



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN
MALAYSIA

PENDIDIKAN
Seni Visual
(MASALAH PEMBELAJARAN)

TAHUN 4





PENDIDIKAN *Seni Visual* (MASALAH PEMBELAJARAN)

TAHUN 4

PENULIS

Marhanim binti Abdul Razak
Norliyanti binti Ithnain



EDITOR

Baharin bin Aiyob



PEREKA BENTUK

Ismail bin Ahmad



ILUSTRATOR

Muhammad Izzuan bin Idris



DBP

Dewan Bahasa dan Pustaka
Kuala Lumpur
2019



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

No. Siri Buku: 0062

KK 741-221-0102011-49-2506-20101
ISBN 978-983-49-2506-2

Cetakan Pertama 2019
© Kementerian Pendidikan Malaysia 2019

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 bahan 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:

Dewan Bahasa dan Pustaka,
Jalan Dewan Bahasa,
50460 Kuala Lumpur.
No. Telefon: 03-21479000 (8 talian)
No. Faksimile: 03-21479643
Laman Web: <http://www.dbp.gov.my>

Reka Letak dan Atur Huruf:
Reka Cetak Sdn. Bhd.

Muka Taip Teks: Azim
Saiz Muka Taip Teks: 18 poin

Dicetak oleh:
Legasi Press Sdn. Bhd.,
No.60 (Tingkat Bawah),
Jalan Metro Perdana Timur 11,
Kepong Entrepreneur Park,
52100 Kuala Lumpur.

PENGHARGAAN

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

- Jawatankuasa Penyemakan Naskhah Sedia Kamera, Bahagian Sumber dan Teknologi Pendidikan, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Pegawai Bahagian Sumber dan Teknologi Pendidikan, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Pegawai Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Jawatankuasa Peningkatan Mutu, Dewan Bahasa dan Pustaka.
- SMK Bandar Tun Hussein Onn 2, Cheras, Selangor Darul Ehsan.
- SMK Jalan Bukit, Kajang, Selangor Darul Ehsan.
- Pihak-pihak yang memberikan maklumat, pendapat dan cadangan dalam usaha untuk menerbitkan buku ini.

KANDUNGAN

Pendahuluan

iv

Pengenalan:
Bahasa Seni Visual

1

UNIT 1 GARISAN

2

Definisi Garisan
Jenis Garisan

4

4

UNIT 2 RUPA

14

Definisi Rupa
Jenis Rupa

16

17

UNIT 3 BENTUK

26

Definisi Bentuk
Jenis Bentuk

28

29

UNIT 4 JALINAN

36

Definisi Jalinan

38

UNIT 5 RUANG

46

Definisi Ruang
Jenis Ruang

48

48

UNIT 6 WARNA

56

Definisi Warna

58

Glosari

66

PENDAHULUAN

Buku teks *Pendidikan Seni Visual (Masalah Pembelajaran) Tahun 4* ini dihasilkan mengikut keperluan Kurikulum Standard Sekolah Rendah Pendidikan Khas (KSSRPK) dan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) Pendidikan Seni Visual (Masalah Pembelajaran) Tahun 4 yang disediakan oleh Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Malaysia.

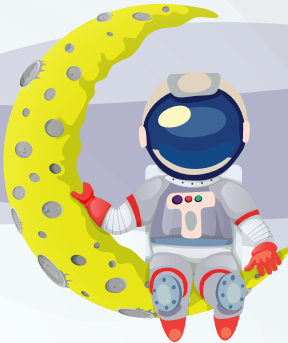
Penulisan buku teks ini memberikan fokus kepada usaha mencungkil dan mengembangkan bakat serta potensi murid. Dengan itu, diharapkan murid dapat mengamalkan kemahiran yang dipelajari dan seterusnya melahirkan murid yang berkeyakinan, berkemahiran, berketerampilan dan bersikap positif dalam kehidupan.

Kandungan buku teks ini meliputi enam unit, iaitu:

- Unit 1: Garisan
- Unit 2: Rupa
- Unit 3: Bentuk
- Unit 4: Jalinan
- Unit 5: Ruang
- Unit 6: Warna

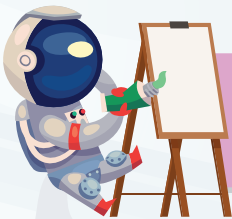
Semua aktiviti yang dimuatkan dalam buku teks ini akan dapat menggalakkan murid untuk menjanakan idea dan menaakul serta berfikir secara kritis dan kreatif. Melalui tunjuk cara dengan menggunakan ilustrasi, murid akan dapat memahami cara untuk membuat sesuatu aktiviti. Murid akan berusaha menghasilkan karya berdasarkan pengalaman sedia ada dan dibantu oleh pengetahuan yang diperolehi melalui buku ini. Penulisan buku teks ini menggunakan pendekatan yang mesra pengguna bagi memudahkan murid untuk menghasilkan sesuatu karya seni yang baik.

Semoga penghasilan buku teks ini dapat membantu murid yang menghadapi masalah pembelajaran. Buku teks ini dilengkapi dengan gambar dan ilustrasi bagi memantapkan kefahaman murid terhadap pembelajaran. Buku teks ini juga dipersembahkan dengan bantuan ikon untuk memberikan panduan kepada guru dan murid. Penerangan tentang ikon adalah seperti yang berikut:



Unit Utama

Menunjukkan permulaan unit utama.



Aktiviti

Murid melakukan aktiviti pembelajaran.



Ingat!

Ingat!

Memberikan peringatan kepada murid terhadap aspek kebersihan dan keselamatan.



Mari Buat

Menggalakkan murid membuat aktiviti lain yang berkaitan.



Pengayaan

Meningkatkan kefahaman murid terhadap pengajaran dan pembelajaran.



Nota Guru

Memberikan panduan kepada guru untuk melaksanakan aktiviti atau pengajaran.



Maklumat

Memuatkan fakta atau maklumat tambahan.



KBAT

Mencabar minda murid ke arah berfikir aras tinggi.



Standard Pembelajaran

Memberikan panduan kepada guru.

Pengenalan: Bahasa Seni Visual

Bahasa seni visual yang digunakan dalam hasil seni terbahagi kepada dua, iaitu unsur seni dan prinsip rekaan.

Unsur seni dan prinsip rekaan boleh digunakan untuk menghasilkan karya seni yang menarik.

Unsur seni ialah garisan, rupa, bentuk, jalinan, ruang dan warna. Prinsip rekaan pula ialah harmoni, kontra, penegasan,imbangan, ritma dan pergerakan, kepelbagaian dan kesatuan.



UNIT 1 GARISAN

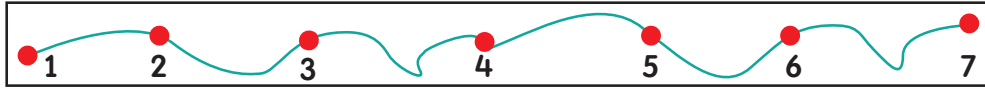


Garisan terdapat di sekitar kita. Garisan merupakan unsur penting dalam hasil karya dan perekaan. Garisan dapat menghasilkan pelbagai jenis imej yang menarik.



