

PENDIDIKAN SENI VISUAL

PENDIDIKAN KHAS
Tingkatan 1



PENULIS

Rozaiman Mohd Noor
Mohammed Faizal Abd Wahid

EDITOR

Norazhar Razali

PEREKA BENTUK

Siti Rohayu Harun

ILUSTRATOR

Mohd Nazim Udin



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

No. Siri Buku: 0044

KPM2016 ISBN 978-967-0520-63-6

Cetakan Pertama 2016

© Kementerian Pendidikan Malaysia

Hak Cipta Terpelihara. Mana-mana bahan dalam buku ini tidak dibenarkan diterbitkan semula, disimpan dalam cara yang boleh dipergunakan lagi, ataupun dipindahkan dalam sebarang bentuk atau cara, baik dengan cara elektronik, mekanik, penggambaran semula mahupun dengan cara perakaman tanpa kebenaran terlebih dahulu daripada Ketua Pengarah Pelajaran Malaysia, Kementerian Pendidikan Malaysia. Perundingan tertakluk kepada perkiraan royalti atau honorarium.

Diterbitkan untuk Kementerian Pendidikan Malaysia oleh:

Aras Mega (M) Sdn. Bhd. (164242-W)
No. 18 & 20, Jalan Damai 2,
Taman Desa Damai, Sg Merab,
43000 Kajang, Selangor Darul Ehsan.
No. Telefon: 03-89258975
No. Faksimile: 03-89258985
Laman Web: www.arasmega.com

Reka Letak dan Atur Huruf:
Aras Mega (M) Sdn. Bhd.
Muka Taip Teks: Azim
Saiz Muka Taip Teks: 13 poin

Dicetak oleh:
Arif Corporation Sdn. Bhd.,
No. 42, Jalan Pengasah 15/13,
Seksyen 15, 40200 Shah Alam,
Selangor Darul Ehsan.

PENGHARGAAN

Penerbitan buku ini melibatkan kerjasama banyak pihak. Sekalung penghargaan dan terima kasih ditujukan kepada semua pihak yang terlibat:

- Jawatankuasa Penambahbaikan Pruf Muka Surat, Bahagian Buku Teks, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Jawatankuasa Penyemakan Pembetulan Pruf Muka Surat, Bahagian Buku Teks, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Jawatankuasa Penyemakan Naskhah Sedia Kamera, Bahagian Buku Teks, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Pegawai-pegawai Bahagian Buku Teks dan Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Jawatankuasa Peningkatan Mutu, Aras Mega (M) Sdn. Bhd.
- Sekolah Seni Malaysia Johor.

Semua pihak yang terlibat secara langsung dalam usaha menjayakan penerbitan buku ini.

KANDUNGAN

Pendahuluan
Pengenalan

v
1

Modul 1

Unsur Seni

Unit 1

Garisan

4 - 12

Unit 2

Rupa

13 - 22

Unit 3

Bentuk

23 - 31

Unit 4

Salinan

32 - 41

Unit 5

Warna

42 - 51

Unit 6

Ruang

52 - 61

Unit 1

64 - 71 Harmoni

Unit 2

72 - 79 Kontra

Unit 3

80 - 87 Penegasan

Unit 4

88 - 95 Kepelbagaian

Unit 5

96 - 103 Imbangan

Unit 6

104 - 111 Kesatuan

Unit 7

112 - 119 Irama dan Pergerakan

Glosari 120*Senarai Rujukan* 122

PENDAHULUAN

Pendidikan Seni Visual Pendidikan Khas Tingkatan 1 merupakan buku teks yang dihasilkan berdasarkan keperluan Kurikulum Standard Sekolah Menengah Pendidikan Khas (KSSMPK) dan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran Pendidikan Seni Visual Tingkatan 1 yang disediakan oleh Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Malaysia.

Kandungan buku teks ini meliputi dua modul, iaitu Modul 1: Unsur Seni dan Modul 2: Prinsip Rekaan. Modul 1: Unsur Seni mengandungi enam unit, iaitu Garisan, Rupa, Bentuk, Jalinan, Warna dan Ruang. Manakala Modul 2: Prinsip Rekaan mengandungi tujuh unit, iaitu Harmoni, Kontra, Penegasan, Kepelbagaian, Imbangan, Kesatuan serta Irama dan Pergerakan.

Bagi memastikan matlamat dan objektif KSSMPK bagi mata pelajaran Pendidikan Seni Visual tercapai, elemen merentas kurikulum yang sedia ada ditambah dengan elemen Sains dan Teknologi, Kreativiti dan Inovasi, Keusahawanan, Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK), serta Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT). Selain itu, nilai murni dan sikap positif, serta budaya kerja yang baik turut diterapkan.

Strategi pengajaran dan pembelajaran dalam KSSMPK bagi mata pelajaran Pendidikan Seni Visual mengutamakan pembelajaran secara inkuiri yang berasaskan projek. Murid didedahkan dengan aktiviti eksperimentasi media dan teknik bagi pengukuhan pemahaman khususnya terhadap aspek bahasa seni visual. Di samping itu, pengetahuan seni visual yang dipelajari disesuaikan dan diaplikasi dalam kehidupan, masyarakat dan alam sekitar.

Buku teks ini disediakan sebagai panduan murid. Guru boleh mengubah suai atau membina modul yang bersesuaian mengikut keperluan murid. Langkah-langkah penghasilan karya dipaparkan secara terperinci supaya mudah dirujuk dan digunakan oleh murid dan guru.

Semoga penghasilan buku teks ini memberikan nafas baharu kepada murid berkeperluan pendidikan khas. Murid akan dapat mempraktikkan pengetahuan dan kemahiran bagi melengkapkan ilmu untuk berdikari dan berjaya dalam kehidupan. Melalui pembelajaran yang berterusan, diharapkan murid berkeperluan pendidikan khas dapat melengkapkan pengetahuan asas yang berguna bagi memantapkan kemahiran dalam diri mereka.

PENERANGAN IKON



MODUL

Menunjukkan permulaan modul



Unit

Menunjukkan permulaan unit



Aplikasi Seni

Murid melakukan aktiviti pembelajaran



Asas Keusahawanan

Memacu idea kreatif dan inovatif untuk dipasarkan



PERHATIAN !

Memberikan perhatian kepada murid terhadap aspek kebersihan dan keselamatan



INFO

Memuatkan maklumat tambahan



Mengemukakan soalan yang dapat mencetuskan kemahiran berfikir aras tinggi

Nota Guru

Memberikan panduan kepada guru untuk melaksanakan aktiviti atau mencadangkan aktiviti tambahan lain yang boleh dilaksanakan oleh murid

Sila Imbas:

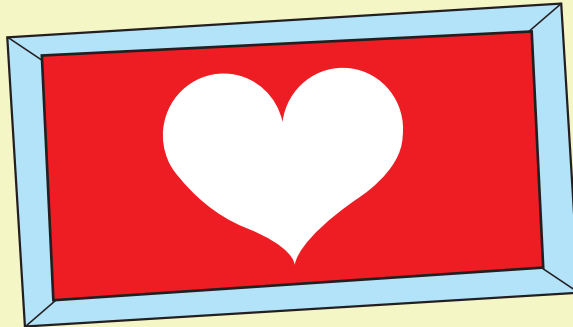


Memberikan maklumat dalam bentuk *QR Code* yang boleh diimbas menggunakan aplikasi khas di dalam telefon pintar atau *tablet*



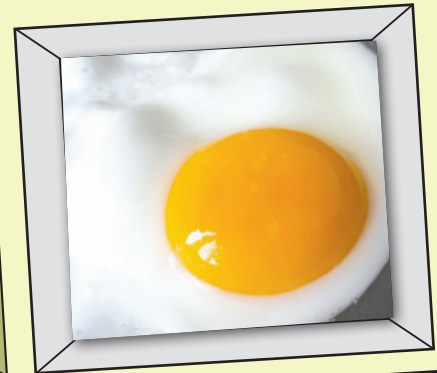
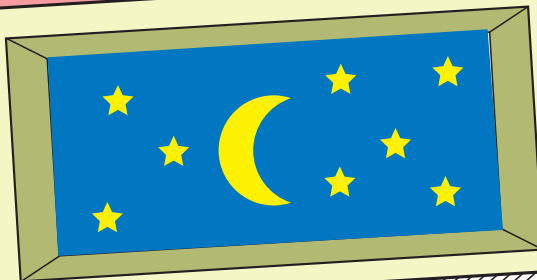
Layari laman sesawang www.arsmega.com/qr-apps untuk memuat turun aplikasi pengimbas *Quick Response (QR) Code*

PENGENALAN



BAHASA SENI VISUAL

Bahasa Seni Visual terdiri daripada dua bahagian iaitu Unsur Seni dan Prinsip Rekaan. Unsur Seni terbahagi kepada enam iaitu Garisan, Rupa, Bentuk, Jalinan, Warna dan Ruang. Prinsip Rekaan pula terbahagi kepada tujuh iaitu Harmoni, Kontra, Penegasan, Kepelbagaian, Imbangan, Kesatuan serta Irama dan Pergerakan.

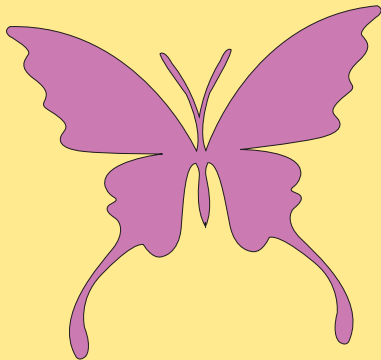




MODUL 1

UNSUR SENI

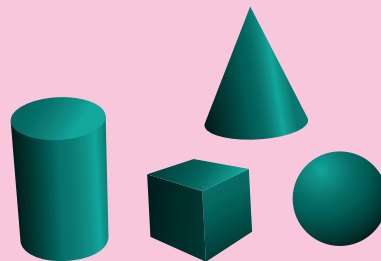
Garisan merupakan cantuman siri titik.



Rupa ialah pertemuan antara titik mula dengan titik akhir.

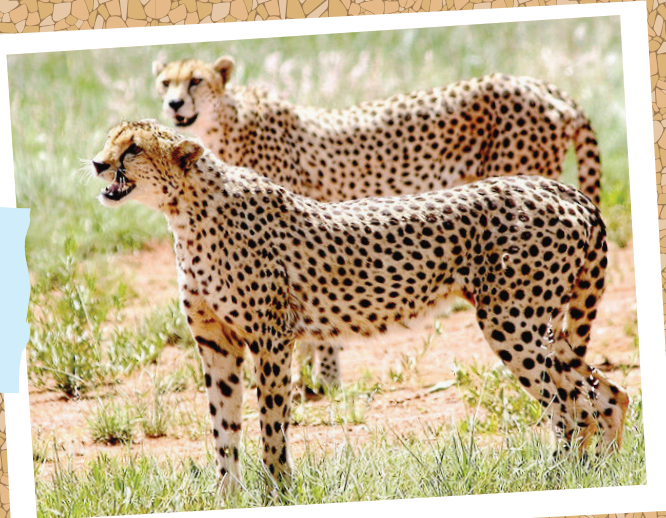
Standard Kandungan

- 1.1 Pemahaman terhadap garisan.
- 1.2 Pemahaman terhadap rupa.
- 1.3 Pemahaman terhadap bentuk.
- 1.4 Pemahaman terhadap jalinan.
- 1.5 Pemahaman terhadap warna.
- 1.6 Pemahaman terhadap ruang.



Bentuk mempunyai jisim dan isi padu. Bentuk mempunyai lebih daripada satu permukaan.

Jalanan ialah sifat atau keadaan sesuatu permukaan.



Warna terhasil daripada tindakan cahaya ke atas sesuatu permukaan.



Ruang ialah jarak antara dua objek yang wujud di sekeliling kita.



