



KEMENTERIAN  
PENDIDIKAN  
MALAYSIA

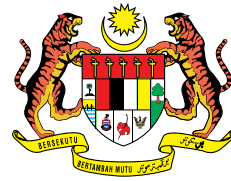
# PENDIDIKAN SENI VISUAL

PENDIDIKAN KHAS

TINGKATAN

4





## **RUKUN NEGARA**

**Bahawasanya Negara Kita Malaysia**  
mendukung cita-cita hendak;

Mencapai perpaduan yang lebih erat dalam kalangan  
seluruh masyarakatnya;

Memelihara satu cara hidup demokrasi;

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 pelbagai 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**

(Sumber: Jabatan Penerangan, Kementerian Komunikasi dan Multimedia Malaysia)

# **PENDIDIKAN SENI VISUAL**

Pendidikan Khas

**TINGKATAN** **4**

**Penulis**

Dr. Ananthan Nagu  
Nornikman Yahya  
Amrie Zakaria

**Editor**

Nurul Husna Abdul Halim

**Pereka Bentuk**

Shuhada Md Taha

**Ilustrator**

Anuar Ismadi Hassim





No Siri Buku : 0149

KPM2019 ISBN 978-967-2212-54-6

Cetakan Pertama 2019

© 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, Sungai Merab,  
43000 Kajang, Selangor Darul Ehsan.  
Tel: 03-8925 8975  
Faks: 03-8925 8985  
Laman Web: [www.arasmega.com](http://www.arasmega.com)  
E-mel: [amsb@arasmega.com](mailto:amsb@arasmega.com)

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

Dicetak oleh:  
Attin Press Sdn. Bhd.  
No 8, Jalan Perindustrian PP4,  
Taman Perindustrian Bukit Permai,  
43300 Seri Kembangan, Serdang, Selangor.  
Tel: 03-89390660  
E-mel: [attinpress@gmail.com](mailto:attinpress@gmail.com)

## PENGHARGAAN

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

- Jawatankuasa Penambahbaikan Pruf Muka Surat, Bahagian Sumber dan Teknologi Pendidikan, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Jawatankuasa Penyemakan Pembetulan Pruf Muka Surat, Bahagian Sumber dan Teknologi Pendidikan, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Jawatankuasa Penyemakan Naskhah Sedia Kamera, Bahagian Sumber dan Teknologi Pendidikan, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Pegawai-pegawai Bahagian Sumber dan Teknologi Pendidikan dan Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Jawatankuasa Peningkatan Mutu, Aras Mega (M) Sdn. Bhd.
- Fakulti Seni Lukis dan Seni Reka, UiTM Shah Alam.
- Majlis Rekabentuk Malaysia (MRM).
- Balai Seni Negara.
- Pusat Kebudayaan, UKM.

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

# KANDUNGAN

<i>Pendahuluan</i>	v
<i>Pengenalan</i>	i
<b>Modul 1</b> Sejarah dan Apresiasi Seni Visual	2
Unit 1: Perkembangan Seni dan Sosial Budaya di Malaysia	4
<b>Modul 2</b> Asas Seni Reka	24
Unit 1 : Aplikasi Seni dan Rekaan	26
<b>Modul 3</b> Seni Halus	38
Unit 1 : Asas Lukisan	40
Unit 2: Lukisan Teknik	50
Unit 3: Seni Cetak	59
<b>Modul 4</b> Komunikasi Visual	68
Unit 1 : Lukisan Berbantu Komputer (Grafik)	70

## Modul 5

### Reka Bentuk

82

Unit 1 : Rekaan Dua Dimensi (2D)

84

Unit 2: Rekaan Tiga Dimensi (3D)

93

Unit 3: Reka Bentuk Industri

101

## Modul 6

### Kraf Tradisional dan Dimensi Baharu

110

Unit 1 : Seni Seramik

112

Unit 2: Seni Serat dan Tekstil

122

## Modul 7

### Folio Seni Kreatif

130

Unit 1 : Folio Komunikasi Visual

132

Glosari

136

Rujukan

138

# PENDAHULUAN

Buku teks *Pendidikan Seni Visual Pendidikan Khas Tingkatan 4* ini memfokuskan keseluruhan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP), serta Kurikulum Standard Sekolah Menengah Pendidikan Khas (KSSMPK). Kandungan dalam buku ini merangkumi Standard Kandungan (SK) dan Standard Pembelajaran (SP) yang disediakan oleh Bahagian Pembangunan Kurikulum (BPK), Kementerian Pendidikan Malaysia. Buku ini memberi fokus kepada perkembangan pemikiran seni visual dalam kalangan Murid Berkeperluan Khas (MBK).

Kandungan buku ini meliputi tujuh modul iaitu:

Modul 1 : Sejarah dan Apresiasi Seni Visual

Modul 2 : Asas Seni Reka

Modul 3 : Seni Halus

Modul 4 : Komunikasi Visual

Modul 5 : Reka Bentuk

Modul 6 : Kraf Tradisional dan Dimensi Baharu

Modul 7 : Folio Seni Kreatif

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.

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.

Diharapkan semoga segala idea dan buah fikiran yang diadun dapat membantu mencapai matlamat Falsafah Pendidikan Kebangsaan untuk melahirkan murid yang berupaya mengaplikasi, menganalisis, menilai, dan mencipta secara kreatif dan inovatif seiring dengan Kemahiran Abad Ke-21.



# PENERANGAN IKON



## Unit

Menunjukkan permulaan unit.



## KBAT

Mengemukakan soalan yang dapat mencetuskan kemahiran berfikir aras tinggi murid.



## Info

Memuatkan maklumat tambahan berkaitan topik.



## Ingat

Memberikan perhatian kepada murid terhadap aspek kebersihan dan keselamatan.



## Aktiviti Berkumpulan

Aktiviti yang dilakukan secara berpasangan dan berkumpul.

## NOTA GURU

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



## Tip Keusahawanan

Menggalakkan idea kreatif dan inovatif murid untuk menjana pendapatan sampingan.



## Latihan

Disediakan bagi menguji kefahaman murid.



## Aplikasi Seni

Murid menjalankan aktiviti pembelajaran.



## Rumusan

Refleksi isi pembelajaran.



▲ Sila imbas



QR Code boleh diimbas menggunakan telefon pintar atau tablet untuk mendapatkan maklumat.

# PENGENALAN

Kandungan buku ini meliputi gabungan Sejarah dan Apresiasi Seni Visual, Asas Seni Reka, Seni Halus, Komunikasi Visual, Reka Bentuk, Kraf Tradisional dan Dimensi Baharu, dan Folio Seni Kreatif. Sejarah dan Apresiasi Seni Visual memperkenalkan Perkembangan Seni dan Sosial Budaya di Malaysia. Asas Seni Reka menerangkan Aplikasi Seni dan Rekaan.

Seni Halus terbahagi kepada Asas Lukisan, Lukisan Teknik, dan Seni Cetak. Komunikasi Visual memfokuskan Lukisan Berbantu Komputer (Grafik). Reka Bentuk terdiri daripada Rekaan Dua Dimensi (2D), Rekaan Tiga Dimensi (3D), dan Reka Bentuk Industri. Kraf Tradisional dan Dimensi Baharu merangkumi Seni Seramik dan Seni Serat dan Tekstil. Folio Seni Kreatif pula ialah Folio Komunikasi Visual.



## Modul 1

# SEJARAH DAN APRESIASI SENI VISUAL

### I.1 Perkembangan Seni dan Sosial Budaya di Malaysia

Murid boleh:

- I.1.1 Menyatakan sejarah dan perkembangan seni dan sosial budaya di Malaysia.
- I.1.2 Menerangkan fungsi dan tradisi seperti yang dinyatakan melalui:
  - (i) Peralatan
  - (ii) Alat permainan
  - (iii) Seni bina
  - (iv) Kenderaan
  - (v) Pakaian
  - (vi) Perhiasan diri
- I.1.3 Menyediakan dokumentasi ringkas perkembangan seni dan fungsi seni serta tradisi.

Bidang Sejarah dan Apresiasi Seni Visual ini memberi tumpuan kepada sosiobudaya dan tradisi masyarakat di Malaysia. Tradisi yang wujud dalam anggota masyarakat di Malaysia teretus daripada kepelbagaian sosiobudaya. Pengetahuan dan pemahaman tentang bidang ini dapat meningkatkan penghargaan dan kecintaan terhadap warisan budaya bangsa.



Malaysia telah mendapat kemerdekaan pada tanggal 31 Ogos 1957 dan sehingga tahun 2018 direkodkan Malaysia mempunyai lebih daripada 32.4 juta penduduk yang terdiri daripada pelbagai kaum serta etnik.



# Perkembangan Seni dan Sosial Budaya di Malaysia

Budaya ialah keseluruhan cara hidup merangkumi cara bertindak, berkelakuan, dan berfikir serta segala hasil kegiatan dan penciptaan yang berupa kebendaan atau kerohanian sesuatu masyarakat, tamadun, dan peradaban. Budaya yang diamalkan dan diwarisi sama ada dari aspek kesenian, bahasa, adat resam, muzik, agama, kepercayaan mahupun undang-undang mempunyai keunikannya yang tersendiri bagi setiap kaum.

Sosial dan budaya merupakan amalan yang berkaitan dengan gaya hidup dan peradaban bagi sesuatu masyarakat. Kepelbagaian penduduk di Malaysia telah mewujudkan pelbagai budaya yang menjadi pegangan dan amalan hidup mereka. Kepelbagaian budaya yang diamalkan oleh penduduk di Malaysia menjadikan mereka saling hormat-menghormati antara satu sama lain.

Seni bermaksud kebolehan mencipta sesuatu seperti lukisan, ukiran, kraf, dan sebagainya yang indah-indah. Seni dan budaya adalah sesuatu yang tidak boleh dipisahkan kerana kedua-dua elemen ini saling berkait antara satu sama lain. Seni yang wujud dalam kalangan masyarakat di Malaysia hasil daripada asimilasi pelbagai kaum. Budaya benda yang terhasil daripada hubungan sosiobudaya masyarakat pelbagai kaum di Malaysia ialah peralatan, alat permainan, seni bina, kenderaan, pakaian, dan perhiasan diri.

Kepelbagaian kaum dan etnik di Malaysia:

- Melayu
- Cina
- India
- Sabah
- Sarawak

Hubungan interaksi sosial:

- Cara hidup
- Kepercayaan
- Adat istiadat
- Pendidikan

Budaya benda:

- Peralatan
- Alat permainan
- Seni bina
- Kenderaan
- Pakaian
- Perhiasan diri



## NOTA GURU

I.I.I Guru menyatakan sejarah dan perkembangan seni dan sosial budaya di Malaysia.

Tokoh Seni Halus

Lukisan dan Catan

Abdullah Ariff



Abdullah Ariff dilahirkan pada tahun 1905 di Pulau Pinang. Beliau merupakan satu-satunya seniman pelukis tempatan yang terpilih dan dicatatkan di dalam buku *The Leader of Malaya* dan *Who's Who 1956* oleh pelukis dan penerbit buku *J. Victor Morais*.



Abdullah Ariff, *Bumi Bahagia Lombong Bijih Malaya*, 1960, Cat air

Dzulkifli Buyong



Dzulkifli Buyong dilahirkan pada tahun 1948 di Kuala Lumpur. Beliau menerima pendidikan seni di *Victoria Institution*. Beliau gemar menggunakan media kapur (pastel) sebagai bahan catan. Kebanyakan karya yang dihasilkan menimbulkan sifat kesucian (naif) alam kanak-kanak.



Dzulkifli Buyong, *Kapal Kertas*, 1966, Kapur pastel

Arca

Anthony Lau



Anthony Lau dilahirkan pada tahun 1933 di Johor Bahru. Sumbangan utama beliau kepada kegiatan seni ialah dalam bidang seni arca. Antara karya beliau yang terkenal ialah arca besi, *Rimba* (1968), arca logam, *Hasil Laut* (1968), dan arca kayu, *Djin Api* (1959).



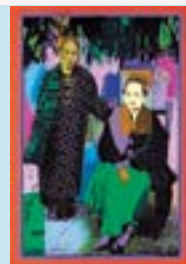
Anthony Lau, *Hasil Laut*, 1967, Logam

Cetakan

Redza Piyadasa



Redza Piyadasa dilahirkan pada 1939 di Pahang. Beliau merupakan seorang pelukis dan pengkritik seni. Beliau menerima anugerah "*Prince Claud Award*" pada tahun 1998. Antara karya seni cetakan beliau ialah *Malaysia No.10 (Two Malay Women)* (1982).



Redza Piyadasa, *Malaysia No.10 (Two Malay Women)*, 1982, Campuran dan kolaj atas bod No Perolehan: 1984.014 Koleksi Balai Seni Negara

NOTA GURU

- Guru diminta memberi maklumat lanjut berkaitan tokoh-tokoh seni di Malaysia.

Fungsi dan Tradisi

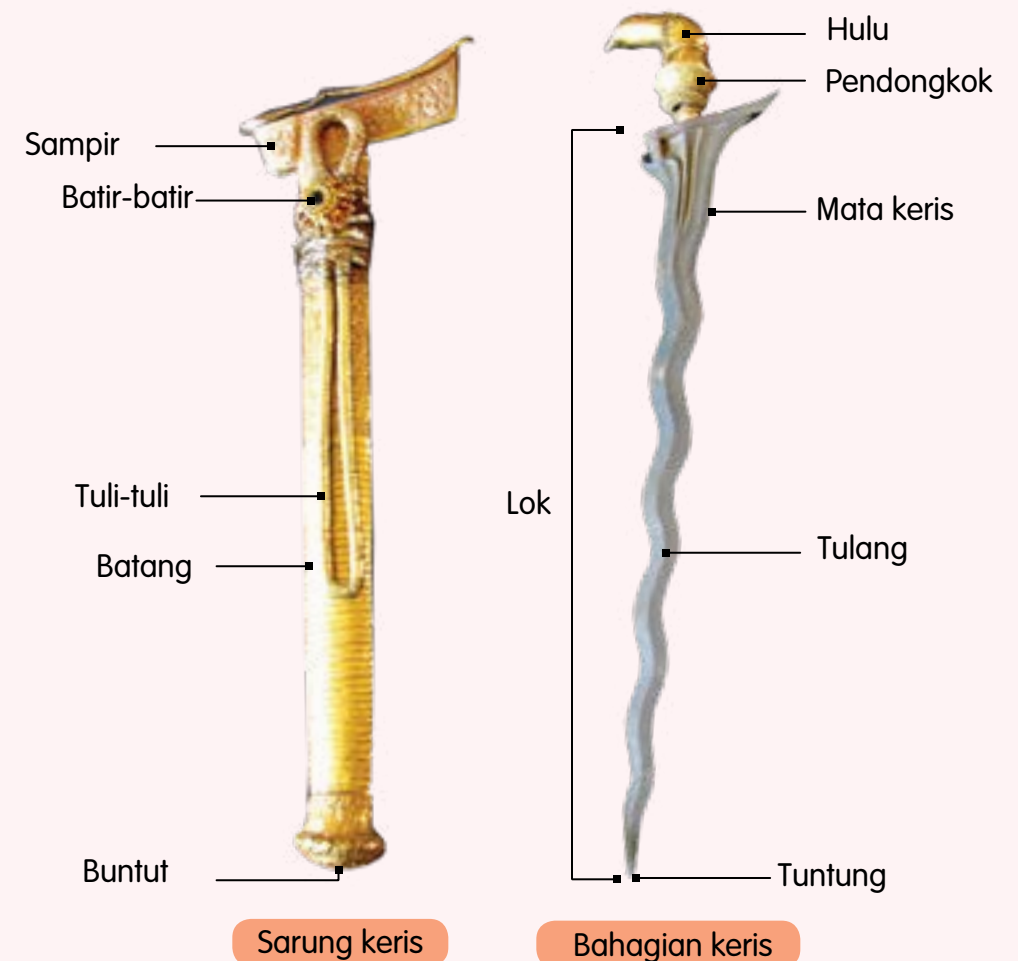
Masyarakat di Malaysia amat dekat dengan alam persekitaran. Kraf tangan yang dihasilkan adalah berdasarkan alam sekeliling mereka untuk kegunaan harian yang melibatkan aspek budaya, estetik, dan fungsi.

(i) Peralatan

Peralatan yang digunakan oleh masyarakat Melayu dahulu mempunyai fungsi yang tertentu terutamanya senjata.

Keris

Keris merupakan senjata yang digunakan oleh kebanyakan orang Melayu pada zaman dahulu untuk mempertahankan diri. Keris ialah sebahagian daripada alat kebesaran dan lambang diraja. Kini keris digunakan sebagai barang perhiasan dalam majlis persandingan dan persembahan kebudayaan. Keris menjadi lambang kemegahan serta kebanggaan bangsa dan negara.



NOTA GURU

- 1.1.2 Guru menerangkan fungsi dan tradisi seperti yang dinyatakan melalui peralatan, alat permainan, seni bina, kenderaan, pakaian, dan perhiasan diri.



**(ii) Alat Permainan**

Permainan tradisional merupakan satu cara masyarakat pada zaman dahulu mengisi masa lapang dan berhibur. Antara alat permainan tradisional yang selalu dimainkan ialah gasing dan congkak.

**Gasing**

Gasing merupakan sejenis permainan tradisional yang popular bagi orang Melayu. Gasing juga boleh dijadikan sebagai hiasan dan cenderamata. Bahan utama untuk membuat gasing ialah kayu. Terdapat tiga jenis gasing yang selalu dimainkan iaitu gasing pangkah, gasing uri, dan gasing jantung.



**Congkak**

Congkak merupakan permainan tradisional yang menggunakan papan kayu berlubang atau lubang di atas tanah. Biji getah atau guli dijadikan sebagai buah congkak. Congkak dimainkan secara berpasangan.



**(iii) Seni Bina**

Seni bina tradisional Melayu amat mengutamakan prinsip ajaran agama Islam iaitu cara hidup dan melarang pergaulan bebas antara lelaki dan perempuan. Setiap ruang yang terdapat pada seni bina tradisional Melayu mempunyai fungsinya yang tersendiri.





**Istana Lama Seri Menanti**

Istana Lama Seri Menanti terletak di kawasan yang dikelilingi oleh sawah dan bukit yang permai. Keindahan kawasan ini menjadi pusat pemerintahan Raja-raja Negeri Sembilan zaman silam. Reka bentuk istana ini menunjukkan pertalian dengan alam Minangkabau. Istana ini dibina tanpa sebatang paku dan semuanya diperbuat daripada kayu dari tiang hinggalah ke atapnya. Bahagian yang perlu dipaku disambung dengan kayu yang dipanggil pasak. Bahagian-bahagian pada istana ini juga diukir dengan ukiran yang menarik dan bernilai tinggi. Hasil ukiran ini melambangkan ketinggian budaya masyarakat Melayu.



Istana Lama Seri Menanti

**Masjid Kampung Laut**

Masjid Kampung Laut dipercayai sebagai masjid tertua di Asia Tenggara. Tapak asal masjid ini terletak di Tumpat, Kelantan. Masjid ini telah dipindahkan ke Pusat Pengajian Islam Nilam Puri. Masjid ini dibina tanpa sebarang paku pada sekitar kurun ke-18. Seni bina masjid ini mempunyai persamaan dari segi bumbung perabung lima dengan Masjid Demak di Jawa, Masjid Kono di Champa, Masjid Nad Tanjung, dan Masjid Wadi Hussein di Thailand.



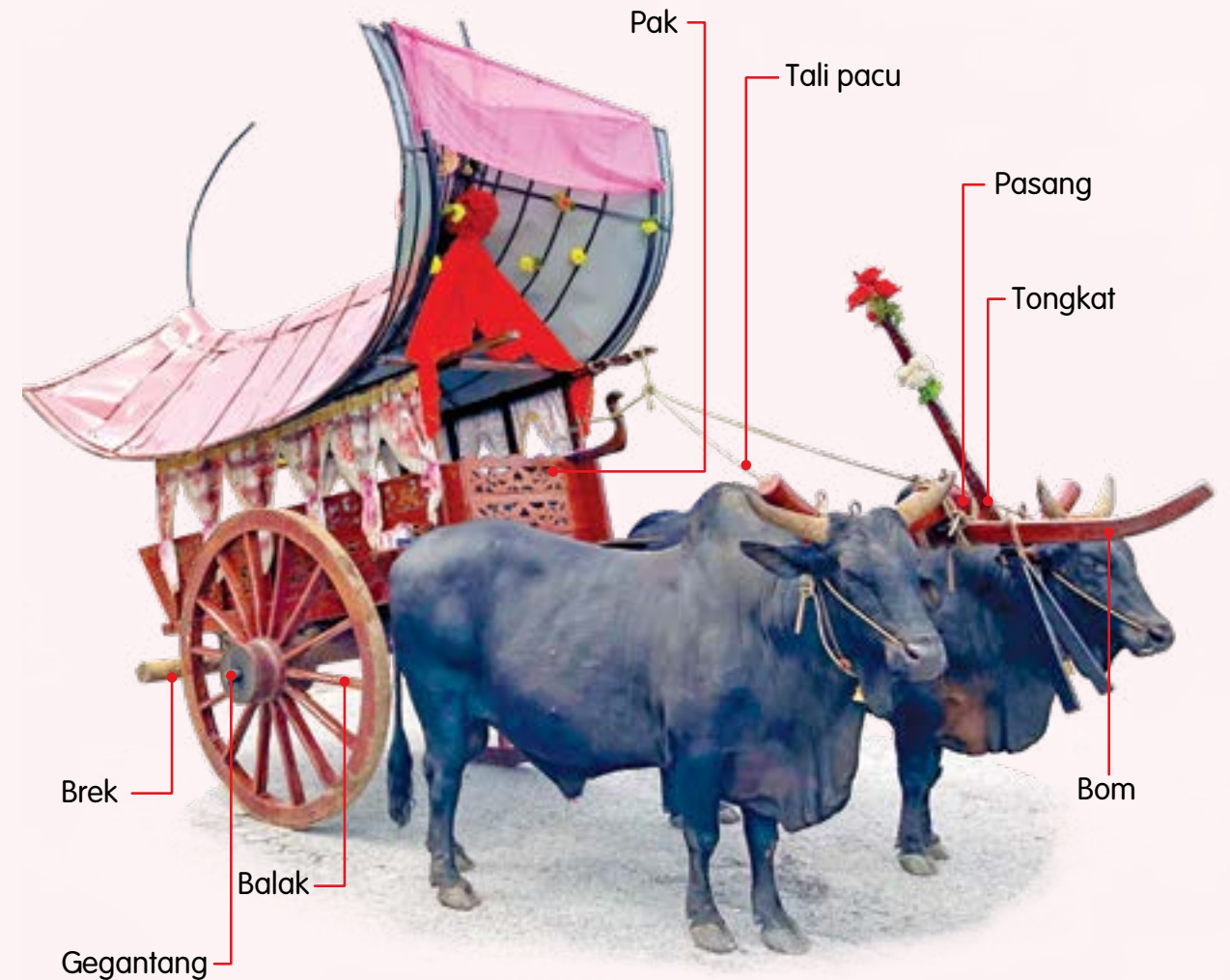
Masjid Kampung Laut

**(iv) Kenderaan**

Kenderaan merupakan sesuatu benda atau mesin yang dinaiki oleh manusia untuk bergerak dari satu tempat ke tempat yang lain. Tenaga manusia dan haiwan digunakan untuk menggerakkan kenderaan pada masa dahulu.

**Kereta Lembu**

Kereta lembu mula digunakan sewaktu zaman Kesultanan Melayu Melaka. Kereta lembu mempunyai empat bahagian, iaitu badan, roda, balak atau gandar, dan kajang (bumbung). Selain dijadikan sebagai kenderaan pengangkutan, kereta lembu juga digunakan untuk mengangkut padi, rumput, kayu api, dan sebagainya.



Kereta lembu Melaka



**Perahu**

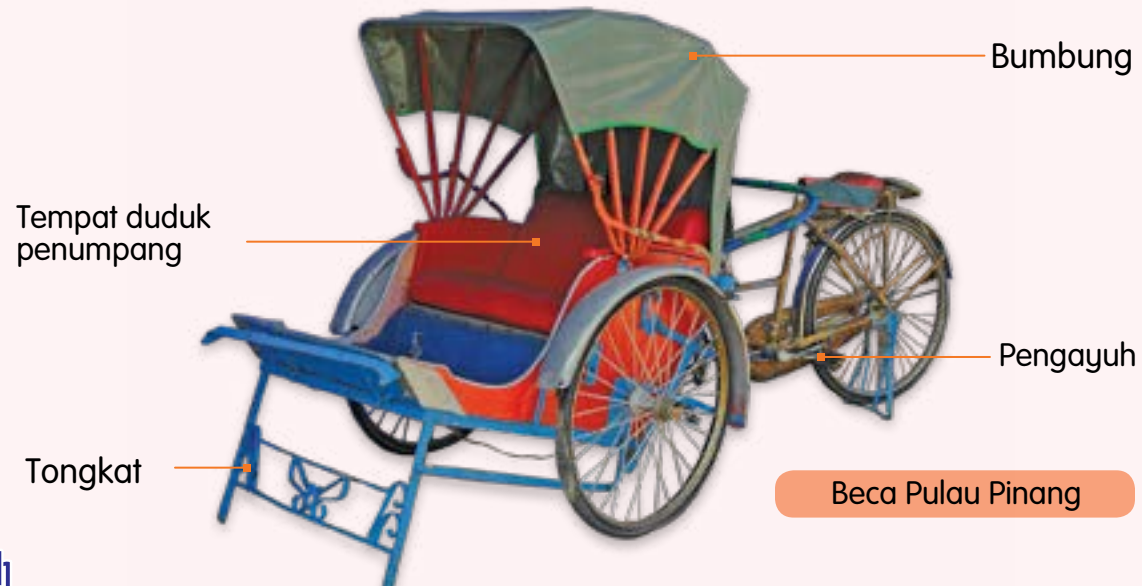
Perahu merupakan pengangkutan air yang digunakan pada zaman dahulu. Perahu diperbuat daripada kayu cengal atau meranti. Perahu dibahagikan kepada empat bahagian iaitu bangau, caping atau koyan, okok, dan badan. Pada zaman dahulu, perahu digunakan sebagai pengangkutan untuk mengangkut barang-barang dagangan.



Perahu kolek, Kelantan

**Beca**

Beca merupakan kenderaan darat beroda tiga yang dikayuh oleh seseorang. Beca mempunyai bahagian pengayuh sama ada di sebelah sisi penumpang, di bahagian belakang penumpang, dan di bahagian hadapan penumpang. Bumbung dipasang untuk meneduhkan penumpang. Terdapat juga beca yang digunakan khusus untuk mengangkut barang.



Beca Pulau Pinang

**(v) Pakaian**

Kepelbagaian pakaian tradisional dapat dilihat di seluruh Semenanjung Malaysia, Sabah, dan Sarawak. Pakaian bukan sahaja berfungsi sebagai bahan untuk menutup tubuh badan tetapi juga mempunyai nilai estetik. Dalam aspek sosial, pakaian dapat mencerminkan adab, perilaku dan status individu yang menggayakannya.

**Pakaian Tradisional Melayu**

**Baju Kebaya**

- Baju Kebaya mempunyai potongan yang labuh dan berbelah di hadapan.
- Baju Kebaya bertangan panjang yang berpesak lurus di hadapan, berkekek, dan berbelah di bahagian dada.
- Baju Kebaya dipakai bersama dokoh yang sejajar sebagai pelengkap.
- Pemakaian perhiasan diri seperti subang, cucuk sanggul dan gelang tangan menambah seri pemakai.



**Baju Melayu Cekak Musang**

- Baju Melayu Cekak Musang mempunyai kolar yang tinggi.
- Baju Melayu Cekak Musang dipakai bersama lima butang sejajar sebagai pelengkap.
- Lima butang merujuk kepada lima rukun Islam.
- Pemakaian samping di bahagian luar dikenali sebagai dagang luar.



Pakaian Tradisional Cina

**Samfu**

- Samfu merupakan pakaian lelaki kaum Cina. Pakaian ini mempunyai belahan di bahagian hadapan dan diperkemas dengan kancing.
- Samfu dipakai pada musim perayaan dan majlis rasmi.



**Cheongsam**

- Cheongsam merupakan pakaian wanita kaum Cina. Pakaian ini mempunyai potongan labuh atau singkat dan berbelah di tepi.
- Bahagian kolar Cheongsam mempunyai kolar yang tinggi dan susunan butang dalam kedudukan serong pada bahagian dada.
- Perhiasan seperti anting-anting serta rantai merupakan pelengkap kepada pemakaian Cheongsam.

(Sumber: Koleksi Zubaidah Suai)

Pakaian Tradisional India

**Doti**

- Doti merupakan sehelai kain panjang yang dipakai oleh lelaki kaum India.
- Kain ini dipakai dengan cara melilit di pinggang menggunakan teknik ikatan tertentu.
- Pemakaian Doti digayakan dengan potongan baju yang berlebaran pendek atau panjang iaitu Jippa.
- Doti merupakan pakaian harian lelaki kaum India.



Jippa

Doti



Perhiasan kepala



Gelang tangan

**Sari**



- Sari merupakan pakaian wanita kaum India yang menggunakan kain ela.
- Teknik melilit kain memerlukan kemahiran agar lilitan yang membalut tubuh kelihatan kemas dan rapi.
- Gelang tangan, gelang kaki, rantai leher, anting-anting serta perhiasan kepala adalah pelengkap kepada pemakaian Sari.

(Sumber: Koleksi Zubaidah Suai)



Pakaian Tradisional Etnik Iban

Lelaki Iban

- Baju kaum Iban dikenali sebagai Kalambi.
- Kalambi ini bermotifkan jaluran menegak, figura manusia, dan burung yang ditunen dalam bentuk geometri.
- Hujung kalambi dibiar berjuntai, berpintal atau dihiasi dengan manik.
- Kain sirat merupakan pakaian asas kaum lelaki Iban.
- Kain sirat dihiasi dengan tenunan yang indah.
- Hujung kain ini dijuntai dari pinggang ke hadapan dan belakang badan.
- Penggunaan gelang di kedua-dua belah tangan dikenali sebagai Tumpa jari.