DEFINISI GARISAN

Garisan merupakan cantuman titik-titik.



JENIS GARISAN

Terdapat pelbagai jenis garisan. Antaranya termasuklah garisan putus-putus, garisan titik-titik, garisan beralun, garisan zig-zag, garisan berlingkar, garisan berbulu, garisan berduri dan garisan berpancar.



Garisan putus-putus



Garisan titik-titik



Garisan beralun



Garisan zig-zag



Garisan berlingkar



Garisan berbulu



Garisan berduri

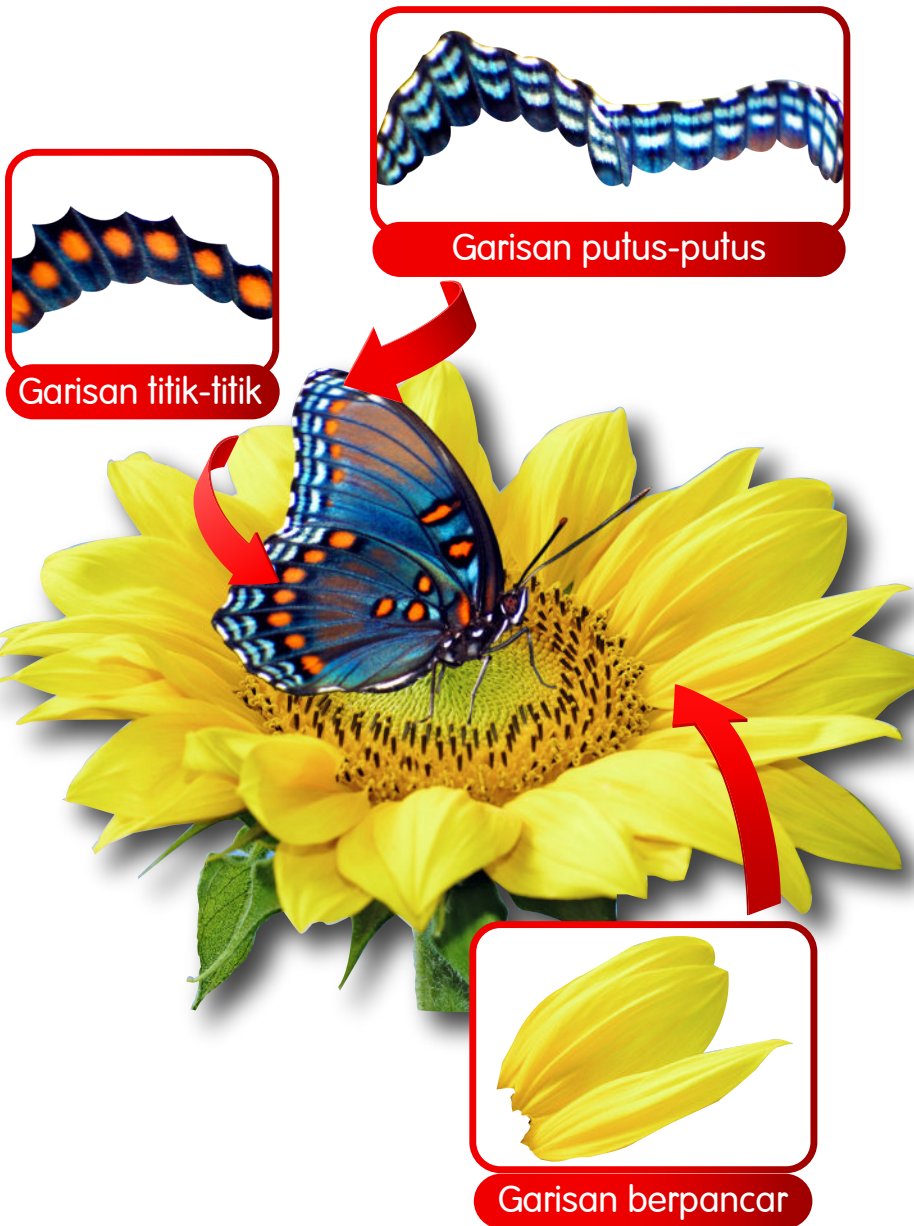


Garisan berpancar


- Guru menerangkan maksud garisan dengan lebih terperinci kepada murid.

Garisan pada objek alam semula jadi.

Contoh garisan pada objek alam semula jadi.



- Guru membimbing murid meneroka jenis garisan yang terdapat di persekitaran sekolah.

EMK: Kelestarian alam sekitar  Menganalisis

Kemahiran
abad ke-21:
Bersifat ingin tahu

1.1.1

Garisan pada objek buatan manusia.

Contoh garisan pada objek buatan manusia.



Garisan titik-titik



Garisan berlingkar



Garisan zig-zag

- Guru membimbing murid meneroka garisan pada objek buatan manusia yang terdapat di persekitaran sekolah.



Garisan pada karya seni.

Contoh garisan pada karya seni.



Garisan berpancar



Garisan berduri



Garisan beralun



- Guru membimbing murid untuk melakarkan garisan.



Menganalisis

Kemahiran
abad ke-21:
Bersifat ingin tahu





Mari mengenal gabungan pelbagai jenis garisan.

Nyatakan jenis garisan yang terdapat dalam gambar.





Mari melukis.

Lukiskan garisan yang kamu kenali pada kertas lukisan berdasarkan gambar di bawah.



- Guru membimbing murid melukis garisan.

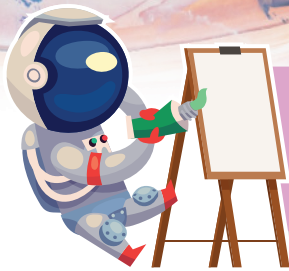


Menganalisis

Kemahiran
abad ke-21:
Bermaklumat

1.1.2





Menghasilkan gambar bunga menggunakan media yang berlainan.



Kertas lukisan



Pensel



Oil pastel



Pena penanda pelbagai warna



Palet



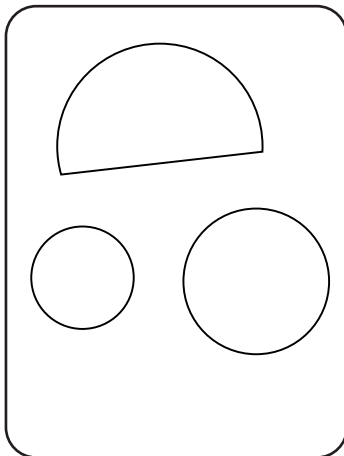
Cat air



Berus lukisan

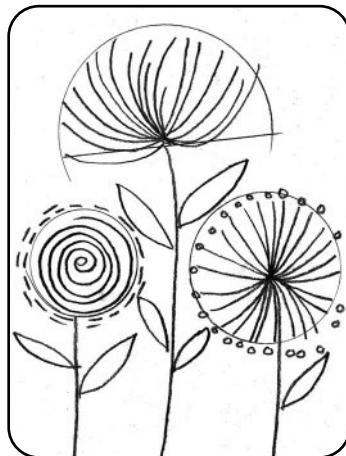


Air



1.

Lakarkan imej dua bulatan dan satu separa bulatan.



2.