Sila Imbas:



Layari laman sesawang <http://arasmega.com/qr-link/pendidikan-seni-visual-unsur-seni/> untuk menonton video Pendidikan Seni Visual (Unsur Seni). (Dicapai pada 3 Oktober 2016)



Unit 1

GARISAN

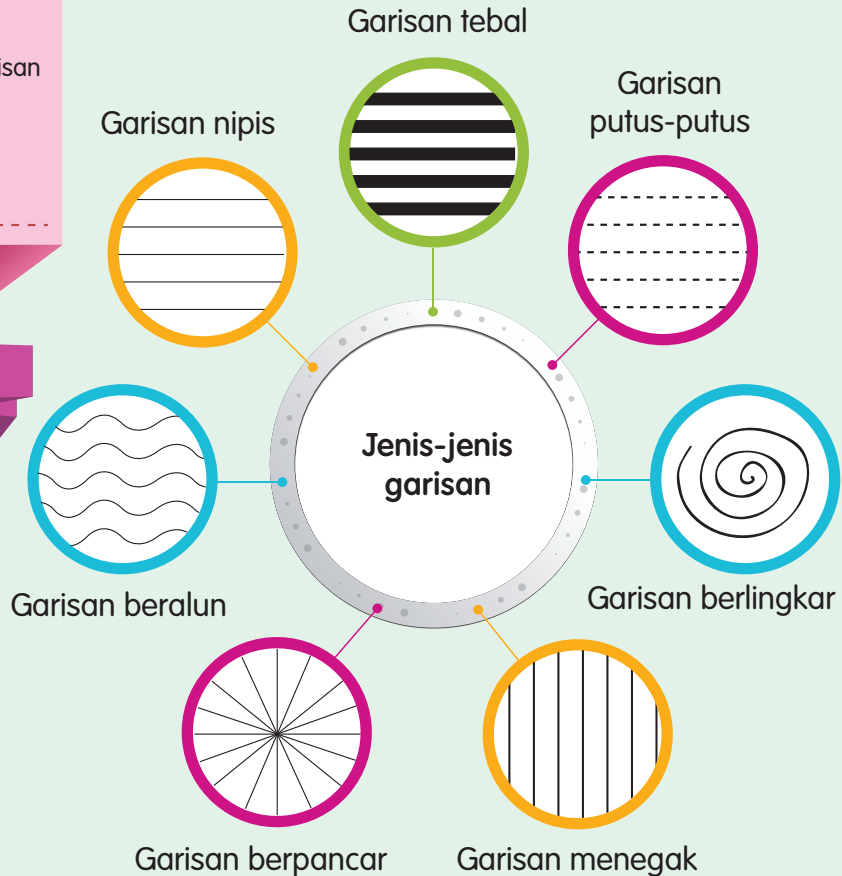
Garisan merupakan cantuman siri titik. Garisan terdapat pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni visual. Garisan boleh dihasilkan dengan menggunakan alat, media atau bahan tertentu di atas sesuatu permukaan.

STANDARD PEMBELAJARAN

Murid berupaya:

- I.1.1 Mengenal jenis garisan.
- I.1.2 Menyatakan garisan pada:
 - i. Alam semula jadi
 - ii. Objek buatan manusia
 - iii. Karya seni
- I.1.3 Menerangkan fungsi garisan.
- I.1.4 Mengklasifikasikan jenis garisan.
- I.1.5 Memanipulasikan alat, bahan, proses dan teknik dalam aktiviti penghasilan karya.
- I.1.6 Mengaplikasikan garisan dalam penghasilan karya.
- I.1.7 Mempamerkan hasil karya.

Jenis-jenis Garisan



INFO

Garisan dapat dihasilkan menggunakan media seperti pensel, pen, penanda, krayon, dakwat, cat air, cat poster, arang dan lain-lain lagi. Media yang berlainan akan menghasilkan kesan garisan yang berbeza-beza.

Nota Guru

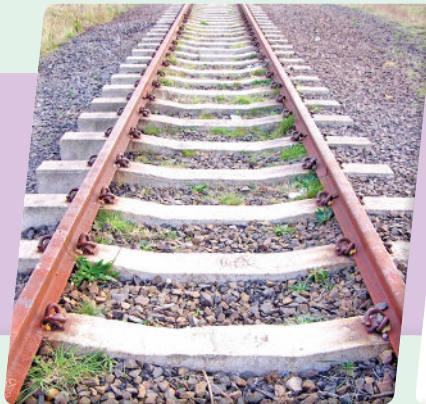
- Guru mengenalkan jenis-jenis garisan.

Garisan boleh terdapat pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.

Contoh garisan pada alam semula jadi



Contoh garisan pada objek buatan manusia



Contoh garisan pada karya seni



Nota Guru

I.1.2

- Guru menyatakan garisan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.

Fungsi garisan



Garisan mewujudkan ilusi



Garisan mewujudkan rupa dan corak



Garisan menimbulkan kesan pergerakan bentuk



Garisan menimbulkan ton dan jalinan

Sila Imbas:



Layari laman sesawang <http://arasmega.com/qr-link/cara-cara-melukis-garisan/> untuk menonton video Cara-cara Melukis Garisan (Pendidikan Seni). (Dicapai pada 3 Oktober 2016)



Garisan menimbulkan bentuk

Nota Guru

1.1.3
1.1.4

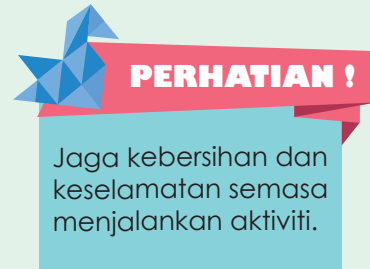
- Guru menerangkan fungsi garisan.
- Guru mengklasifikasikan jenis garisan.



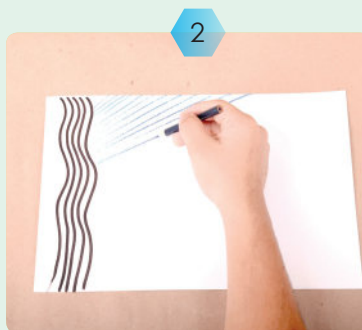
Aplikasi Seni

Alat dan Bahan:

1. Kertas lukisan
2. Pensel warna
3. Pen penanda
4. Krayon
5. Pensel



Lakarkan garisan beralun dengan menggunakan pen penanda.



Lakarkan garisan lurus dengan menggunakan pensel warna.



Lakarkan garisan berlingkar dengan menggunakan krayon.



Lengkapkan lukisan dengan pelbagai garisan.



Dekorasi Dinding

Nota Guru

I.1.5

- Guru membimbing murid memanipulasikan alat, bahan, proses dan teknik dalam aktiviti penghasilan karya.



Aplikasi Seni

Alat dan Bahan:

1. Kertas lukisan
2. Pen
3. Pensel
4. Reben
5. Gam
6. Gunting
7. Penebuk lubang

INFO

Garis dapat dilihat dalam hasil karya seperti *doodle*. *Doodle* merupakan salah satu seni yang dilakukan secara spontan menggunakan garisan.

PERHATIAN !

Jaga kebersihan dan keselamatan semasa menjalankan aktiviti.

1



Sediakan alat dan bahan.

2



Lakarkan *doodle* di atas kertas lukisan menggunakan pensel.

3

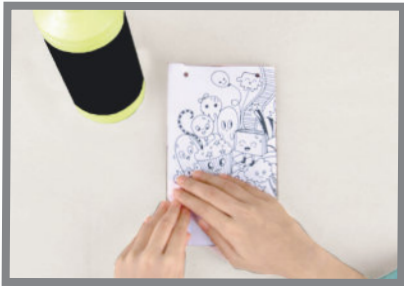


Lakarkan semula dengan menggunakan pen.

Nota Guru

- Guru membimbing murid mengaplikasikan garisan dalam penghasilan karya.

4



Lipatkan kertas lukisan dan gamkannya.

7



Tebukkan lubang pada kertas lukisan.

5



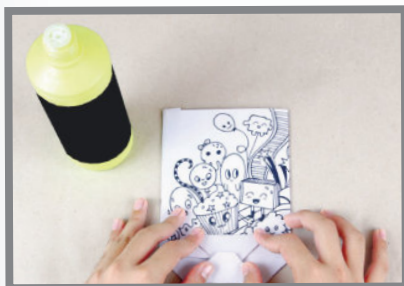
Lipatkan bahagian bawah kertas lukisan.

8



Masukkan reben pada bahagian lubang.

6

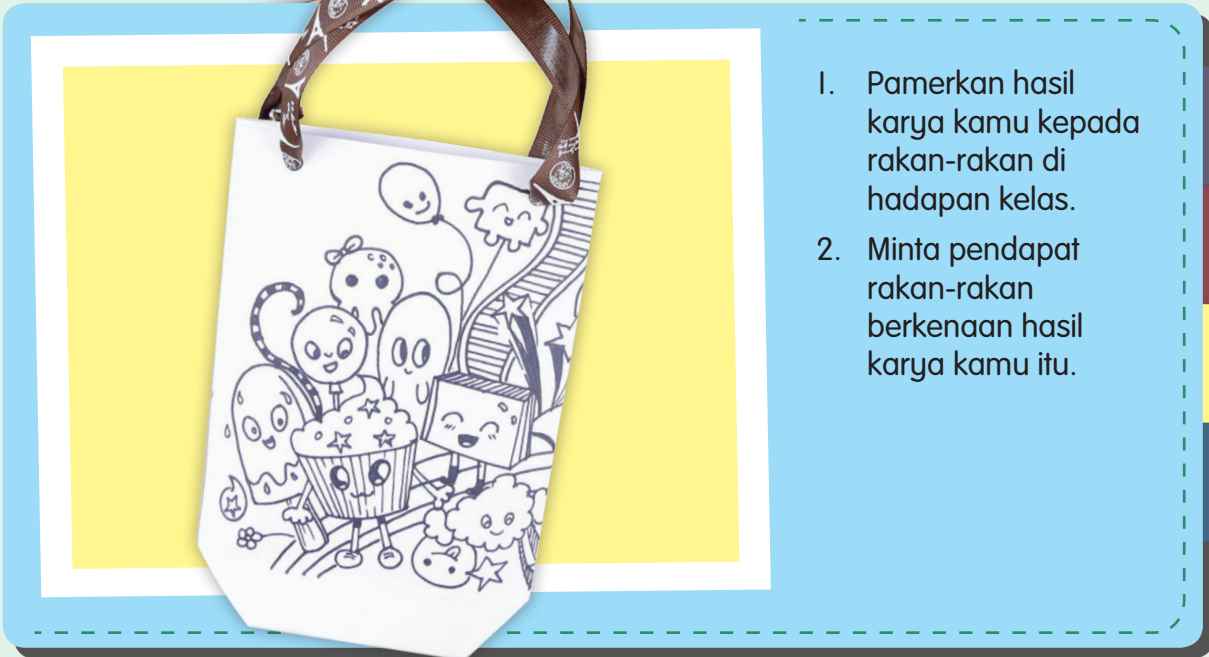


Gamkan bahagian kertas lukisan yang dilipat.



Beg Kertas *Doodle*

Hasil Karya



1. Pamerkan hasil karya kamu kepada rakan-rakan di hadapan kelas.
2. Minta pendapat rakan-rakan berkenaan hasil karya kamu itu.

RUMUSAN

Garisan wujud di persekitaran kita. Tanpa garisan, rupa dan bentuk tidak dapat dihasilkan. Garisan merupakan unsur seni yang sangat penting dan berkait rapat dengan kehidupan kita sehari-hari. Dalam penghasilan karya, garisan sangat penting bagi mewujudkan pergerakan, menimbulkan kesan ton dan memberikan kesan yang sempurna.

Asas Keusahawanan

Selain beg kertas, teknik *doodle* boleh diaplikasi pada hasil karya seperti kasut, penanda buku, kole dan sebagainya. Kumpulkan seberapa banyak hasil karya kamu untuk dijual pada Hari Keusahawanan sekolah.



Bagaimanakah garisan boleh menggambarkan perasaan gembira atau sedih?

Nota Guru

- Guru membantu murid mempamerkan hasil karya.

Latihan 1

Lukis jenis-jenis garisan dengan menggunakan **dua alat yang berbeza**.

Jenis Garisan	Kesan Garisan	
	Alat 1	Alat 2
Garisan tebal		
Garisan nipis		
Garisan putus-putus		
Garisan beralun		
Garisan berlingkar		
Garisan berpancar		
Garisan menegak		

Nota Guru

- Guru perlu membuat salinan halaman ini sebelum menjalankan aktiviti.

Latihan 2

Bulatkan jawapan yang betul.

1. Nyatakan jenis garisan pada gambar di bawah.



Mengapakah garisan menjadi unsur asas dalam seni lukis?

- A. Garisan berpancar
- B. Garisan berlingkar
- C. Garisan melintang
- D. Garisan tebal

2. Pilih garisan berlingkar pada objek buatan manusia di bawah.

A.



B.