Kalambi



Kain sirat

Wanita Iban

- Baju wanita Iban dikenali sebagai Selampai dan Marik empang pada bahagian luar.
- Semeting ringgit dan Lampit dipakai sebagai perhiasan diri di bahagian pinggang.
- Kain karap dengan kemas Tating kain dipakai sehingga ke paras bawah lutut.
- Sugu tinggi digayakan sebagai hiasan di bahagian kepala.
- Perhiasan diri yang lain bagi pakaian tradisional etnik Iban ini adalah seperti Simpai pirak dan Tumpa di bahagian tangan dan Gerunchung di bahagian kaki.

Sugu tinggi

Marik empang

Simpai pirak

Tumpa

Kain karap

Gerunchung

Selampai

Lampit

Semeting ringgit

Tating kain



Pakaian Tradisional Etnik Kadazan

Lelaki Kadazan

- Pakaian tradisional lelaki etnik Kadazan Papar ialah baju berleungan panjang berwarna hitam dan dipadankan dengan seluar panjang dikenali sebagai Souva.
- Sigal pula dipakai sebagai penutup kepala yang dililit atau dilipat mengikut beberapa cara yang berbeza.

Sigal



Souva

Wanita Kadazan

- Pakaian tradisional perempuan etnik Kadazan Papar ialah Sinuanga'.
- Sinuanga' merupakan baju blaus pendek dan leher berbentuk U dipakai oleh wanita muda.
- Sinompukung blaus berleungan dan tidak mempunyai sulaman dipakai oleh wanita pertengahan.
- Kihongon blaus dengan lengan panjang, dipakai oleh wanita tua dan untuk upacara ritual.
- Himpogot (tali pinggang), Hamai (rantai leher) dan Simbong (Subang) merupakan pelengkap pada pakaian ini.

Simbong

Hamai

Himpogot



(Sumber: Koleksi Zubaidah Sual)

(Sumber: Koleksi Zubaidah Sual)



(vi) Perhiasan diri

Amalan menghias diri telah bermula sejak primitif lagi. Perkembangan tamadun manusia membawa kepada penciptaan rekaan pelbagai bahan yang berharga seperti emas, perak dan batu permata.

 **Aplikasi Seni**

**Scrap-Book**


Murid dibahagikan kepada dua kumpulan, iaitu A dan B.

**Kumpulan A**

- (a) Cari maklumat berkenaan sejarah dan perkembangan seni dan sosial budaya di Malaysia di dalam buku, surat khabar, majalah, dan Internet.
- (b) Gunting gambar foto yang berkaitan.
- (c) Susun dan tampal gambar dan maklumat yang diperolehi dalam bentuk *scrap-book*.

**Jadual 1.1** Contoh sejarah dan perkembangan seni dan sosial budaya di Malaysia.

Tahun	Catatan
Sebelum merdeka 1930-1950	Kesenian dan kebudayaan adalah bebas dan bersifat tradisi. Kraf dibuat untuk kegunaan sendiri. Kraf juga dihasilkan atas naungan oleh pihak istana.
Tahun 1950-an	Sosial dan budaya masyarakat Tanah Melayu telah menerima pengaruh dari negara Barat melalui sistem pendidikan dan penghijrahan.
Selepas merdeka hingga kini	Penubuhan persatuan dan institusi pendidikan telah merencanakan lagi perkembangan seni dan sosial budaya di Malaysia.

 Selain *scrap-book*, hasil dokumentasi boleh dipersembahkan dalam bentuk:

- i. Lembaran kerja
- ii. Persembahan multimedia
- iii. Peta pemikiran i-Think
- iv. Poster

**NOTA GURU**

I.1.3 Guru meminta murid menyediakan dokumentasi ringkas perkembangan seni dan fungsi seni dan tradisi.



**Cucuk Sanggul**

- Cucuk sanggul merupakan hiasan kepala bagi wanita.
- Cucuk sanggul diperbuat daripada buluh, tembaga, perak, suasa, dan emas.
- Cucuk sanggul digunakan untuk menyemat sanggul agar tidak terburai. Wanita zaman dahulu menggunakan cucuk sanggul sebagai senjata untuk mempertahankan diri.



**Dokoh**

- Dokoh merupakan hiasan tradisional di leher bagi kaum lelaki dan wanita.
- Dokoh diperbuat daripada timah, tembaga atau logam.
- Dokoh berbentuk seutas rantai dengan tiga kepingan hiasan yang bertingkat. Dijadikan sebagai hiasan leher bagi pengantin lelaki dan wanita.



**Gelang Kaki**

- Gelang kaki merupakan hiasan kaki yang dipakai di kedua-dua belah kaki.
- Gelang kaki mempunyai bentuk yang hampir sama dengan gelang tangan.



**Pending**

- Pending ialah pengancing tali pinggang atau kepala tali pinggang yang direka dan dihias indah dengan berbagai-bagai motif.
- Pending biasanya dipakai oleh kaum lelaki dan wanita Melayu sebagai pakaian istiadat.
- Kaum lelaki menggunakannya untuk mengikat kain dan sampung.

(Sumber: Koleksi Zubaidah Sual)



**Kumpulan B**

- (a) Cari maklumat berkenaan fungsi seni dan tradisi (i) peralatan, (ii) alat permainan, (iii) seni bina, (iv) kenderaan, (v) pakaian, dan (vi) perhiasan diri di dalam buku, surat khabar, majalah, dan Internet.
- (b) Gunting gambar foto yang berkaitan.
- (c) Susun dan tampal gambar dan maklumat yang diperoleh dalam bentuk *scrap-book*.

**Contoh Fungsi Seni dan Tradisi di Malaysia**

Wau Bulan



- Wau bulan ialah warisan budaya yang tinggi nilai estetikanya.
- Wau bulan merupakan sejenis alat permainan tradisional orang Melayu.
- Wau bulan juga dijadikan sebagai kraf tangan dan cenderamata.

Pending



- Pending ialah pengancing tali pinggang atau kepala tali pinggang yang direka dan dihias indah dengan pelbagai motif.
- Pending biasanya dipakai oleh kaum lelaki dan wanita Melayu sebagai pakaian istiadat.
- Kaum lelaki menggunakannya untuk mengikat kain dan sampung.

Lanca



- Lanca merupakan kenderaan penumpang yang mempunyai dua roda dan ditarik oleh manusia.
- Lanca digunakan secara meluas pada zaman dahulu di China.
- Lanca mudah didapati di Pulau Pinang, Melaka dan Singapura pada satu ketika dahulu.



Setiap kumpulan akan mempamerkan *scrap-book* yang telah siap dihasilkan. Ketua kumpulan perlu membuat apresiasi terhadap hasil kerja tersebut dengan menekankan kepada unsur seni dan prinsip rekaan yang telah dibuat.

**Hasil Kerja**



Bincangkan perbezaan perahu yang terdapat di Malaysia.

**Rumusan**



Kedatangan penjajah ke negara Malaysia telah mempengaruhi seni dan juga sosiobudaya masyarakat tempatan. Karya-karya yang dihasilkan tidak terhad pada seni tradisional sahaja malah seni-seni moden turut meningkat naik. Penghayatan dan penghargaan terhadap warisan kebudayaan negara dapat meningkatkan semangat patriotik dan jati diri sebagai rakyat Malaysia.





## Latihan 1

Murid dibahagikan kepada dua kumpulan, iaitu A dan B.

1. Kedua-dua kumpulan perlu mencari maklumat berkenaan pakaian etnik lain di Malaysia.
2. Cari maklumat daripada buku, majalah, surat khabar, dan Internet.
3. Gunting gambar foto yang berkaitan.
4. Susun dan tampal gambar dan maklumat yang diperolehi dalam ruangan yang disediakan.

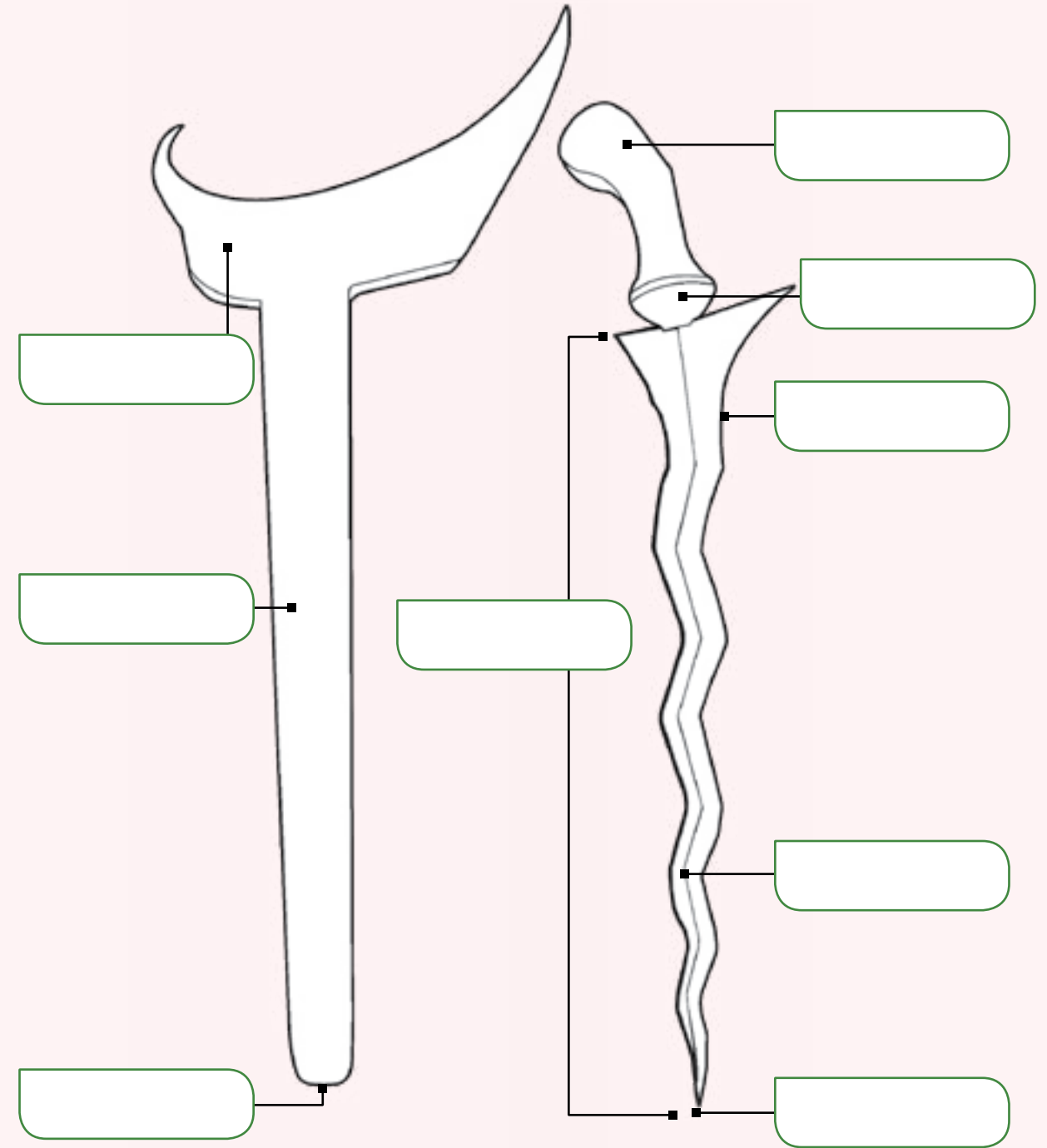
**NOTA GURU**

- Guru perlu membuat salinan halaman ini sebelum menjalankan aktiviti berikut.
- Guru menyediakan buku, majalah, dan surat khabar untuk murid.



## Latihan 2

Tuliskan bahagian-bahagian keris di bawah dan warnakannya.



**NOTA GURU**

- Guru perlu membuat salinan halaman ini sebelum menjalankan aktiviti berikut.



### 2.1 Aplikasi Seni dan Rekaan

Murid boleh:

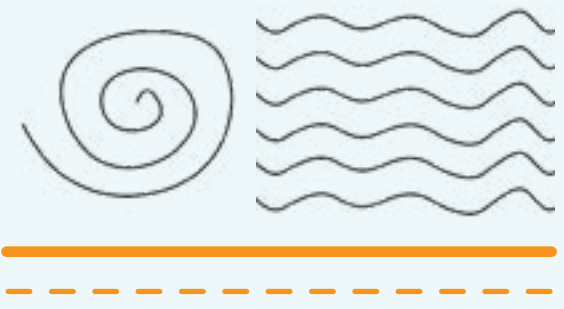
- 2.1.1 Menyatakan unsur seni dan prinsip rekaan.
- 2.1.2 Menerangkan fungsi unsur seni dan prinsip rekaan.
- 2.1.3 Menyenaraikan media, bahan, proses, dan teknik dalam unsur seni dan prinsip rekaan.
- 2.1.4 Mengaplikasikan unsur seni dan prinsip rekaan dalam penghasilan karya.
- 2.1.5 Menghasilkan karya dengan menggunakan asas seni reka dan mempamerkan serta menceritakan hasil karya.

Asas seni reka merupakan pengetahuan tentang unsur seni dan prinsip rekaan. Pemahaman dalam asas seni reka sangat penting dalam setiap penghasilan karya seni visual. Hasil karya yang baik memerlukan pengetahuan untuk mengaplikasikan gabung jalin antara unsur seni dengan prinsip rekaan.



**Unsur Seni**

Unsur seni terdiri daripada enam elemen asas dalam pengubahan sesuatu karya seni visual iaitu garisan, rupa, bentuk, jalinan, warna, dan ruang.



**Garisan**

Garisan ialah satu deretan titik yang bersambung-sambung. Garisan boleh diolah menjadi rupa, jalinan, ton, corak dan untuk menimbulkan bentuk, ruang, dan pergerakan.



**Rupa**

Pertemuan penghujung garisan dengan permulaannya. Wujud pada permukaan yang rata dan tidak mempunyai jisim.

**Bentuk**

Bentuk bersifat tiga dimensi (3D) yang wujud dalam ruang fizikal.



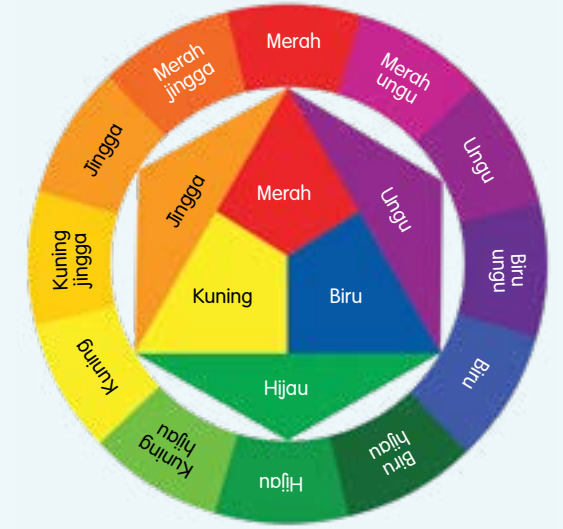
**Jalinan**

Sifat permukaan sesuatu objek yang boleh dikesan melalui deria penglihatan atau sentuhan.



**Warna**

Tindak balas cahaya ke atas sesuatu permukaan objek. Warna terbahagi kepada tiga iaitu, merah, biru, dan kuning.



**Ruang**

Jarak antara objek yang wujud di alam nyata dan karya seni visual.

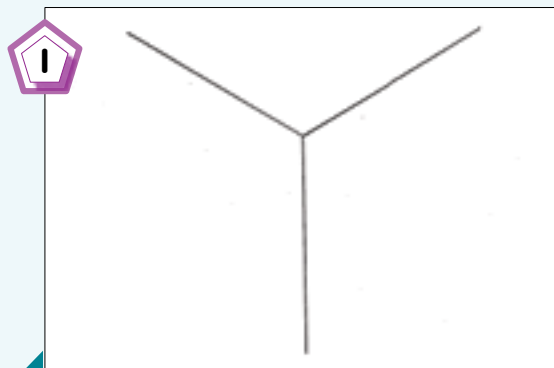


**NOTA GURU**

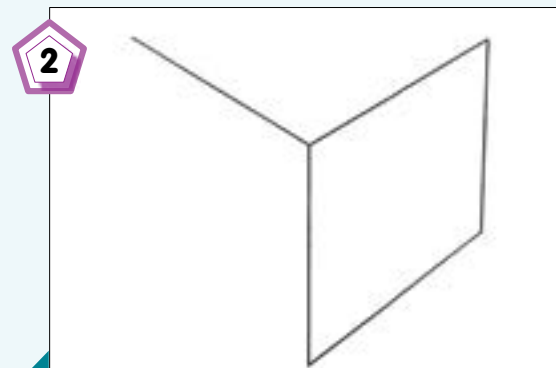
2.1.1 Guru menyatakan unsur seni dan prinsip rekaan.

## Penghasilan Lukisan 3D

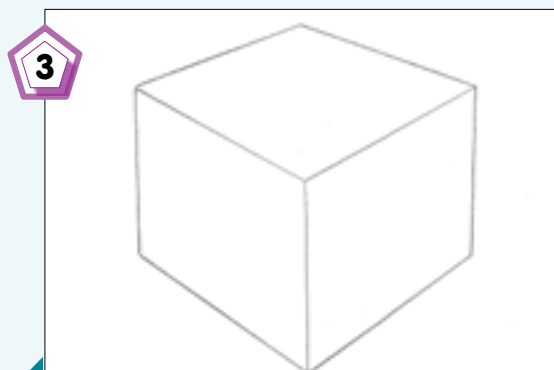
Setiap elemen yang terdapat di dalam unsur seni saling berhubung kait antara satu sama lain. Lihat contoh ilustrasi langkah melukis di bawah.



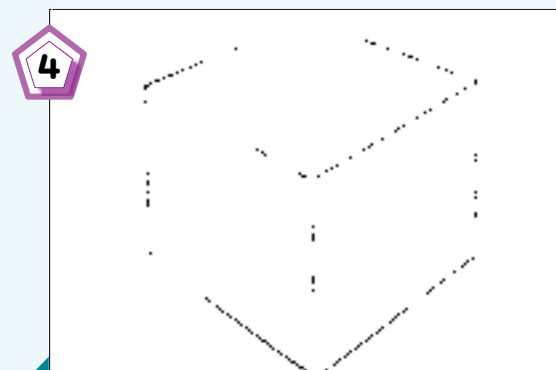
Lukis garisan berpenjuru.



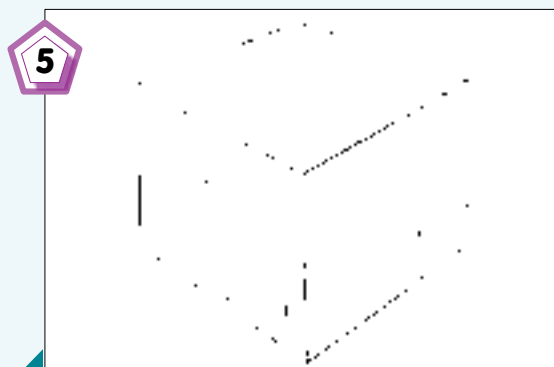
Cantumkan hujung garisan dengan titik permulaan bagi mencipta rupa.



Cantumkan beberapa garisan bagi mencipta bentuk.



Olah garisan bagi mencipta jalinan tampak.



Olah garisan untuk mencipta ruang ilusi.



Warnakan objek untuk wujudkan keindahan.

## Prinsip Rekaan

Prinsip rekaan ialah kaedah atau tatacara pengolahan unsur seni untuk menimbulkan gambaran tertentu dalam gubahan seni visual. Prinsip rekaan terbahagi kepada tujuh, iaitu harmoni, kontra, penegasan, kepelbagaian,imbangan, kesatuan, serta irama dan pergerakan.



### Harmoni

Harmoni dihasilkan dalam sesuatu gubahan melalui susunan atau ulangan unsur seni yang sesuai dan berhubung kait.

### Kontra

Wujud apabila unsur seni digunakan secara bertentangan antara satu sama lain.

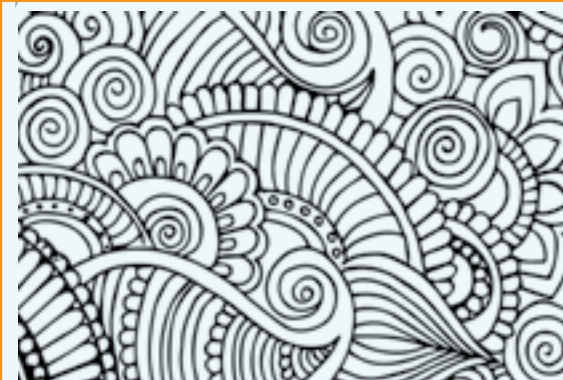


### Penegasan

Penumpuan unsur atau imej yang kelihatan lebih ketara.



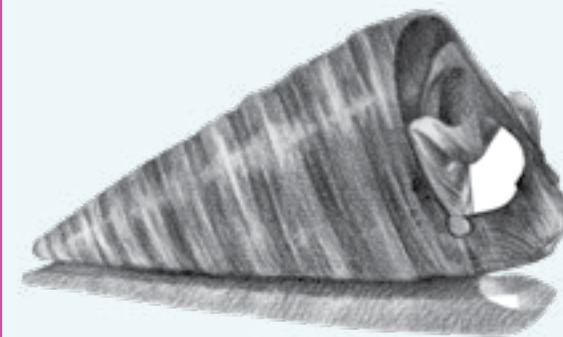
**Fungsi Unsur Seni**



Garisan dapat menghasilkan corak jalinan, harmoni, irama dan pergerakan.



Rupa boleh diolah menjadi simbol atau lambang.



Bentuk yang dilukis dapat menggambarkan objek sebenar.



Jalinan pada badan ular berfungsi sebagai penyamaran.



Warna dapat menimbulkan keindahan.



Ruang dapat mempengaruhi saiz sesuatu objek.

**NOTA GURU**

2.1.2 Guru menerangkan fungsi unsur seni dan prinsip rekaan.



**Kepelbagaian**

Gabungan pelbagai unsur, prinsip, dan idea dalam satu gubahan.

**Imbangan**

Sesuatu keadaan yang seimbang dalam susunan karya dari segi tumpuan, berat, tarikan, dan gubahan.



**Kesatuan**

Hubungan antara unsur seni yang membantu dalam menghasilkan karya seni visual.

**Irama dan pergerakan**

Unsur seni yang berulang-ulang untuk menghasilkan pergerakan.







Harmoni pada bulu burung merak memberi kesan keseragaman.



Kontra antara warna panas dan warna sejuk dapat mengelakkan kebosanan.



Imbangan simetri dapat menimbulkan kesatuan.



Kesatuan menimbulkan suasana yang tenang dan selesa.



Penegasan berfungsi untuk menarik perhatian.



Kepelbagaian dapat menampilkan nilai estetika yang tinggi.



Irama dan pergerakan dapat menggambarkan keadaan sebenar.



Bincangkan unsur seni yang terdapat dalam gambar prinsip rekaan yang dilihat.



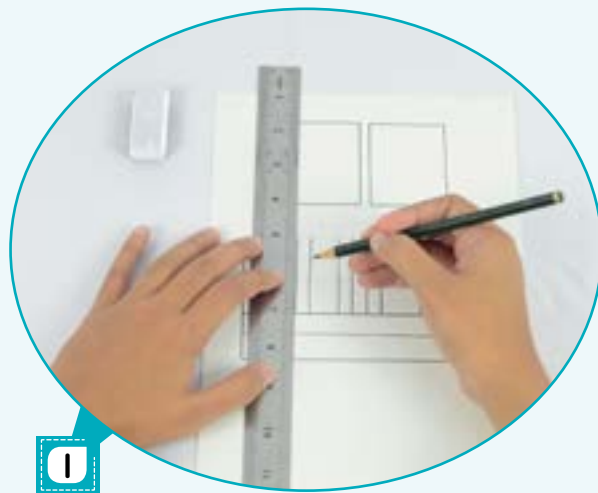
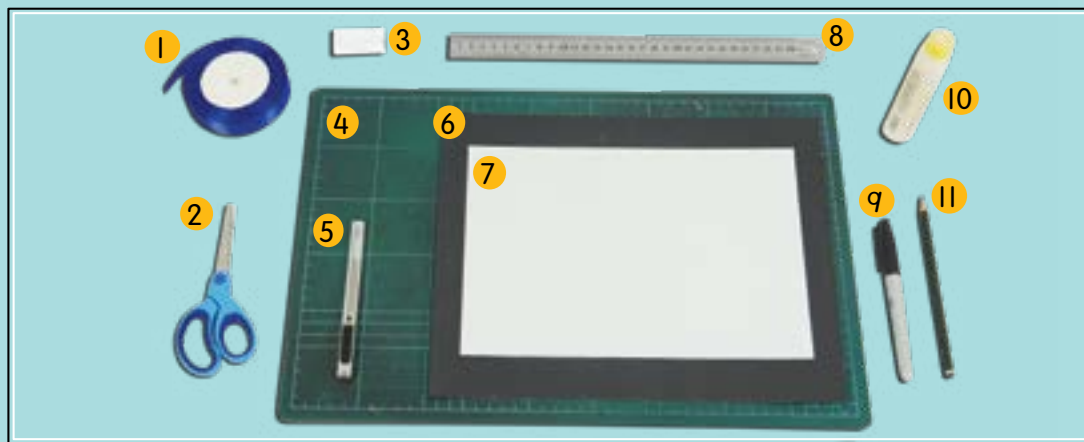


# Aplikasi Seni

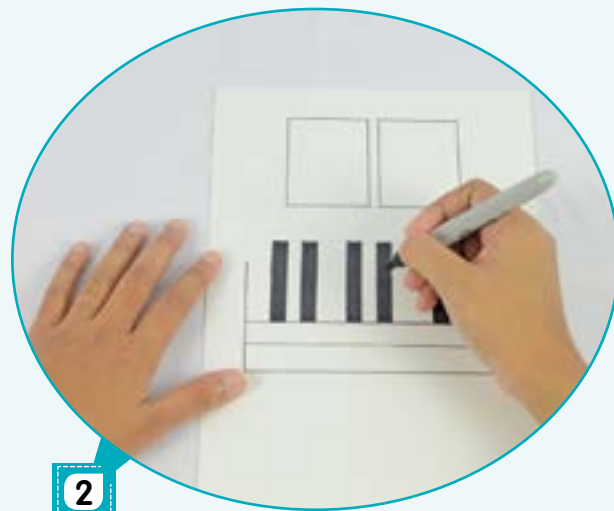
## Kad Ucapan Pop-Up

### Alat dan Bahan

- |                |                       |                |
|----------------|-----------------------|----------------|
| 1. Reben       | 5. Cutter             | 9. Pen penanda |
| 2. Gunting     | 6. Kad berwarna hitam | 10. Gam        |
| 3. Pemadam     | 7. Kertas lukisan     | 11. Pensel     |
| 4. Cutting mat | 8. Pembaris           |                |



1 Lakarkan rupa piano pada kertas lukisan.



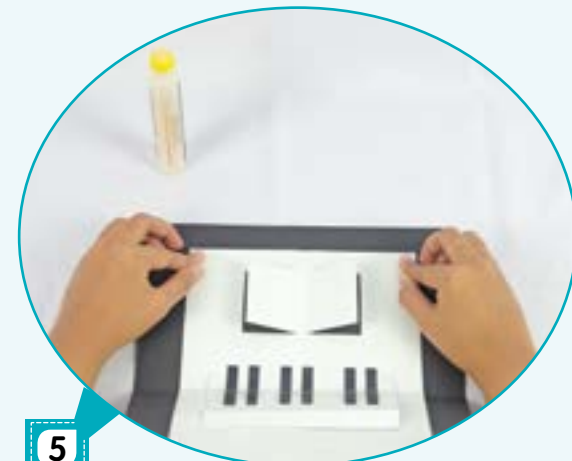
2 Warnakan rupa papan piano dengan pen penanda.



3 Potong lakaran dengan cutter.



4 Lipatkan bahagian potongan yang perlu.



5 Gamkan kertas lukisan pada kad berwarna hitam.



6 Potong sedikit bahagian tepi kad.



7 Masukkan reben dan iatkannya.



Aspek kebersihan dan keselamatan haruslah diutamakan sepanjang menjalankan aktiviti.

### NOTA GURU

2.1.3 Guru menyenaraikan media, bahan, proses, dan teknik dalam unsur seni dan prinsip rekaan.

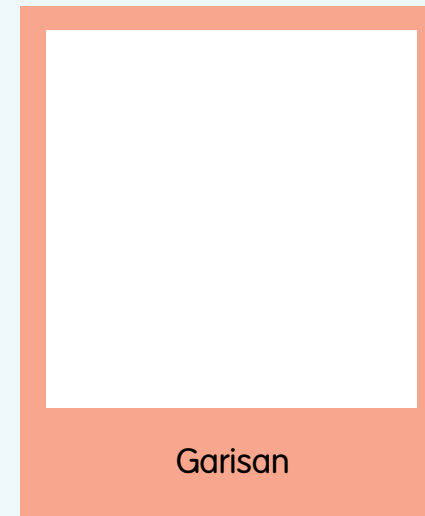
### NOTA GURU

2.1.4 Guru membimbing murid mengaplikasikan unsur seni dan prinsip rekaan dalam penghasilan karya.

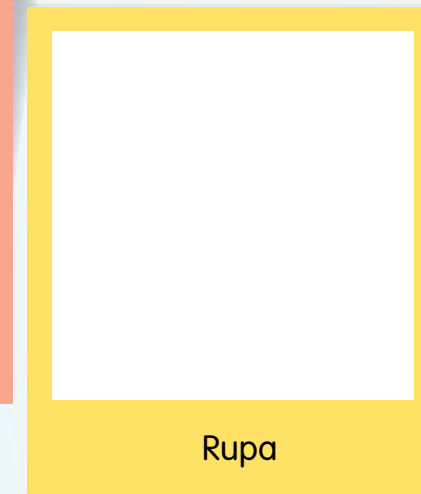


## Latihan 1

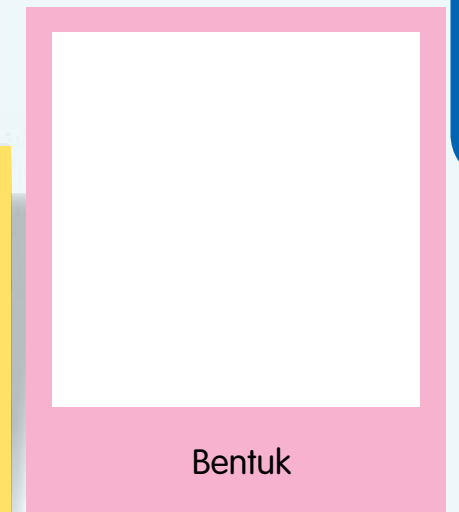
Lengkapkan unsur seni dengan melukis atau menampal gambar yang sesuai.