Lakarkan pelbagai jenis garisan untuk imej bunga, tangkai dan daun.



3.

Lukiskan garisan dengan cat air pada imej bunga.



4.

Lukiskan garisan dengan cat air pada imej batang, bunga dan daun.



5.

Lukiskan pelbagai garisan pada imej daun dengan pena penanda.



6.

Lukiskan imej rumput dan warnakan imej daun dengan *oil pastel*.



Karya akhir.



Berdasarkan gambar, bincangkan jenis garisan yang digunakan untuk menghasilkan karya bersama-sama dengan guru kamu.



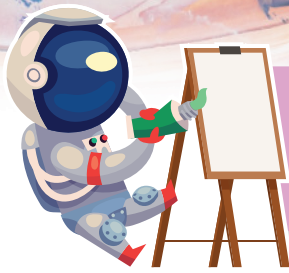
- Guru membimbing murid menggunakan pelbagai jenis media.

EMK: Kreativiti dan inovasi



Mengaplikasi





Menghasilkan pelbagai jenis garisan menggunakan teknik resis.



Pensel



Pena penanda berwarna perak



Kertas lukisan



Cat air



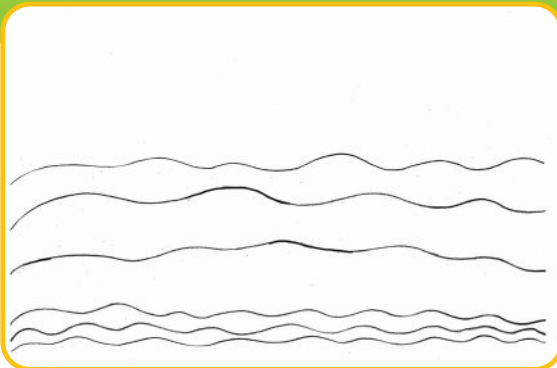
Berus lukisan



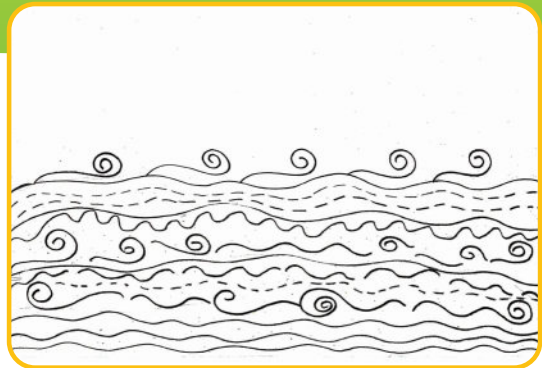
Palet



Air



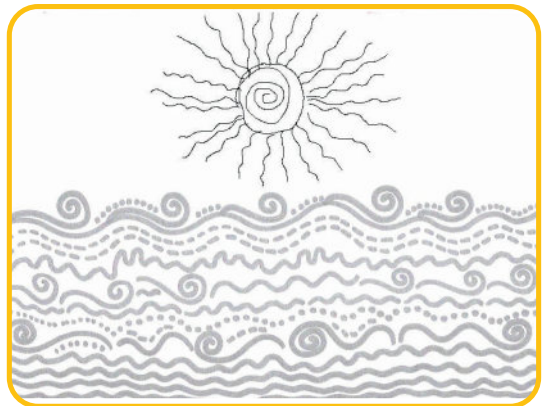
- 1.** Lakarkan imej asas laut dengan pensel.



- 2.** Lakarkan pelbagai jenis garisan pada imej laut dengan pensel.



- 3.** Lakarkan imej laut dengan pena penanda berwarna perak.



- 4.** Lakarkan imej matahari di bahagian atas laut dengan pensel.



5. Lakarkan imej matahari dengan pena penanda berwarna perak.



6. Warnakan latar belakang matahari dengan cat air warna merah dan jingga. Kemudian, warnakan imej laut dengan warna biru.



Karya akhir.



Maklumat

Teknik resis ialah teknik yang menggunakan bahan yang tidak bercampur antara satu sama lain.



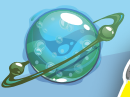
- Guru mengingatkan murid tentang kebersihan dan keselamatan.
- Guru membimbing murid menghasilkan garisan mengikut kreativiti.

EMK: Kreativiti dan inovasi

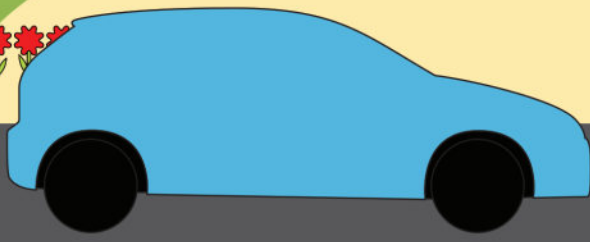
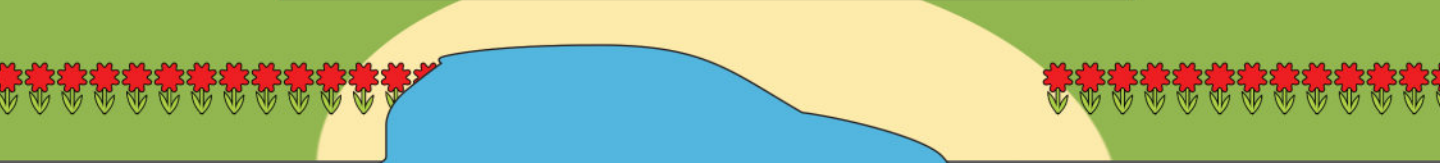
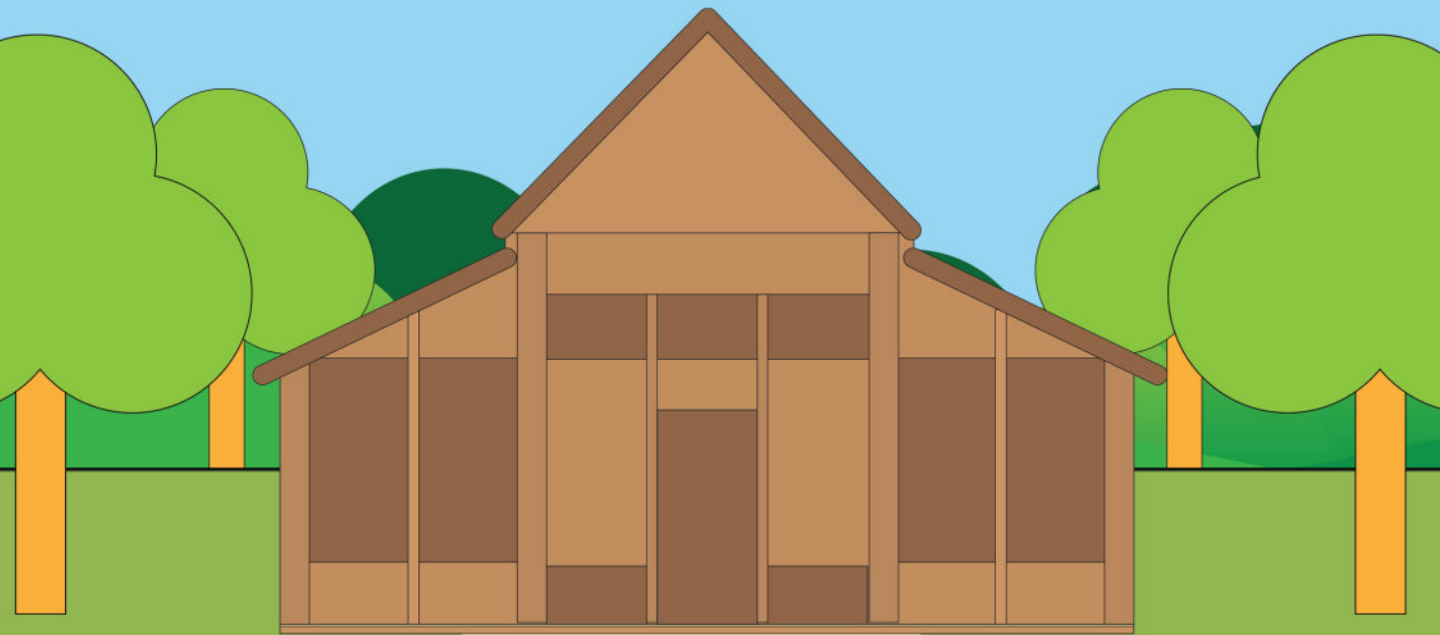