3. Pilih gambar yang menunjukkan garisan beralun pada alam semula jadi?

A.



B.



Nota Guru

- Guru perlu membuat salinan halaman ini sebelum menjalankan aktiviti.



Unit 2

RUPA

Rupa ialah hasil pertemuan titik hujung dengan titik mula yang boleh dihasilkan daripada garisan dan warna.

STANDARD PEMBELAJARAN

Murid berupaya:

- 1.2.1 Mengenal jenis rupa organik dan rupa geometri.
- 1.2.2 Mengenal rupa positif dan rupa negatif.
- 1.2.3 Menyatakan rupa pada:
 - i. Alam semula jadi
 - ii. Objek buatan manusia
 - iii. Karya seni
- 1.2.4 Menerangkan fungsi rupa menghasilkan:
 - i. Muka taip
 - ii. Simbol
 - iii. Corak
- 1.2.5 Memanipulasikan alat, bahan, proses dan teknik dalam aktiviti penghasilan karya.
- 1.2.6 Mengaplikasikan rupa dalam penghasilan karya.
- 1.2.7 Mempamerkan hasil karya.

Jenis-jenis Rupa

Rupa terbahagi kepada dua iaitu rupa organik dan rupa geometri.

JENIS-JENIS RUPA

RUPA ORGANIK

Rupa bebas yang tidak bersudut seperti rupa daun, buah dan batu.



RUPA GEOMETRI

Rupa yang bersudut seperti segi tiga, segi empat, oktagon dan bulat.



INFO

Rupa boleh diolah menjadi lambang atau simbol kepada sesebuah syarikat, persatuan dan pertubuhan. Rupa juga boleh menjadi jenama kepada sesuatu barangan.

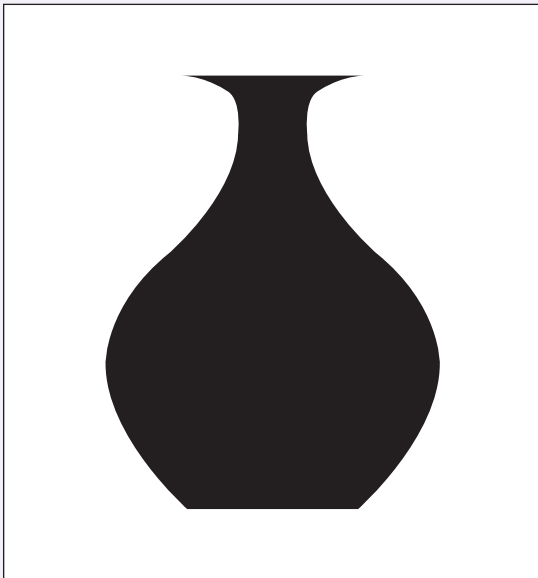
Nota Guru

- Guru mengenalkan jenis rupa organik dan rupa geometri.

Ciri-ciri rupa organik dan rupa geometri



Rupa boleh dilihat secara:



RUPA POSITIF
Mementingkan objek



RUPA NEGATIF
Mementingkan latar belakang

Nota Guru

- Guru mengenalkan rupa positif dan rupa negatif.

Rupa boleh terdapat pada objek alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.

Contoh rupa
pada alam
semula jadi



Contoh rupa
pada objek
buatan manusia



Contoh rupa pada
karya seni

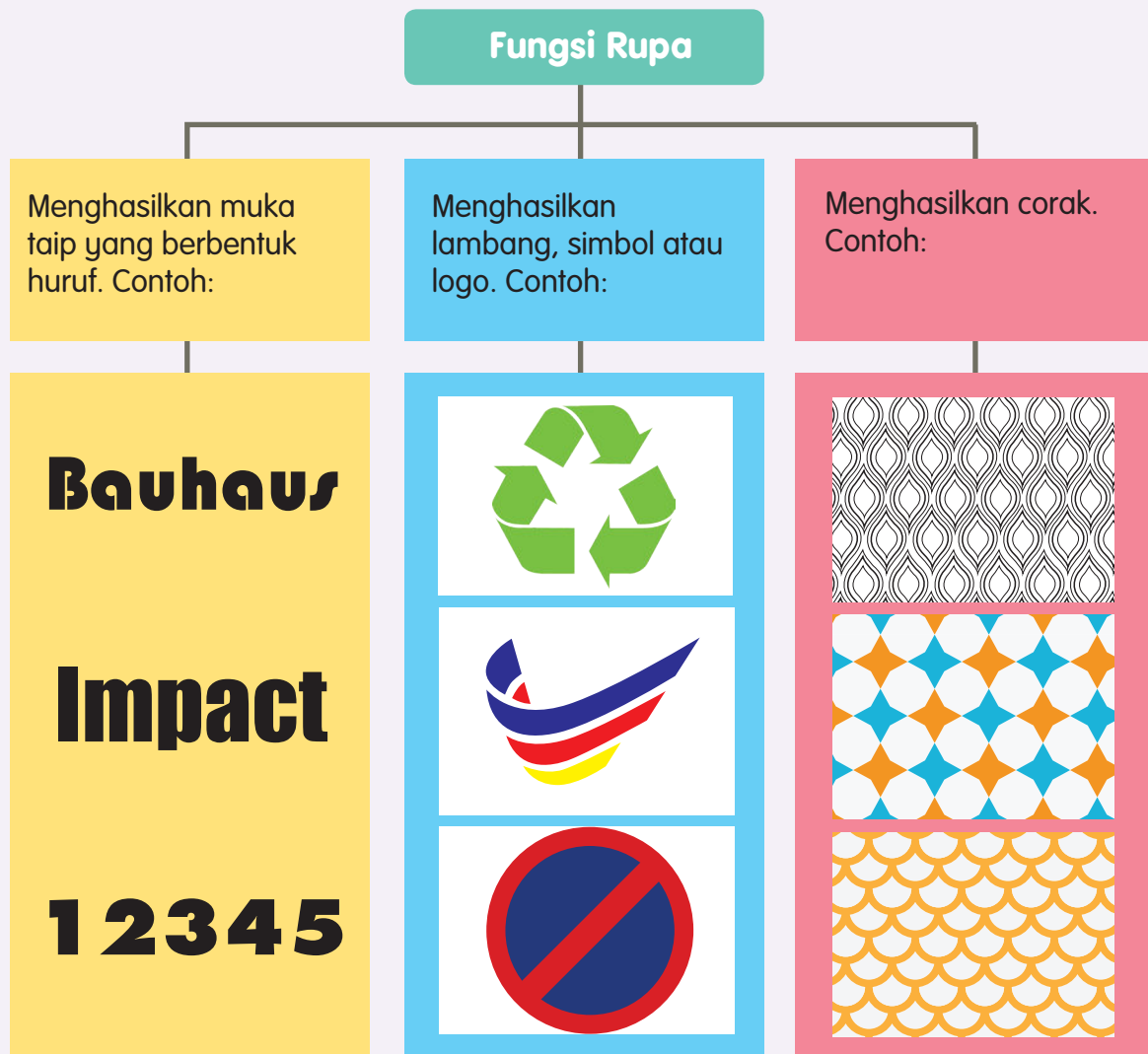


Nota Guru

I.2.3

- Guru menyatakan rupa pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.

Fungsi Rupa



INFO

Seni siluet pada kek merupakan contoh ulangan rupa yang dapat menghasilkan corak. Siluet berasal daripada nama Menteri Kewangan Perancis, Etienne de Silhouette.



Nota Guru

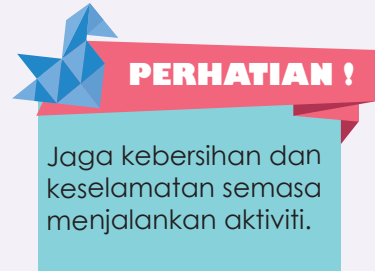
- Guru menerangkan fungsi rupa yang menghasilkan muka taip, simbol dan corak.



Aplikasi Seni

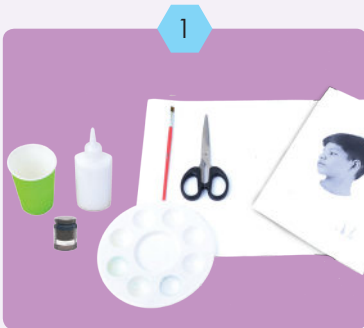
Alat dan Bahan:

1. Gambar foto
2. Kertas lukisan
3. Gunting
4. Cat poster
5. Berus lukisan
6. Palet
7. Air
8. Gam

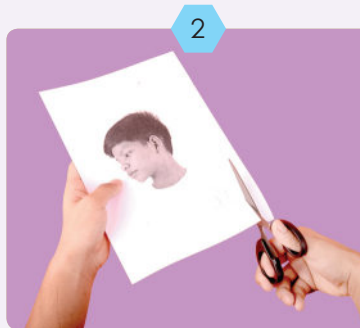


PERHATIAN !

Jaga kebersihan dan keselamatan semasa menjalankan aktiviti.



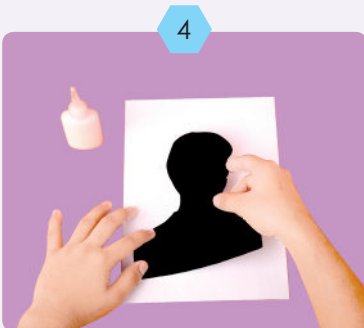
Sediakan alat dan bahan.



Guntingkan gambar foto mengikut bentuk wajah.



Terbalikkan gambar foto dan warnakannya dengan cat poster. Biarkan sehingga kering.



Gamkan gambar foto pada kertas lukisan.

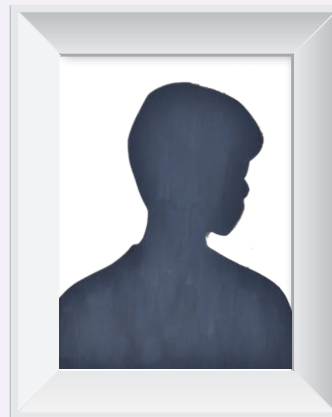


Foto Siluet



Mengapakah logo, simbol dan lambang kebiasaannya dihasilkan dengan paduan rupa positif dan negatif?

Nota Guru

I.2.5

- Guru membimbing murid memanipulasikan alat, bahan, proses dan teknik dalam aktiviti penghasilan karya.



Aplikasi Seni

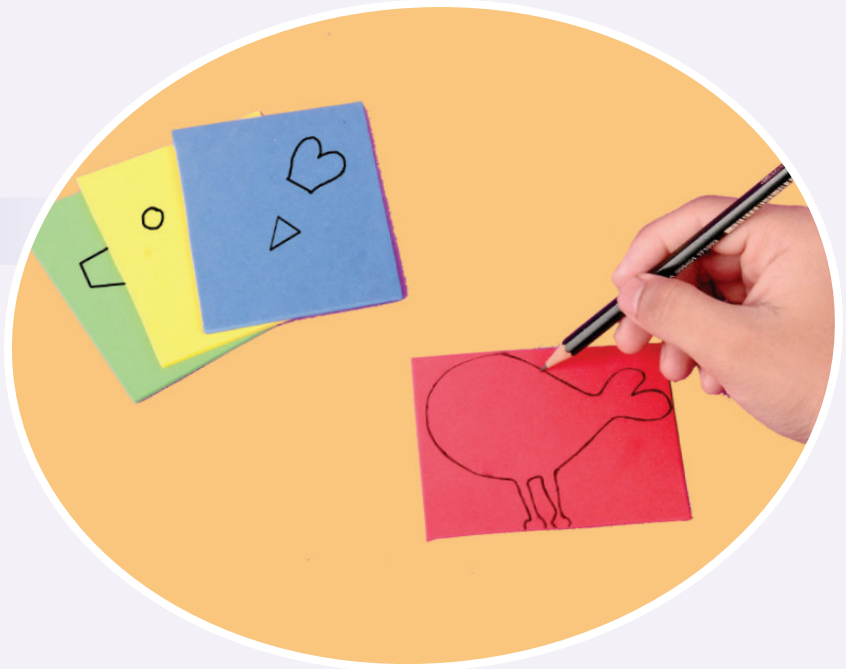
Alat dan Bahan:

1. Foam
2. Pensel
3. Pen
4. Gunting
5. Gam



PERHATIAN !