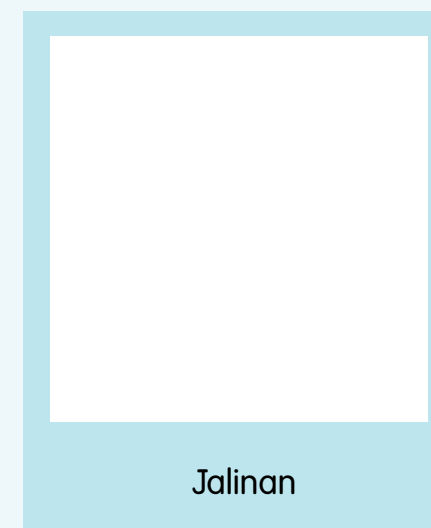
Garis



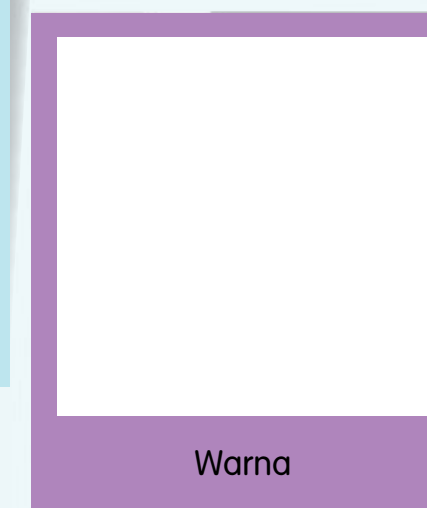
Rupa



Bentuk



Jalinan



Warna



Ruang

### NOTA GURU

- Guru perlu membuat salinan halaman ini sebelum menjalankan aktiviti berikut.



Hasil Kerja

- Pamerkan hasil kerja kamu di dalam kelas.
- Lihat hasil kerja yang telah dihasilkan oleh rakan kamu.
- Buat apresiasi terhadap hasil kerja tersebut dengan menekankan kepada unsur seni dan prinsip rekaan yang telah dibuat.
- Buat perbandingan antara hasil kerja kamu dengan rakan.



Secara berpasangan, hasilkan satu origami kapal terbang kertas. Bincang dan senaraikan asas seni reka yang diaplikasikan dalam proses penghasilan origami tersebut.

### Rumusan

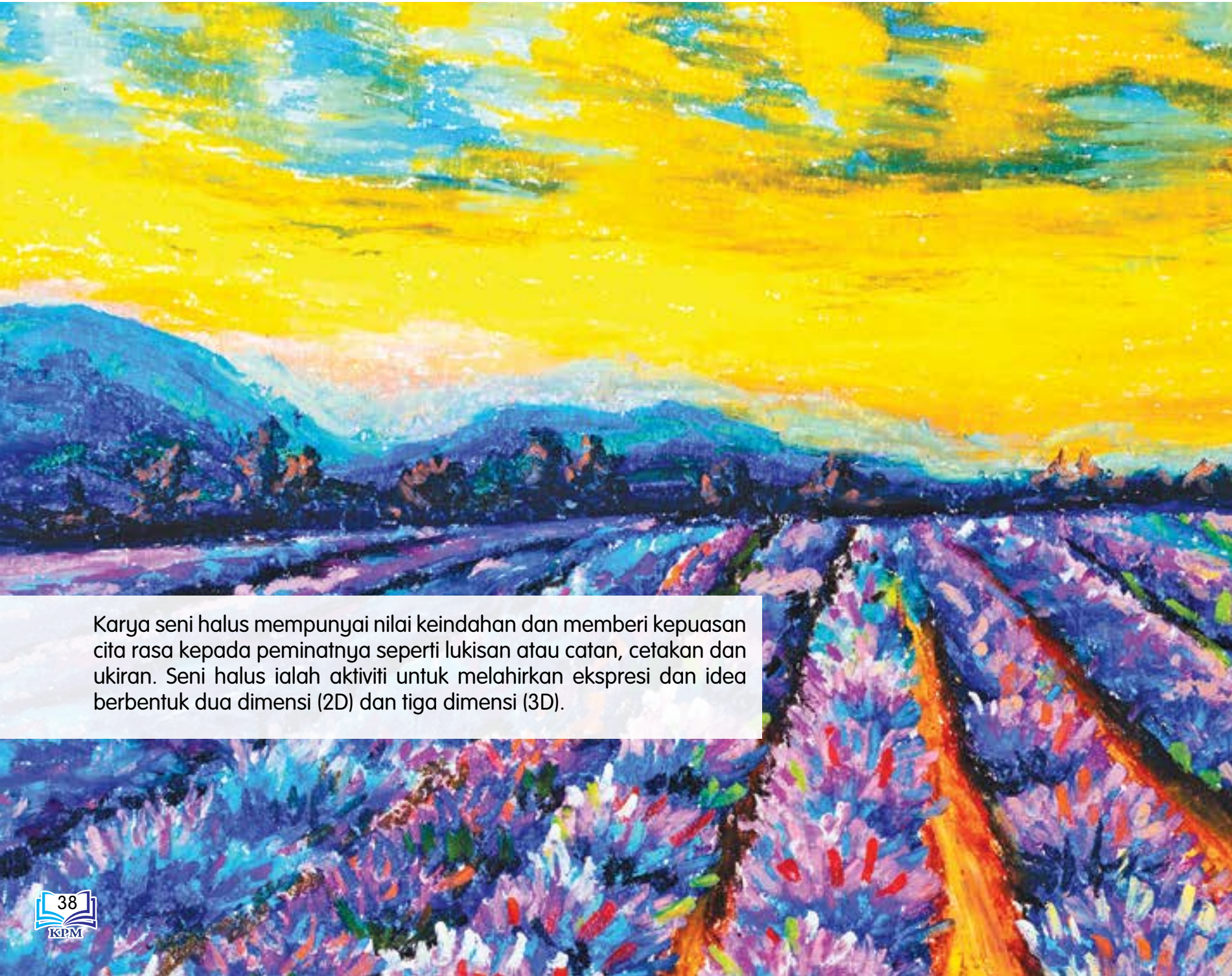


Unsur seni merupakan elemen asas dalam penghasilan sesebuah karya seni. Biasanya karya seni yang dihasilkan mengandungi lebih daripada satu unsur seni. Prinsip rekaan merupakan kaedah dan tatacara pengolahan unsur seni untuk menimbulkan gambaran tertentu. Penggunaan unsur seni dan prinsip rekaan yang tepat mampu menghasilkan karya seni yang bermutu tinggi.

### NOTA GURU

- 2.1.5 Guru membimbing murid menghasilkan karya dengan menggunakan asas seni reka dan mempamerkan serta menceritakan hasil karya.





Karya seni halus mempunyai nilai keindahan dan memberi kepuasan cita rasa kepada peminatnya seperti lukisan atau catan, cetakan dan ukiran. Seni halus ialah aktiviti untuk melahirkan ekspresi dan idea berbentuk dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D).

### 3.1 Asas Lukisan

Murid boleh:

- 3.1.1 Menyatakan maksud asas lukisan.
- 3.1.2 Menerangkan fungsi asas lukisan.
- 3.1.3 Menyenaraikan media, proses, dan teknik dalam aktiviti lukisan.
- 3.1.4 Mengaplikasikan unsur seni dan prinsip rekaan dalam penghasilan karya lukisan.
- 3.1.5 Menghasilkan karya dengan menggunakan asas seni reka dan mempamerkan serta menceritakan hasil karya.

### 3.2 Lukisan Teknik

Murid boleh:

- 3.2.1 Menyatakan maksud lukisan teknik.
- 3.2.2 Menerangkan fungsi lukisan teknik.
- 3.2.3 Menyenaraikan media, proses, dan teknik dalam aktiviti lukisan teknik.
- 3.2.4 Mengaplikasikan unsur seni dan prinsip rekaan dalam penghasilan karya lukisan teknik.
- 3.2.5 Menghasilkan karya dengan menggunakan asas seni reka dan mempamerkan serta menceritakan hasil karya.

### 3.3 Seni Cetak

Murid boleh:

- 3.3.1 Menyatakan maksud seni cetak.
- 3.3.2 Menerangkan fungsi seni cetak.
- 3.3.3 Menyenaraikan media, bahan, proses, dan teknik dalam penghasilan seni cetak secara konvensional atau kontemporari.
- 3.3.4 Mengaplikasikan asas seni reka dalam penghasilan seni cetak.
- 3.3.5 Menghasilkan karya dengan menggunakan teknik yang sesuai dalam penghasilan seni cetak.
- 3.3.6 Mempamerkan serta menceritakan hasil karya.



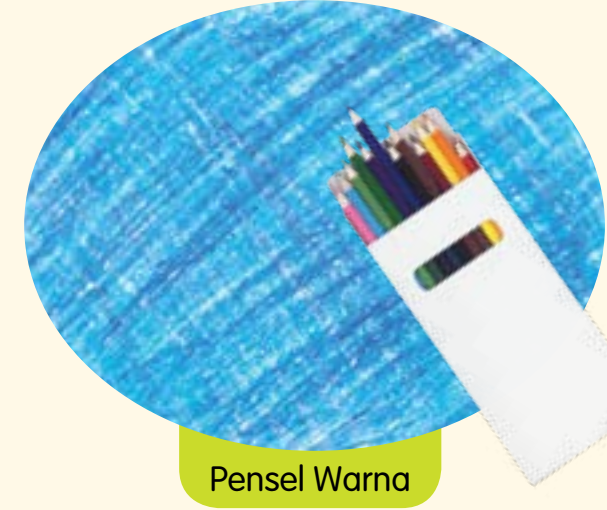
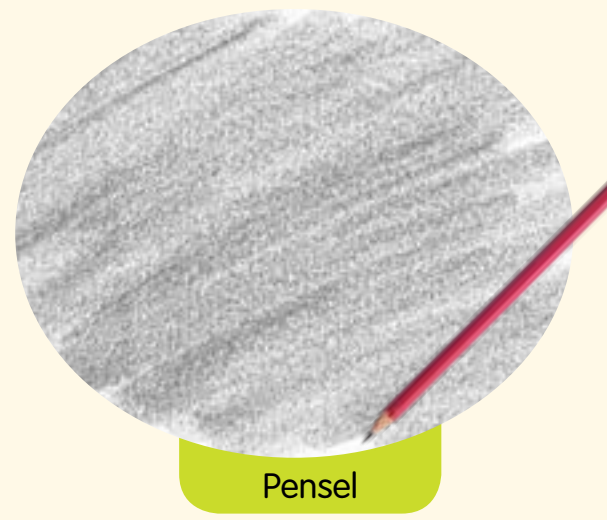
**Maksud Asas Lukisan**

Lukisan ialah satu teknik menggambar yang terhasil daripada kesan garisan dengan menggunakan media kering. Lukisan boleh dihasilkan pada permukaan rata seperti kanvas, kadbod, plastik, papan, dan dinding.

**Fungsi Lukisan**

- 1 Lukisan digunakan untuk meluahkan emosi dan ekspresi pelukis menerusi tema yang disampaikan melalui imej-imej tertentu.
- 2 Lukisan yang mempunyai nilai estetika yang tinggi dijadikan sebagai penghias ruangan.
- 3 Lukisan atau ilustrasi dijadikan sebagai maklumat komunikasi yang penting untuk menyampaikan info-info berguna yang terdapat pada poster.

**Media Lukisan**



**NOTA GURU**

- 3.1.1 Guru menyatakan maksud asas lukisan.
- 3.1.2 Guru menerangkan fungsi asas lukisan.

**NOTA GURU**

- 3.1.3 Guru menjenaraikan media, proses, dan teknik dalam aktiviti lukisan.



## Proses Lukisan

1



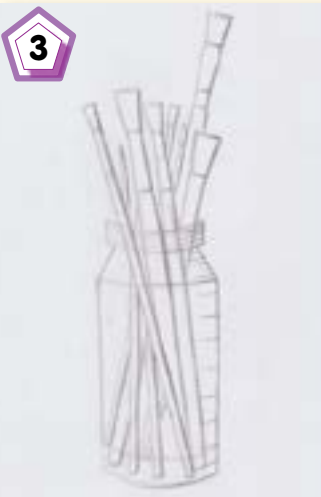
Pilih objek yang hendak dilukis.

2



Tentukan sudut pandangan, perspektif, ton, dan cahaya.

3



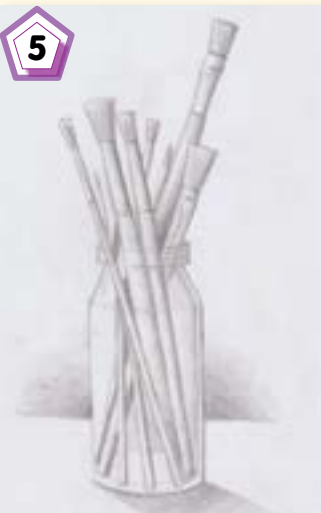
Buat lakaran kasar dengan melukis garisan luar objek tersebut.

4



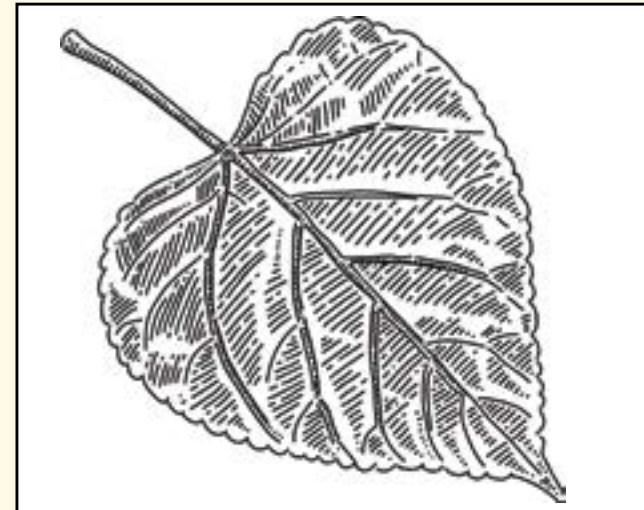
Gunakan teknik-teknik lukisan yang sesuai untuk menunjukkan kesan cahaya, bentuk, dan ruang.

5



Bahagikan ruang kepada ruang latar belakang, ruang tengah, objek, dan ruang hadapan.

## Teknik Lukisan



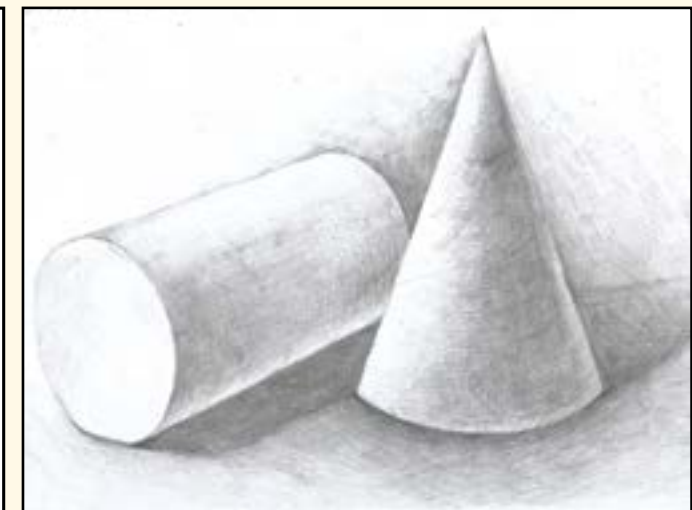
Garisan selari



Garisan spiral



Garisan kontur



Garisan silang pangkah





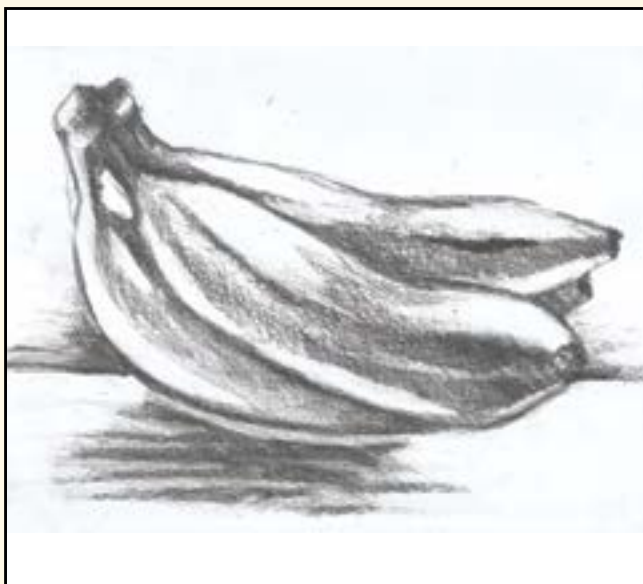
Titik-titik



Campuran



Layari laman sesawang <http://arasmega.com/qr-link/video-teknik-teknik-lukisan/> untuk menonton teknik-teknik lukisan. (Dicapai pada 1 Julai 2019)



Gosokan



Lorekan

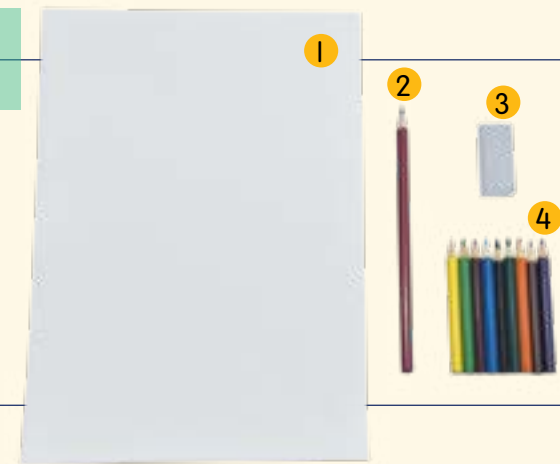


## Aplikasi Seni

### Lukisan Pemandangan Sungai

#### Alat dan Bahan

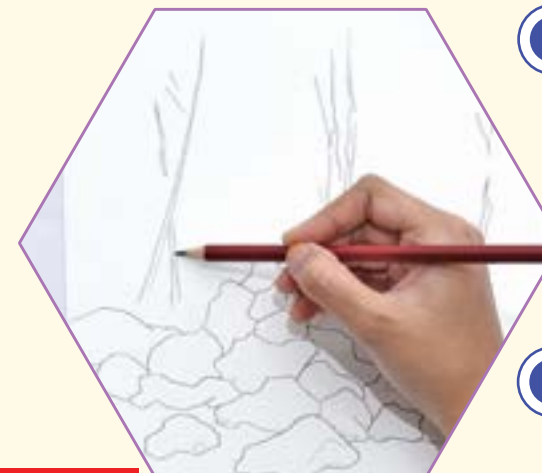
1. Kertas Lukisan
2. Pensel
3. Pemadam
4. Pensel warna



- 1 Lakarkan rupa batu-batu sungai secara kasar.



- 2 Lakarkan rupa pokok-pokok secara kasar.



- 3 Lakarkan rupa batu dan pokok dengan terperinci.

#### NOTA GURU

3.1.4 Guru membimbing murid mengaplikasikan unsur seni dan prinsip rekaan dalam penghasilan karya lukisan.





4 Warnakan latar belakang rupa dengan warna coklat.



5 Warnakan air sungai dengan warna biru.



6 Warnakan daun-daun pokok dengan warna hijau.



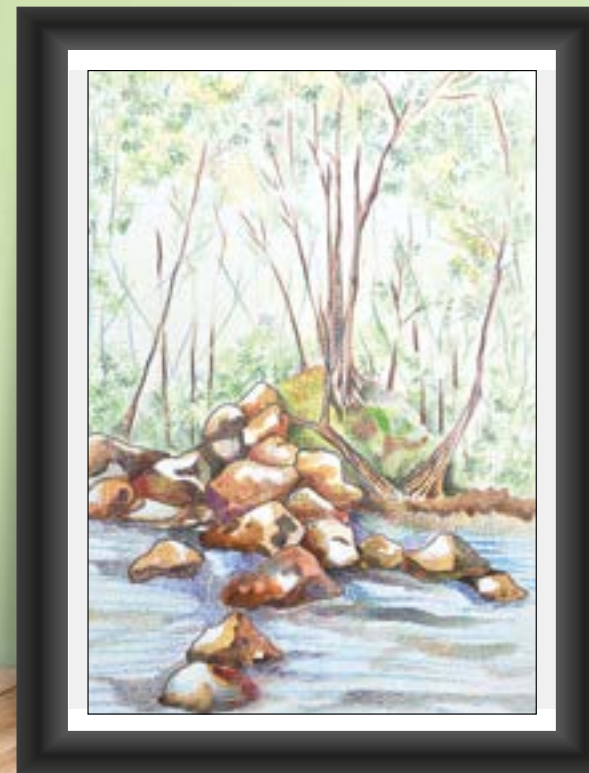
7 Lengkapi lukisan dengan warna-warna tambahan dan kemas karya.



Aspek kebersihan dan keselamatan haruslah diutamakan sepanjang menjalankan aktiviti.

**NOTA GURU**

- Guru boleh mencadangkan pensel warna yang boleh bercampur air.



Hasilkan seberapa banyak lukisan melalui pelbagai tema. Bingkai lukisan yang telah siap dilukis supaya kelihatan kemas untuk dijual.

**Hasil Kerja**

- Pamerkan hasil kerja kamu di dalam kelas.
- Lihat hasil kerja yang telah dihasilkan oleh rakan kamu.
- Buat apresiasi terhadap hasil kerja tersebut dengan menekankan kepada unsur seni dan prinsip rekaan yang telah dibuat.
- Buat perbandingan antara hasil kerja kamu dengan rakan.

**Rumusan**



Lukisan ialah suatu teknik menggambar atau hasil karya seni yang dihasilkan menggunakan pelbagai media kering. Media kering terdiri daripada pensel, pastel, pen, *oil pastel*, arang, pensel warna, dakwat, dan kapur. Seni lukisan dihasilkan di atas permukaan dua dimensi (2D) seperti kertas, kanvas, kadbod, plastik, papan, dan dinding.

**NOTA GURU**

- 3.1.5 Guru membimbing murid menghasilkan karya dengan menggunakan asas seni reka dan mempamerkan serta menceritakan hasil karya.





## Latihan 1

Warnakan lukisan dengan menggunakan pensel warna yang berasaskan air.

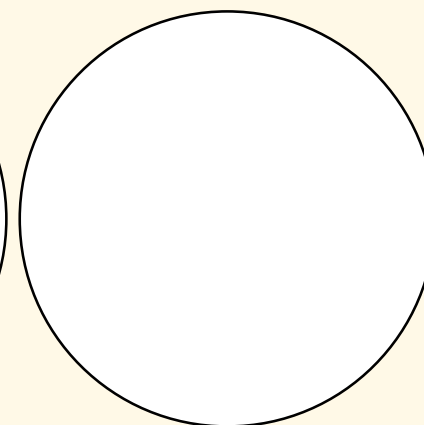


## Latihan 2

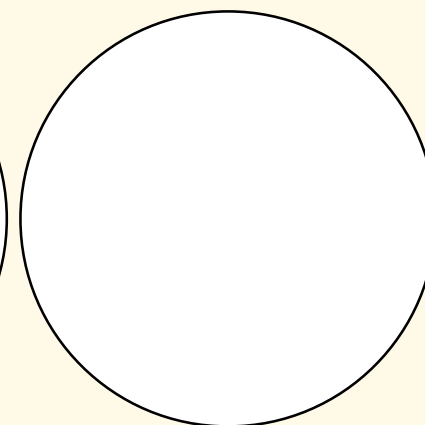
Lukisan dapat dijadikan sebagai suatu medium untuk menyatakan emosi. Lukis dan catatkan emosi yang berbeza dalam setiap bulatan yang disediakan pada ruang di bawah.



Ketawa



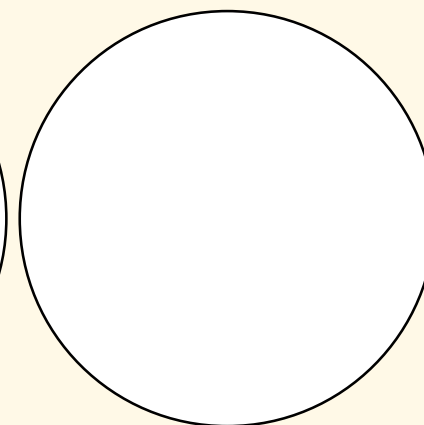
Sedih



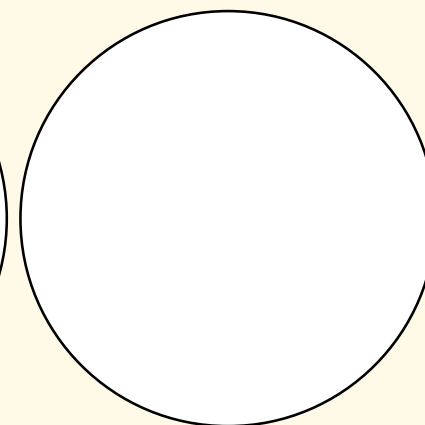
Terkejut



Marah



Takut



Menangis

### NOTA GURU

- Guru perlu membuat salinan halaman ini sebelum menjalankan aktiviti berikut.

### NOTA GURU

- Guru perlu membuat salinan halaman ini sebelum menjalankan aktiviti berikut.



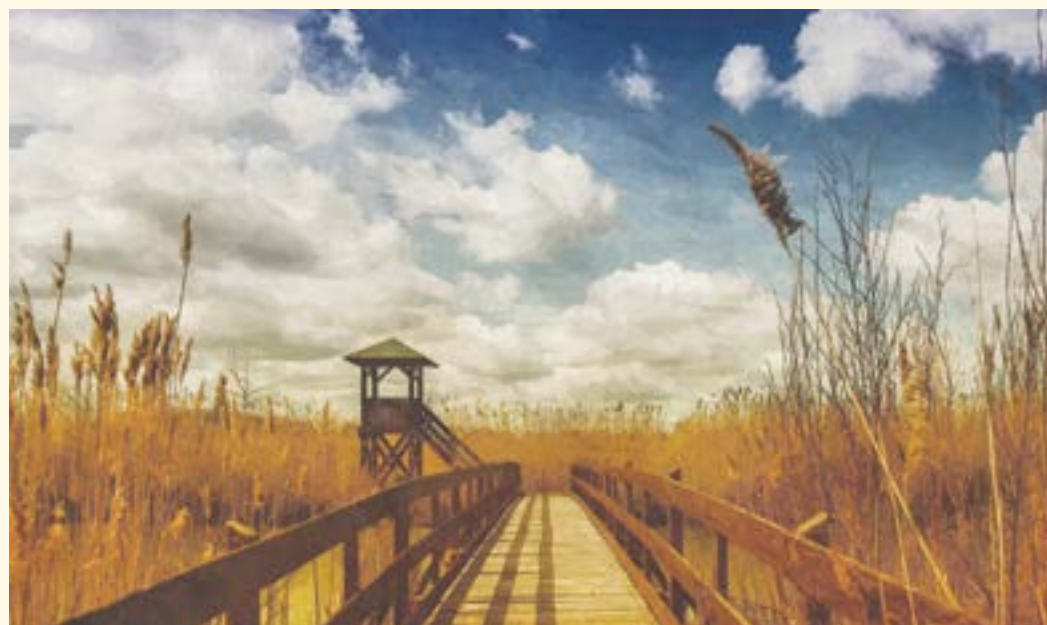
**Maksud Lukisan Teknik**

Lukisan teknik merupakan salah satu cara untuk menyampaikan maklumat secara grafik sama ada dalam persekitaran harian ataupun bidang kejuruteraan. Simbol atau logo tertentu dicipta bagi menyampaikan maksud yang jelas kepada kumpulan sasaran. Lukisan teknik menunjukkan tentang bentuk, saiz atau skala, ruang dan spesifikasi sesuatu projek dalam bidang kejuruteraan.

**Lukisan Perspektif**

Lukisan perspektif menampilkan perbezaan dari segi saiz, warna dan jalinan sesuatu objek apabila berada jauh dari pandangan mata. Objek akan beransur mengecil apabila menghampiri garisan horizon secara ilusi.

Perspektif ialah sistem untuk memastikan skala atau ukuran objek dari pelbagai sudut pandangan. Perspektif lukisan berada antara lukisan gaya bebas dengan lukisan teknikal. Lukisan perspektif mempamerkan aspek tiga dimensi (3D) objek dari sesuatu sudut.



**NOTA GURU**

- 3.2.1 Guru menyatakan maksud lukisan teknik.
- 3.2.2 Guru menerangkan fungsi lukisan teknik.

**Garisan Horizon**

Dikenali sebagai garisan aras mata atau garisan kaki langit.

Satu garis mendatar (horizon) yang merentasi gambar.

Berada pada aras mata dan kedudukannya bergantung pada aras mata kita memandang.

Jika kita berdiri, aras pandangan mata akan turut meninggi dan jika kita duduk, aras pandangan mata akan menjadi rendah. Ini akan mengubah kedudukan garisan horizon.



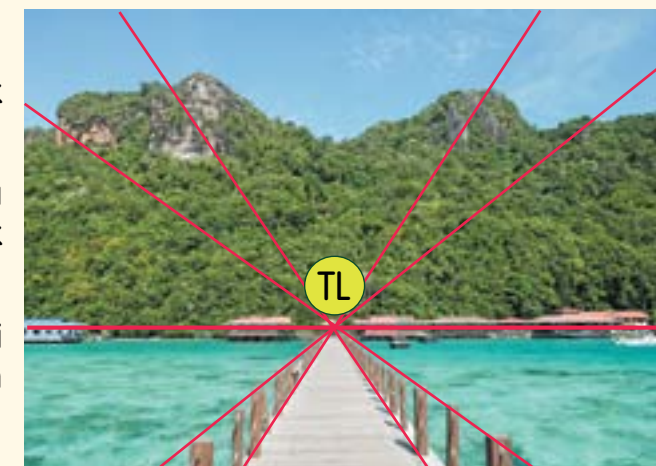
Foto jeti yang menunjukkan kedudukan garisan horizon

**Titik Lenyap (TL)**

Titik lenyap ialah satu titik yang terletak pada garisan horizon.