Mencipta

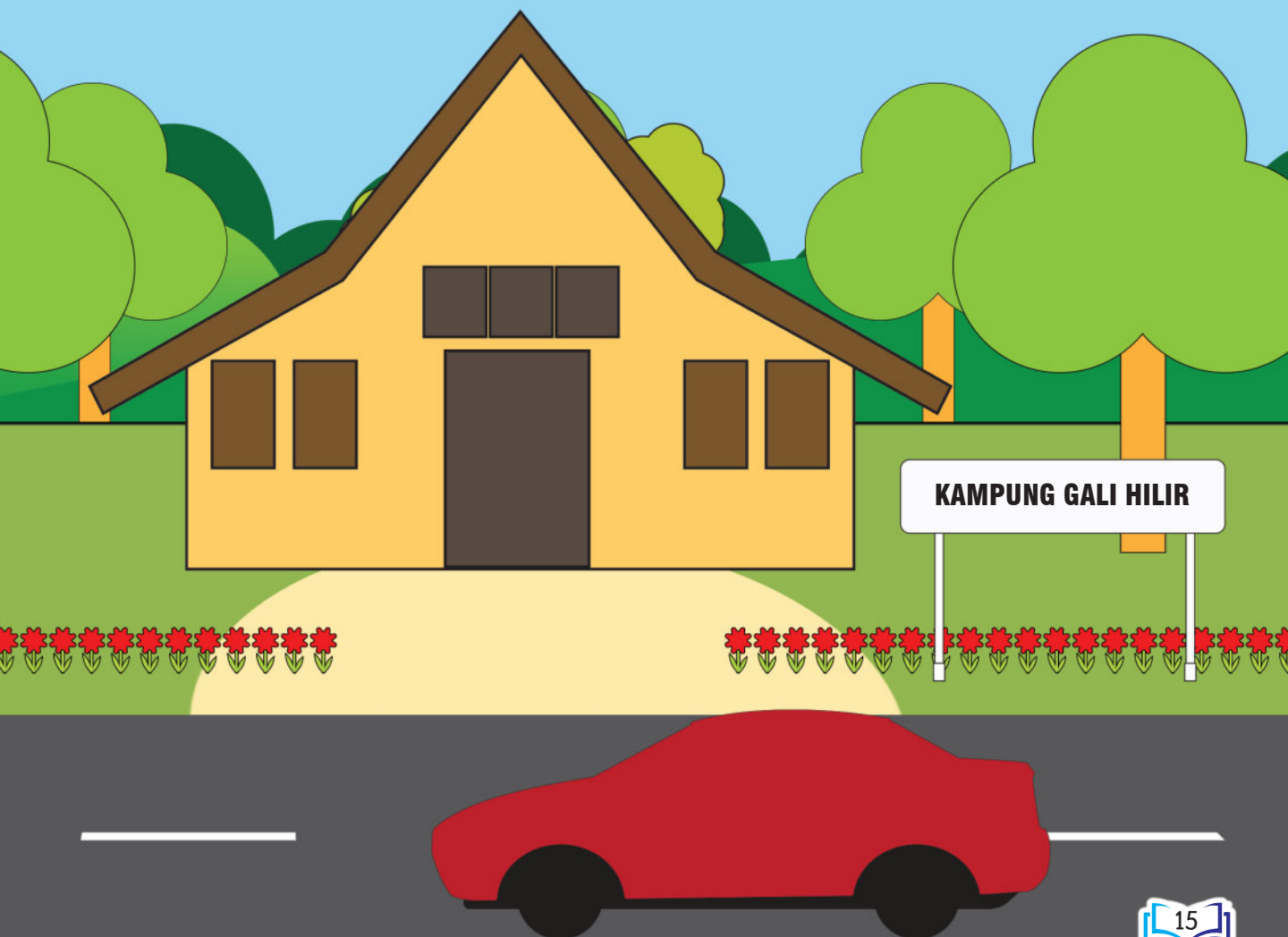




UNIT 2 RUPA

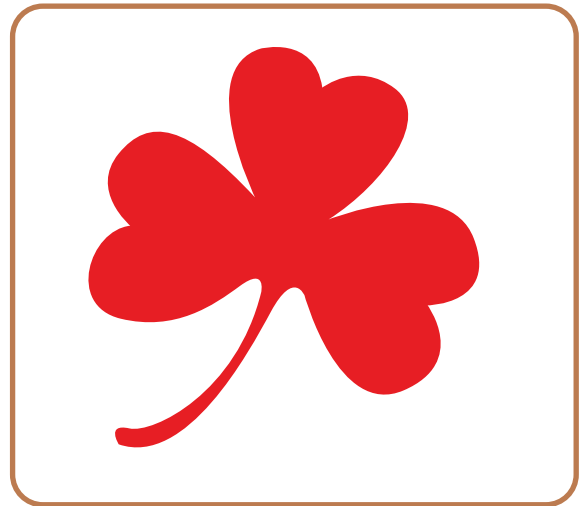
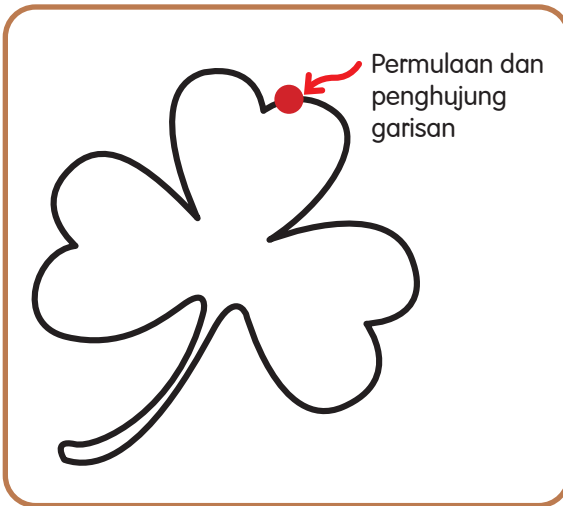


Rupa bersifat dua dimensi (2D) dan tidak berjisim. Terdapat rupa organik dan rupa geometri. Rupa yang berulang akan menghasilkan corak terancang atau corak tidak terancang. Corak terancang ialah motif yang disusun secara teratur dalam susunan tertentu. Corak tidak terancang pula ialah motif yang disusun secara bebas dan tidak disusun.