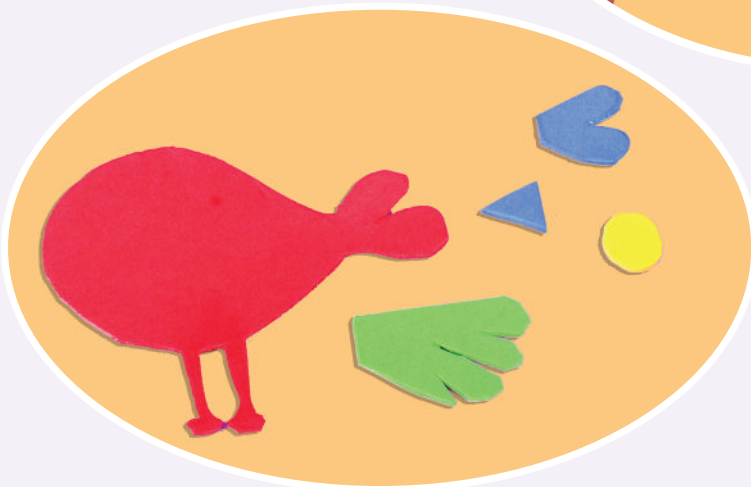
Jaga kebersihan dan keselamatan semasa menjalankan aktiviti.



- 1 Lakarkan rupa pada foam.



- 2 Guntingkan lakaran rupa.



- 3 Foam untuk bahagian kepak, paruh, ekor dan mata burung yang telah siap digunting.

Nota Guru

- Guru membimbing murid mengaplikasikan rupa dalam penghasilan karya.

4 Susun dan gamkan rupa mengikut kreativiti.



5 Hiaskan rupa.



6 Pasangkan rantai kunci pada foam yang telah ditebuk.



Rantai Kunci Burung

Hasil Karya



1. Pamerkan hasil karya kamu kepada rakan-rakan di hadapan kelas.
2. Minta pendapat rakan-rakan berkenaan hasil karya kamu itu.

RUMUSAN

Rupa banyak wujud dalam penghasilan karya terutamanya dalam bidang komunikasi visual. Contohnya dalam penghasilan logo, simbol dan muka taip. Rupa juga terdapat dalam objek buatan manusia, contohnya corak jubin dan corak kain. Selain itu, rupa juga penting dalam penghasilan bentuk.

Asas Keusahawanan

Hasil karya ini boleh dijual pada Hari Keusahawanan sekolah kamu. Selain rantai kunci, hasil ini juga boleh dijadikan sebagai *Fridge Magnet*.

INFO

Rupa geometri menghasilkan karya yang tersusun dan kemas. Manakala, rupa organik menghasilkan karya yang dinamik dengan kepelbagaian kreativiti.

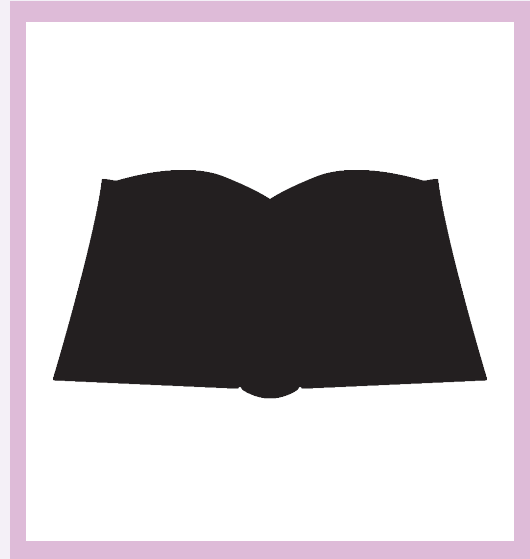
Nota Guru

- Guru membantu murid mempamerkan hasil karya.

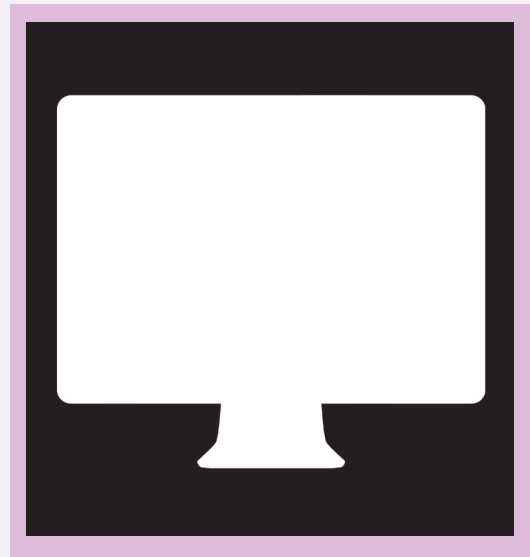
Latihan 1

Nyatakan sama ada **rupa positif** atau **rupa negatif** bagi gambar-gambar di bawah.









Nota Guru

- Guru perlu membuat salinan halaman ini sebelum menjalankan aktiviti.

Latihan 2

Lukis atau tempal gambar rupa yang bersesuaian dalam ruangan yang diberi.

Rupa Organik	Rupa Geometri
1	1
2	2
3	3

Nota Guru

- Guru perlu membuat salinan halaman ini sebelum menjalankan aktiviti.

STANDARD PEMBELAJARAN

Murid berupaya:

- 1.3.1 Menjelaskan maksud bentuk.
- 1.3.2 Mengklasifikasikan jenis bentuk.
- 1.3.3 Menyatakan bentuk pada:
 - i. Alam semula jadi
 - ii. Objek buatan manusia
 - iii. Karya seni
- 1.3.4 Menerangkan fungsi bentuk.
- 1.3.5 Memanipulasikan alat, bahan, proses dan teknik dalam aktiviti penghasilan karya.
- 1.3.6 Mengaplikasikan bentuk dalam penghasilan karya.
- 1.3.7 Mempamerkan hasil karya.

INFO

Arca merupakan bentuk konkrit tiga dimensi yang dapat dilihat, disentuh dan dirasa oleh deria sentuhan.



Unit 3

BENTUK

Bentuk mempunyai jisim dan isi padu. Bentuk mempunyai lebih daripada satu permukaan. Bentuk dapat dilihat daripada pelbagai sudut pandangan, contohnya pada karya tiga dimensi dan karya dua dimensi.

Jenis-jenis Bentuk

(a) Bentuk Konkrit

Objek sebenar bersifat tiga dimensi yang boleh disentuh, dilihat dan dirasa daripada pelbagai sudut.



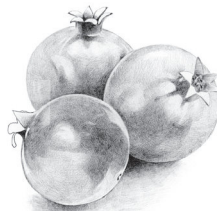
Labu sayong



Kereta

(b) Bentuk Ilusi

Bentuk dapat dilihat di dalam karya dua dimensi contohnya catan, gambar foto, cetakan mahupun grafik. Bentuk ini boleh dilihat tetapi tidak boleh disentuh dari pelbagai sudut kerana bersifat rata.



Lukisan



Catan

Nota Guru

- 1.3.1
 - 1.3.2
- Guru menjelaskan maksud bentuk.
 - Guru mengklasifikasikan jenis bentuk konkrit dan bentuk ilusi.

Bentuk boleh terdapat pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.

Contoh bentuk
pada alam
semula jadi



Contoh bentuk
pada objek
buatan manusia



Contoh bentuk
pada karya seni



Nota Guru

- Guru menyatakan bentuk pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.

Menjadikan bentuk lebih realistik



Menjadikan bentuk yang konkrit dan estetik



Fungsi Bentuk



Memberi keselesaan



Menggambarkan objek sebenar

Nota Guru

I.3.4

- Guru menerangkan fungsi bentuk.



Aplikasi Seni

Alat dan Bahan:



Kertas warna segi empat tepat (kertas tebal)



Gunting

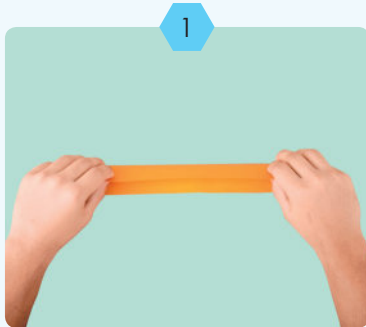


Gam



PERHATIAN !

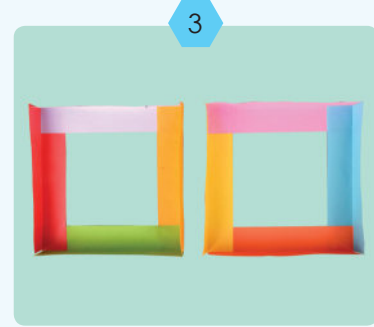
Jaga kebersihan dan keselamatan semasa menjalankan aktiviti.



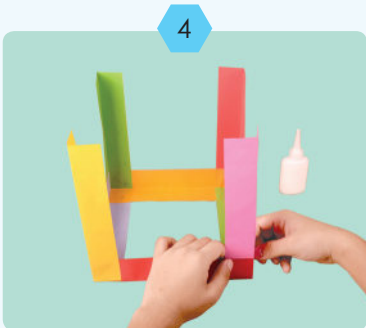
Lipatkan kertas warna dan bukanya semula.



Gamkan hujung empat kertas warna secara selang-seli sehingga menjadi bentuk segi empat sama.



Ulangi langkah 2 untuk mendapatkan dua bentuk.



Gamkan kertas warna secara menegak pada bentuk segi empat sama.



Gamkan bentuk segi empat sama pada kertas warna yang menegak.



Kiub 3D

Nota Guru

- Guru membimbing murid memanipulasikan alat, bahan, proses dan teknik dalam aktiviti penghasilan karya.



Aplikasi Seni

Alat dan Bahan:



Gelung tisu



Kertas warna



Gunting

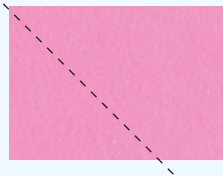


Gam

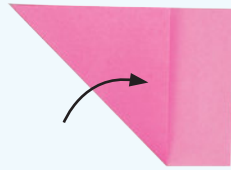


Stapler

Komponen A



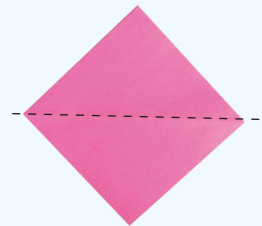
1. Sediakan kertas bersaiz A5.



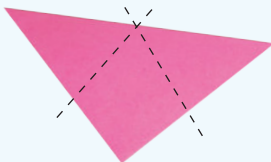
2. Lipat bucu kiri bawah ke atas.



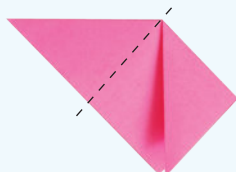
3. Gunting bentuk segi tiga.



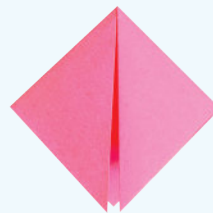
4. Buka lipatan kertas segi tiga.



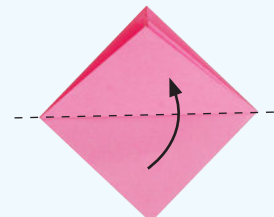
5. Lipat bucu atas ke bawah.



6. Lipat sisi kanan atas ke bawah.



7. Lipat sisi kiri atas ke bawah.



8. Lipat sebahagian kertas ke atas.



9. Lipat bucu bawah ke bahagian belakang.



10. Gulung dan gamkan lebihan guntingan kertas.



11. Gamkan gulungan kertas pada atap yang sudah siap.

PERHATIAN !

Jaga kebersihan dan keselamatan semasa menjalankan aktiviti.

Nota Guru

1.3.6

- Guru membimbing murid mengaplikasikan bentuk dalam penghasilan karya.

Komponen B

PERHATIAN !

Jaga kebersihan dan keselamatan semasa menjalankan aktiviti.

1 Sediakan gelung tisu.



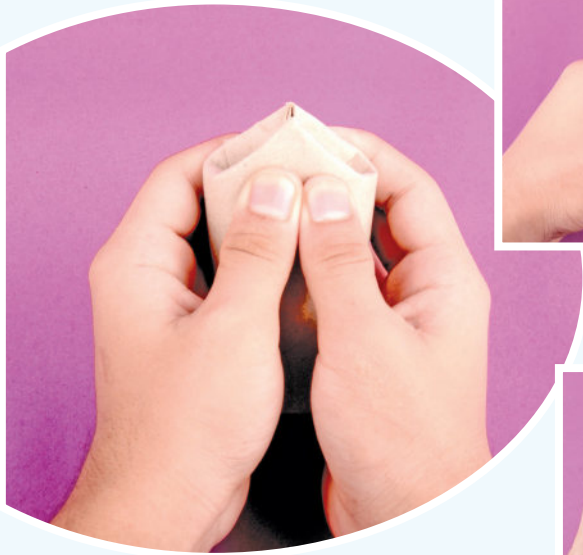
2 Tekankan bahagian hujung gelung tisu. Ulangi langkah ini pada bahagian sebelah lagi.



