasil kerja dengan memberi perhatian kepada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kadar banding • Reka letak • Muka taip • Satah • Imbangan <p>Aras 3</p> <p>i. Berkomunikasi melalui aktiviti dan hasil karya.</p> <p>ii. Menggunakan kemahiran komputer untuk meningkatkan daya kreativiti dan proses reka bentuk.</p> <p>iii. Menyediakan portfolio persembahan serta mendokumentasi pengetahuan secara jujur dan teratur.</p>	<p><u>Teknik</u></p> <p>i. lukisan ii. kecatan (<i>painterly</i>) iii. lipatan iv. berbantuan komputer</p> <p>Contoh hasil gubahan d dengan komputer</p> 


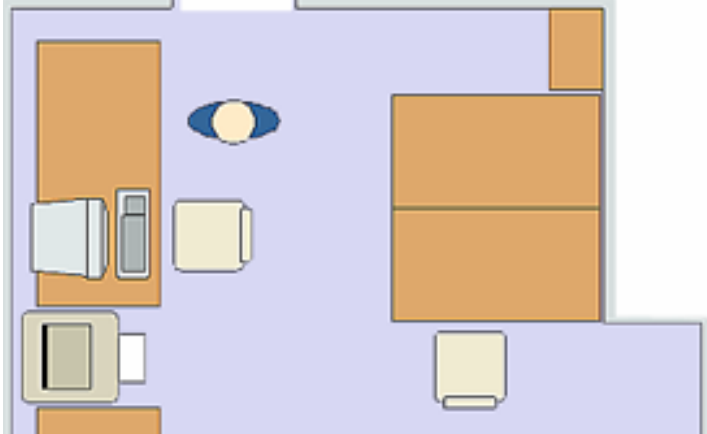





Bil	Bidang/Unit Pembelajaran	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
	<p>1.4 Reka Bentuk</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reka Bentuk Industri 	<p>Memahami konsep dan proses reka bentuk industri berkaitan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengenalpasti masalah (spesifikasi) Kajian dan penyelidikan <ul style="list-style-type: none"> - Idea - Cara penyelesaian Proses membuat <ul style="list-style-type: none"> - Proses - Teknik Penilaian semula <p>Aras 1</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengaplikasi maklumat dan membuat interpretasi. Menggunakan perisian komputer secara berkesan dalam kerja-kerja mudah. Memahami dan mengetahui keperluan konsumer. <p>Aras 2</p> <ol style="list-style-type: none"> Memilih, mengumpul, menyusun, dan mempersembahkan maklumat dalam portfolio. Membuat reka bentuk 	<ol style="list-style-type: none"> Menghasilkan reka bentuk produk 2D dan 3D berdasarkan: <ul style="list-style-type: none"> • Masalah • Kajian dan penyelidikan • Proses membuat • Penilaian semula <p>Membuat reka bentuk (model) seperti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perabot • Produk domestik • Automobil <ol style="list-style-type: none"> Apresiasi seni Aktiviti Pengayaan Penyediaan Portfolio