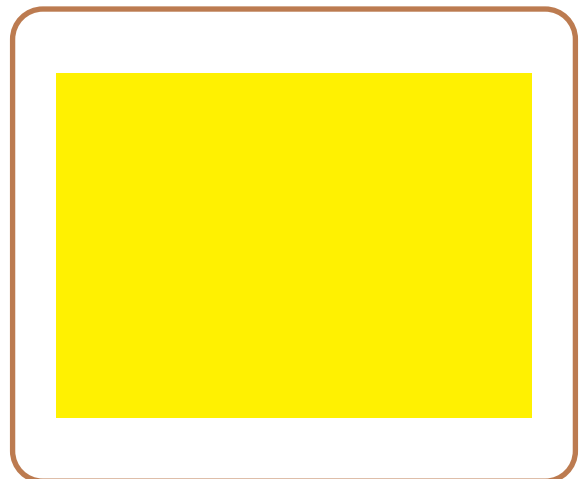
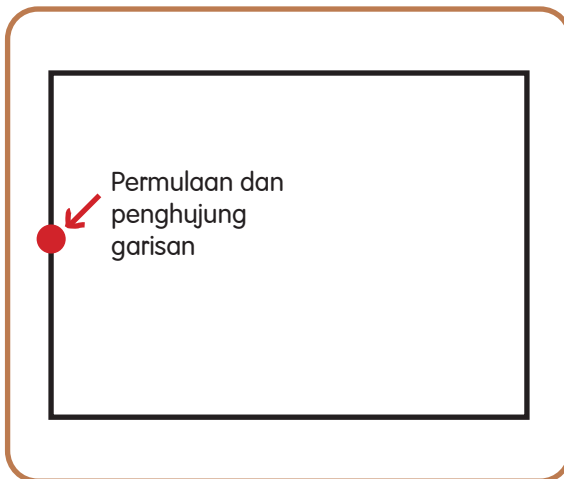


DEFINISI RUPA

Rupa ialah pertemuan antara titik permulaan dengan titik akhir. Rupa merupakan garisan luar sesuatu imej. Rupa bersifat rata dan dua dimensi.



Contoh rupa organik



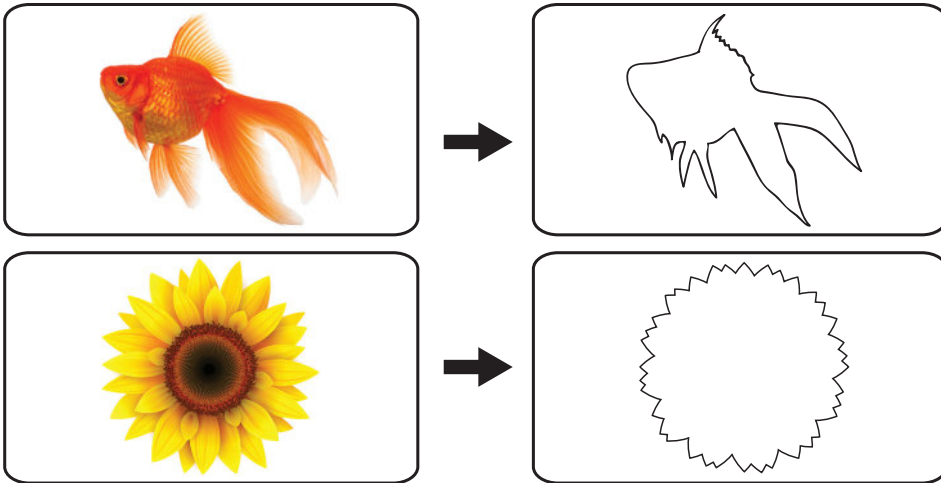
Contoh rupa geometri



JENIS RUPA

Rupa organik.

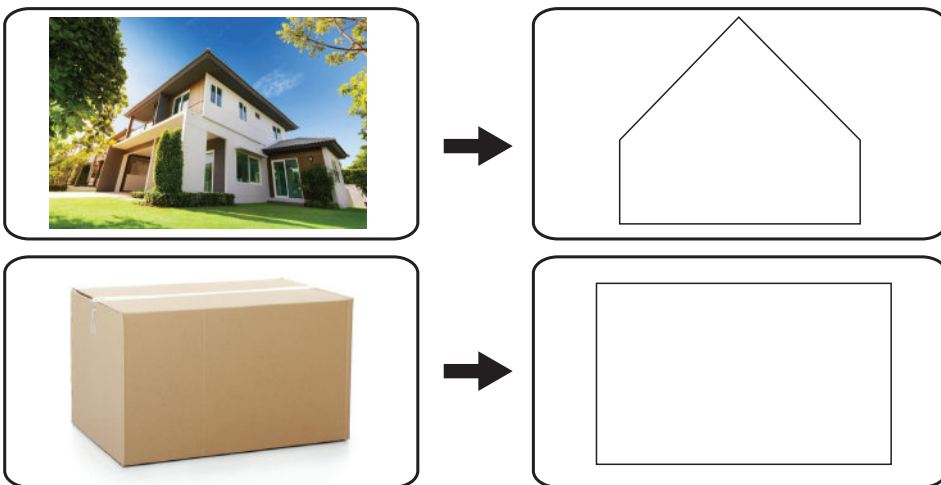
Rupa organik ialah rupa bebas yang tidak mempunyai sudut seperti rupa ikan dan rupa bunga.



Contoh rupa organik

Rupa geometri.

Rupa geometri ialah rupa yang mempunyai sudut seperti segi tiga, segi empat, bulat dan rupa lain yang bersudut.



Contoh rupa geometri



- Guru membimbing murid mengenal rupa organik dan rupa geometri.



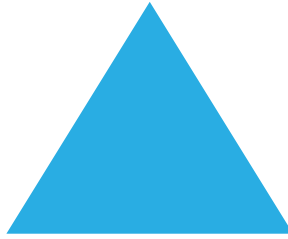
Menganalisis

Kemahiran abad ke-21:
Bermaklumat

1.2.1



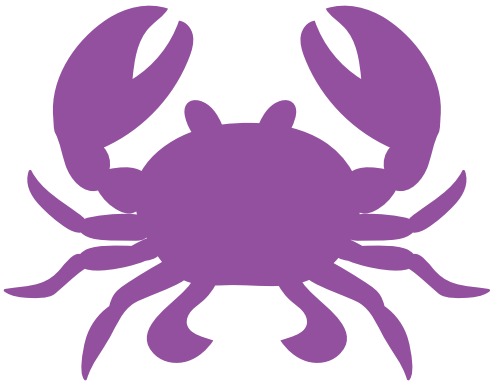
Mengenali rupa geometri dan rupa organik.