Titik lenyap merupakan titik apabila semua garisan yang digunakan untuk melukis perspektif bertemu pada satu titik.

Titik ini akan mewujudkan ilusi gambaran tiga dimensi (3D) dalam sesebuah lukisan.



**NOTA GURU**

- 3.1.3 Guru menyenaraikan media, proses, dan teknik dalam aktiviti lukisan.



## Perspektif Satu Titik Lenyap

Perspektif satu titik lenyap dilukis atau dilakar dengan hanya menggunakan satu titik lenyap. Semua objek akan kelihatan mengecil ke satu arah menuju ke titik lenyap.

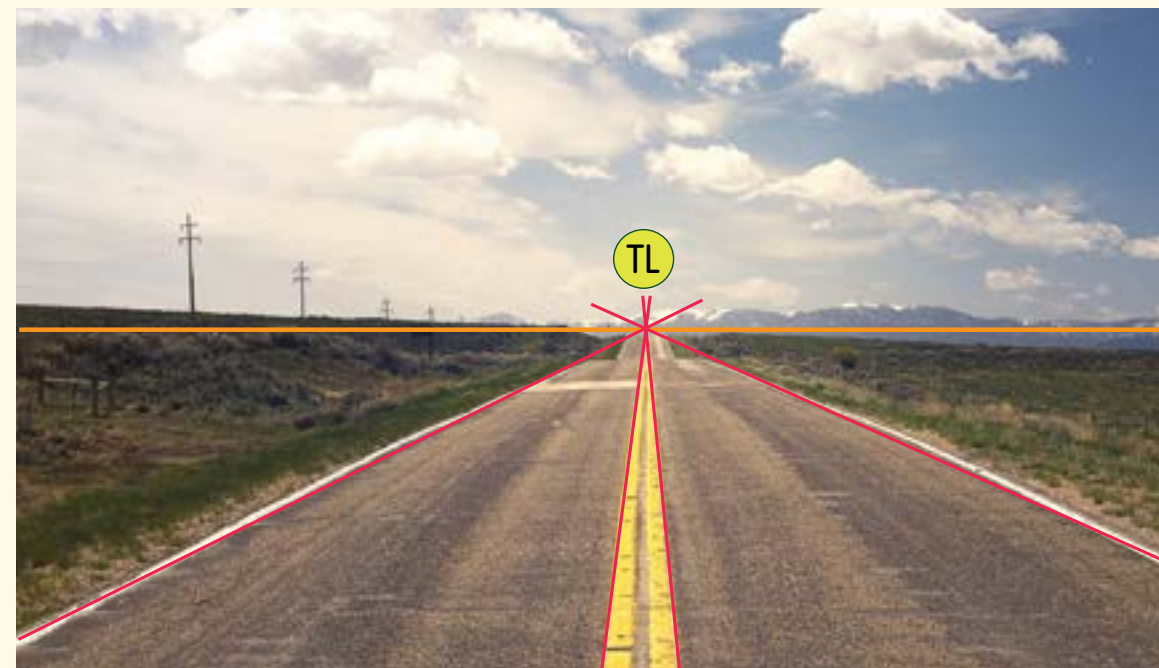
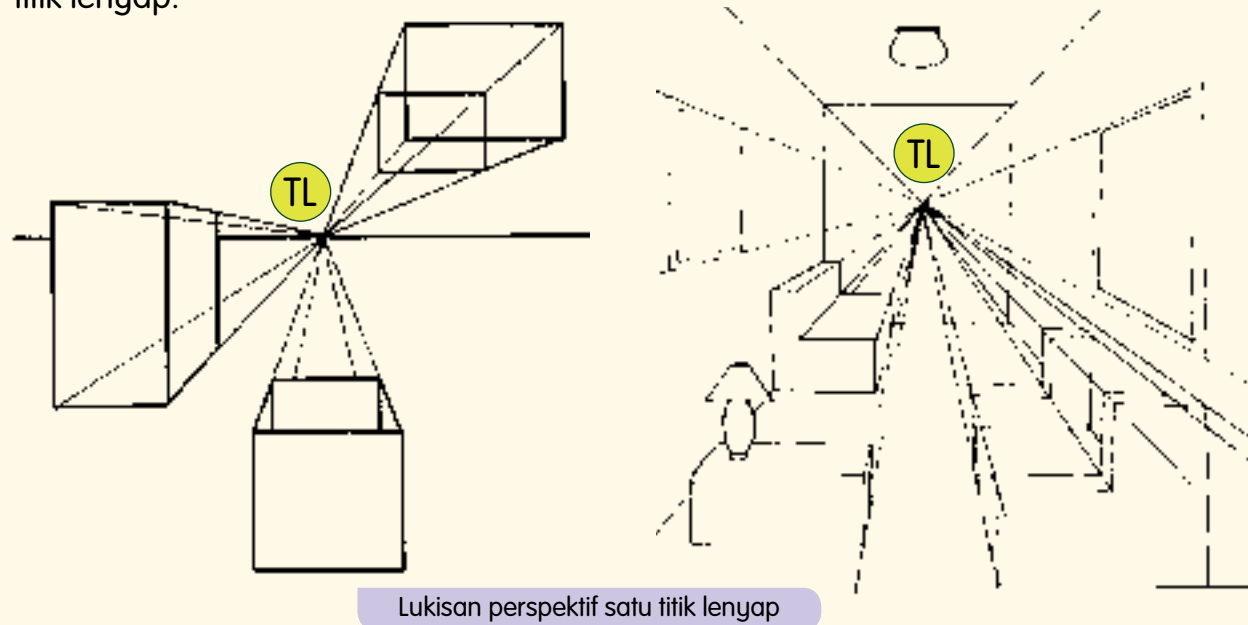
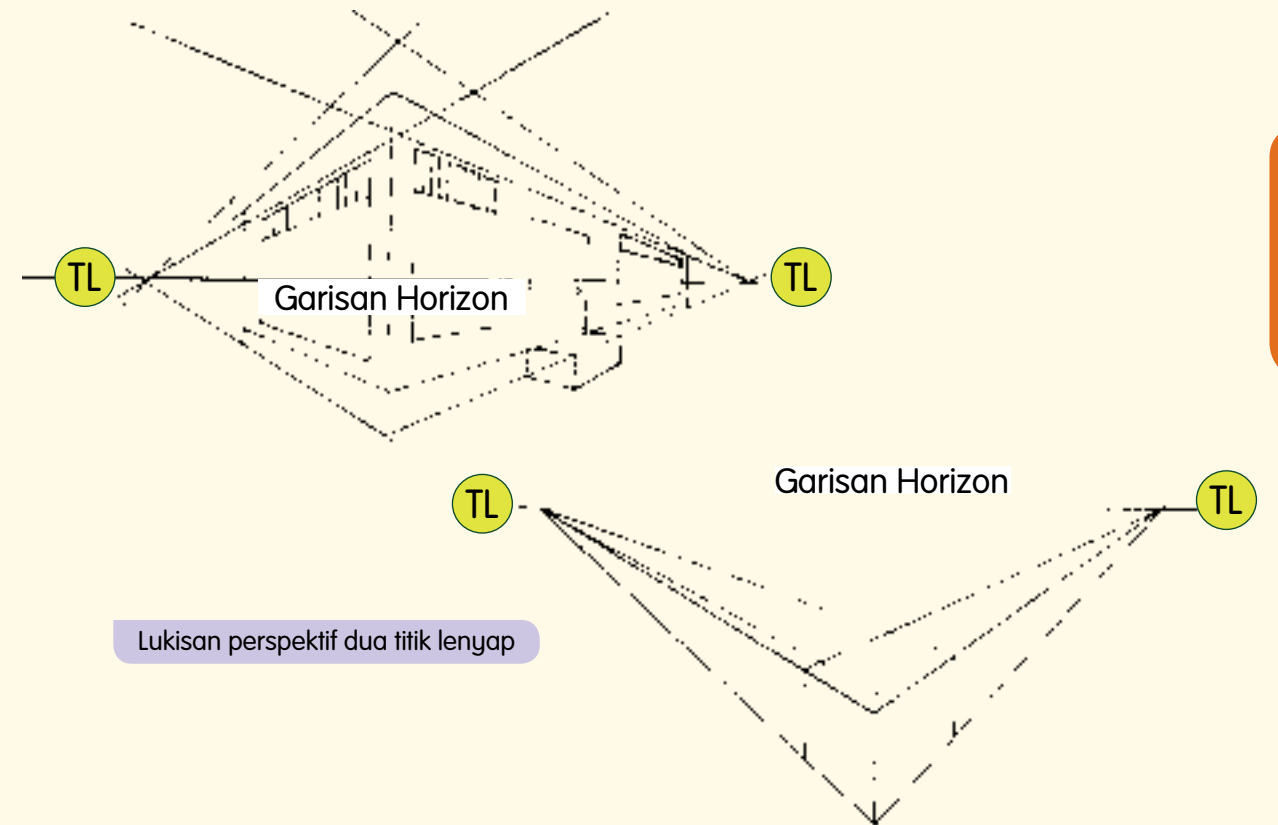


Foto yang menunjukkan perspektif satu titik lenyap

## Perspektif Dua Titik Lenyap

Perspektif dua titik lenyap dilukis atau dilakar dengan hanya menggunakan dua titik lenyap. Semua objek akan kelihatan mengecil ke arah kiri dan kanan menuju ke titik lenyap.



Lukisan perspektif dua titik lenyap



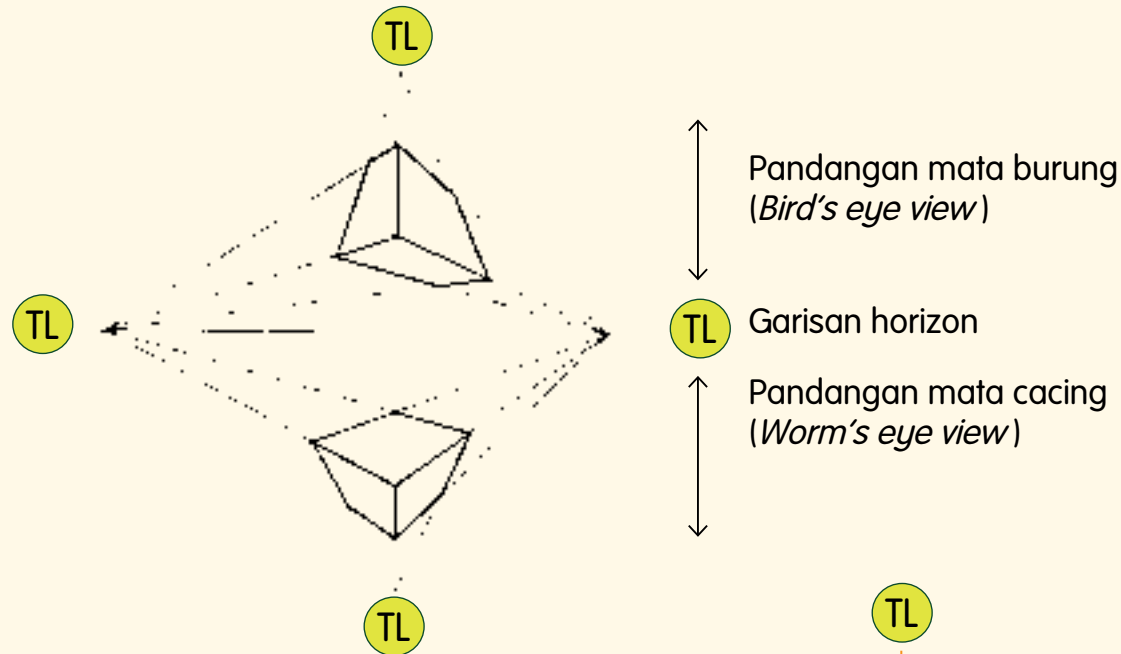
Foto yang menunjukkan perspektif dua titik lenyap



## Perspektif Tiga Titik Lenyap

Perspektif tiga titik lenyap dilukis atau dilakar dengan hanya menggunakan tiga titik lenyap. Terhasil dari dua titik lenyap yang terletak pada garis horizon dan satu titik lenyap yang terletak di atas atau bawah garis horizon.

Perspektif tiga titik lenyap juga disebut sebagai pandangan mata cacing (*worm's eye view*) atau pandangan mata burung (*bird's eye view*).



Lukisan perspektif tiga titik lenyap

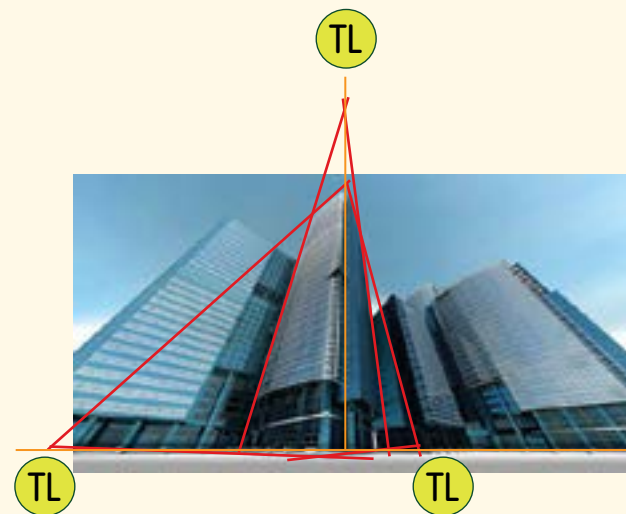


Foto perspektif tiga titik lenyap

## Fungsi Lukisan Teknik



- 1 Menyampaikan maklumat secara tepat dan terperinci.
- 2 Menunjukkan suasana ruang sebenar.
- 3 Menyampaikan idea secara berkesan.
- 4 Satu cara untuk berkomunikasi secara grafik dalam persekitaran harian sama ada bidang reka bentuk dalaman, seni bina mahupun bidang kejuruteraan.



Bincangkan kedudukan garis horizon dan titik lenyap bagi ilustrasi di atas.

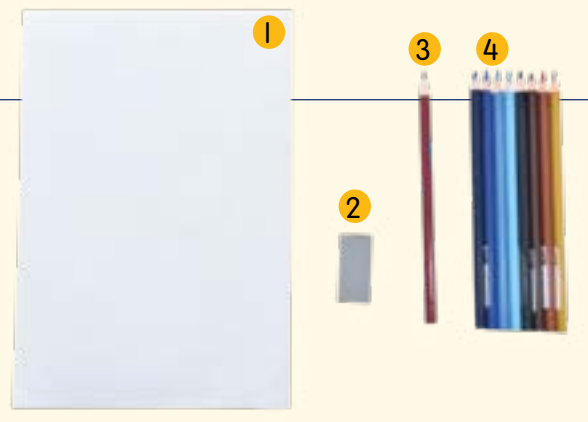


# Aplikasi Seni

## Lukisan Landasan Kereta Api

### Alat dan Bahan

1. Kertas Lukisan
2. Pemadam
3. Pensel
4. Pensel Warna



1 Lakarkan garisan horizon dan titik lenyap.



2 Lakarkan rupa landasan kereta api.



3 Warnakan lakaran dengan pensel warna.



4 Kemas karya.



Aspek kebersihan dan keselamatan haruslah diutamakan sepanjang menjalankan aktiviti.

### NOTA GURU

3.1.4 Guru membimbing murid mengaplikasikan unsur seni dan prinsip rekaan dalam penghasilan karya lukisan.



### Hasil Kerja

- Pamerkan hasil kerja kamu di dalam kelas.
- Lihat hasil kerja yang telah dihasilkan oleh rakan kamu.
- Buat apresiasi terhadap hasil kerja tersebut dengan menekankan kepada unsur seni dan prinsip rekaan yang telah dibuat.
- Buat perbandingan antara hasil kerja kamu dengan rakan.



Murid dibahagikan kepada tiga kumpulan. Setiap kumpulan diberi gambar perspektif yang terdiri daripada perspektif satu titik lenyap, perspektif dua titik lenyap dan perspektif tiga titik lenyap. Labelkan garisan kaki langit dan titik lenyap pada gambar tersebut. Kongsi hasil kerja kumpulan kamu pada kumpulan yang lain.

### Rumusan



Lukisan teknik adalah proses untuk menyusun lukisan secara visual untuk menyampaikan maklumat sesuatu objek atau rekaan itu dibina dan berfungsi. Penguasaan terhadap menghasilkan lukisan teknik adalah penting dalam bidang industri dan kejuruteraan.

### NOTA GURU

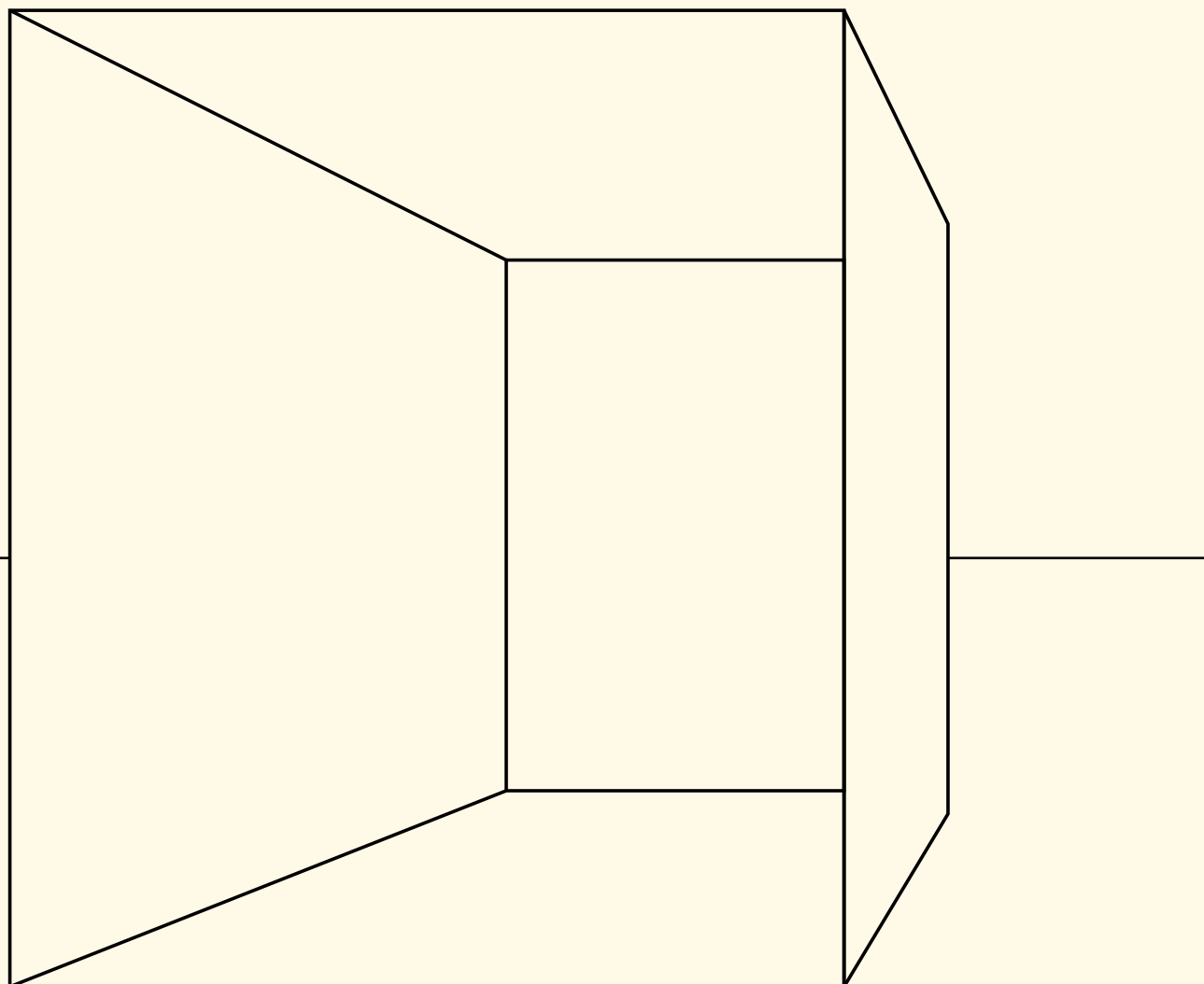
3.1.5 Guru membimbing murid menghasilkan karya dengan menggunakan asas seni reka dan mempamerkan serta menceritakan hasil karya.





# Latihan 1

Tanda dan labelkan kedudukan titik lenyap bagi ilustrasi di bawah dengan menggunakan pembaris.



## UNIT 3

# Seni Cetak

### Maksud Seni Cetak

Cetakan merupakan hasil seni yang menggunakan teknik terapan untuk menghasilkan imej yang sama berulang kali kecuali cetakan mono. Cetakan juga bermaksud mengecap corak atau gambar yang sama dengan menggunakan alatan tertentu ke atas permukaan rata seperti kain, kertas, dinding, kadbod, dan plastik.

### Jenis-jenis Seni Cetak

Cetakan Timbunan (*Relief*)

Cetakan Benaman (*Intaglio*)

Cetakan Planograf

Cetakan Sutera Saring (*Silk Screen*)



Murid dibahagikan kepada beberapa kumpulan. Kumpulkan maklumat-maklumat berkaitan pengkarya seni cetak di Malaysia daripada pelbagai sumber.



Layari laman sesawang <http://arasmega.com/qr-link/video-stensil/> untuk menonton video Stensil. (Dicapai pada 31 Oktober 2018)



Cetakan blok kayu buatan tangan muncul pada kurun ke-8 di China.

### NOTA GURU

- Guru perlu membuat salinan halaman ini sebelum menjalankan aktiviti berikut.

### NOTA GURU

3.3.1 Guru menyatakan maksud seni cetak.



## Fungsi Seni Cetak

### 1 Ekspresi artistik

Keunikan cetakan yang mempunyai pelbagai teknik menjadikan cetakan sebagai suatu kaedah bagi penyataan nilai ekspresi diri dan budaya selain daripada seni lukisan, catan mahupun arca.



Ihsan Fakulti Seni Lukis & Seni Reka UiTM Shah Alam

### 2 Terapi seni

Pengalaman visual dan artistik semasa melakukan disiplin seni cetak dapat dijadikan sebagai terapi seni.



### 3 Propaganda bahan pendidikan dan keagamaan

Blok cetakan yang boleh diulang cetak menjadikan cetakan sebagai suatu medium yang sesuai untuk menghebahkan penerangan, ajaran, dan fahaman kepada orang ramai dengan lebih mudah.



### 4 Industri percetakan

Keistimewaan cetakan yang boleh diulang cetak serta perkembangan teknologi percetakan digital telah membantu mengembangkan industri percetakan dan juga tekstil di negara kita.



### 5 Proses kreativiti

Aktiviti cetakan boleh digalakkan dengan penggunaan pelbagai teknik dan kaedah cetakan. Disiplin dan kemahiran asas seperti melakar, mengukir dan mencetak juga menyumbang kepada proses kreativiti.



Ihsan Fakulti Seni Lukis & Seni Reka UiTM Shah Alam

#### NOTA GURU

3.3.2 Guru menerangkan fungsi seni cetak.

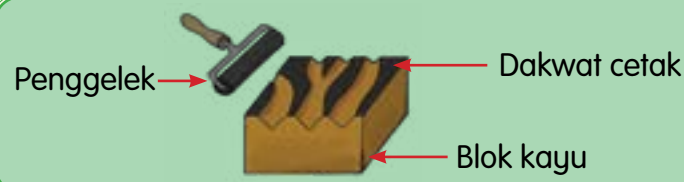


## Cetakan Konvensional

### Cetakan Timbunan (*Relief*)

Imej terhasil daripada kesan garisan yang diukir di atas permukaan blok atau plat yang digelek dengan dakwat atau pewarna. Bahagian yang diukir tidak terkena dakwat.

Teknik yang digunakan potongan kayu, gurusan kayu, potongan lino, dan kolaj.

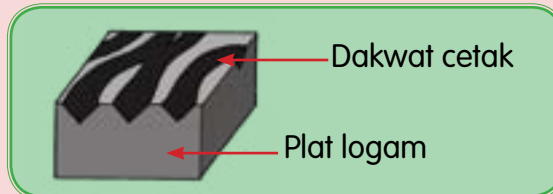


Ihsan Fakulti Seni Lukis & Seni Reka UiTM Shah Alam

### Cetakan Benaman (*Intaglio*)

Proses melukis dengan cara mengukir pada plat logam atau kayu. Dakwat cetak akan diletakkan di dalam alur turisan dan dicetak menggunakan pemampat atau pengelek.

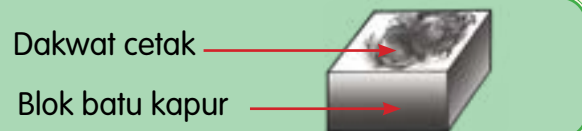
Teknik yang digunakan ialah *line engraving*, *dry point*, gurusan asid, kolagraf, akuatin, dan mezotin.



Ihsan Fakulti Seni Lukis & Seni Reka UiTM Shah Alam

### Cetakan Planograf

Dihasilkan daripada permukaan seni cetakan yang mendatar. Litografi berdasarkan teknik sifat penolakan minyak dengan air. Blok batu kapur digunakan sebagai blok persembahan imej. Kaedah ini dapat menghasilkan seni cetakan yang hampir sama dengan lukisan menggunakan pensel.



Victor Chin @ Chin Choong Sang, 17, Jalan Hang Tuah, Melaka 157/200, 1982, Cetakan Lithografi

No Perolehan: 2002-037  
Koleksi Balai Seni Negara

#### NOTA GURU

3.3.3 Guru menyenaraikan media, bahan, proses, dan teknik dalam penghasilan seni cetak secara konvensional atau kontemporari.

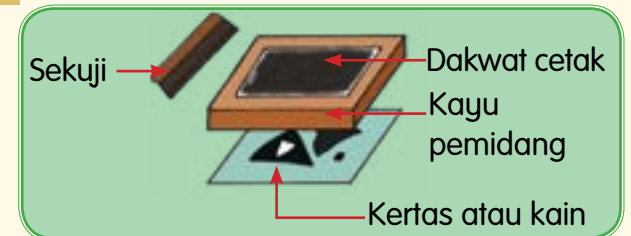


Ihsan Fakulti Seni Lukis & Seni Reka UiTM Shah Alam

### Cetakan Sutera Saring (*Silk Screen*)

Kain sutera akan diregangkan di atas kayu pemidang. Profitem atau foto emulsi menghasilkan imej, reka bentuk, dan corak. Sekuji digunakan untuk menyapu dakwat atau warna di atas permukaan kertas atau kain.

*Open masking* ialah imej yang terhasil melalui keratan kertas, akhbar, dan kulit haiwan.



### Cetakan Kontemporari



Ihsan Fakulti Seni Lukis & Seni Reka UiTM Shah Alam

Cetakan kontemporari melibatkan penerokaan dan eksplorasi terhadap medium dan inovasi teknik terkini.



Mesin Pencetak Offset

Perkembangan teknologi cetakan digital telah meluaskan lagi sempadan seni cetak. Keistimewaan teknologi cetakan digital ialah dapat menjimatkan kos dan masa.





## Aplikasi Seni



### Cetakan Kotak Hadiah

#### Alat dan Bahan

- |                  |                  |
|------------------|------------------|
| 1. Kad manila    | 8. Pemadam       |
| 2. Kepingan lino | 9. Alat pengukur |
| 3. Reben         | 10. Pensel       |
| 4. Penggelek     | 11. Dakwat lino  |
| 5. Kepingan kaca | 12. Senduk       |
| 6. Gam           | 13. Pembaris     |
| 7. Gunting       |                  |



- 1 Lakarkan imej pada kepingan lino.



- 2 Ukirkan lakaran imej dengan alat pengukur.



- 3 Gelekan dakwat lino di atas cermin.



- 4 Gelekan dakwat lino pada kepingan lino.



- 5 Letakkan kepingan lino di bawah bentangan kotak hadiah.



- 6 Tekankan bahagian depan bentangan kotak hadiah di atas kepingan lino dan gosok dengan rata menggunakan senduk.

- 7 Cantum dan gamkan kotak hadiah.



Aspek kebersihan dan keselamatan haruslah diutamakan sepanjang menjalankan aktiviti.

#### NOTA GURU

3.3.5 Guru membimbing murid menghasilkan karya dengan menggunakan teknik yang sesuai dalam penghasilan seni cetak.

#### NOTA GURU

3.3.4 Guru membimbing murid mengaplikasikan asas seni reka dalam penghasilan seni cetak.





Hasil Kerja

- Pamerkan hasil kerja kamu di dalam kelas.
- Lihat hasil kerja yang telah dihasilkan oleh rakan kamu.
- Buat apresiasi terhadap hasil kerja tersebut dengan menekankan kepada unsur seni dan prinsip rekaan yang telah dibuat.
- Buat perbandingan antara hasil kerja kamu dengan rakan.

**Rumusan**



Cetakan merupakan suatu proses penerapan blok, plat atau skrin ke atas sesuatu permukaan seperti kertas, kain atau bahan-bahan lain yang sesuai. Kepelbagaian teknik, proses, dan bahan dalam seni cetakan telah memberi ruang yang luas dalam proses eksplorasi kreativiti serta meningkatkan ketamadunan sesuatu bangsa. Setiap hasil seni cetakan dalam suatu edisi dianggap sebagai karya asli.



Teknik cetakan stensil boleh diaplikasikan ke atas banyak permukaan dan media seperti baju, kertas, kaca, dan plastik. Permintaan ke atas hasil produk cetakan stensil pastinya sentiasa ada.



**Latihan I**

Cari jenis-jenis seni cetak dalam kotak di bawah.

Timbulan

Benaman

Planograf

Stensil

A	S	I	D	E	M	N	O	S	U
O	T	S	T	E	N	S	I	L	R
F	E	J	I	M	E	T	I	S	E
U	N	O	B	L	A	N	C	O	D
J	S	O	E	U	G	R	E	L	A
P	L	A	N	O	G	R	A	F	H
Z	V	A	A	X	G	T	K	F	E
S	T	I	M	B	U	L	A	N	C
U	T	I	A	C	U	S	A	N	I
P	E	B	N	N	G	U	T	O	K

**NOTA GURU**

3.3.6 Guru membantu murid mempamerkan serta menceritakan hasil karya.

**NOTA GURU**

- Guru perlu membuat salinan halaman ini sebelum menjalankan aktiviti berikut.