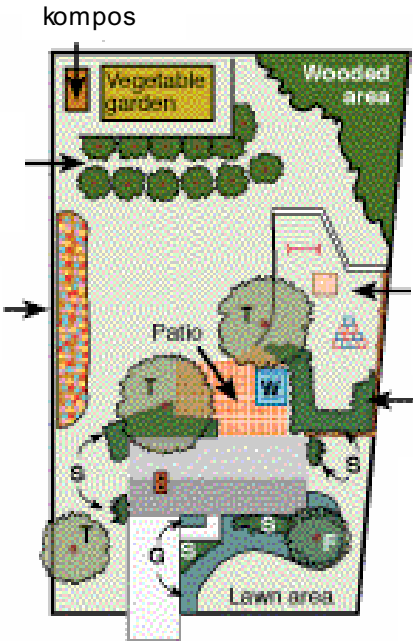




Bil	Bidang/Unit Pembelajaran	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
		<p>2D berdasarkan <i>trend</i> semasa/masa depan.</p> <p>iii. Menyesuaikan reka bentuk mengikut cita rasa dan kehendak semasa/masa depan.</p> <p>iv. Menggunakan alat dan bahan serta teknik untuk membuat model.</p> <p>Aras 3</p> <p>i. Membuat reka bentuk (3D) berdasarkan trend semasa/masa depan.</p> <p>ii. Mengaitkan nilai tambah Seni Visual dalam bidang lain.</p> <p>iii. Menyatakan secara berkesan tentang hasil kerja.</p>	   <p><u>Nota:</u> Menyelesaikan masalah mereka bentuk produk perabot, produk domestik dan produk automobil dalam 2D dan 3D.</p>




Bil	Bidang/Unit Pembelajaran	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
	<ul style="list-style-type: none"> Reka Bentuk Persekitaran <ul style="list-style-type: none"> Hiasan Dalam 	<p>Mengetahui dan memahami prinsip asas Hiasan Dalam seperti berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> — fungsi — kedudukan — ruang — ukuran — pencahayaan — pengudaraan — ruang pergerakan — susun atur — perabot — warna — susunan — hiasan. <p>Aras 1</p> <ol style="list-style-type: none"> Memahami beberapa prinsip asas dalam Hiasan Dalam. Membuat lakaran idea menunjukkan prinsip Hiasan Dalam. <p>Aras 2</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengetahui konsep ruang (lokasi) yang 	<p>Murid menghasilkan kerja berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Masalah • Kajian dan penyelidikan • Proses membuat • Penilaian semula <p>Membuat reka bentuk hiasan dalaman seperti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lakaran, pelan, dan lukisan perspektif • model • memperagakan hasil <ol style="list-style-type: none"> Apresiasi seni Penyediaan Portfolio 




Bil	Bidang/Unit Pembelajaran	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
		<p>boleh dibangunkan dengan mengambil kira aspek prinsip Hiasan Dalaman.</p> <p>ii. Proses penyimpanan maklumat dan proses kerja melalui portfolio.</p> <p>iii. Mengaplikasi pengetahuan Asas Seni Reka dalam merancang, menyusun, mengubah, dan menghias ruang dalaman dengan mengambil kira beberapa aspek seperti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☐ keselamatan ☐ ekonomi ☐ cita rasa ☐ budaya <p>iv. Mengetahui cara menyediakan pelan lantai, lukisan perspektif dan model.</p> <p>Aras 3</p> <p>i. Menyedari kepentingan dan menghargai keindahan serta keharmonian Seni Visual dalam kehidupan.</p> <p>ii. Membuat lakaran dan lukisan <i>trend</i> masa depan berkaitan reka</p>	 

Bil	Bidang/Unit Pembelajaran	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
	- Landskap	<p>bentuk hiasan dalaman seperti ruang, perabot, warna, kegemaran, dan sebagainya.</p> <p>ii. Membuat model dengan menggunakan alat, bahan dan teknik yang sesuai.</p> <p>iii. Membuat kemasan.</p> <p>iv. Menyimpan dokumen dalam portfolio.</p> <p>Murid dapat mengetahui dan memahami</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elemen dalam landskap dan persekitaran seperti berikut: <ul style="list-style-type: none"> - tanah - tumbuhan - lokasi - aliran - perhubungan <p>Aras 1</p> <p>i. Menggubah imej visual dalam bentuk 2D dan 3D.</p> <p>Aras 2</p> <p>i. Mengetahui cara membuat lukisan perspektif, menyediakan pelan, dan rangka model.</p>	<p>a. Murid menghasilkan kerja berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Masalah • Kajian dan penyelidikan • Proses membuat • Penilaian semula <p>Membuat reka bentuk landskap seperti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lakaran dan lukisan dalam bentuk 2D • model 3D • memperagakan hasil <p>b. Penyediaan Portfolio</p> <p>c. Apresiasi Seni</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div>