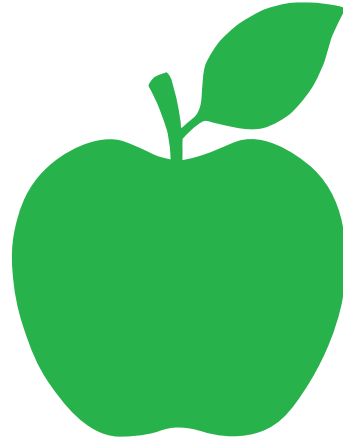
Lukiskan dan warnakan rupa organik dan rupa geometri seperti di atas secara berselang-seli dalam ruang kosong di bawah.

Contoh rupa yang terdapat pada objek alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.

Contoh rupa objek alam semula jadi.



Rupa ketam



Rupa epal

Contoh rupa objek buatan manusia.



Rupa payung



Rupa botol minuman



- Guru membimbing murid mengenal pasti rupa pada objek alam semula jadi dan objek buatan manusia.



Menganalisis

Kemahiran
abad ke-21:
Bermaklumat

1.2.3

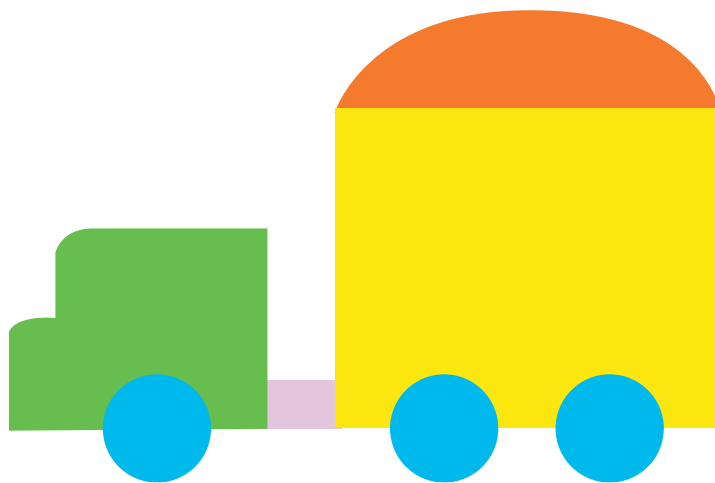
Contoh rupa pada hasil karya seni.



Rupa perahu layar



Rupa rumah



Rupa lori



Maklumat

Rupa boleh berubah dan mewujudkan rupa lain dengan cara tindanan dan tambahan. Rupa yang berulang akan menghasilkan corak.



- Guru membimbing murid mengenal pasti rupa pada karya seni.



Menganalisis

Kemahiran
abad ke-21:
Bermaklumat

1.2.3

Rupa positif dan rupa negatif.

Rupa positif ialah rupa objek yang terletak di dalam satu ruang tertentu. Rupa negatif pula ialah ruang di sekeliling rupa objek tersebut.

Rupa positif



Rupa negatif



- Guru membimbing murid mengenali dan membuat perbandingan antara rupa positif dengan rupa negatif.



Menganalisis

Kemahiran
abad ke-21:
Bermaklumat

1.2.2



Menghasilkan rupa roket.



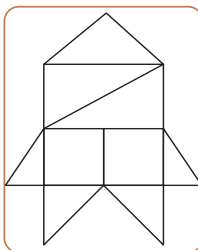
Bod busa



Pensel



Pembaris



Lakaran rupa roket



Bod lekap



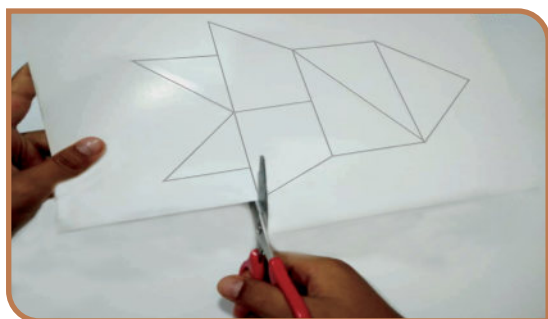
Gam PVA



Gunting



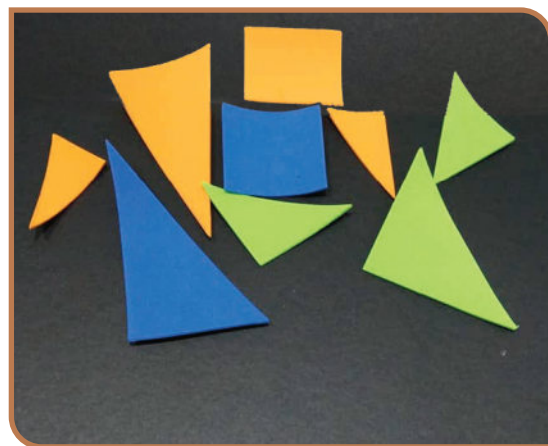
Kertas lukisan



1. Guntingkan lakaran rupa roket.



2. Lakarkan rupa geometri yang telah digunting di atas bod busa dan guntingkan.



Hasil guntingan.



Ingat!

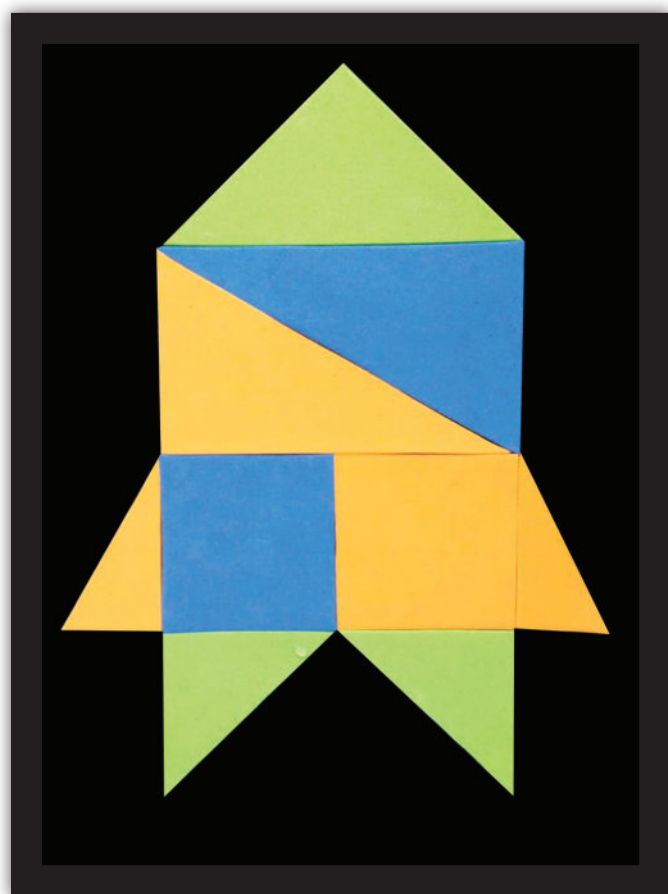
Jaga kebersihan dan keselamatan semasa melakukan aktiviti ini.



3. Susunkan hasil guntingan mengikut rupa roket.



4. Gamkan.



Karya akhir.