### 4.1 Lukisan Berbantu Komputer (Grafik)

Murid boleh:

- 4.1.1 Menyatakan maksud lukisan berbantu komputer.
- 4.1.2 Menerangkan fungsi lukisan berbantu komputer.
- 4.1.3 Menyenaraikan media (perisian), bahan, proses, dan teknik dalam penghasilan lukisan berbantu komputer.
- 4.1.4 Mengaplikasikan asas seni reka dalam penghasilan lukisan berbantu komputer.
- 4.1.5 Menghasilkan rekaan dengan menggunakan teknik yang sesuai dalam penghasilan lukisan berbantu komputer.
- 4.1.6 Mempamerkan serta bercerita hasil rekaan.

Komunikasi visual merupakan bidang penyampaian idea atau maklumat melalui pelbagai media seperti simbol dan imej serta sumber elektronik yang lain. Pengetahuan dan pemahaman terhadap bidang ini dapat mengembangkan pemikiran dan minat murid terhadap bidang komunikasi visual. Bidang ini boleh dipelajari dan difahami melalui pengalaman, pemerhatian, eksperimentasi media, teknik dan peralatan dalam penghasilan karya seni.



Perisian *Powerpoint* boleh digunakan untuk membuat pembentangan.



# UNIT 1

## Lukisan Berbantu Komputer (Grafik)

### Maksud Lukisan Berbantu Komputer

Lukisan berbantu komputer merupakan perisian dan satu kaedah untuk melukis dalam bentuk dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D).

### Fungsi Lukisan Berbantu Komputer

#### Medium komunikasi

Penggunaan visual sebagai simbol untuk menerangkan sesuatu perkara, peristiwa ataupun idea tertentu.



PETRONAS



#### Meningkatkan pengalaman penerokaan visual

Perisian lukisan berbantu komputer sangat membantu dalam menggalakkan penerokaan visual kreatif.

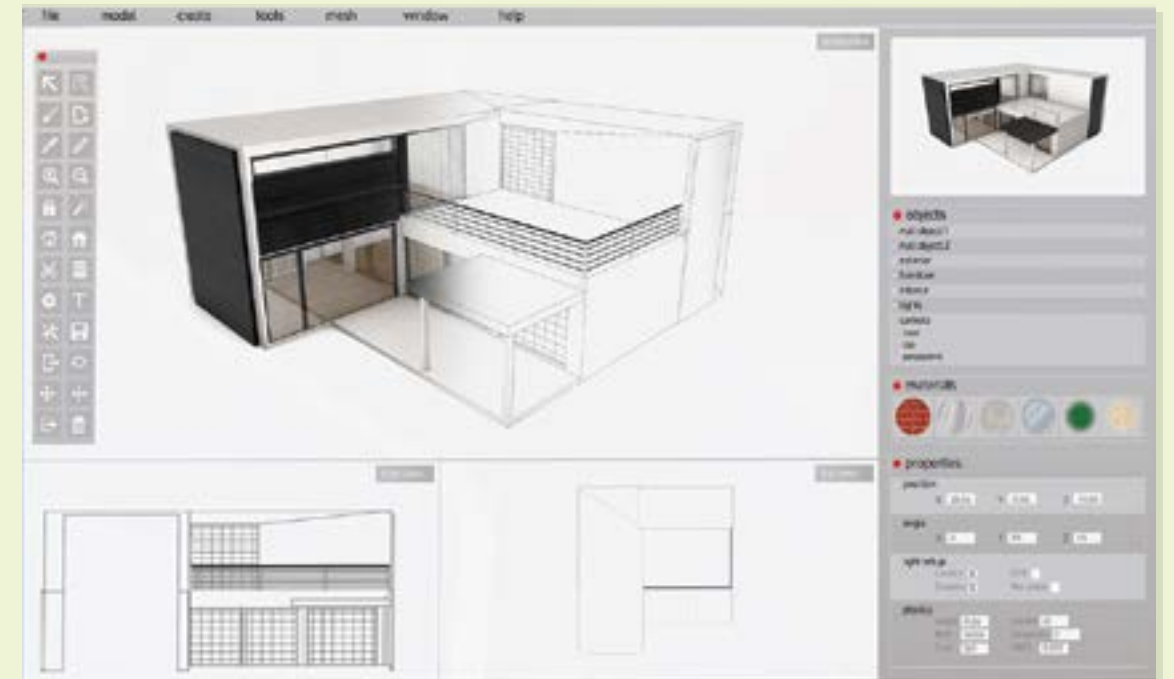


#### NOTA GURU

- 4.1.1 Guru menyatakan maksud lukisan berbantu komputer.
- 4.1.2 Guru menerangkan fungsi lukisan berbantu komputer.

#### Meningkatkan produktiviti dan kualiti hasil kerja

Lukisan berbantu komputer memudahkan pereka bentuk dan jurutera dalam proses menghasilkan rekaan produk. Setiap perincian yang berkaitan rekaan produk dapat dihasilkan dengan lebih cepat dan tepat.



#### Membantu bidang kejuruteraan dan perindustrian kreatif

Lukisan berbantu komputer telah memberi peluang yang lebih luas terhadap perkembangan bidang kejuruteraan dan industri kreatif.





## Perisian Grafik

Perisian grafik dapat membantu pereka grafik untuk menghasilkan kerja dengan cepat dan kemas. Berikut adalah contoh perisian grafik dan fungsinya.



### Microsoft Powerpoint

Digunakan untuk memaparkan maklumat secara persembahan grafik dan multimedia yang mudah.

### Microsoft Paint

Digunakan untuk melukis dan mewarna objek yang mudah.



### SketchUp

Digunakan untuk menghasilkan reka bentuk dalaman, landskap, kejuruteraan awam, mekanikal dan permainan video.

### Adobe Photoshop

Digunakan untuk menyunting imej foto.



### Adobe Illustrator

Digunakan untuk mereka bentuk logo, poster, majalah, *banner* dan *bunting*.



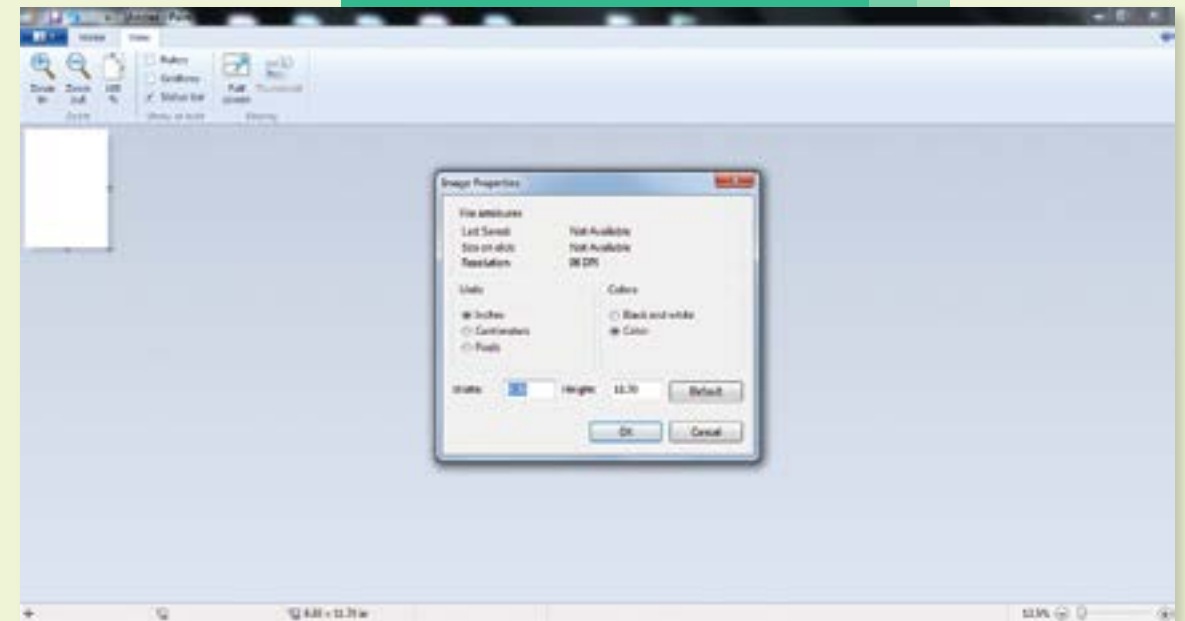
### AutoCAD

Digunakan oleh jurutera, arkitek, dan pereka bentuk grafik untuk menghasilkan reka bentuk produk.

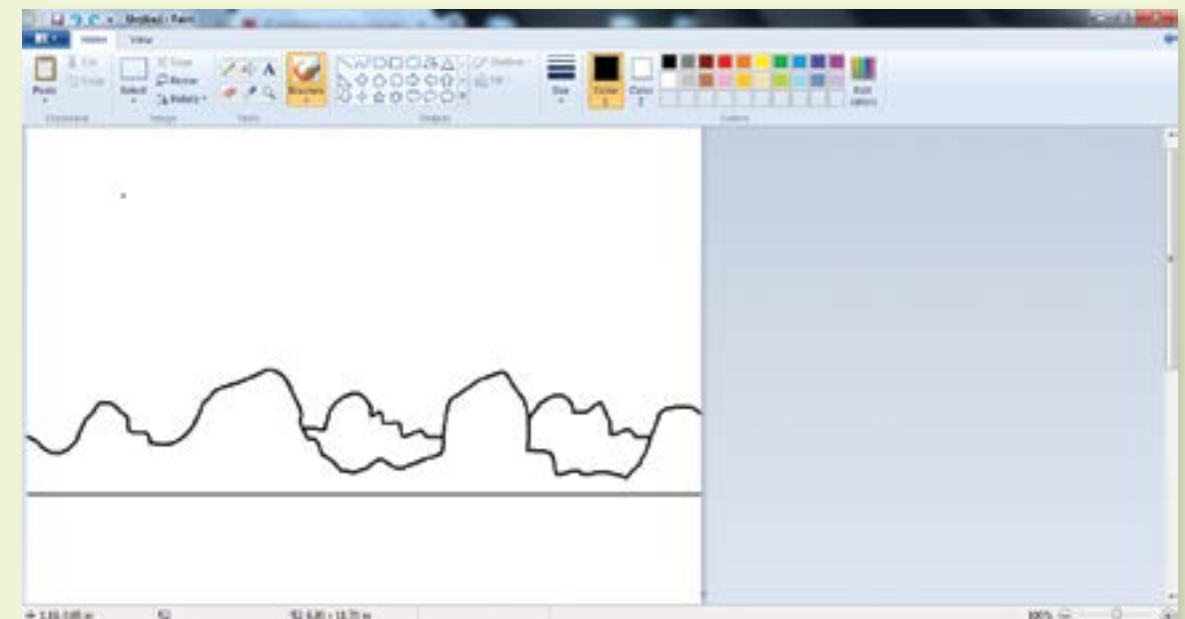


## Aplikasi Seni

### Lukisan Pemandangan Laut Perisian *Microsoft Paint*



1 Klik *file*, pergi ke *properties* dan klik. Masukkan saiz kertas A4 (lebar: 21 cm, tinggi: 29.7 cm).



2 Klik *line shapes* untuk membuat garisan lurus. Kemudian klik *pencil tools* untuk melukis awan.

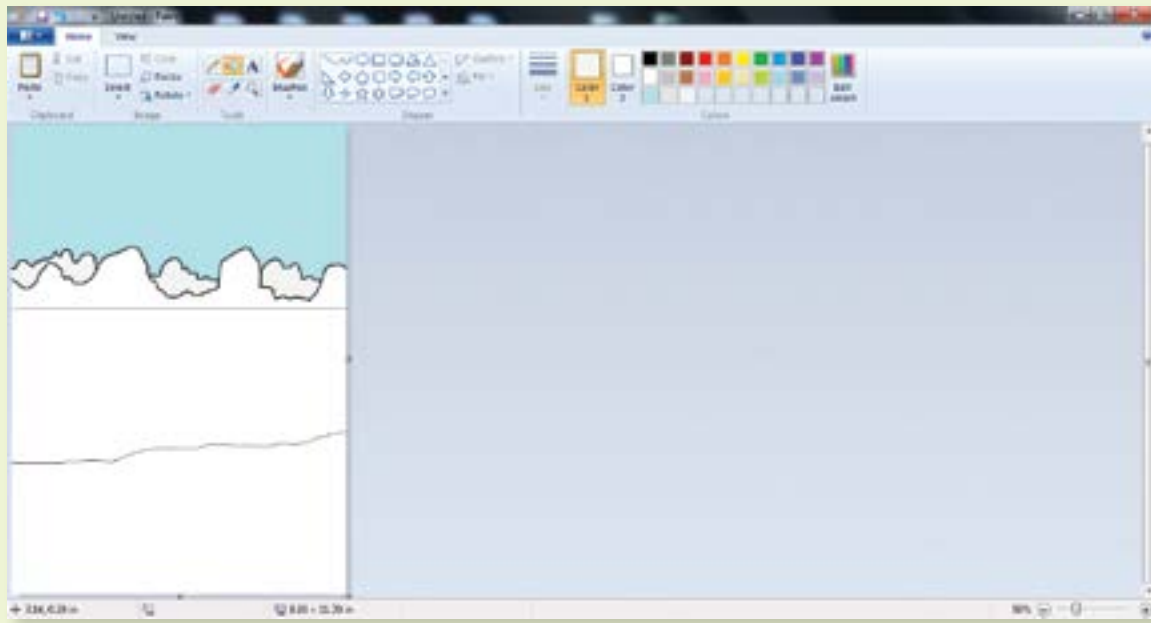
### NOTA GURU

4.1.4 Guru membimbing murid mengaplikasikan asas seni reka dalam penghasilan lukisan berbantu komputer.

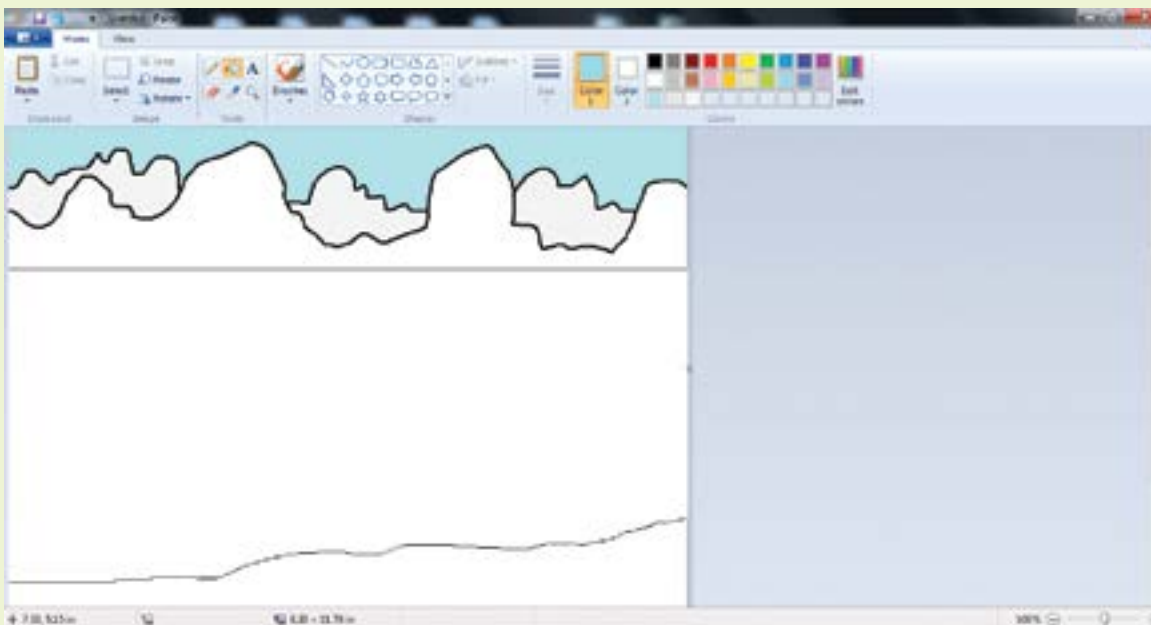
### NOTA GURU

4.1.3 Guru menyenaraikan media (perisian), bahan, proses, dan teknik dalam penghasilan lukisan berbantu komputer.

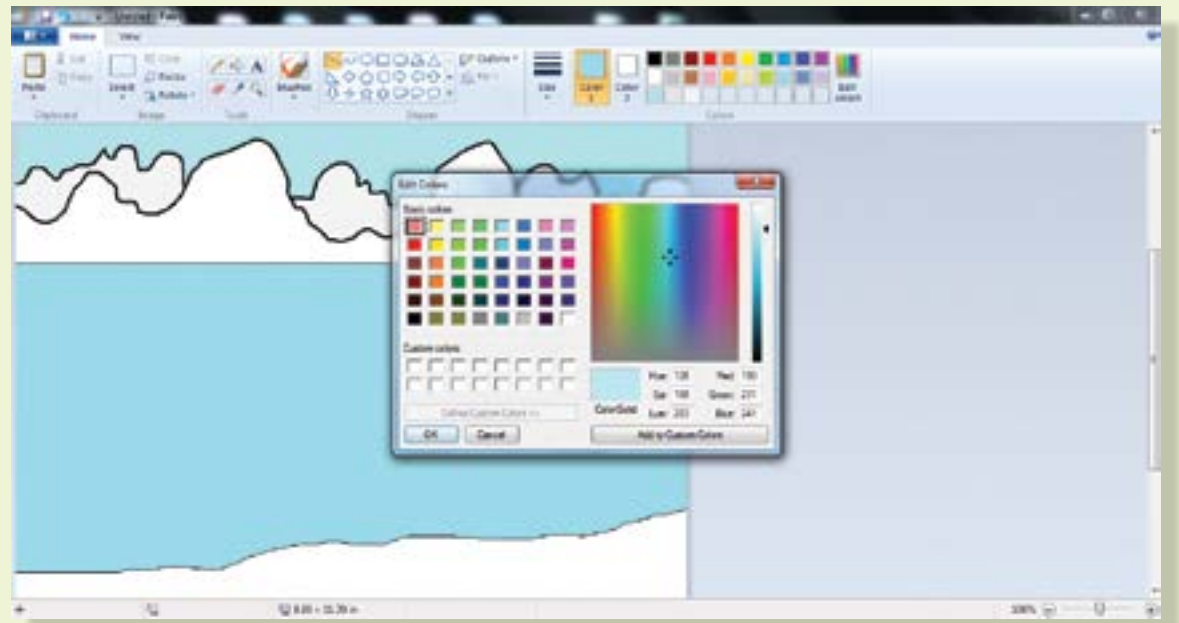




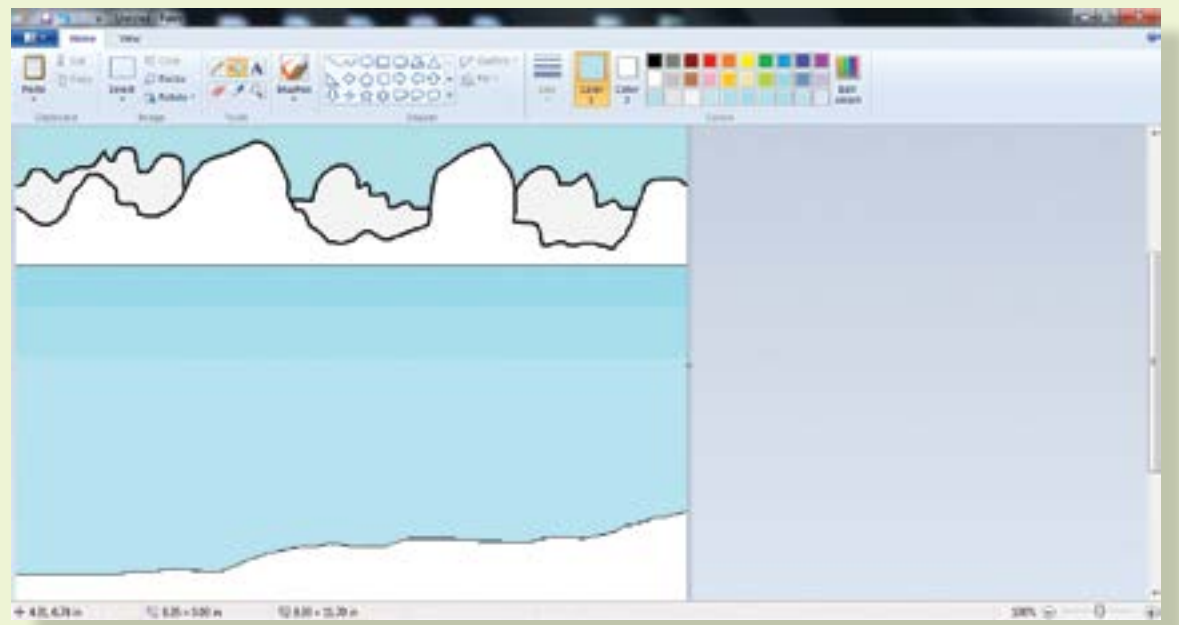
3 Klik *pencil tools* untuk melukis garisan pantai. Kemudian klik *fill with color tools* untuk mewarna langit.



4 Klik *fill with color tools* untuk mewarna awan dengan warna putih dan kelabu untuk mewujudkan perspektif.



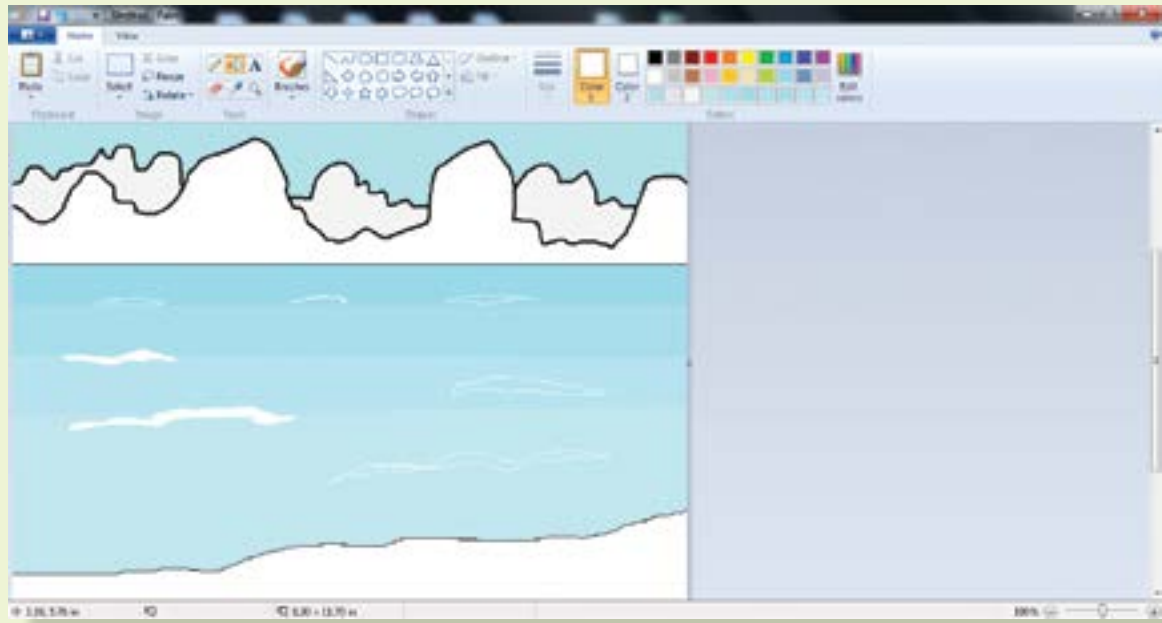
5 Klik *fill with color tools* dan klik *edit colors* untuk mendapatkan warna air laut.



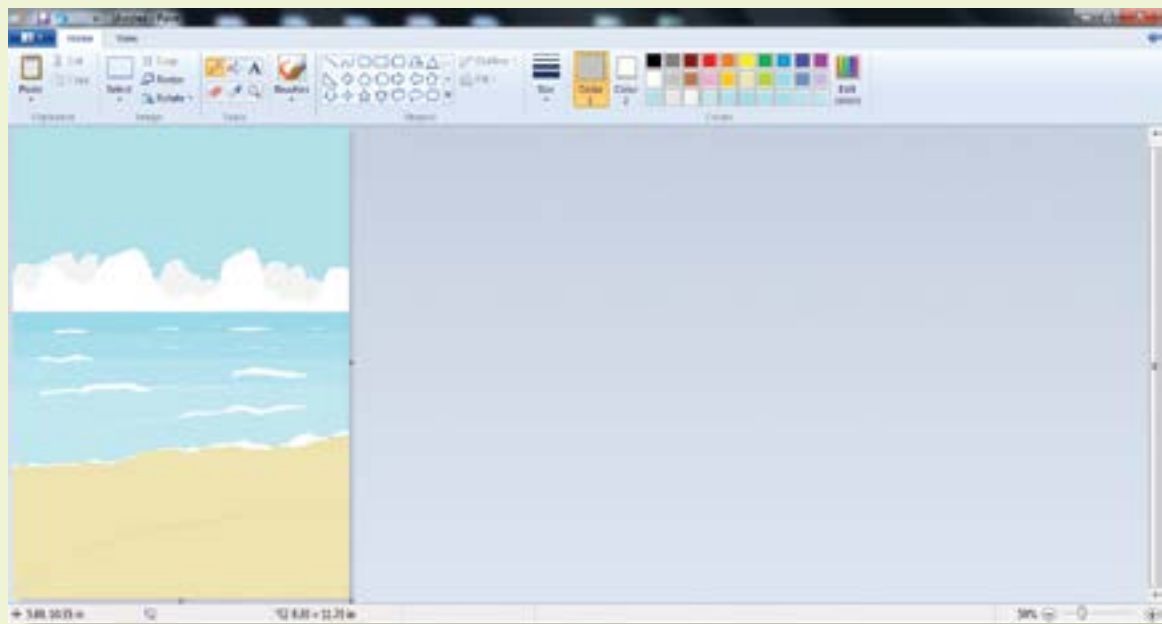
6 Klik *line shapes* untuk membuat lapisan warna.

**NOTA GURU**

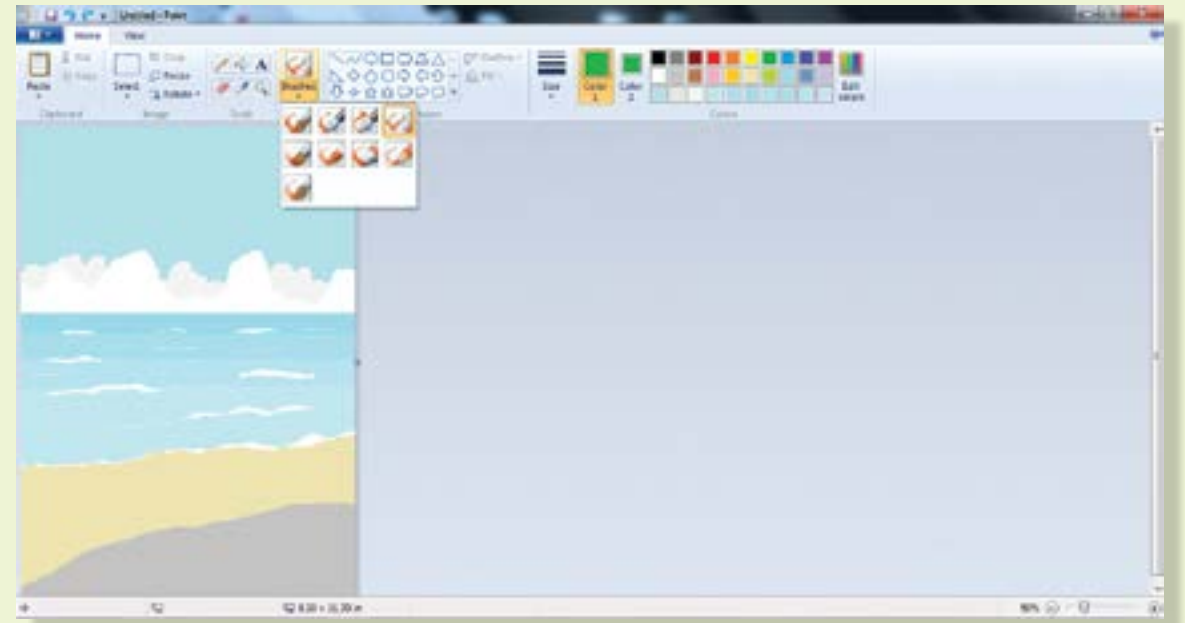
4.1.5 Guru membimbing murid menghasilkan rekaan dengan menggunakan teknik yang sesuai dalam penghasilan lukisan berbantu komputer.



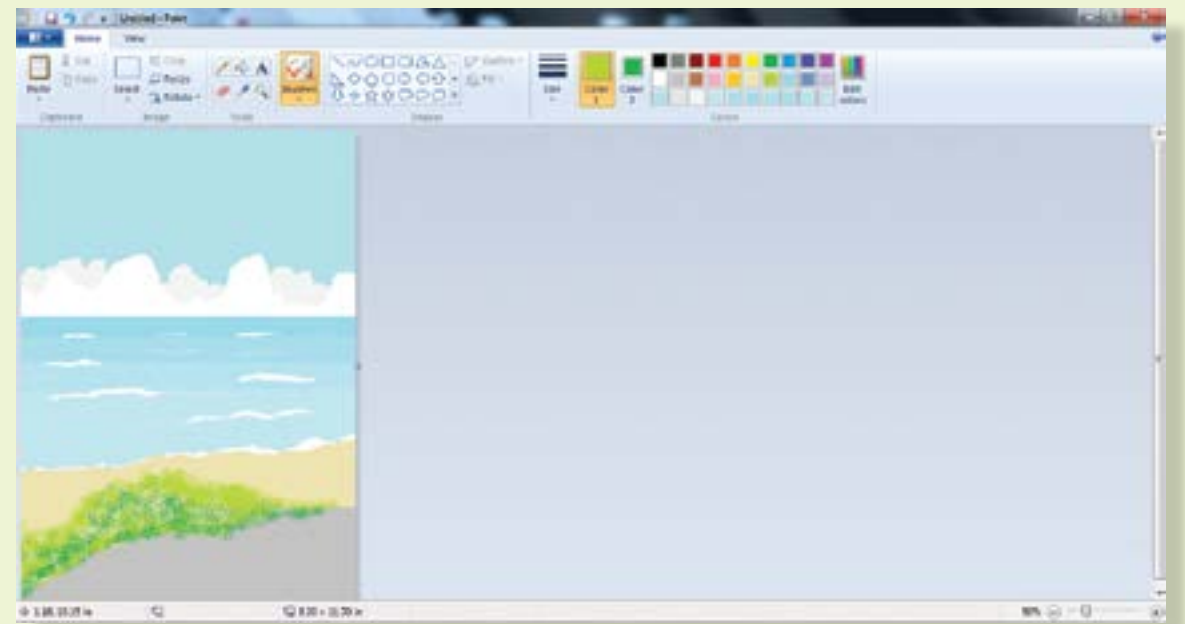
7 Klik *pencil tools* untuk membuat kesan ombak. Warnakannya dengan warna putih.