4 Cantumkan bahagian hujung gelung tisu dengan stapler.



3 Picitkan bahagian hujung gelung tisu.



5 Gamkan komponen A dan komponen B.



Rumah Agama

Hasil Karya



1. Pamerkan hasil karya kamu kepada rakan-rakan di hadapan kelas.
2. Minta pendapat rakan-rakan berkenaan hasil karya kamu itu.

RUMUSAN

Bentuk penting dalam penghasilan karya kerana melalui bentuk, imej sesuatu objek dapat ditonjolkan. Selain itu, unsur bentuk juga dapat menjadikan sesebuah karya nampak lebih hidup (realistik) kerana objek dapat dilihat daripada beberapa sudut pandangan yang berbeza. Melalui unsur bentuk juga, sesebuah karya seni akan lebih menonjol, menarik dan logik. Karya seni contohnya arca sangat mementingkan unsur bentuk dalam penghasilannya.

INFO

Bentuk juga boleh dibina dengan menggunakan plaster paris, kayu, sabun, batu dan kaca.

Bincangkan media yang boleh digunakan untuk menghasilkan bentuk.









Nota Guru

I.3.7

- Guru membimbing murid mempamerkan hasil karya.

Latihan 1

Hasilkan bentuk ilusi daripada bentuk asas dalam gambar rajah di bawah.

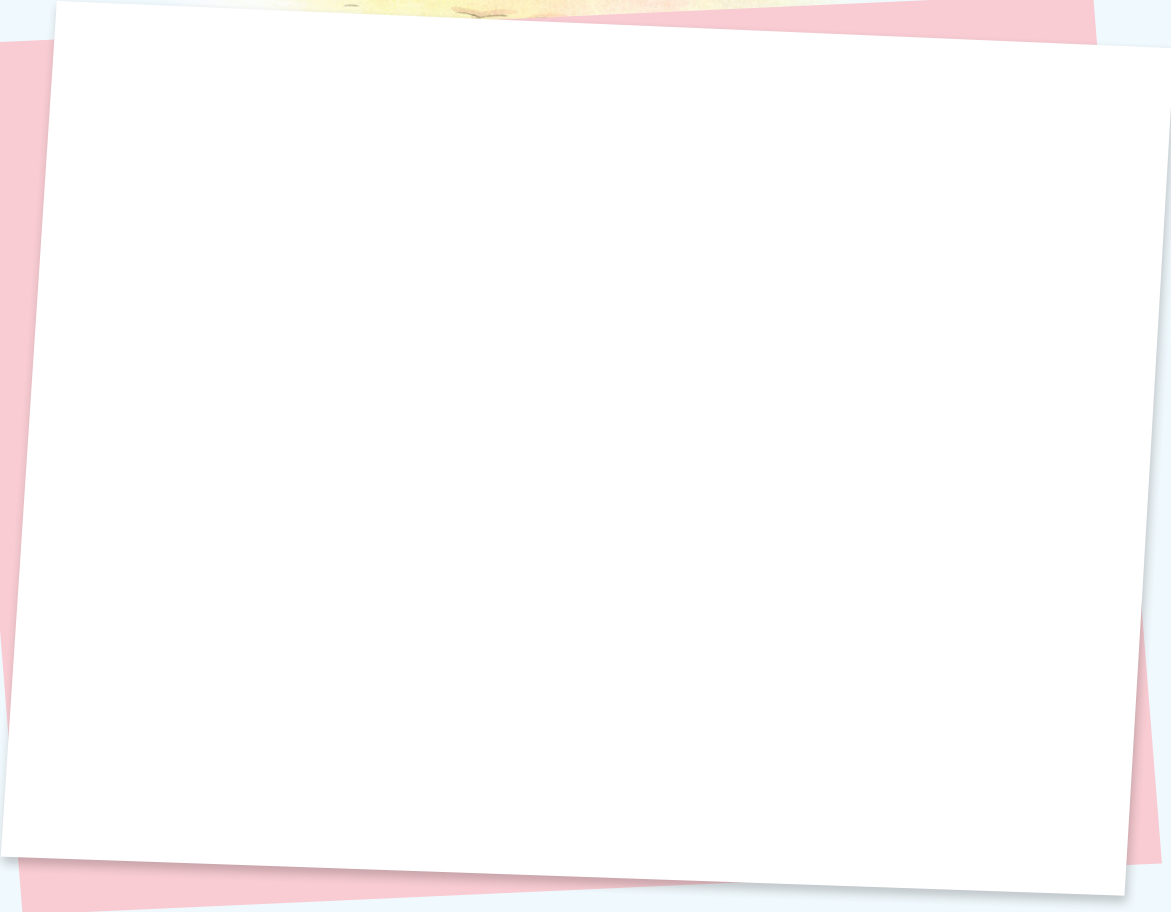
	
	
	
	

Nota Guru

- Guru perlu membuat salinan halaman ini sebelum menjalankan aktiviti.

Latihan 2

Kamu diberi peluang untuk mereka bentuk sebuah rumah idaman. Lakarkan idea kamu itu dalam ruang yang telah disediakan.



Nota Guru

- Guru perlu membuat salinan halaman ini sebelum menjalankan aktiviti.



Unit 4

JALINAN

STANDARD PEMBELAJARAN

Murid berupaya:

- I.4.1 Menjelaskan maksud jalinan.
- I.4.2 Mengenal jenis jalinan.
- I.4.3 Mengenal sifat-sifat jalinan.
- I.4.4 Menyatakan jalinan pada:
 - i. Alam semula jadi
 - ii. Objek buatan manusia
 - iii. Karya seni
- I.4.5 Menerangkan fungsi jalinan.
- I.4.6 Memanipulasikan alat, bahan, proses dan teknik dalam aktiviti penghasilan karya.
- I.4.7 Mengaplikasikan jalinan dalam penghasilan karya.
- I.4.8 Mempamerkan hasil karya.

Jalinan ialah sifat atau keadaan sesuatu permukaan sama ada kasar, lembut, keras, tajam dan sebagainya.

Jenis-jenis Jalinan

Terdapat dua jenis jalinan iaitu:

(a) Jalinan Sentuh

Jalinan sentuh merupakan jalinan yang dapat dilihat melalui deria penglihatan dan dapat dirasa melalui deria sentuh.



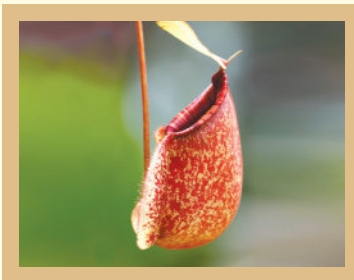
Bakul rotan



Sisik ikan

(b) Jalinan Tampak

Jalinan tampak merupakan jalinan yang dapat dilihat melalui deria penglihatan tetapi tidak dapat dirasa melalui deria sentuh.



Periuk kera



Corak batik



Bandingkan fungsi jalinan pada rama-rama dan durian.



Nota Guru

- I.4.1 • Guru menjelaskan maksud jalinan.
- I.4.2 • Guru mengenalkan jenis jalinan sentuh dan jalinan tampak.

Sifat-sifat Jalinan



Bagaimanakah jalinan sentuh dapat dipindahkan ke permukaan dua dimensi seperti kertas lukisan?

Nota Guru

I.4.3

- Guru mengenalkan sifat-sifat jalinan.

Jalinan boleh terdapat pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.

Contoh jalinan pada alam semula jadi



Contoh jalinan pada objek buatan manusia



Contoh jalinan pada karya seni

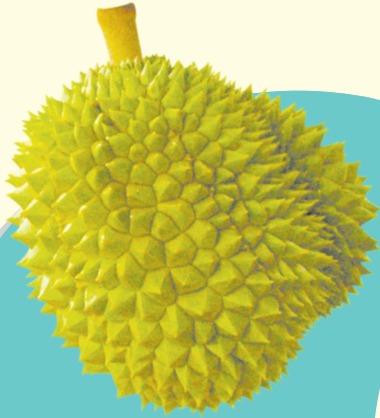


Nota Guru

1.4.4

- Guru menyatakan jalinan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.

Fungsi Jalinan



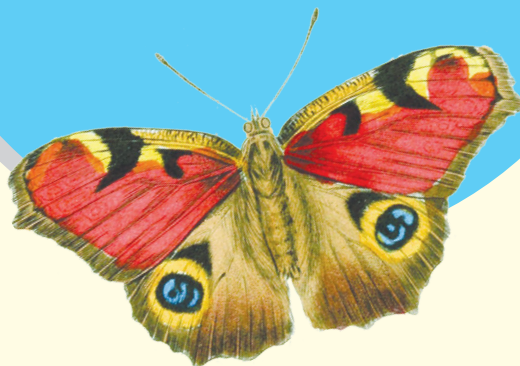
Perlindungan

Jalinan pada kulit durian berfungsi melindungi isinya.



Cengkaman

Jalinan pada tayar kereta berfungsi sebagai cengkaman.



Estetik

Jalinan pada kulit rama-rama memberi nilai estetik.



Penyamaran

Jalinan pada badan sumpah-sumpah membantunya dalam penyamaran.

Nota Guru

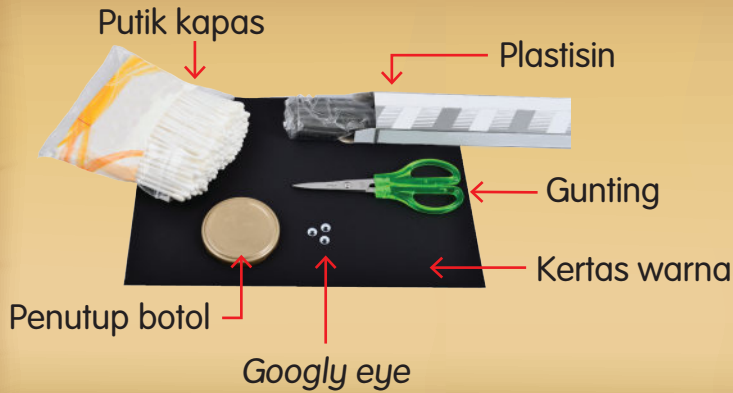
1.4.5

- Guru menerangkan fungsi jalinan.



Aplikasi Seni

Alat dan Bahan:



PERHATIAN !

Jaga kebersihan dan keselamatan semasa menjalankan aktiviti.



1
Guntingkan kertas warna menjadi rupa kaki, ekor dan kepala biri-biri.



2
Susunkan kaki, ekor dan kepala biri-biri pada penutup botol.



3
Letakkan plastisin pada penutup botol.



4
Guntingkan putik kapas.



5
Cucukkan putik kapas pada plastisin sehingga penuh.



Biri-biri Putik Kapas

Nota Guru

- Guru membimbing murid memanipulasikan alat, bahan, proses dan teknik dalam aktiviti penghasilan karya.



Aplikasi Seni



Alat dan Bahan:

1. Botol plastik
2. Benang kait
3. Tali guni
4. Pisau NT
5. Gam
6. Set wayar dan mentol

1 Sediakan alat dan bahan.



2 Potongkan botol plastik dan ambil bahagian atasnya.



3 Sapukan gam pada keseluruhan botol.

Nota Guru

I.4.7

- Guru membimbing murid mengaplikasikan jalinan dalam penghasilan karya.



4 Lilitkan benang kait pada sebahagian botol.



5 Ulangi langkah 4 dengan tali guni.



6 Pasangkan mentol dan wayar pada lampu.



PERHATIAN !

Jaga kebersihan dan keselamatan semasa menjalankan aktiviti.



Lampu Jalinan

Hasil Karya



1. Pamerkan hasil karya kamu kepada rakan-rakan di hadapan kelas.
2. Minta pendapat rakan-rakan berkenaan hasil karya kamu itu.