Maklumat

Bagi memastikan bod busa cepat melekat pada bod lekap dan mendapat hasil yang lebih kemas, gam yang sangat sesuai digunakan ialah gam PVA.

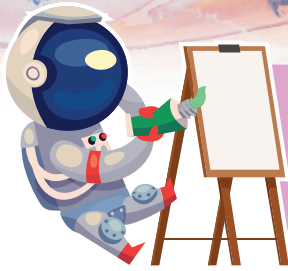


- Guru menyediakan lakaran rupa roket.
- Guru membimbing murid menceritakan pengalaman menghasilkan karya menggunakan bahasa seni visual.
- Guru mencadangkan kepada murid untuk menghasilkan karya lain mengikut kreativiti.

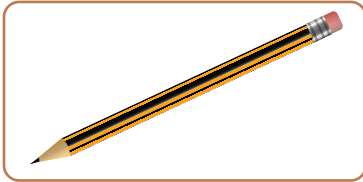
EMK: Kreativiti dan inovasi

Mencipta

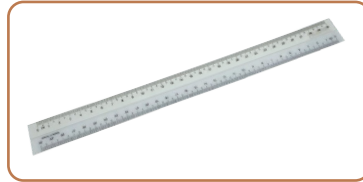




Menghasilkan corak rupa positif dan rupa negatif.



Pensel



Pembaris



Gunting



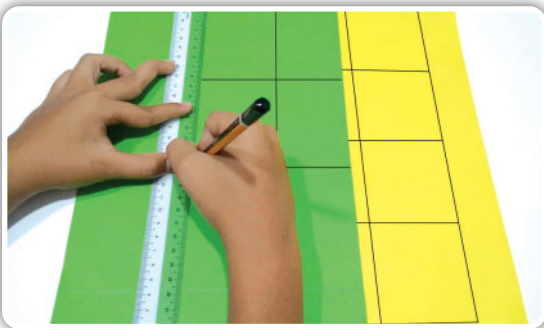
Kertas warna



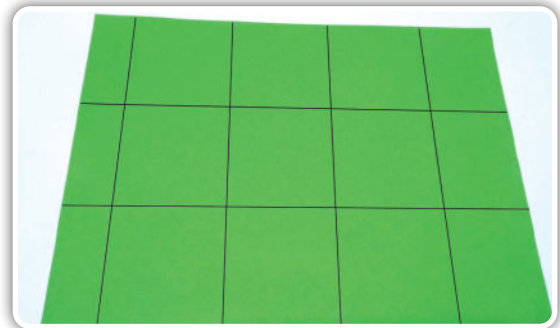
Gam



Templat rupa bunga



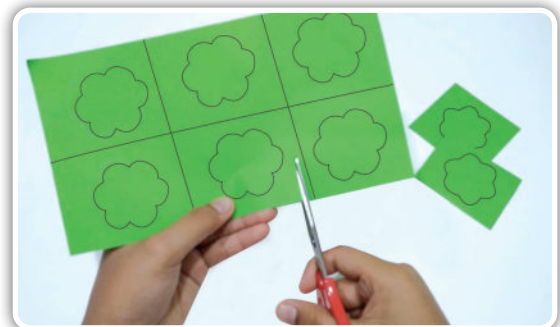
1. Lakarkan garisan grid bagi menyusun rupa bunga.



Hasil langkah 1.



2. Lakarkan rupa bunga menggunakan templat yang disediakan.



3. Guntingkan kertas warna mengikut garisan grid.



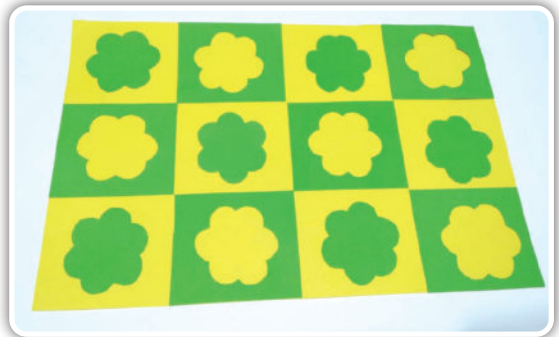
4. Lipatkan hasil langkah 3 dan guntingkan motif.



Hasil rupa positif dan rupa negatif.



5. Susunkan rupa positif dan rupa negatif secara berselang-seli dan gamkan.



Hasil rekaan.



Karya akhir.

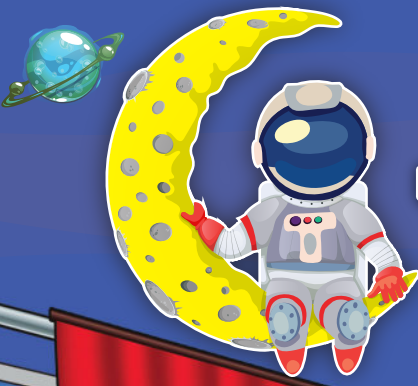


- Guru mencadangkan kepada murid supaya mempelbagaikan rupa untuk menghasilkan corak yang berbeza.
- Guru membimbing murid menceritakan pengalaman menghasilkan karya menggunakan bahasa seni visual.

EMK: Kreativiti dan inovasi

Mengaplikasi





UNIT 3 BENTUK



Terdapat pelbagai jenis bentuk di sekeliling kita. Bentuk yang berlainan membolehkan manusia mengenali dan mengelaskan jenis objek.



MENGHASILKAN BENTUK



DEFINISI BENTUK

Bentuk bersifat tiga dimensi. Bentuk mempunyai isi padu dan jisim. Terdapat dua jenis bentuk, iaitu:

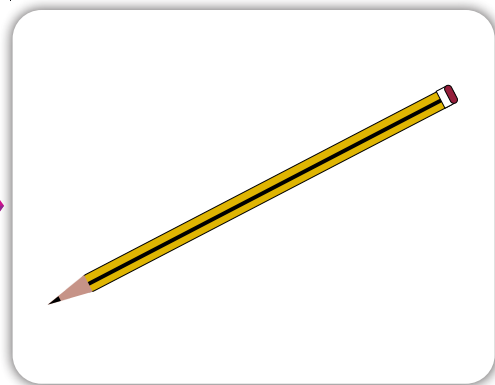
- Bentuk konkrit ialah bentuk yang bersifat tiga dimensi (3D).
- Bentuk ilusi bersifat dua dimensi (2D) dan dapat dilihat sahaja.

Bentuk tiga dimensi



Pensel

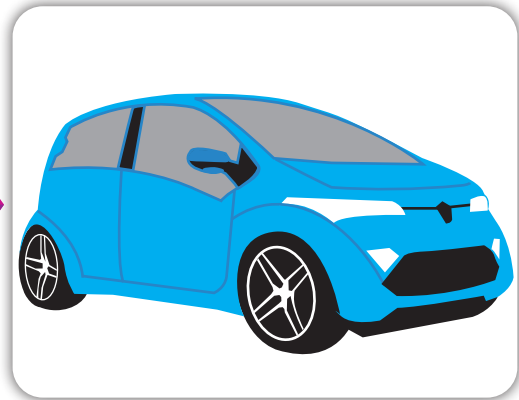
Bentuk dua dimensi



Bentuk ilusi pensel



Kereta



Bentuk ilusi kereta

- Guru membimbing murid mengenal bentuk konkrit dan bentuk ilusi.