8 Klik *fill with color tools* untuk mewarna pasir.

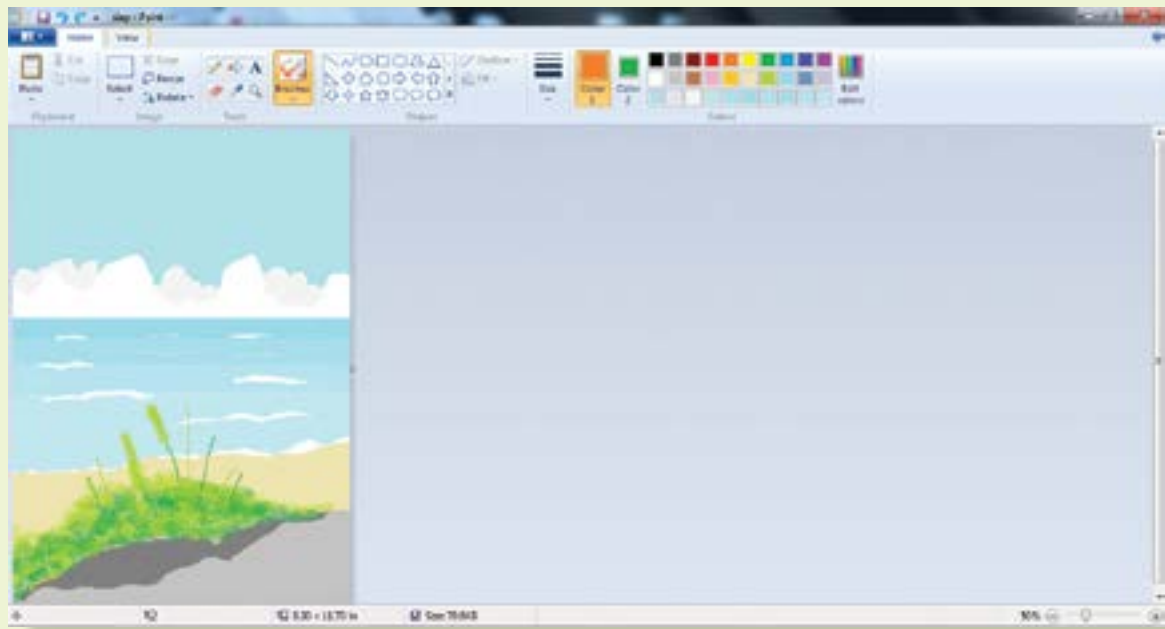


9 Klik *pencil tools* dan klik *fill with color tools* untuk mendapatkan *layer* seterusnya.

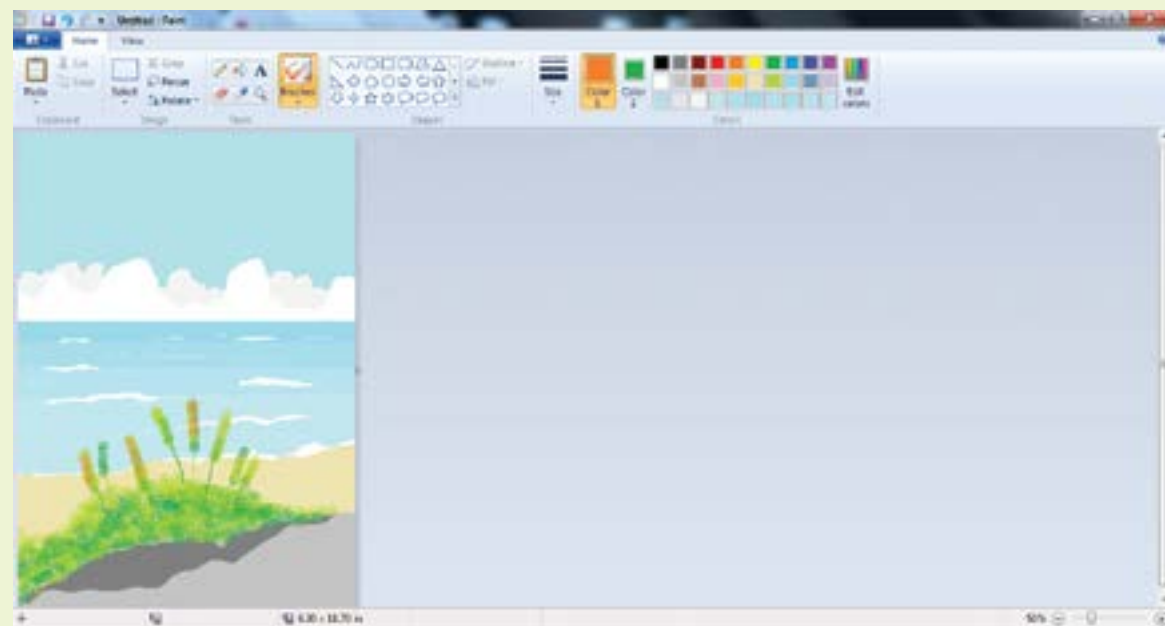


10 Klik *brushes* untuk melukis pokok-pokok.





11 Klik *pencil tools* dan klik *brushes* untuk membuat kesan yang lebih menarik pada pokok.



12 Akhir sekali, gunakan warna terang untuk menaikkan warna pokok.



Hasil Kerja

- Karya akhir perlu dicetak.
- Pamerkan hasil kerja kamu di dalam kelas.
- Lihat hasil kerja yang telah dihasilkan oleh rakan kamu.
- Buat apresiasi terhadap hasil kerja tersebut dengan menekankan kepada perisian yang telah digunakan.
- Buat perbandingan antara hasil karya kamu dengan rakan.

**Rumusan**



Perisian lukisan berbantu komputer digunakan untuk melukis dan mereka bentuk. Dengan menggunakan perisian grafik, proses melukis, menyunting, dan mengubah suai lukisan dapat dilakukan dengan mudah dan cepat. Selain itu, lukisan yang dihasilkan dapat dicetak berulang kali dengan kualiti yang sama. Perisian ini digunakan secara meluas dalam bidang seperti kejuruteraan awam, mekanikal, seni bina, dan reka bentuk grafik.



Layari laman sesawang <http://arasmega.com/qr-link/video-melukis-menggunakan-microsoft-paint/> untuk menonton video melukis menggunakan *Microsoft Paint*. (Dicapai pada 31 Oktober 2018)



Sejauh manakah lukisan berbantu komputer dapat memberi kesan kepada lukisan dan catan secara tradisional?

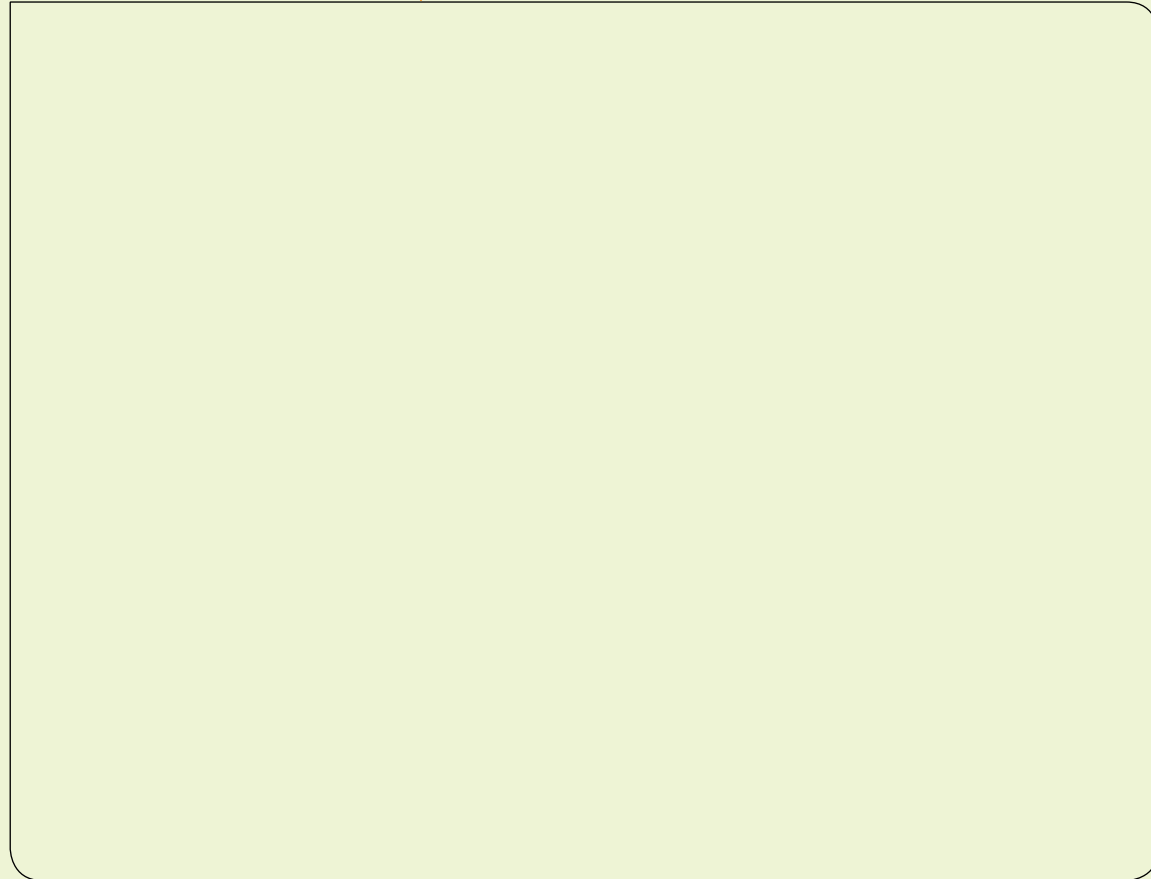
**NOTA GURU**

4.1.6 Guru membantu murid mempamerkan serta bercerita hasil rekaan.



## Latihan 1

Hasilkan lukisan bunga menggunakan perisian *Microsoft Paint*. Kemudian, cetak dan tampalkan gambar pada ruang yang disediakan.



## Latihan 2

Isikan ruang kosong di bawah dengan pilihan jawapan yang diberi.

*Microsoft Paint*

*Adobe Photoshop*

*Adobe Illustrator*

*AutoCAD*



### NOTA GURU

- Guru perlu membuat salinan halaman ini sebelum menjalankan aktiviti berikut.



Reka bentuk merupakan penghasilan sesuatu ciptaan yang baharu. Reka bentuk seni visual mewujudkan nilai estetika bagi rekaan yang dihasilkan.

### 5.1 Rekaan Dua Dimensi (2D)

Murid boleh:

- 5.1.1 Mengenal 2D.
- 5.1.2 Mendefinisi 2D.
- 5.1.3 Menyatakan jenis-jenis 2D.
- 5.1.4 Menerangkan ciri-ciri 2D.
- 5.1.5 Meneroka penggunaan media campuran 2D.
- 5.1.6 Menghasilkan rekaan 2D dengan mengaplikasikan media campuran.
- 5.1.7 Mempamerkan serta bercerita hasil rekaan bentuk 2D.

### 5.2 Rekaan Tiga Dimensi (3D)

Murid boleh:

- 5.2.1 Mengenal 3D.
- 5.2.2 Mendefinisi 3D.
- 5.2.3 Menyatakan jenis-jenis 3D.
- 5.2.4 Menerangkan ciri-ciri 3D.
- 5.2.5 Menghasilkan rekaan 3D dengan mengaplikasikan teknik yang sesuai.
- 5.2.6 Mempamerkan serta bercerita hasil rekaan 3D.

### 5.3 Reka Bentuk Industri

Murid boleh:

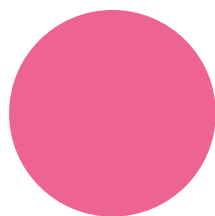
- 5.3.1 Menyatakan maksud reka bentuk industri.
- 5.3.2 Menerangkan fungsi reka bentuk industri.
- 5.3.3 Menyenaraikan media, bahan, proses, dan teknik dalam penghasilan reka bentuk industri.
- 5.3.4 Mengaplikasikan asas seni reka dalam penghasilan reka bentuk industri.
- 5.3.5 Menghasilkan rekaan dengan menggunakan teknik yang sesuai dalam penghasilan reka bentuk industri.
- 5.3.6 Mempamerkan serta bercerita hasil rekaan.

## Maksud 2D

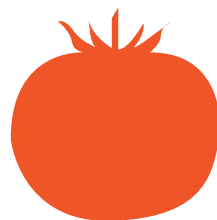
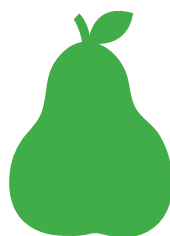
Dua dimensi (2D) mengandungi panjang, lebar dan tanpa ketebalan. 2D wujud di permukaan yang rata.

## Jenis dan Sifat 2D

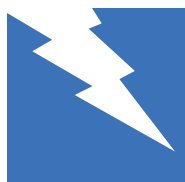
### Geometri



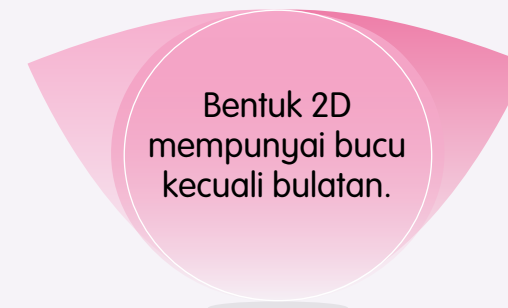
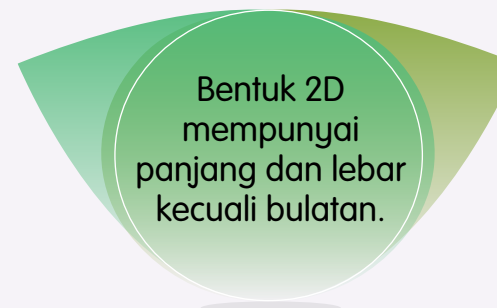
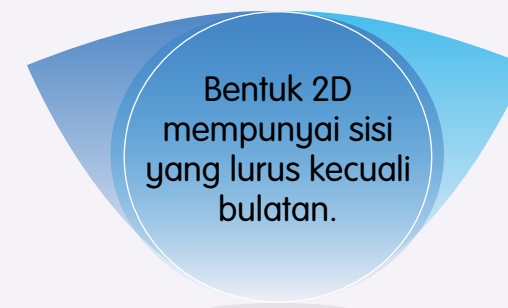
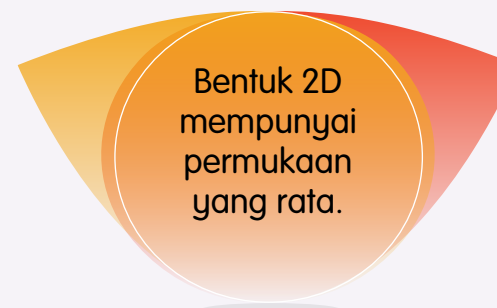
### Organik



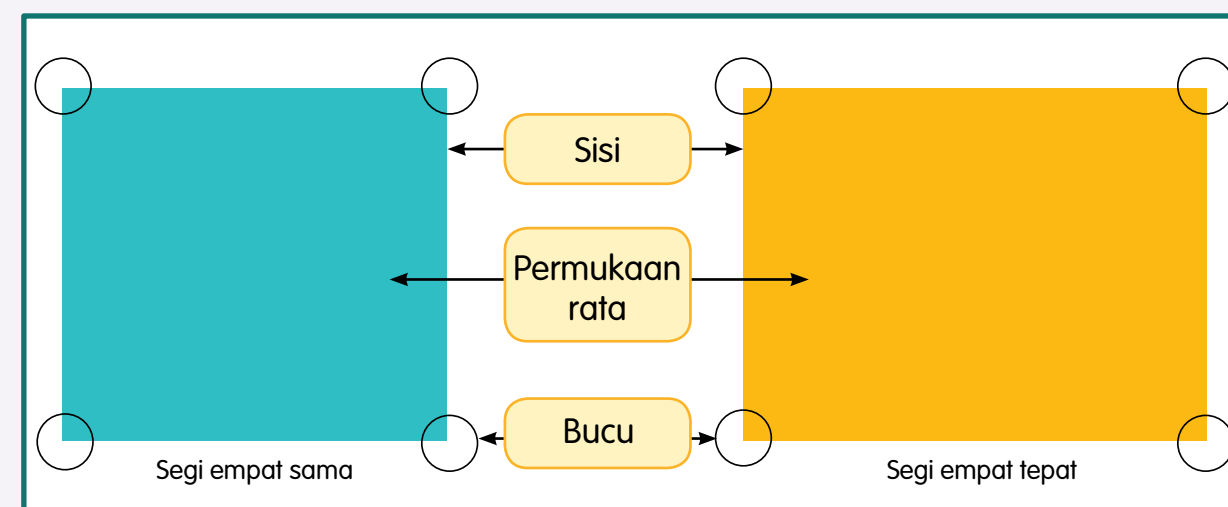
### Biomorfik



## Ciri-ciri dan Sifat 2D



Bentuk kumpulan kecil. Senaraikan bentuk-bentuk 2D yang terdapat di sekeliling kamu.



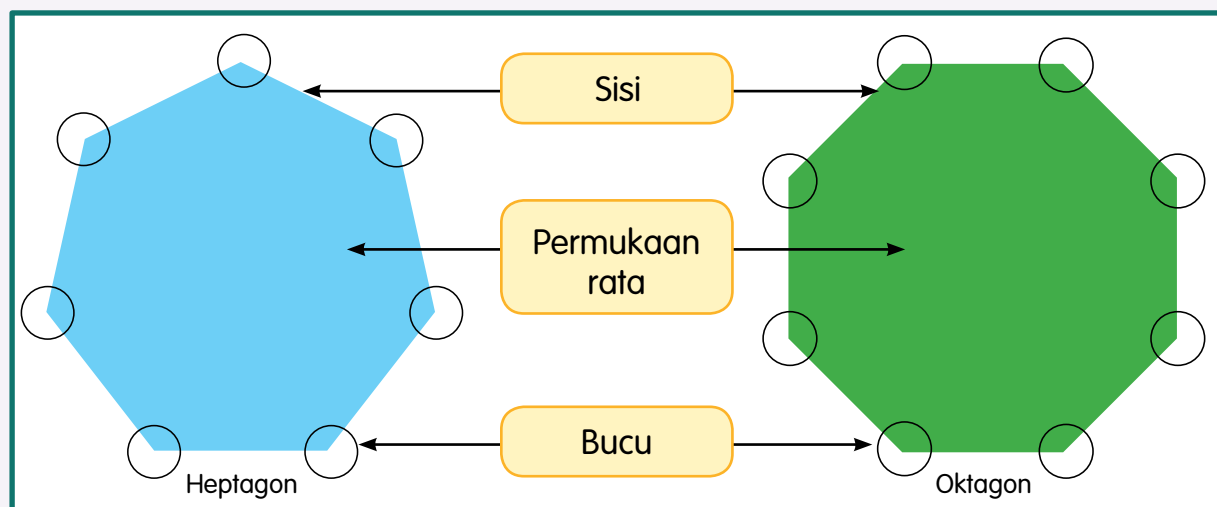
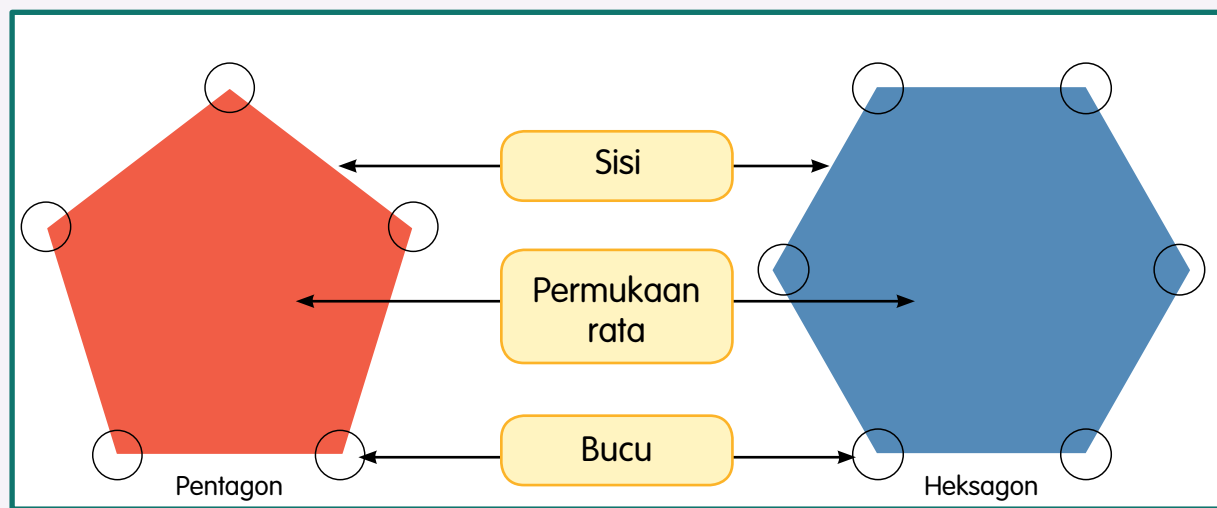
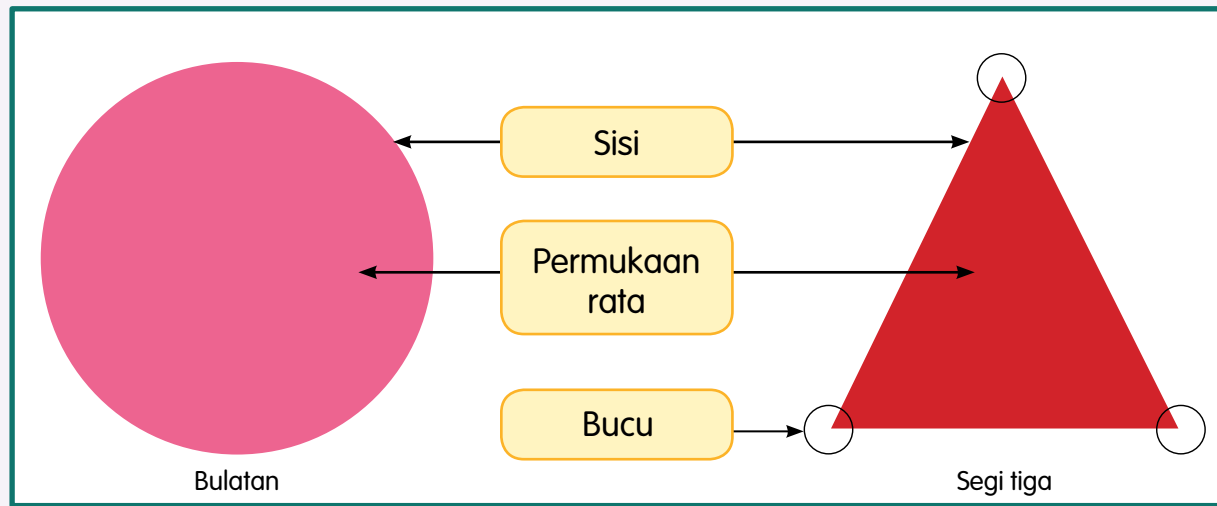
### NOTA GURU

- 5.1.1 Guru mengenalkan 2D.
- 5.1.2 Guru mendefinisikan 2D.

### NOTA GURU

- 5.1.3 Guru menyatakan jenis-jenis 2D.
- 5.1.4 Guru menerangkan ciri-ciri 2D.





Bentuk	Nama Bentuk	Permukaan Rata	Sisi Lurus	Sisi Lengkung	Bucu
	Segi empat sama	1	4	0	4
	Segi empat tepat	1	4	0	4
	Bulatan	1	0	1	0
	Segi tiga	1	3	0	3
	Pentagon	1	5	0	5
	Heksagon	1	6	0	6
	Heptagon	1	7	0	7
	Oktagon	1	8	0	8



# Aplikasi Seni

## Penanda Buku Beruang

### Alat dan Bahan

1. Reben
2. Cat poster
3. Air
4. Pemadam
5. Penebuk lubang
6. Gunting
7. Pen
8. Pensel
9. Berus lukisan
10. Kertas lukisan
11. Palet



1 Lakarkan rupa beruang pada kertas lukisan.



2 Guntingkan lakaran.



Aspek kebersihan dan keselamatan haruslah diutamakan sepanjang menjalankan aktiviti.



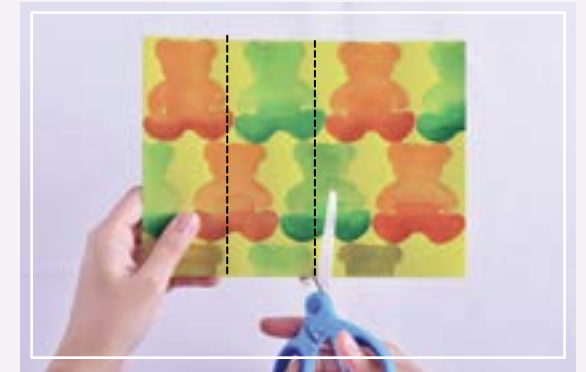
3 Tekapkan rupa beruang pada kertas lukisan dan lukiskan secara berulang-ulang.



4 Warnakan lakaran dengan cat poster.



5 Warnakan latar belakang dengan cat poster.



6 Guntingkan rupa penanda buku mengikut saiz yang dikehendaki.



7 Lukiskan rupa beruang dengan pen.



8 Tebuk lubang dan ikatkan reben pada penanda buku.

### NOTA GURU

5.1.6 Guru membimbing murid menghasilkan rekaan 2D dengan mengaplikasikan media campuran.

### NOTA GURU

5.1.5 Guru membimbing murid meneroka penggunaan media campuran 2D.





**Hasil Kerja**

- Pamerkan hasil kerja kamu di dalam kelas.
- Lihat hasil kerja rakan kamu.
- Buat apresiasi terhadap hasil kerja tersebut dengan menekankan kepada unsur 2D.
- Buat perbandingan antara hasil kerja kamu dengan rakan.

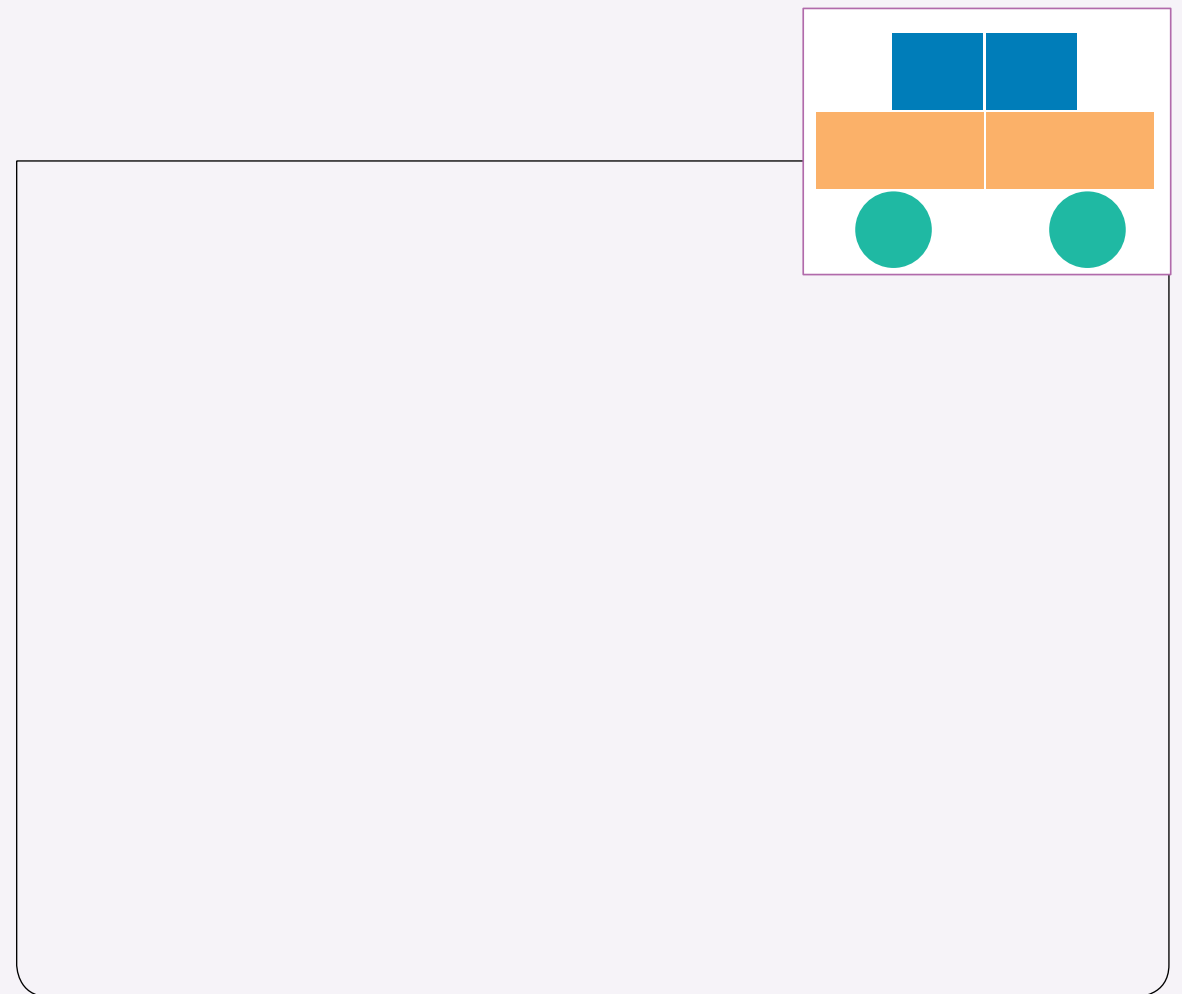
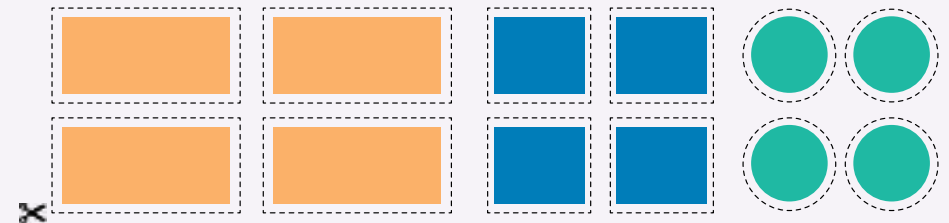
**Rumusan**



Dua dimensi (2D) mempunyai panjang dan lebar sahaja. Setiap 2D mempunyai permukaan yang rata.