RUMUSAN

Jalinan merupakan unsur seni yang terdapat pada alam semula jadi mahupun objek buatan manusia. Jalinan mempunyai fungsi yang tersendiri. Jalinan penting dalam penghasilan karya kerana melalui jalinan, sifat sesuatu objek dapat ditonjolkan. Selain itu, melalui jalinan juga, karya akan lebih menarik serta lebih dramatik. Jalinan tampak yang ada dalam karya seni seperti lukisan dan cetakan dapat menjadikan sesebuah karya tampak lebih realistik dan mempunyai nilai estetik yang tinggi.

Asas Keusahawanan

Bahan kitar semula dapat menjimatkan kos. Bahan kitar semula yang dijadikan produk, dapat dijual serta menambahkan pendapatan.

INFO

Teknik pualaman adalah antara teknik menghasilkan jalinan tampak yang telah wujud di Eropah sejak abad ke-14.



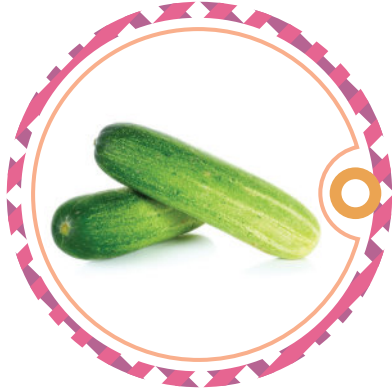
Nota Guru

1.4.8

- Guru membantu murid mempamerkan hasil karya.

Latihan 1

Padankan gambar di bawah sama ada dengan **jalinan sentuh** atau **jalinan tampak**.



Jalinan
Sentuh



Jalinan
Tampak



Nota Guru

- Guru perlu membuat salinan halaman ini sebelum menjalankan aktiviti.

Latihan 2

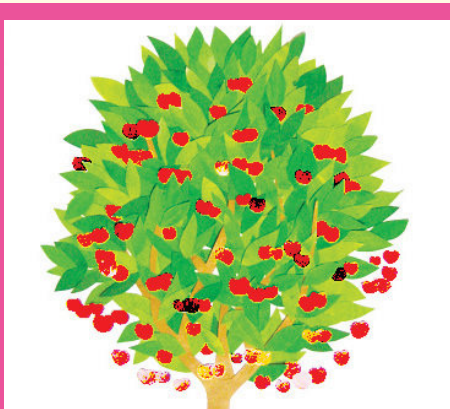
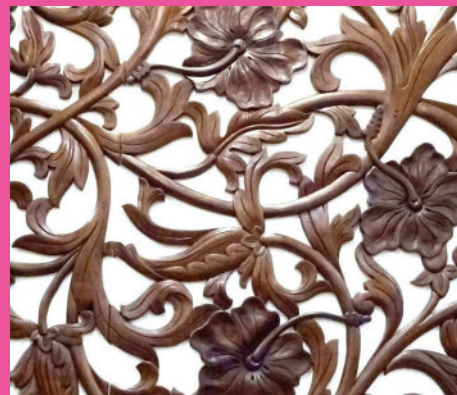
Isikan ruang kosong dengan pilihan jawapan yang diberi.

Ukiran

Anyaman

Kolaj

Sulaman



Nota Guru

- Guru perlu membuat salinan halaman ini sebelum menjalankan aktiviti.



Unit 5

WARNA

STANDARD PEMBELAJARAN

Murid berupaya:

- I.5.1 Menjelaskan maksud warna.
- I.5.2 Mengenali jenis warna:
 - i. Warna asas
 - ii. Warna sekunder
 - iii. Warna tertier
- I.5.3 Menyatakan warna pada:
 - i. Alam semula jadi
 - ii. Objek buatan manusia
 - iii. Karya seni
- I.5.4 Menerangkan nilai warna.
- I.5.5 Memanipulasikan alat, bahan, proses dan teknik dalam aktiviti penghasilan karya.
- I.5.6 Mengaplikasikan warna dalam penghasilan karya.
- I.5.7 Mempamerkan hasil karya.

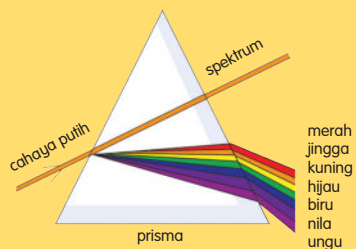
Warna terhasil daripada tindakan cahaya ke atas sesuatu permukaan. Warna dapat dihasilkan melalui bahan semula jadi atau bahan pewarna.

Roda Warna



INFO

Prisma warna



Warna dihasilkan oleh cahaya, tanpa cahaya warna tidak akan wujud. Buktikan.

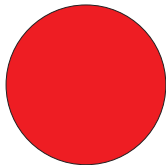
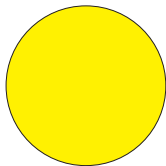
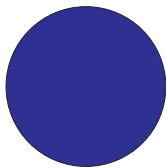
Nota Guru

- I.5.1 • Guru menjelaskan maksud warna.

Jenis-jenis Warna

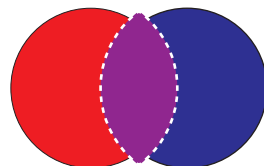
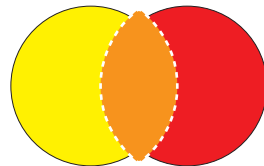
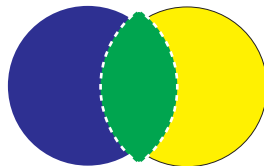
Warna Asas

Warna asas ialah warna utama yang tidak boleh dihasilkan melalui campuran warna lain.



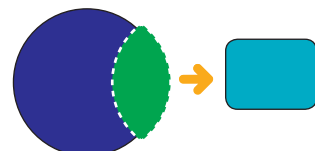
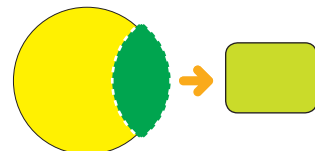
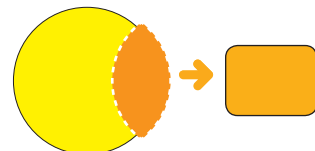
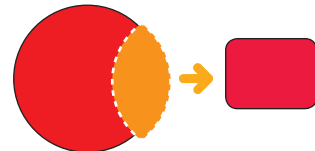
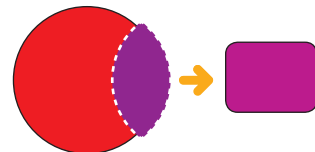
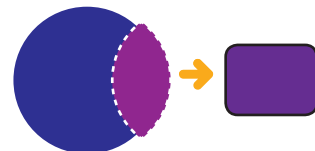
Warna Sekunder

Warna sekunder terhasil daripada campuran dua warna asas.



Warna Tertier

Warna tertier terhasil daripada campuran satu warna asas dengan satu warna sekunder.



INFO

Warna neutral merupakan warna yang tidak tergolong dalam kategori warna asas, warna sekunder dan warna tertier. Warna neutral terdiri daripada warna putih dan hitam atau campuran kedua-duanya.

Bagaimanakah warna pada badan haiwan dapat melindungi diri daripada serangan musuh atau perangkap kepada mangsa?

Nota Guru

I.5.2

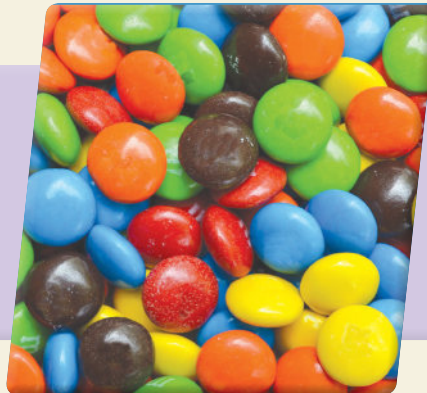
- Guru mengenalkan jenis warna asas, warna sekunder dan warna tertier.

Warna boleh terdapat pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.

Contoh warna
pada alam
semula jadi



Contoh warna
pada objek
buatan manusia



Contoh warna
pada karya seni

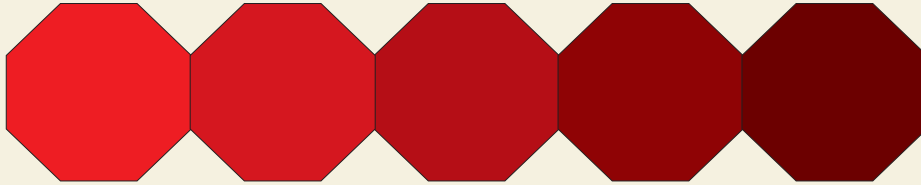


Nota Guru

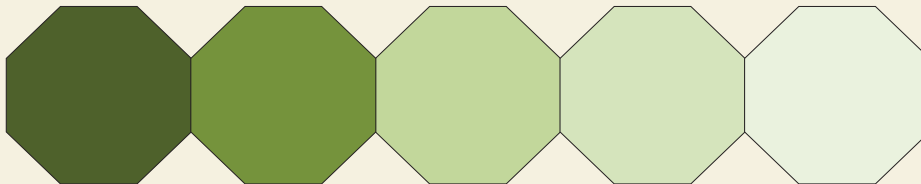
- Guru menyatakan warna pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.

Nilai Warna

Nilai warna ialah nilai cerah atau gelap sesuatu warna. Nilai warna ini diperoleh melalui campuran warna putih atau hitam. Campuran warna ini akan menimbulkan ton warna.



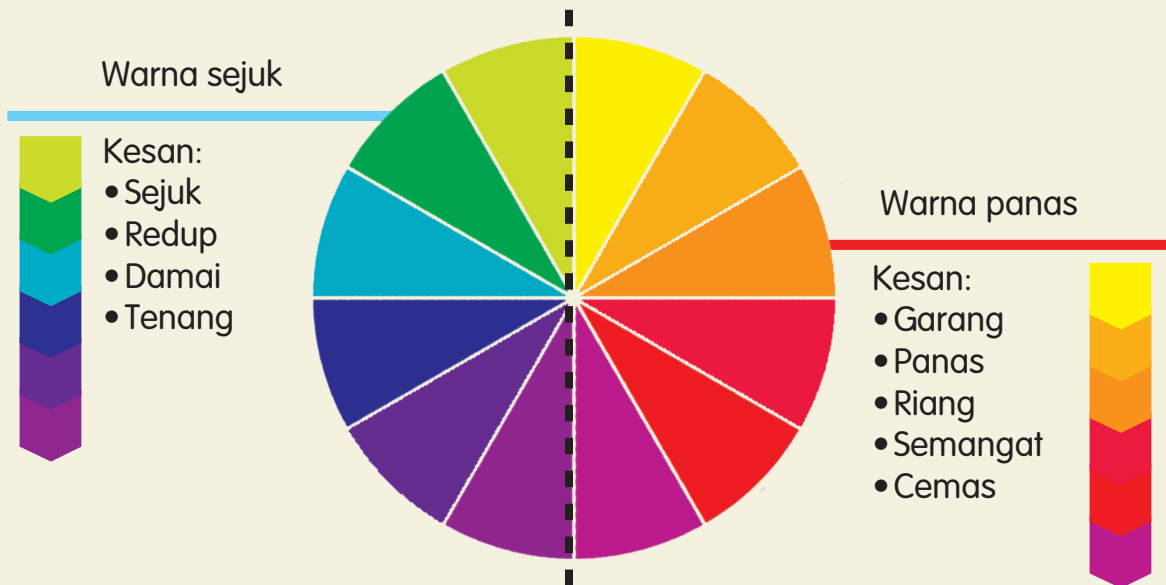
Terhasil apabila sesuatu warna dicampur dengan warna hitam.



Terhasil apabila sesuatu warna dicampur dengan warna putih.

Suhu Warna

Suhu warna melibatkan kadar kecerahan sesuatu warna yang bergantung pada perasaan dan penglihatan tampak. Kecerahan warna akan menjadikan sesuatu warna lebih garang dan panas.



Nota Guru

- Guru menerangkan nilai warna.

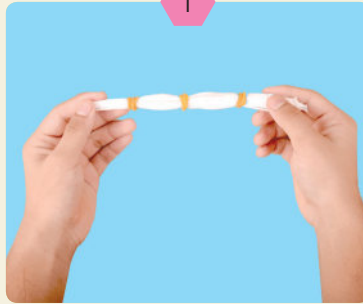


Aplikasi Seni

Alat dan Bahan:

1. Tisu dapur
2. Batang ais krim
3. Gelang getah
4. Gunting
5. Gam
6. Cat poster
7. Palet
8. Air

1



Ikatkan gelang getah pada tisu.