Bil	Bidang/Unit Pembelajaran	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
		<p>Aras 3</p> <p>i. Mengaplikasi pengetahuan Asas Seni Reka dalam merancang, menyusun, menggubah dan menghias model landskap dan persekitaran dengan mengambil kira aspek</p> <ul style="list-style-type: none"> - fungsi - lokasi - ukuran - cuaca setempat - suasana - jenis tumbuhan - saliran - perhubungan - cita rasa dan budaya - ekonomi <p>ii. Mengetahui alat, bahan dan teknik untuk membuat model landskap.</p> <p>iii. Proses penyimpanan maklumat dan proses kerja melalui portfolio.</p> <p>iv. Membuat kerja secara sistematik.</p>	<div style="text-align: right; margin-bottom: 10px;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="margin-left: 700px;"> <p>S – Pohon Renek G – Bunga F – Pohon berbunga T – Pokok W – Tasik</p> </div>

Bil	Bidang/Unit Pembelajaran	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
	<p>1.5 Kraf Tradisional dan Dimensi Baru (pilihan berfokus)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tembikar • Anyaman • Ukiran Kayu • Tekat • Batik • Tenunan 	<p>Mempelajari proses penghasilan kraf untuk menjadikan mata barang (<i>end product</i>).</p> <p>Aras 1</p> <ol style="list-style-type: none"> i. Mengenalpasti pelbagai motif merekacorak dalam membuat kraf. ii. Mengetahui alat, bahan, teknik, dan proses penghasilan kraf. iii. Mengetahui reka corak kraf dengan memberi perhatian kepada fungsi, nilai budaya, dan kemasan. <p>Aras 2</p> <ol style="list-style-type: none"> i. Merekacorak/ merekabentuk barangan kraf dengan menggunakan alat, bahan, dan teknik khusus. ii. Mengetahui sejarah batik dan tenunan tempatan serta serantau. iii. Mengenali beberapa tokoh kraf. 	<p>Menghasilkan barangan kraf dengan menggunakan bahan, alat dan teknik tertentu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kajian • Bahan • Alat • Teknik • Proses <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>

Bil	Bidang/Unit Pembelajaran	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
		<p>Aras 3</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Merekaganti alat, bahan, dan teknik yang sesuai dalam penghasilan barangan kraf. ii. Menghasilkan kraf dimensi baru yang berasaskan kraf pilihan. iii. Mengetahui perkembangan teknologi pembuatan kraf tradisional dan pribumi serta menghargai sumbangan dan hasil karya tokoh kraf tradisional. iv. Menyediakan portfolio proses dan portfolio persembahan. v. Kemasan kerja. 	  

Bil	Bidang/Unit Pembelajaran	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
2	<p>Sejarah dan Apresiasi Seni Visual</p> <p>Perkembangan Seni Visual di Malaysia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seni Visual dan Pembentukan Negara Bangsa • Kenderaan • Seni Bina • Pakaian 	<p>Mengetahui hubungkait karya seni visual dengan pembinaan budaya bangsa.</p> <p>Aras 1</p> <p>i. Mengumpul maklumat berkaitan perkembangan Seni Visual berhubung kebudayaan, ritual, sejarah dan semangat patriotisme.</p> <p>Aras 2</p> <p>i. Membincang sumbangan individu, institusi dan organisasi terhadap Seni Visual.</p> <p>Aras 3</p> <p>i. Membuat pernyataan berkenaan keaslian dan identiti mengenai karya, seni rakyat, seni bina, kenderaan, dan pakaian dalam konteks:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☐ sejarah ☐ bentuk ☐ pengaruh ☐ proses ☐ fungsi ☐ sumbangan <p>ii. Mendokumentasi maklumat.</p>	<p>a. kajian maklumat</p> <p>b. persembahan</p> <p>c. pameran</p> <p>d. perbincangan</p> <p>e. dokumentasi maklumat (portfolio – pilihan berfokus)</p> <p>f. apresiasi seni</p> <p>g. lawatan</p> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;">  <p>Pago-pago</p>  <p>Syed Ahmad Jamal</p>  <p>Gunung Ledang/Tanjung Kupang</p> </div>