**Latihan 1**

Gunting imej bentuk 2D dari kertas warna yang disediakan. Kemudian, susun dan tampal menjadi corak yang menarik di atas kertas lukisan.



**NOTA GURU**

5.1.7 Guru membantu murid mempamerkan serta bercerita hasil rekaan 2D.

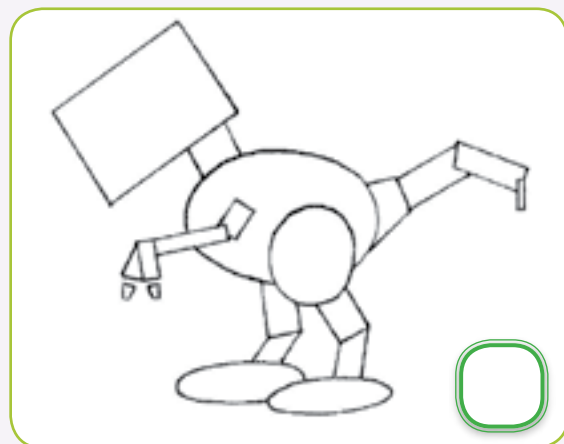
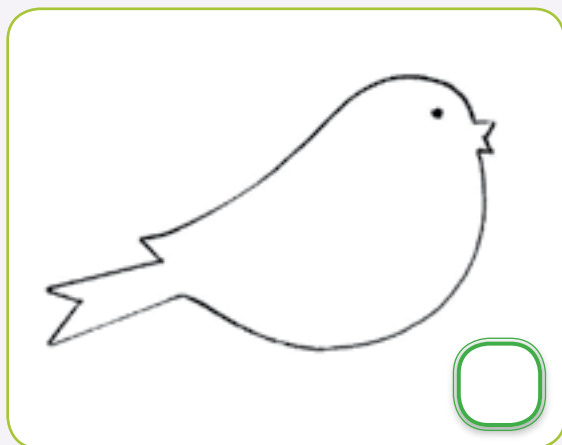
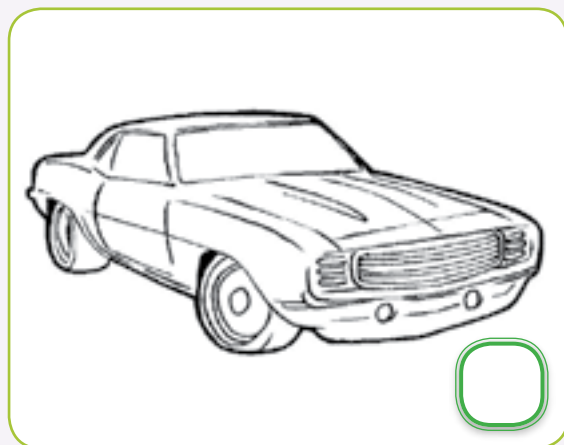
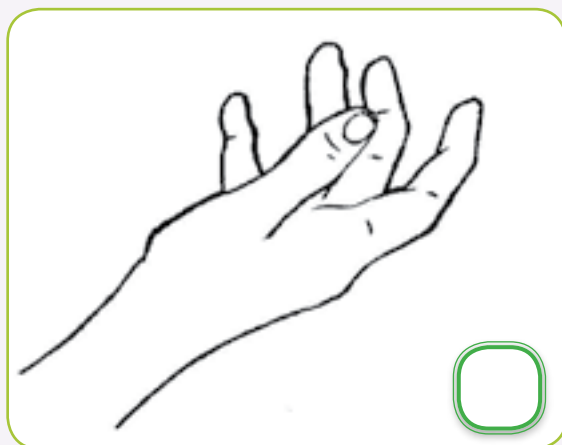
**NOTA GURU**

- Guru perlu sediakan kertas lukisan, kertas warna, dan peralatan yang sesuai.



## Latihan 2

Tandakan (✓) pada lukisan yang mengaplikasikan rekaan 2D dalam penghasilannya.



## UNIT 2

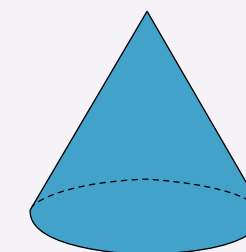
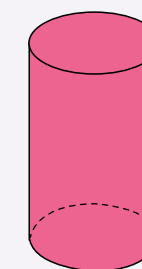
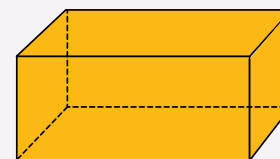
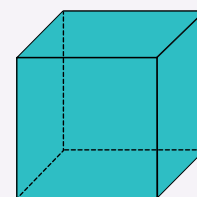
## Rekaan Tiga Dimensi (3D)

### Maksud 3D

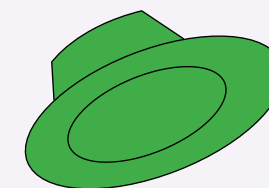
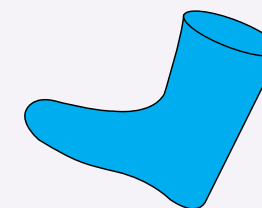
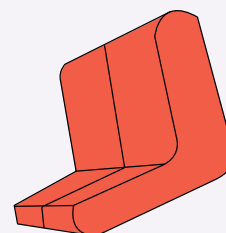
Bentuk tiga dimensi (3D) bersifat panjang, lebar, dan mempunyai ketebalan. Bentuk 3D juga mempunyai permukaan sama ada rata atau melengkung.

### Jenis dan Sifat 3D

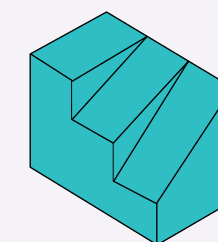
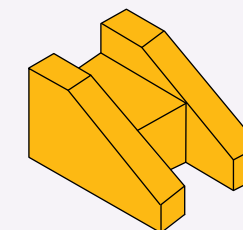
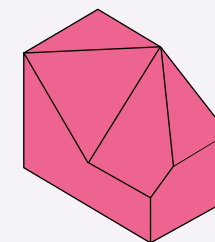
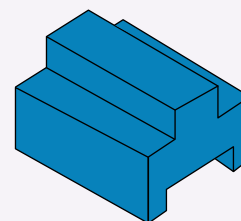
#### Geometri



#### Organik



#### Biomorfik



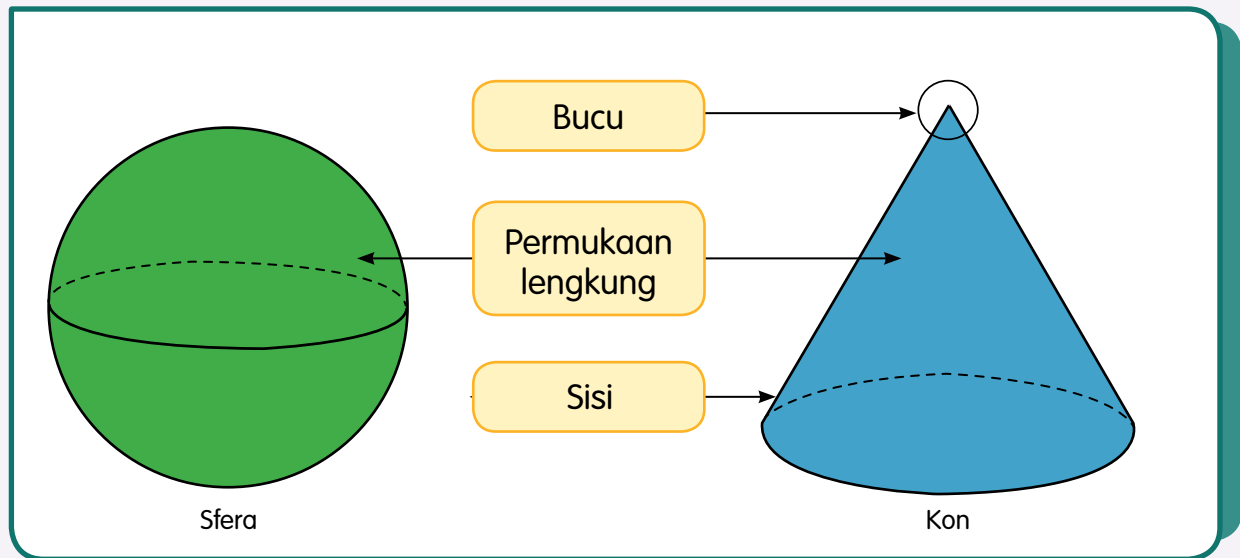
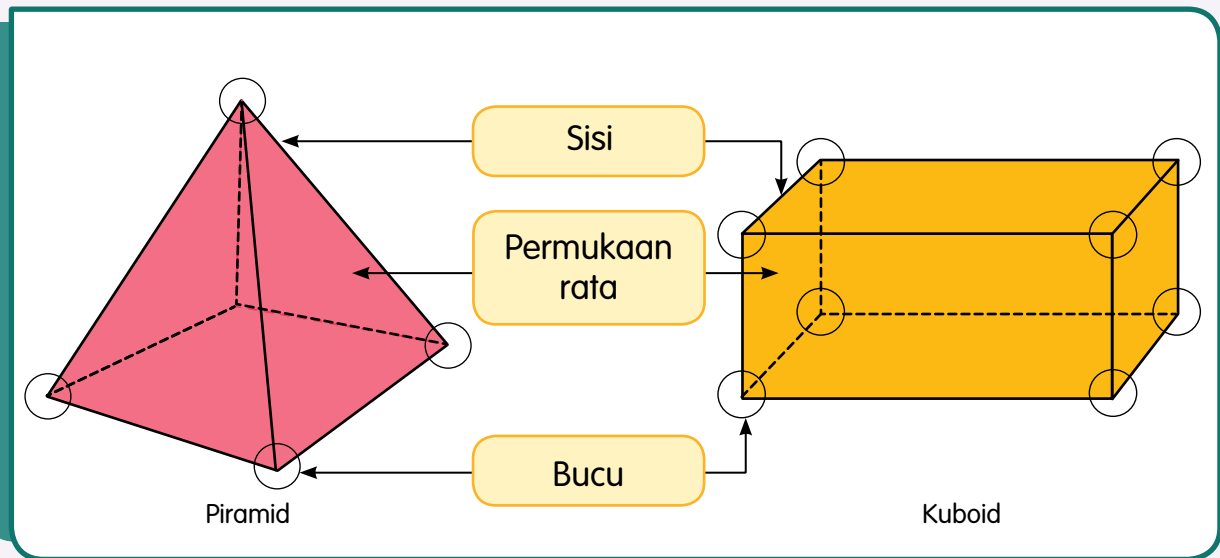
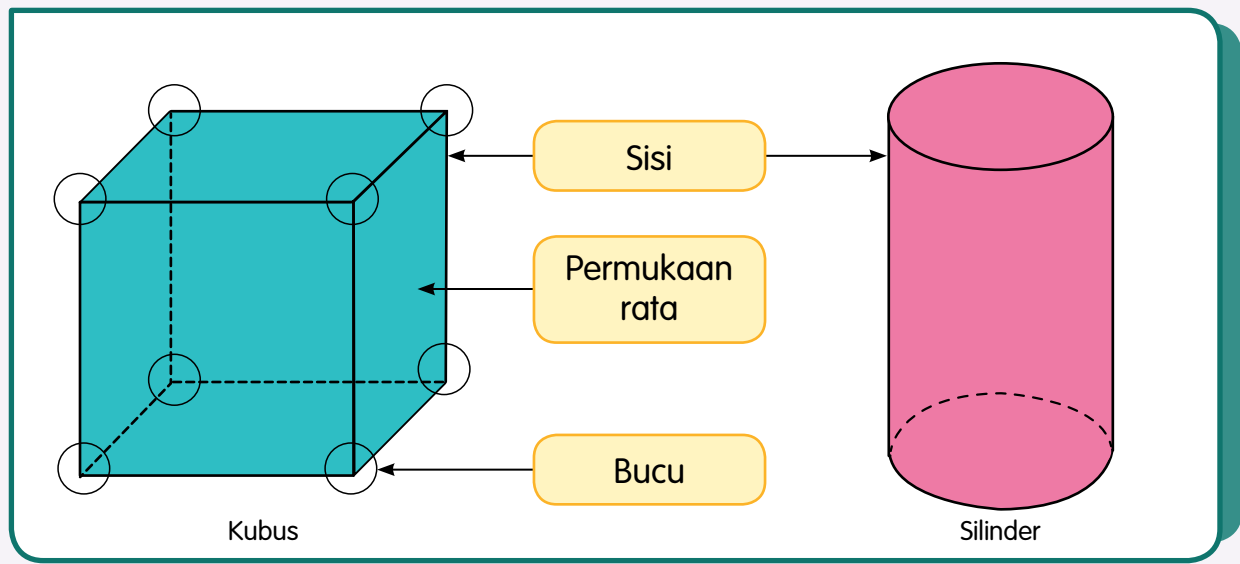
### NOTA GURU

- 5.2.1 Guru mengenalkan 3D.
- 5.2.2 Guru mendefinisikan 3D.
- 5.2.3 Guru menyatakan jenis-jenis 3D.

### NOTA GURU

- Guru perlu membuat salinan halaman ini sebelum menjalankan aktiviti berikut.





Ciri-ciri dan Sifat 3D

Bentuk	Nama Bentuk	Permukaan Rata	Permukaan Lengkung	Sisi Lurus	Bucu
	Kubus	6	0	12	8
	Silinder	2	1	0	0
	Piramid	5	0	8	5
	Kuboid	6	0	12	8
	Sfera	0	1	0	0
	Kon	1	1	0	1

NOTA GURU

5.2.4 Guru menerangkan ciri-ciri 3D.



# Aplikasi Seni

## Botol Serba Guna

### Alat dan Bahan

1. Surat khabar
2. Zip baju
3. Cat minyak
4. *Cutter*
5. Berus lukisan
6. *Hot glue gun*
7. Botol minuman plastik



1 Potong dua biji botol dengan *cutter*.



Aspek kebersihan dan keselamatan haruslah diutamakan sepanjang menjalankan aktiviti.



2 Warnakan pada bahagian luar dan dalam kedua-dua botol dengan cat minyak.



3 Gamkan zip baju pada bahagian botol.



4 Gamkan zip baju pada bahagian botol lagi satu.



5 Lakukan kemasan karya.



Murid boleh mengitar semula botol plastik yang telah digunakan.

### NOTA GURU

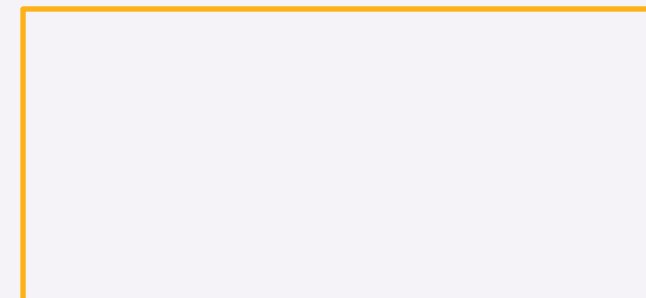
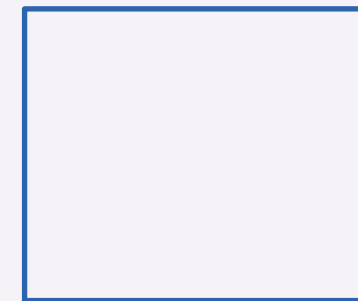
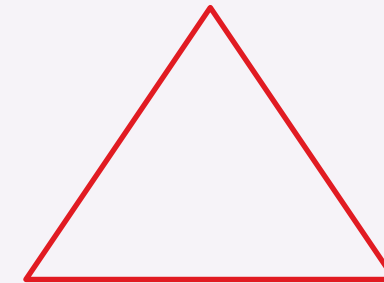
5.2.5 Guru membimbing murid menghasilkan rekaan 3D dengan mengaplikasikan teknik yang sesuai.





## Latihan 1

Lengkapkan lakaran di bawah supaya menjadi bentuk 3D.



### Hasil Kerja

- Pamerkan hasil kerja kamu di dalam kelas.
- Lihat hasil kerja rakan kamu.
- Buat apresiasi terhadap hasil kerja tersebut dengan menekankan kepada 2D dan 3D.
- Buat perbandingan antara hasil kerja kamu dengan rakan.



Nyatakan contoh 3D yang terdapat di dalam kelas kamu. Jelaskan ciri-ciri 3D tersebut.

### Rumusan



Tiga dimensi (3D) ialah bentuk yang mempunyai panjang, lebar, ketebalan dan jisim yang wujud dalam ruang fizikal.

#### NOTA GURU

5.2.6 Guru membantu murid mempamerkan serta bercerita hasil rekaan 3D.

#### NOTA GURU

- Guru perlu membuat salinan halaman ini sebelum menjalankan aktiviti berikut.



## Latihan 2

Tuliskan nama bentuk 3D pada gambar yang berikut.

Kuboid

Silinder

Kon

Kubus

Piramid

Sfera



## UNIT 3

## Reka Bentuk Industri

### Maksud Reka Bentuk Industri

Reka bentuk perindustrian ialah ciri bentuk, tatarajah, corak atau hiasan yang digunakan pada sesuatu barang melalui apa-apa proses atau cara perindustrian, iaitu ciri yang ada pada barang siap, merupakan ciri yang menarik dan dinilai dengan pandangan mata.

*(Perbadanan Harta Intelek Malaysia)*

### Bentuk Mengikut Fungsi

Reka bentuk sesuatu produk dihasilkan dengan memberi penekanan terhadap fungsi dan kegunaannya.



### Fungsi Mengikut Bentuk

Penekanan dan penumpuan diberikan kepada bentuk dan rupa sesuatu produk. Biasanya fungsi serta kegunaan produk tidak akan terjejas walaupun bentuknya dipelbagaikan.

(Sumber: Majlis Rekabentuk Malaysia)

### NOTA GURU

5.3.1 Guru menyatakan maksud reka bentuk industri.

### NOTA GURU

- Guru boleh membuat eksplorasi aktiviti di luar kelas secara berkumpulan.
- Guru perlu membuat salinan halaman ini sebelum menjalankan aktiviti berikut.



## Fungsi Reka Bentuk Industri

Memenuhi selera atau keperluan pengguna



(Sumber: Majlis Rekabentuk Malaysia)

Personaliti produk



Rasional pengeluaran



(Sumber: Majlis Rekabentuk Malaysia)

Hubungan persekitaran yang baik



Faktor Kemanusiaan



## Bahan dan Kegunaan

Logam



Periuk, tukul, sepana, gong, tin makanan, tepak sireh



Kayu



Perabot, kerangka bumbung, lantai rumah



Plastik



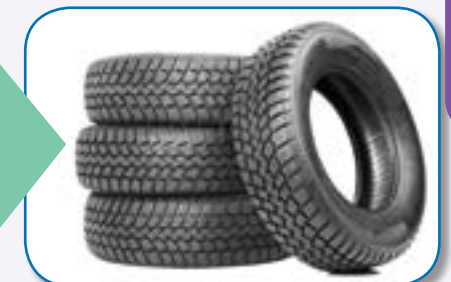
Bekas makanan, pembungkusan, peralatan elektrik



Getah



Tayar kenderaan, komponen kenderaan, gasket



Gentian



Badan bot, tangki air, peralatan sukan

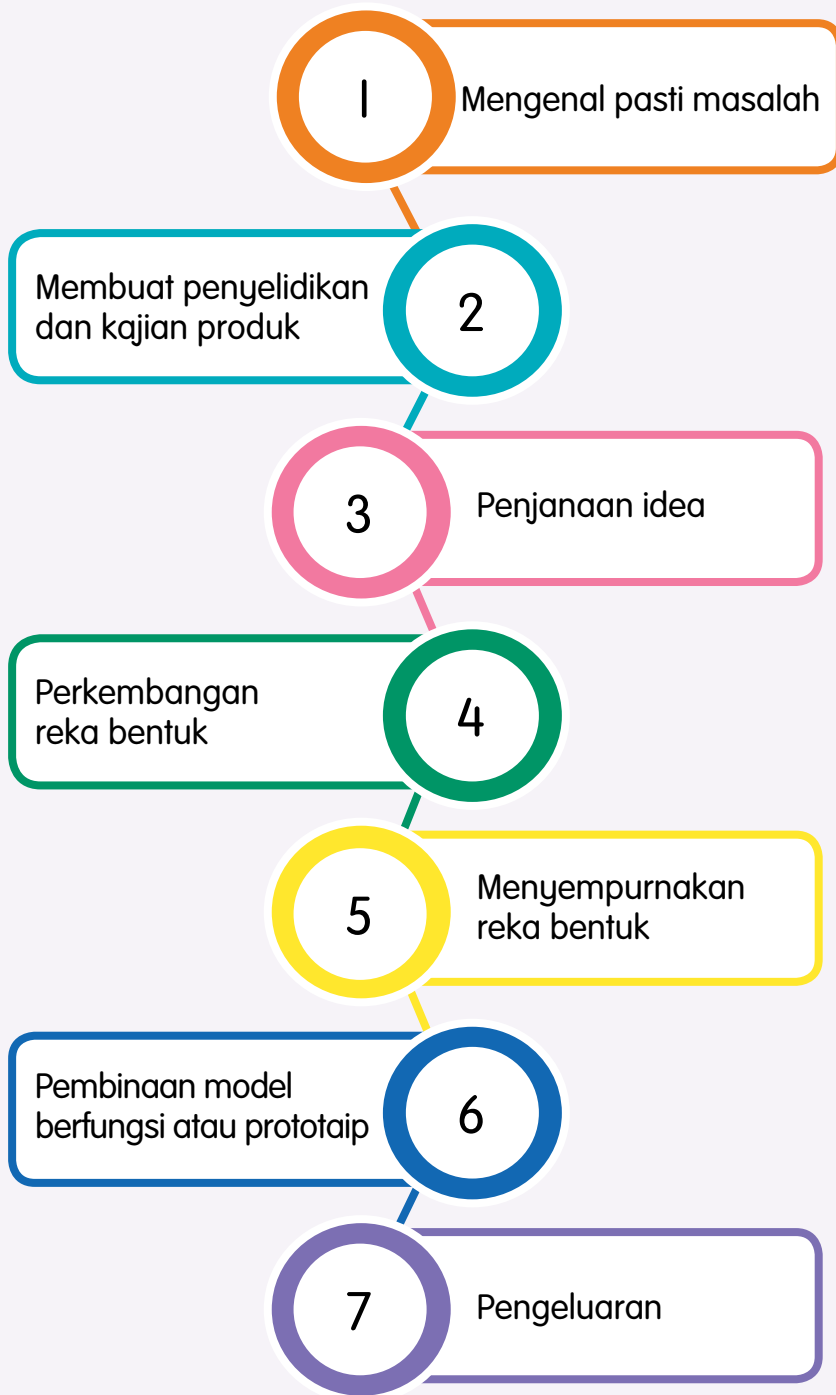


### NOTA GURU

5.3.2 Guru menerangkan fungsi reka bentuk industri.

### NOTA GURU

5.3.3 Guru menyenaraikan media, bahan, proses, dan teknik dalam penghasilan reka bentuk industri.



Perhatikan perabot di dalam kelas kamu. Secara berkumpulan, bincang dan bentangkan dapatan anda tentang fungsi rekaan perabot tersebut.

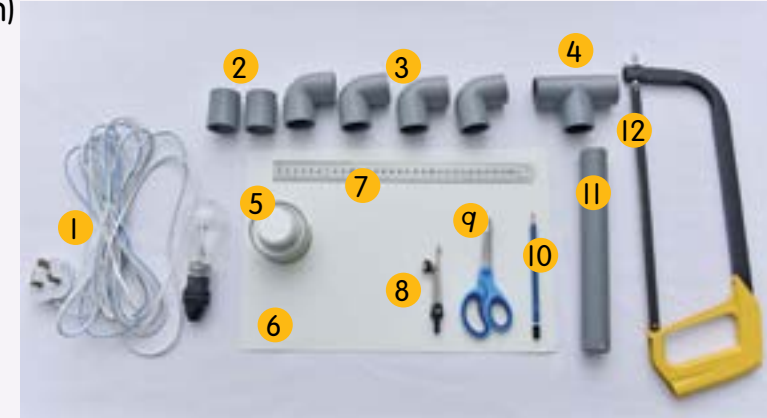


## Aplikasi Seni

### Lampu Meja PVC

#### Alat dan Bahan

1. Set wayar dan mentol
2. Soket sama (dua buah)
3. Soket 90° sama (empat buah)
4. "T" sama (sebuah)
5. Gam PVC
6. Kad manila
7. Pembaris
8. Jangka lukis
9. Gunting
10. Pensel
11. Paip PVC
12. Gergaji



- 1 Potong paip PVC kepada enam bahagian.



- 2 Pasangkan mentol dan wayar pada soket 90° sama.



- 3 Sapukan gam pada paip PVC dan masukkan pada soket 90°.



Aspek kebersihan dan keselamatan haruslah diutamakan sepanjang menjalankan aktiviti.

#### NOTA GURU

5.3.4 Guru membimbing murid mengaplikasikan asas seni reka dalam penghasilan reka bentuk industri.





4 Sapukan gam pada bahagian bawah paip PVC dan masukkan pada soket 90°.



5 Sapukan gam pada paip PVC dan masukkan pada soket 90°.



10 Sapukan gam pada bahagian hujung paip PVC dan masukkan pada soket sama.



11 Ulangi langkah 7 hingga 10 untuk bahagian kiri "T" sama.



6 Sapukan gam pada bahagian bawah paip PVC dan masukkan pada "T" sama.



7 Sapukan gam pada bahagian paip PVC dan masukkan pada bahagian kanan "T" sama.



12 Sambungkan wayar dengan plag.



13 Lakarkan terendak lampu di atas kertas manila.



8 Sapukan gam pada bahagian hujung paip PVC dan masukkan pada soket 90°.



9 Sapukan gam pada paip PVC dan masukkan pada soket 90°.



14 Guntingkan lakaran terendak lampu.



15 Sapukan gam pada terendak lampu dan lekatkan pada bahagian atas lampu.

**NOTA GURU**

5.3.5 Guru membimbing murid menghasilkan rekaan dengan menggunakan teknik yang sesuai dalam penghasilan reka bentuk industri.



### Hasil Kerja

- Pamerkan hasil kerja kamu di dalam kelas.
- Lihat hasil kerja rakan kamu.
- Buat apresiasi terhadap hasil kerja tersebut dengan menekankan kepada fungsinya.
- Buat perbandingan antara hasil kerja kamu dengan rakan.



Bincangkan tentang reka bentuk kerusi dan meja kanak-kanak.

### Rumusan



Reka bentuk industri ialah reka bentuk sesuatu alat atau barangan yang digunakan untuk keperluan hidup manusia. Bidang reka bentuk industri merangkumi reka bentuk produk, perabot, dan automotif.



## Latihan 1

Nomborkan proses reka bentuk mengikut urutan yang betul.



Pembinaan model berfungsi atau prototaip



Penjanaan idea



Mengenal pasti masalah



Pengeluaran



Membuat penyelidikan dan kajian produk



Menyempurnakan reka bentuk



Perkembangan reka bentuk

### NOTA GURU

- Guru perlu membuat salinan halaman ini sebelum menjalankan aktiviti berikut.



## Modul 6

# KRAF TRADISIONAL DAN DIMENSI BAHARU

Kraf tradisional merupakan hasil kerja tangan oleh masyarakat yang diwarisi secara turun-temurun. Kraf tangan memerlukan kreativiti dan kemahiran dalam penghasilannya. Peninggalan daripada generasi yang terdahulu diinovasikan dan menghasilkan kraf dimensi baharu.

### 6.1 Seni Seramik

Murid boleh:

- 6.1.1 Menyatakan maksud seni seramik.
- 6.1.2 Menerangkan fungsi seni seramik.
- 6.1.3 Menyenaraikan media, bahan, proses, dan teknik dalam penghasilan seni seramik secara konvensional dan kontemporari.
- 6.1.4 Mengaplikasikan asas seni reka dalam penghasilan seni seramik.
- 6.1.5 Menghasilkan rekaan dengan menggunakan teknik yang sesuai dalam penghasilan seni seramik.
- 6.1.6 Mempamerkan serta bercerita hasil rekaan.

### 6.2 Seni Serat dan Tekstil

Murid boleh:

- 6.2.1 Menyatakan maksud seni serat dan tekstil.
- 6.2.2 Menerangkan fungsi seni serat dan tekstil.
- 6.2.3 Menyenaraikan media, bahan, proses, dan teknik dalam penghasilan seni serat dan tekstil secara konvensional dan kontemporari.
- 6.2.4 Mengaplikasikan asas seni reka dalam penghasilan seni serat dan tekstil.
- 6.2.5 Menghasilkan rekaan dengan menggunakan teknik yang sesuai dalam penghasilan seni serat dan tekstil.
- 6.2.6 Mempamerkan serta bercerita hasil rekaan.



## Maksud Seni Keramik

Perkataan seramik berasal daripada bahasa Yunani iaitu “Keramos” yang bermaksud produk yang bersifat keras, porous, dan mudah pecah. Seramik adalah produk yang dihasilkan daripada tanah liat, dikeringkan dengan angin, dan dikeraskan dengan api. Seni kraf seramik adalah seperti tembikar.

## Fungsi Seni Keramik

Fungsi seramik telah dipelbagaikan mengikut peredaran masa namun masih mengekalkan nilai estetikanya.