2



Celupkan sebahagian tisu ke dalam bancuhan cat poster. Ulangi langkah ini dengan warna yang berbeza pada bahagian yang lain.

3



Guntingkan gelang getah.

4



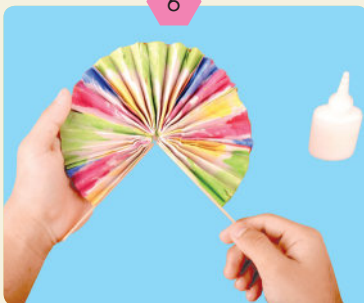
Lipatkan tisu menjadi bentuk kipas.

5



Ulangi langkah 1 hingga 4 untuk menghasilkan empat lipatan tisu berbentuk kipas.

6



Cantumkan setiap bahagian tisu dengan batang ais krim.



Kipas Kertas

PERHATIAN !

Jaga kebersihan dan keselamatan semasa menjalankan aktiviti.

Nota Guru

- Guru membimbing murid memanipulasikan alat, bahan, proses dan teknik dalam aktiviti penghasilan karya.



Aplikasi Seni

Alat dan Bahan:

1. Baju-T
2. Pensel
3. Palet
4. Air
5. Berus lukisan
6. Pewarna kain (fabrik)
7. Kadbod (pengalas)



1 Sediakan alat dan bahan.



2 Masukkan kadbod ke dalam baju-T.



3 Lakarkan idea.

Nota Guru

- Guru membimbing murid mengaplikasikan warna dalam penghasilan karya.

- 4** Warnakan dengan pewarna kain.



- 5** Biarkan sehingga warna kering.



Baju-T Catan

PERHATIAN !

Jaga kebersihan dan keselamatan semasa menjalankan aktiviti.

Hasil Karya



RUMUSAN

Warna merupakan anugerah Tuhan. Tanpa warna, kehidupan manusia akan menjadi bosan dan tidak menarik. Warna memainkan peranan penting dalam penghasilan karya. Selain daripada dapat menimbulkan bentuk, ruang dan jalinan, penggunaan warna yang tepat juga akan menjadikan karya tampak lebih menarik dan segar. Warna juga dapat menjadikan sesebuah karya lebih beremosi serta dapat menyampaikan perasaan seseorang pengkarya itu melalui penggunaan warna yang dipilih.

Asas Keusahawanan

Baju-baju terpakai yang sudah tidak digunakan lagi boleh ditukar menjadi baju yang baharu. Caranya hanya dengan melukis di atasnya. Pasti ramai yang tertarik dan mahu mendapatkannya.



Bincangkan kesan warna yang terang dan cerah serta warna yang gelap dan kelim dalam aspek emosi seseorang.

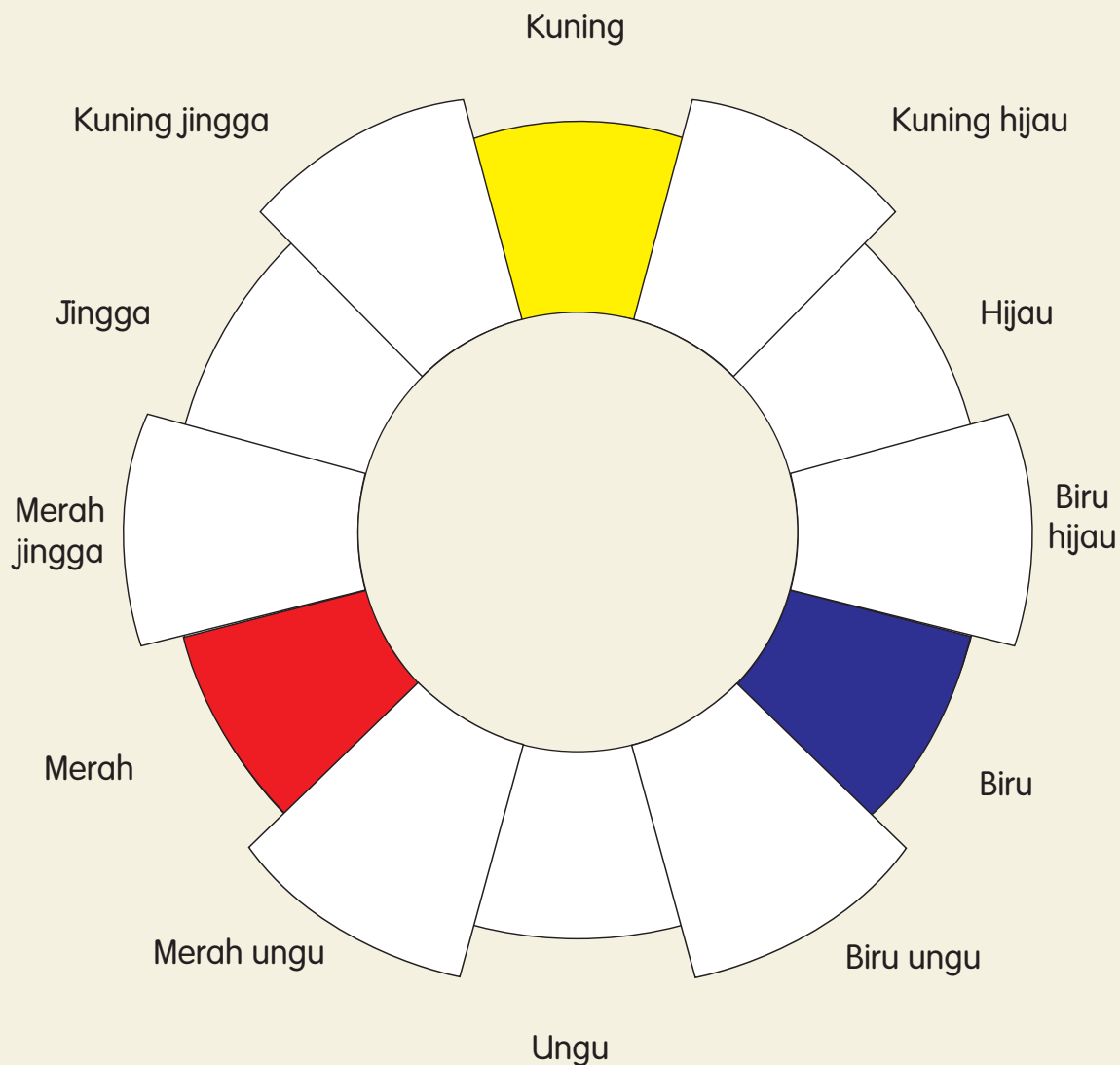
Nota Guru

1.5.7

- Guru membantu murid mempamerkan hasil karya.

Latihan 1

Lengkapkan roda warna di bawah dengan membuat penerokaan warna.



PERHATIAN !

Jaga kebersihan dan keselamatan semasa menjalankan aktiviti.

Nota Guru

- Guru perlu membuat salinan halaman ini sebelum menjalankan aktiviti.

Latihan 2

Hasilkan catan bertemakan buah-buahan dengan menggunakan warna yang disediakan.



Kulit kayu manis



Biji kopi

Daun inai



Kunyit



Nota Guru

1.5.6

- Guru membimbing murid mengaplikasikan warna dalam penghasilan karya.
- Guru memberikan peringatan kepada murid terhadap aspek kebersihan dan keselamatan.



Unit 6

RUANG

Ruang ialah jarak antara dua objek yang wujud di sekeliling kita. Ruang akan menentukan saiz sesuatu objek.

STANDARD PEMBELAJARAN

Murid berupaya:

- I.6.1 Menjelaskan maksud ruang.
- I.6.2 Mengenal jenis ruang:
 - i. Ruang nyata/fizikal
 - ii. Ruang ilusi
- I.6.3 Menyatakan ruang pada:
 - i. Alam semula jadi
 - ii. Objek buatan manusia
 - iii. Karya seni
- I.6.4 Melukis perspektif satu titik lenyap.
- I.6.5 Memanipulasikan alat, bahan, proses dan teknik dalam aktiviti penghasilan karya.
- I.6.6 Mengaplikasikan ruang dalam penghasilan karya.
- I.6.7 Mempamerkan hasil karya.

Jenis-jenis Ruang

Ruang terbahagi kepada dua iaitu ruang fizikal dan ruang ilusi.

Ruang Fizikal

Ruang wujud di persekitaran kita. Ruang fizikal ini juga dikenali sebagai ruang nyata. Ruang fizikal terbahagi kepada ruang terbuka dan ruang tertutup.



Ruang terbuka



Ruang tertutup

Ruang Ilusi

Ruang wujud dalam karya seni visual, filem, animasi, grafik dan sebagainya. Ruang ilusi terbahagi kepada ruang dalam, ruang cetek dan ruang rata.



Ruang dalam



Ruang cetek



Ruang rata

INFO

Ruang fizikal terbahagi kepada dua iaitu ruang terbuka dan ruang tertutup. Ruang terbuka ialah ruang bagi kawasan lapang. Manakala ruang tertutup pula ialah ruang bagi kawasan yang sempit.

Nota Guru

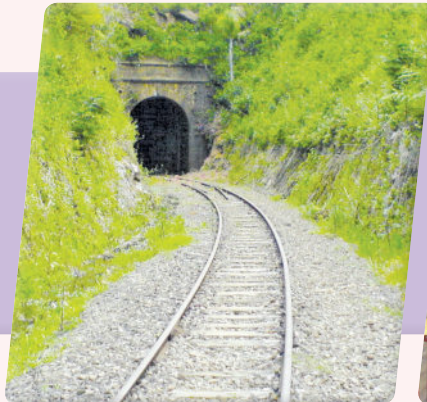
- I.6.1 • Guru menjelaskan maksud ruang.
- I.6.2 • Guru mengenalkan jenis ruang fizikal dan ruang ilusi.

Ruang boleh terdapat pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.

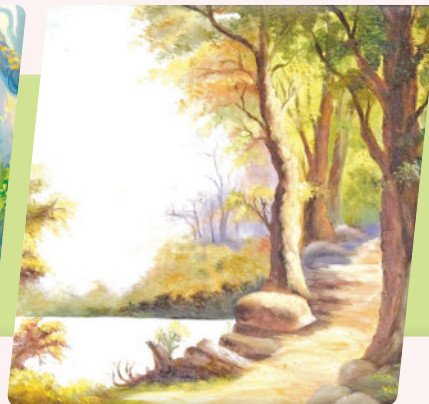
Contoh ruang pada alam semula jadi



Contoh ruang pada objek buatan manusia



Contoh ruang pada karya seni



Nota Guru

1.6.3

- Guru menyatakan ruang pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.

Fungsi Ruang

1.

Ruang dapat mempengaruhi saiz sesuatu objek.



Objek hadapan akan kelihatan lebih besar berbanding objek yang berada pada bahagian belakang.

INFO

Garis, rupa, bentuk, jalinan, dan warna memainkan peranan penting dalam mewujudkan ilusi ruang sesebuah karya seni visual.

2.

Ruang dapat menjadikan sesuatu rekaan grafik seimbang.



Penggunaan ruang yang baik dalam reka letak grafik akan menjadikan rekaan grafik lebih menarik.

3.

Ruang dapat menentukan nilai warna.

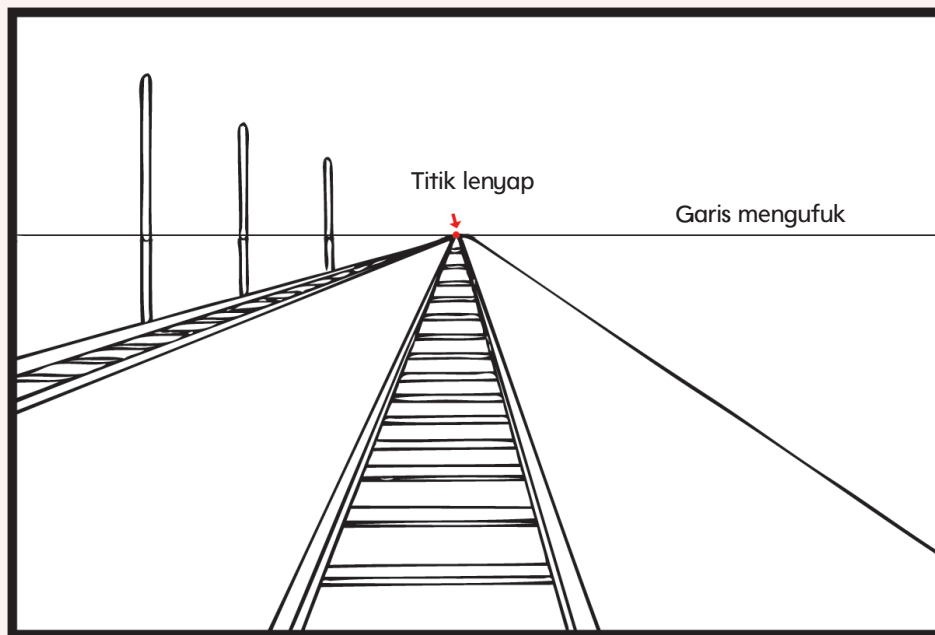


Nilai warna akan berubah mengikut jarak kedudukan sesuatu objek. Objek yang berada di hadapan lebih jelas warnanya berbanding yang di belakang.