Peralatan harian	Aksesori	Upacara kebudayaan dan keagamaan
		
		

## Seni Seramik Konvensional

Seni seramik konvensional dikenali sebagai tembikar. Tanah liat dan air merupakan bahan yang paling penting dalam penghasilan tembikar. Tembikar yang dihasilkan adalah untuk kegunaan harian, kebudayaan dan hiasan.



Labu Sayong  
(Perak)

Labu sayong dijadikan sebagai bekas menyimpan air.



Tembikar Terenang  
(Pahang)

Terenang digunakan untuk mengangkut dan menyimpan air.



Tembikar Kuron  
(Sabah)

Kuron digunakan untuk memasak dan menyimpan makanan.

## Seni Seramik Kontemporari

Seni seramik kontemporari merupakan gabungan bahan asal dengan bahan lain seperti logam, rotan, tali, dan kayu. Seramik kontemporari kebanyakannya dihasilkan untuk aksesori, barang hiasan rumah, dan pejabat.



Cerek seramik berfungsi sebagai barang keperluan harian dan hiasan.



Kasut seramik sebagai hiasan estetika.



Logam yang terdapat pada balang seramik membolehkan balang ini kedap udara.

### NOTA GURU

6.1.3 Guru menyenaraikan media, bahan, proses, dan teknik dalam penghasilan seni seramik secara konvensional dan kontemporari.



## Peralatan Seni Keramik

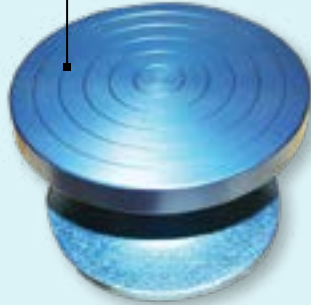
### Pengayak

Menapis tanah liat untuk mendapatkan debu yang halus.



### Capah atau Lempar alin

Digunakan sebagai tapak yang berfungsi sebagai roda pemutar.



### Papan penggelek

Pelapik untuk meratakan tanah liat.



### Pinggan

Tapak roda pemutar.



### Kayu penepak

Kayu yang digunakan untuk memampatkan tanah.



### Besen

Bekas untuk menggaul debu tanah dengan air.



### Dawai pemotong

Digunakan untuk memotong tanah liat.

### Span

Digunakan untuk melicinkan permukaan seramik semasa proses pembuatan.

### Batu sungai

Digunakan untuk melicinkan permukaan seramik apabila kering.

### Berus

Digunakan semasa mewarnakan seramik.

### Penggelek

Digunakan untuk meratakan tanah liat menjadi kepingan.

### Angkup

Digunakan sebagai alat mengukur seramik.

### Pengukir

Digunakan untuk membuat corak pada permukaan seramik dengan cara mengukir atau menggores.



## Bahan Seni Keramik

### Earthenware



### Stoneware



### Porselin



### Terracotta



## Proses Pembuatan Seni Seramik

Penyediaan tanah liat

Menguli

Membentuk

Menghias

Menyalai

Menyepuh

Membakar

## Teknik Penghasilan Seni Seramik

Teknik kepingan

Teknik putaran

Teknik lingkaran

Teknik picitan

Teknik acuan



Terdapat beberapa teknik dalam seni ragam hias seramik iaitu:

- Teknik ukir
- Teknik tebuk
- Teknik timbul
- Teknik guris
- Teknik tekan
- Teknik catan

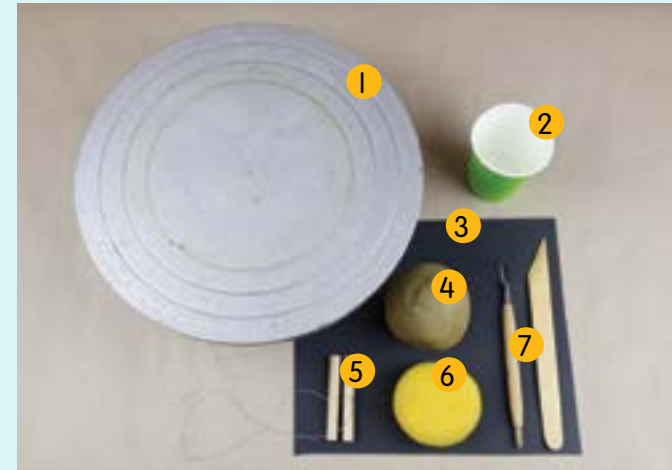


## Aplikasi Seni

### Pasu Tembikar

#### Alat dan Bahan

1. Lempar alin
2. Bekas air
3. Kadbod (pengalas)
4. Tanah liat
5. Dawai pemotong
6. Span (melicinkan permukaan tembikar)
7. Pengukur



Ulikan tanah liat, kemudian lubangkan bahagian tengahnya.



Bentukkan tanah liat dengan teknik picitan.



Aspek kebersihan dan keselamatan haruslah diutamakan sepanjang menjalankan aktiviti.

#### NOTA GURU

- 6.1.4 Guru membimbing murid mengaplikasikan asas seni reka dalam penghasilan seni seramik.
- 6.1.5 Guru membimbing murid menghasilkan rekaan dengan menggunakan teknik yang sesuai dalam penghasilan seni seramik.





3 Ulikan tanah liat menjadi bentuk jalur atau silinder.

4 Buatlah lingkaran.



5 Cantumkan lingkaran pada bahagian badan tembikar.

6 Buatlah corak pada badan tembikar.



Hasil Kerja

- Pamerkan hasil kerja kamu di dalam kelas.
- Lihat kerja yang telah dihasilkan oleh rakan kamu.
- Buat apresiasi terhadap hasil kerja tersebut dengan menekankan kepada unsur seni dan prinsip rekaan yang telah dibuat.
- Buat perbandingan antara hasil kerja kamu dengan rakan.



Pelbagai produk lain boleh dihasilkan dengan menggunakan teknik penghasilan seramik. Contohnya seperti pasu bunga dan bekas lilin. Produk-produk ini biasanya mendapat permintaan yang tinggi apabila dijual.



Layari laman sesawang <http://arasmega.com/qr-link/video-membuat-labu-sayong-secara-tradisional/> untuk menonton video teknik membuat labu sayong. (Dicapai pada 31 Oktober 2018)

Rumusan



Seni seramik di Malaysia lebih dikenali sebagai tembikar. Bahan utama untuk membuat seramik ialah tanah liat. Antara barangan seramik adalah seperti cawan, pinggan, mangkuk, pasu, dan sebagainya. Cara penghasilan seramik di sesuatu kawasan tidak banyak berbeza dengan tempat lain. Hanya jenis barangan yang dihasilkan dan reka corak hiasannya sahaja yang berbeza.



Bincangkan tentang media dan bahan lain yang boleh digunakan untuk menghasilkan tembikar dimensi baharu.

NOTA GURU

6.1.6 Guru membantu murid mempamerkan serta bercerita hasil rekaan.



## Latihan 1

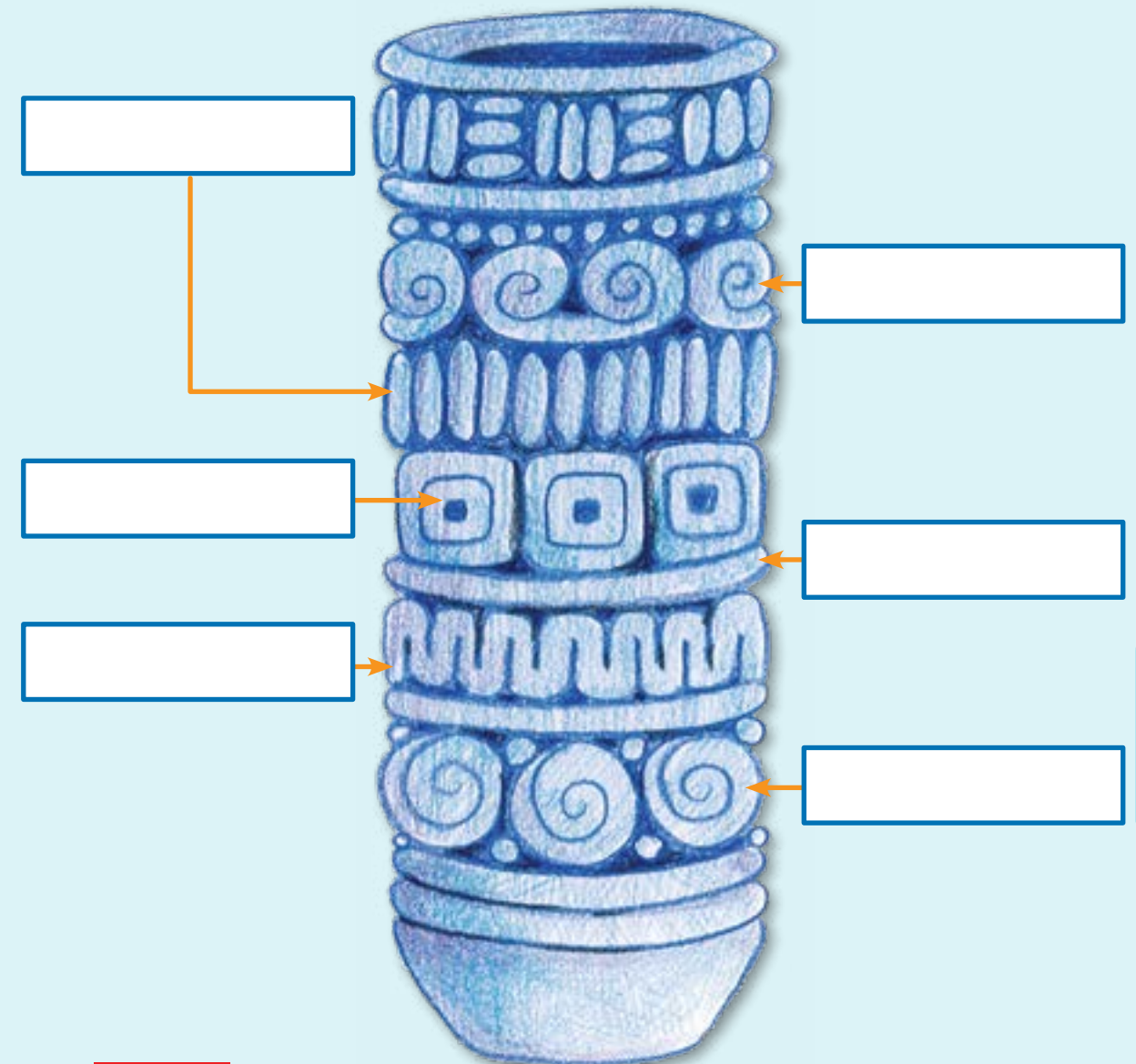
Lakarkan motif hiasan flora dan fauna ataupun geometri pada contoh gambar.



## Latihan 2

Potong kotak jawapan dan tampal pada bahagian jawapan yang betul.

Lingkar menegak	Lingkar beralun	Lingkar berpusing
Lingkar dua lapis	Lingkar rupa asas	Lingkar lurus



### NOTA GURU

- Guru membahagikan murid secara berpasangan.
- Guru membimbing murid mendapatkan maklumat mengenai teknik lingkaran.
- Guru perlu membuat salinan halaman ini sebelum menjalankan aktiviti berikut.

### NOTA GURU

- Guru perlu membuat salinan halaman ini sebelum menjalankan aktiviti berikut.



## Maksud Seni Serat dan Tekstil

Tekstil berasal daripada perkataan Latin, “texere” yang bermaksud untuk menenun. Serat merupakan bahan utama dalam pembuatan benang dengan cara dipintal. Benang kemudian ditenun menjadi kain.

Serat terbahagi kepada dua, iaitu serat asli (daripada alam semula jadi) dan serat tiruan (pembuatannya secara kimia).

(a) Serat asli: Kapas, sutera, bulu biri-biri, dan lain-lain lagi.



Kapas



Biri-biri

(b) Serat tiruan atau sintetik: Poliester, nilon, rayon, dan lain-lain lagi.



Rayon



Poliester



Nilon

## Fungsi Seni Serat dan Tekstil

Seni serat dan tekstil digunakan secara meluas dalam pelbagai bidang perusahaan. Serat dan tekstil merupakan sesuatu yang saling berhubung kait.

Ketahanan	Kesesuaian	Keselesaan
<p>Bahan serat mestilah mampu bertahan lama, tahan terhadap cuaca, tarikan, dan fleksibel.</p> 	<p>Penggunaan bahan serat yang sesuai dapat memberi nilai tambah kepada tekstil.</p> 	<p>Keselesaan merujuk kepada lembut, mampu menyerap peluh, sejuk, dan tiada rasa janggal apabila dikenakan kepada badan.</p> 

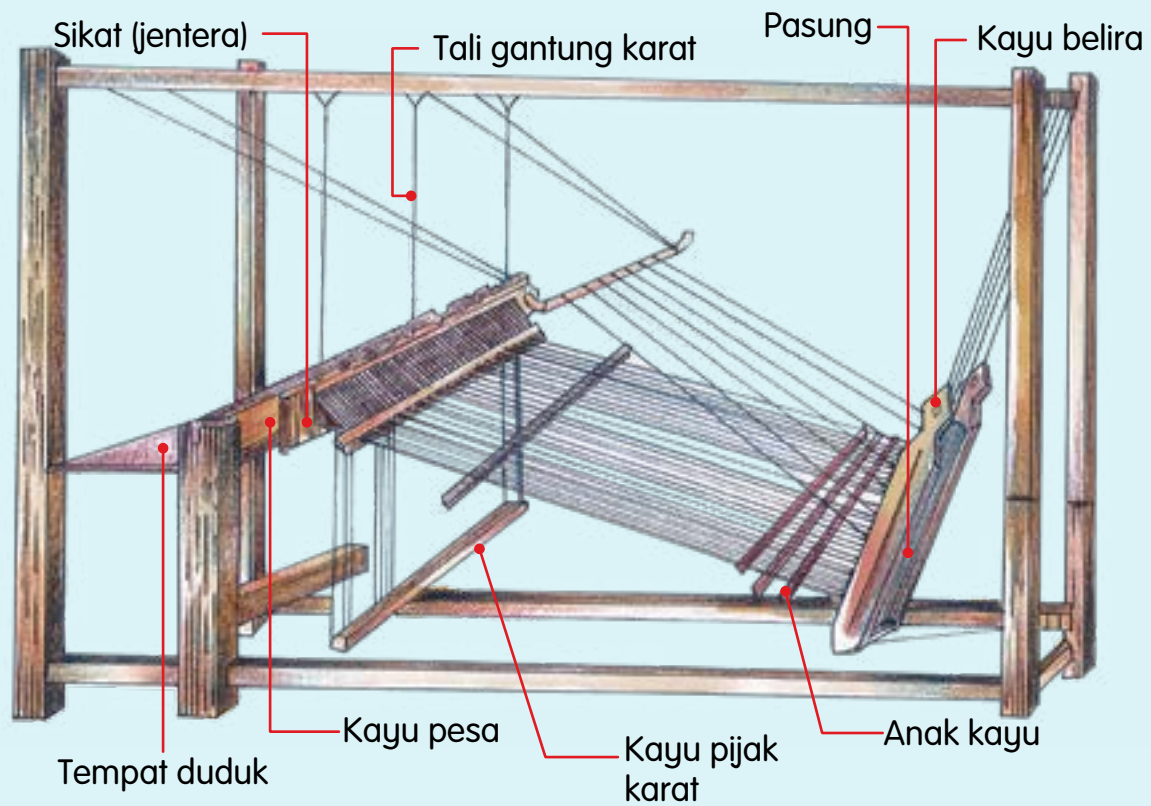


Songket dan kain tenun merupakan kraf tekstil yang menjadi kebanggaan bangsa.

### NOTA GURU

6.2.2 Guru menerangkan fungsi seni serat dan tekstil.

## Peralatan Seni Serat dan Tekstil



Kek Tenun

## Teknik dan Proses Seni Serat dan Tekstil

1. Melerai

2. Menganing

3. Menggulung

4. Menyampuk

8. Menenun

7. Menyolek

6. Mengarak

5. Menghubung



## Aplikasi Seni

### Boneka Sotong Gurita

#### Alat dan Bahan

1. Benang
2. Kapas
3. Pemadam
4. Pensel
5. Pen penanda
6. Gam
7. Gunting
8. Kain felt
9. Stoking



1 Masukkan kapas ke dalam stoking.



2 Padatkan kapas ke dalam bahagian hujung stoking.



Aspek kebersihan dan keselamatan haruslah diutamakan sepanjang menjalankan aktiviti.

#### NOTA GURU

- 6.2.4 Guru membimbing murid mengaplikasikan asas seni reka dalam penghasilan seni serat dan tekstil.
- 6.2.5 Guru membimbing murid menghasilkan rekaan dengan menggunakan teknik yang sesuai dalam penghasilan seni serat dan tekstil.

#### NOTA GURU

- 6.2.3 Guru menyenaraikan media, bahan, proses, dan teknik dalam penghasilan seni serat dan tekstil secara konvensional dan kontemporari.





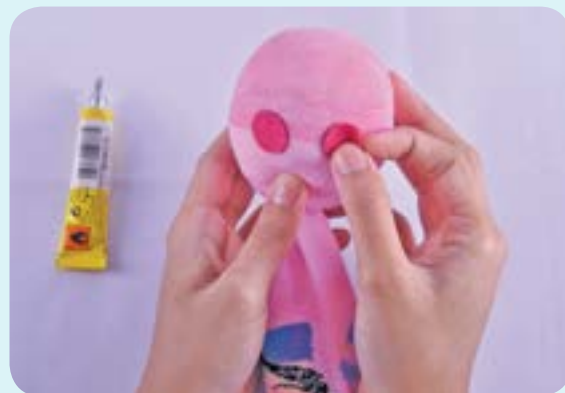
3 Ikatkan benang pada stoking.



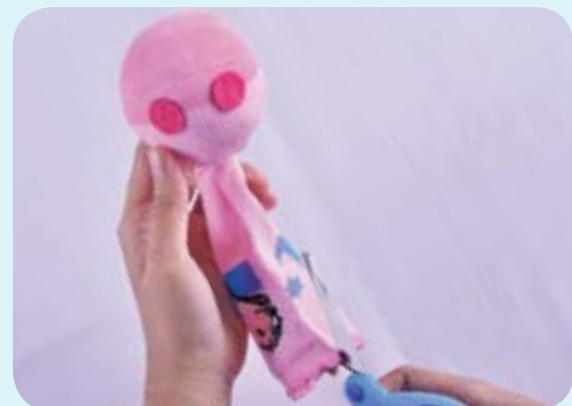
4 Lakarkan rupa mata sotong gurita pada kain felt.



5 Guntingkan lakaran rupa tersebut.



6 Gamkan rupa mata pada stoking.



7 Guntingkan bahagian bawah stoking.



8 Lukiskan mata dan mulut sotong gurita dengan pen penanda.



### Hasil Kerja

- Pamerkan hasil kerja kamu di dalam kelas.
- Lihat hasil kerja yang telah dihasilkan oleh rakan kamu.
- Buat apresiasi terhadap hasil kerja tersebut dengan menekankan kepada unsur seni dan prinsip rekaan yang telah dibuat.
- Buat perbandingan antara hasil kerja kamu dengan rakan.
- Hasil kerja ini boleh dijadikan sebagai arca mobail dan rantai kunci.



Puan Dayang Norsalam binti Pengiran Parsih telah dilantik oleh Kraftangan Malaysia sebagai Adiguru Kraf Tenunan Songket Sarawak pada tahun 1985. Beliau pakar dalam tenunan songket Sarawak.



Layari laman sesawang <http://arasmega.com/qr-link/muzium-tekstil-negara/> untuk maklumat lanjut mengenai Muzium Tekstil Negara. (Dicapai pada 3 Disember 2018)

### Rumusan



Seni serat dan tekstil merupakan bidang yang saling melengkapi. Serat dan tekstil memainkan peranan yang amat penting dalam kehidupan seharian manusia. Penggunaan serat yang baik akan menghasilkan tekstil yang berkualiti tinggi dan mempunyai nilai tambah.

### NOTA GURU

6.2.6 Guru membantu murid mempamerkan serta bercerita hasil rekaan.



# Latihan 1

Guru menyediakan contoh jenis-jenis serat dan tekstil untuk dibincangkan dalam kumpulan. Senaraikan jenis serat yang telah dibincangkan.

Nama Kumpulan: \_\_\_\_\_

Jenis Serat	
Serat Asli	Serat Tiruan



# Latihan 2

Padankan hasil serat semula jadi di bawah dengan perumahannya.



### NOTA GURU

- Guru perlu membuat salinan halaman ini sebelum menjalankan aktiviti berikut.

- Guru membahagikan murid kepada beberapa kumpulan.
- Guru perlu membuat salinan halaman ini sebelum menjalankan aktiviti berikut.



## Modul 7

# FOLIO SENI KREATIF

### 7.1 Folio Komunikasi Visual

Murid boleh:

- 7.1.1 Mendokumentasikan hasil rekaan.
- 7.1.2 Membuat urutan dalam penghasilan rekaan dalam folio komunikasi visual.
- 7.1.3 Menjelaskan rekaan melalui penyusunan hasil mengikut kandungan tugas yang ditetapkan.
- 7.1.4 Menghasilkan rekaan folio komunikasi visual dengan menggunakan asas seni reka.
- 7.1.5 Mempamerkan serta menceritakan hasil rekaan.



Folio komunikasi visual mengandungi hasil kerja komunikasi visual yang telah dicetak. Folio komunikasi visual ini penting sebagai rujukan pada masa akan datang.

Pendokumentasian hasil kerja melalui folio komunikasi visual adalah penting kerana:

- Menjadi bukti ciptaan seseorang.
- Memudahkan untuk membuat rujukan dan penyelidikan.

## Format Folio Komunikasi Visual

Muka Depan:

- Judul folio
- Nama murid
- Kelas
- Nama sekolah
- Nama guru

## Langkah-langkah Menghasilkan Folio Komunikasi Visual

- Memilih alat dan bahan yang sesuai.
- Menghasilkan folio.
- Mencetak hasil kerja komunikasi visual.
- Menyimpan hasil kerja komunikasi visual di dalam folio.



# Aplikasi Seni

## Folio Komunikasi Visual

### Alat dan Bahan

- |               |                |            |                          |
|---------------|----------------|------------|--------------------------|
| 1. Kad manila | 2. Pembaris    | 3. Gam     | 4. Pemadam               |
| 5. Pensel     | 6. Pen penanda | 7. Gunting | 8. <i>Mounting board</i> |



Layari laman sesawang  
<http://arasmega.com/qr-link/bentangan-folio/> untuk muat turun saiz bentangan folio.  
(Dicapai pada 21 Januari 2019)

**i** Lakarkan lukisan bentangan reka bentuk folio dengan skala yang betul pada kad manila dan *mounting board*.



Aspek kebersihan dan keselamatan haruslah diutamakan sepanjang menjalankan aktiviti.

### NOTA GURU

- Guru membimbing murid menjelaskan rekaan melalui penyusunan hasil mengikut kandungan tugas yang ditetapkan.

### NOTA GURU

- Guru meminta murid mendokumentasikan hasil rekaan.
- Guru membimbing murid membuat urutan dalam penghasilan rekaan dalam folio komunikasi visual.





2 Guntingkan kad manila dan *mounting board*.



3 Lakarkan corak hiasan pada kad manila.



4 Cantum dan gamkan kad manila.



5 Gamkan *mounting board* pada kad manila.



6 Tuliskan butiran peribadi pada kad manila.



7 Masukkan karya komunikasi visual yang telah dicetak.



### Hasil Kerja

- Pamerkan hasil kerja kamu di dalam kelas.
- Lihat hasil kerja yang telah dihasilkan oleh rakan kamu.
- Buat apresiasi terhadap hasil kerja tersebut dengan menekankan kepada unsur seni dan prinsip rekaan yang telah dibuat.
- Buat perbandingan antara hasil kerja kamu dengan rakan.

### NOTA GURU

7.1.5 Guru membantu murid mempamerkan serta menceritakan hasil rekaan.

### NOTA GURU

7.1.4 Guru membimbing murid menghasilkan rekaan folio komunikasi visual dengan menggunakan asas seni reka.

# GLOSARI

**Akuatin** teknik cetak khusus untuk mendapatkan ton dalam cetak guris.

**Apresiasi** pengiktirafan dan penghayatan nilai sesuatu karya sastera atau karya seni.

**Biomorfik** gabungan antara organik dan geometri.

**Bird's eye view** pandangan atau perspektif dari atas atau pada jarak jauh.

**Blok** bongkah kayu yang telah diguris untuk tujuan mencetak.

**Braille** cara atau bentuk tulisan untuk orang-orang buta.

**Capah atau lempar alin** bekas bulat seperti dulang.

**Cetakan** 1. Hasil cetak timbul, intaglio dan planografi. 2. Gambar foto.

**Cetakan mono** cetakan yang dibuat hanya sekali sahaja dan tidak boleh diulangkan.

**Ergonomik** kajian tentang hubungan antara pekerja dengan persekitaran tempat kerja, seperti aspek-aspek kejenteraan, peralatan, dan keadaan kerja.

**Estetik** berkenaan keindahan atau penghargaan terhadap keindahan (terutamanya dalam bidang seni).

**Etnik** berkenaan bangsa manusia.

**Fabrik** kain yang dibuat daripada benang yang ditenun.

**Fauna** keseluruhan haiwan yang hidup di sesuatu daerah atau habitat.

**Geometri** sains tentang perhubungan dan sifat-sifat garisan, sudut, permukaan dan bongkah.

**Gurisan** hasil cetak yang melalui proses intaglio.

**Industri** perusahaan secara besar-besaran.

**Intaglio** pengkaryaan seni dua dimensi yang melalui proses melukis dengan cara mengukir pada plat logam atau kayu dan kemudiannya dicetak.

**Jalanan tampak** jalinan yang hanya boleh dilihat tetapi kesannya tidak dapat dirasa (terutamanya dalam bidang seni).

**Jisim** kumpulan jirim yang tidak mempunyai bentuk tetap dan merupakan jumlah isi sesuatu benda.

**Kolaj** bahan kutipan yang ditampal ke permukaan lukisan untuk menghasilkan reka bentuk tertentu.

**Kayu pesa** bahagian pesa yang terdiri daripada sebatang kayu segi empat melintang.

**Kontra** menentang, melawan dan tidak menyokong.

**Litografi** proses mencetak dengan tapak satah daripada batu, logam atau plastik.

**Menganing** proses menyusun dan menentukan ukuran benang.

**Mengarak** kerja melilit benang asing atau benang karat kepada kayu karat, termasuk benang losen.

**Menghubung** proses menyambungkan benang daripada losen kepada benang yang tertinggal pada sikat (jentera).

**Menyampuk** proses memasukkan benang losen ke dalam sikat (jentera).

**Menyepuh** menyapu bahan pada seramik dan lain-lain untuk menjadikannya licin dan berkilat.

**Menyolek** kerja menyolek bunga dalam proses menenun kain songket.

**Mezotin** proses cetak guris menggunakan plat yang permukaannya telah dikasarkan dengan roker.

**Model** barang tiruan yang dibuat betul-betul seperti barang yang asal tetapi lebih kecil.

**Planografi** proses mencetak dengan permukaan datar litografi.

**Produk** sesuatu barang yang dikeluarkan oleh kilang atau institusi.

**Prototaip** model pertama yang dibina bagi menghasilkan sesuatu (seperti perisian komputer) yang dapat dijadikan asas untuk menghasilkan model yang lebih baik.

**Reka bentuk** corak atau bentuk sesuatu yang direka.

**Roker** alat untuk mengasarkan permukaan datar litografi.

**Sekuji** sejenis alat yang digunakan untuk meratakan warna pada permukaan pemidang bagi proses mencetak.

**Simetri** sama bentuk dan sama ukurannya.

**Worm's eye view** pandangan yang dilihat dari bawah atau dari titik yang lebih rendah.



# RUJUKAN

Hassan Mohd Ghazali, (2000). *Teks Lengkap Pendidikan Seni (Tingkatan 3)*. Shah Alam: Penerbit Fajar Bakti.

Hassan Mohd Ghazali, (2012). *Seni Visual*. Tanjung Malim: Citra Grafik.

Ili Farhana, (2014). *Test Print: Reviving the Aspiration for Conventional Printmaking*. HOM Art Trans.

Kathlee Chee, (1997). *Fokus Pendidikan Seni (Teori Seni I) SPM*. Bangi: Penerbit Pelangi.

Mohd Johari Ab. Hamid, (2006). *Asas Seni Visual*. Tanjung Malim: Penerbit UPSI.

Muliyadi Mahamood, (1995). *Seni Lukis Dalam Peristiwa*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

Muliyadi Mahamood, (2001). *Seni Lukis Moden Malaysia Era Perintis Hingga Era (1930-1990)*. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors Sdn. Bhd.

Orvirk, Stinson, Wigg, Bone & Cayton, (1998). *Art Fundamentals Theory and Practice*. Mcgraw-Hill Companies. Inc.

Prof. Madya Dr. Md Nasir Ibrahim, Dr. Mazlan Haji A. Karim, Zaiyana Mahbib & Faridah Ibrahim, (2017). *Buku Teks Pendidikan Seni Visual Tingkatan 2*. Johor Bahru: Penerbit Bestari Sdn. Bhd.

Sarah Abu Bakar, (2015). *Test Print II: The Universal Journey of Printmaking over the Centuries*. HOM Art Trans.

Tsabri Ibrahim, (2010). *Zulkifli Yusoff, Negaraku*. Kuala Lumpur: Balai Seni Lukis Negara.

Zailani Yaakod & Azimah A. Samah, (2006). *Teks Lengkap Pendidikan Seni Visual KBSM*. Shah Alam: Penerbit Oxford Fajar.

Dengan ini **SAYA BERJANJI** akan menjaga buku ini dengan baiknya dan bertanggungjawab atas kehilangannya, serta mengembalikannya kepada pihak sekolah pada tarikh yang ditetapkan.

Skim Pinjaman Buku Teks			
Sekolah _____			
Tahun	Tingkatan	Nama Penerima	Tarikh Terima
Nombor Perolehan: _____			
Tarikh Penerimaan: _____			
<b>BUKU INI TIDAK BOLEH DIJUAL</b>			

RM29.90

ISBN 978-967-2212-54-6



9 789672 212546

FTK184001