Perkaitan Ruang dan Perspektif

Perbezaan jarak, kedudukan, saiz dan warna sesuatu objek dapat menimbulkan ruang. Susunan objek yang dilihat dari suatu sudut pandangan dikenali sebagai perspektif.

Hasil karya perspektif satu titik lenyap



Nota Guru

1.6.4

- Guru membimbing murid melukis perspektif satu titik lenyap.



Aplikasi Seni

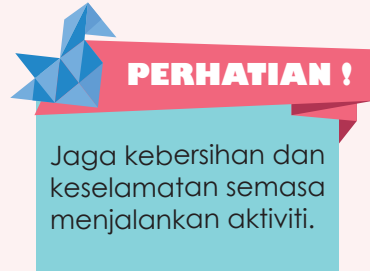
Alat dan Bahan:



Penjepit baju



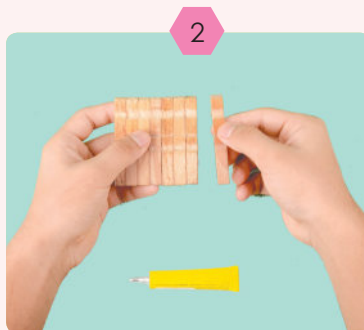
Gam



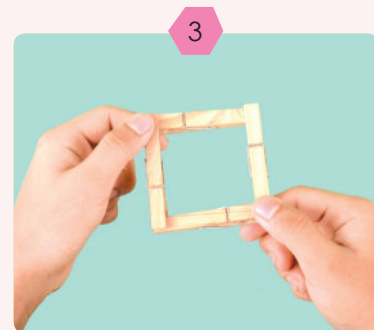
PERHATIAN !
Jaga kebersihan dan keselamatan semasa menjalankan aktiviti.



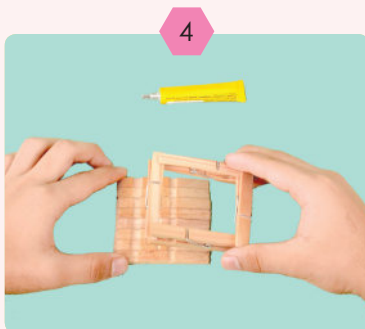
1
Tanggalkan besi penjepit baju.



2
Gamkan kayu penjepit baju sebagai tapak.



3
Sepitkan hujung empat penjepit baju menjadi bentuk segi empat. Ulangi langkah ini sehingga mendapat beberapa set.



4
Gamkan set penjepit baju pada tapak.



5
Gamkan beberapa set penjepit baju sehingga tinggi.



Bekas Lilin

Nota Guru

- Guru membimbing murid memanipulasikan alat, bahan, proses dan teknik dalam aktiviti penghasilan karya.



Aplikasi Seni



1 Lakarkan rupa pada kertas warna.

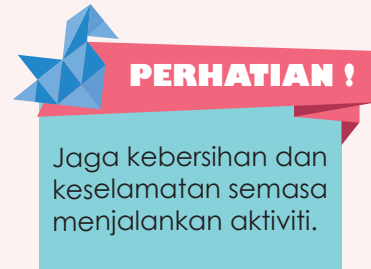
Alat dan Bahan:

1. Kertas warna
2. Kotak
3. Pensel
4. Pemadam
5. Gam
6. Gunting
7. Pisau NT
8. Polistirena



2 Guntingkan lakaran rupa.

3 Potongkan polistirena nipis dengan pisau NT.



PERHATIAN !

Jaga kebersihan dan keselamatan semasa menjalankan aktiviti.

Nota Guru

1.6.6

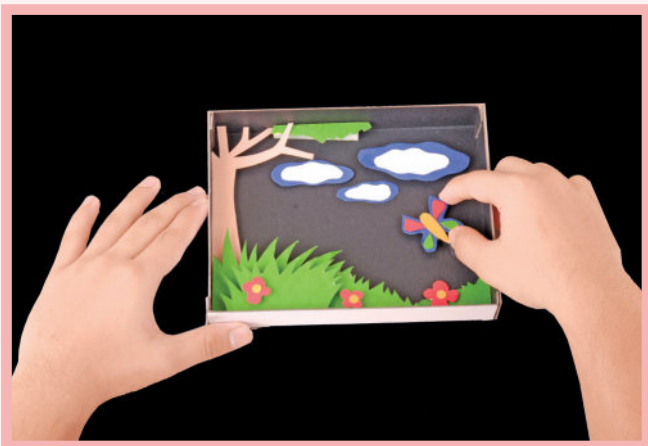
- Guru membimbing murid mengaplikasikan ruang dalam penghasilan karya.



4 Tampalkan polistirena nipis pada belakang rupa dengan gam.



5 Susun dan tampalkan rupa pada kotak mengikut kreativiti.



6 Hiaskan kotak dengan rupa yang dihasilkan.



Laman Impian

Hasil Karya



1. Pamerkan hasil karya kamu kepada rakan-rakan di hadapan kelas.
2. Minta pendapat rakan-rakan berkenaan hasil karya kamu itu.

RUMUSAN

Ruang merupakan unsur seni yang wujud tanpa kita sedari. Ruang wujud apabila adanya jarak antara sesuatu objek. Penggunaan ruang sangat penting dalam penghasilan karya. Susunan jauh dan dekat sesuatu imej di dalam karya akan menimbulkan ruang. Unsur ruang amat penting kerana dengan adanya ruang, sesuatu objek akan lebih tersusun dan menjadikan karya lebih jelas untuk dilihat. Penggunaan ruang yang baik juga dapat mengelakkan karya daripada kelihatan padat, rapat dan tidak tersusun. Di dalam karya seni visual, ruang dapat menjadikan objek di hadapan kelihatan lebih besar berbanding daripada objek di belakang. Nilai warna sesuatu objek juga dapat ditentukan melalui ruang.

INFO

Perspektif terbahagi kepada tiga jenis, iaitu satu titik lenyap, dua titik lenyap dan tiga titik lenyap.

Nota Guru

1.6.7

- Guru membantu murid mempamerkan hasil karya.

Latihan 1

Tuliskan jenis ruang berdasarkan gambar di bawah.

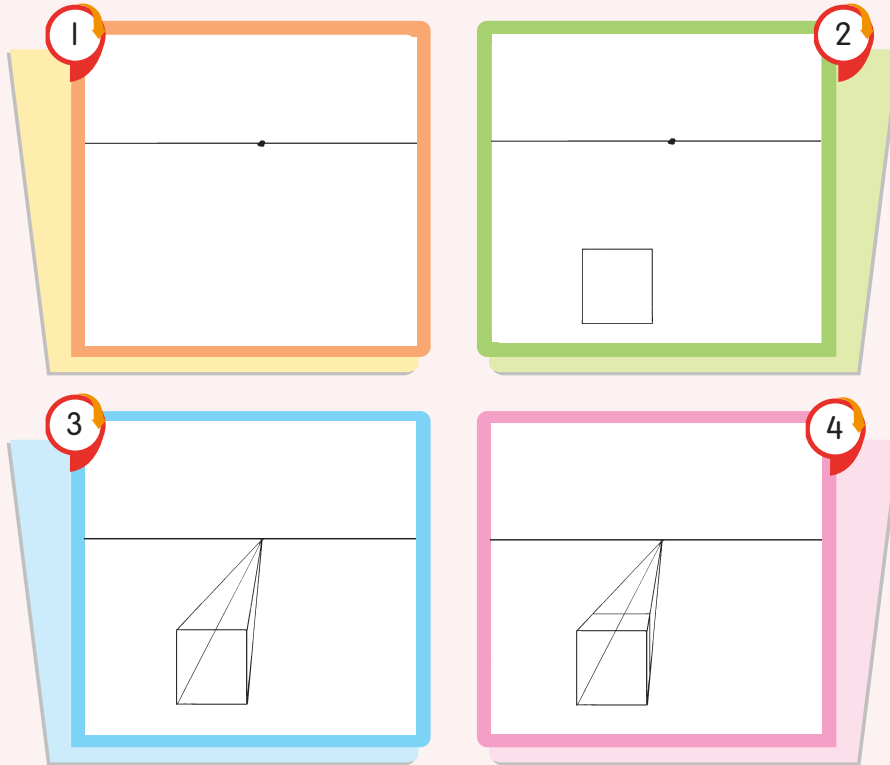


Nota Guru

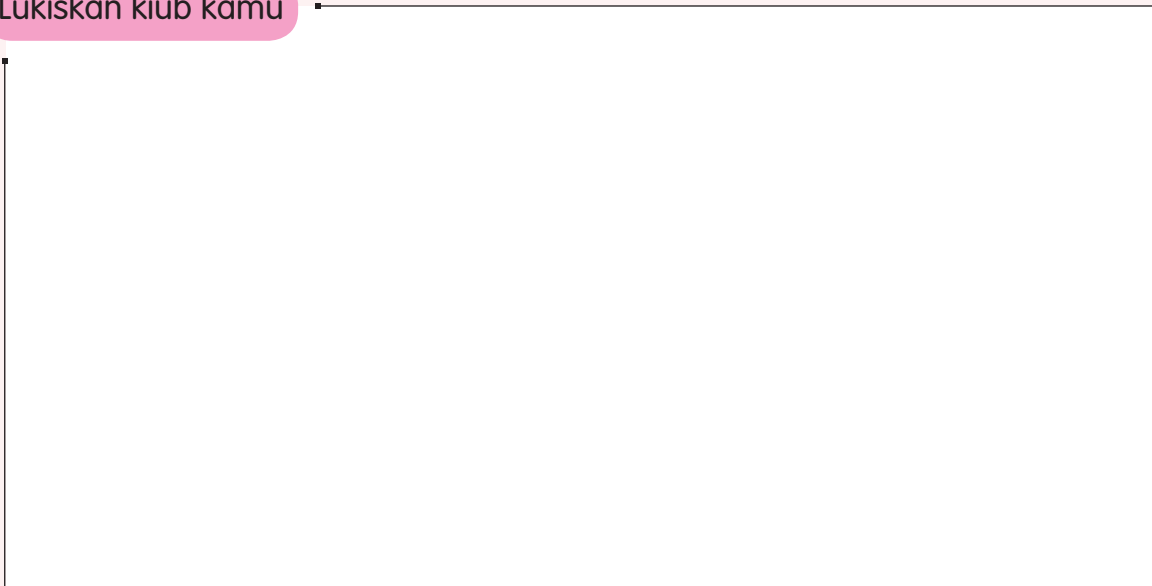
- Guru perlu membuat salinan halaman ini sebelum menjalankan aktiviti.

Latihan 2

Hasilkan kiub dengan perspektif satu titik lenyap mengikut panduan langkah-langkah berikut dan warnakan.



Lukiskan kiub kamu



Nota Guru

- Guru perlu membuat salinan halaman ini sebelum menjalankan aktiviti.



MODUL 2

PRINSIP REKAAN

Harmoni ialah satu gubahan unsur seni yang melibatkan susunan atau ulangan yang menarik.



Kontra ialah gubahan yang bertentangan dengan unsur seni yang terdapat di sekelilingnya.

Standard Kandungan

- 2.1 Pemahaman terhadap harmoni.
- 2.2 Pemahaman terhadap kontra.
- 2.3 Pemahaman terhadap penegasan.
- 2.4 Pemahaman terhadap kepelbagaian.
- 2.5 Pemahaman terhadapimbangan.
- 2.6 Pemahaman terhadap kesatuan.
- 2.7 Pemahaman terhadap irama dan pergerakan.



Penegasan merupakan satu fokus atau penumpuan terhadap unsur seni mahupun imej yang lebih menonjol jika dibandingkan dengan yang lain.