JENIS BENTUK

Terdapat pelbagai jenis bentuk, iaitu bentuk prisma, kon, piramid, kubus, kuboid, silinder dan hemisfera.



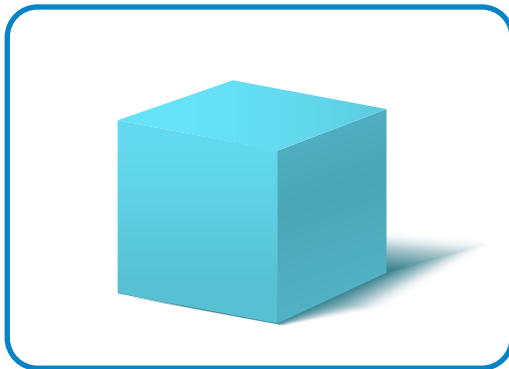
Prisma



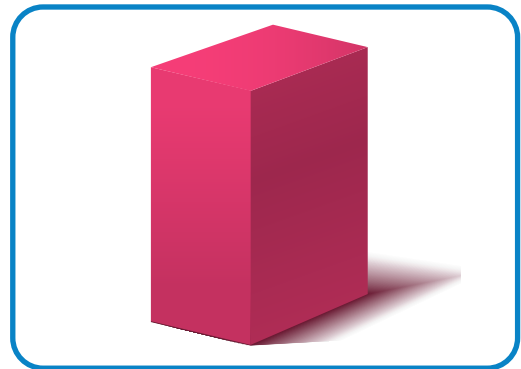
Kon



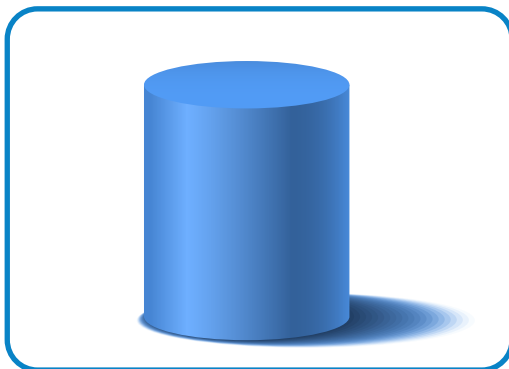
Piramid



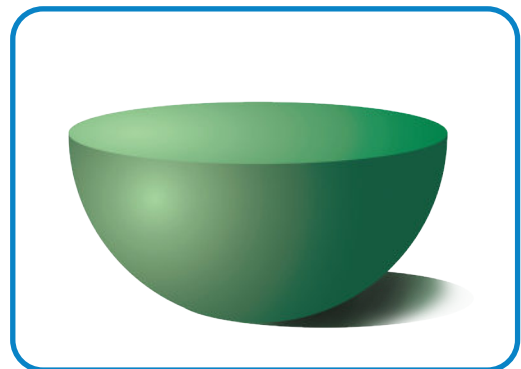
Kubus



Kuboid



Silinder



Hemisfera



- Guru membimbing murid mengenal jenis bentuk.



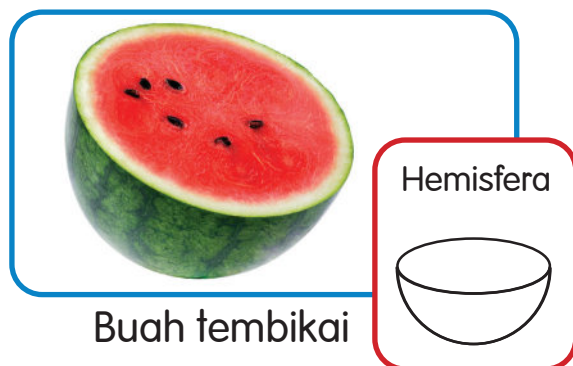
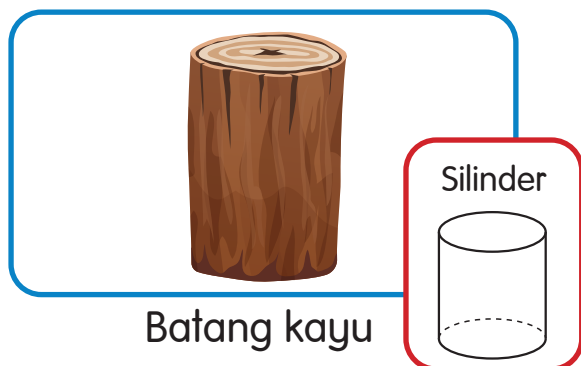
Menganalisis

Kemahiran
abad ke-21:
Bermaklumat

1.3.1

Bentuk pada objek alam semula jadi.

Contoh:



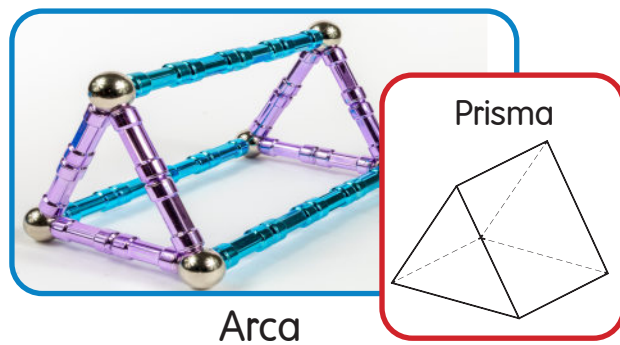
Bentuk pada objek buatan manusia.

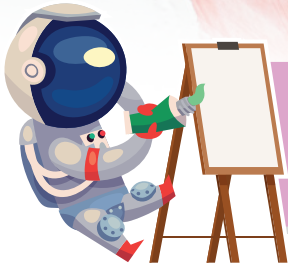
Contoh:



Bentuk pada karya seni.

Contoh:

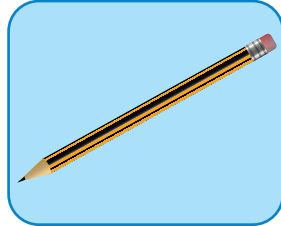




Menghasilkan bentuk ilusi melalui teknik lukisan.



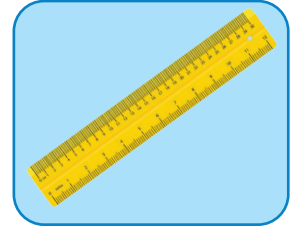
Kertas lukisan



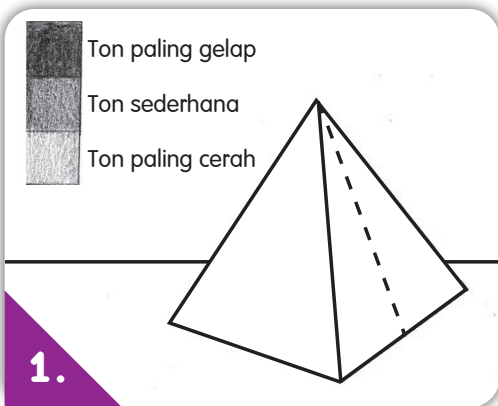
Pensel



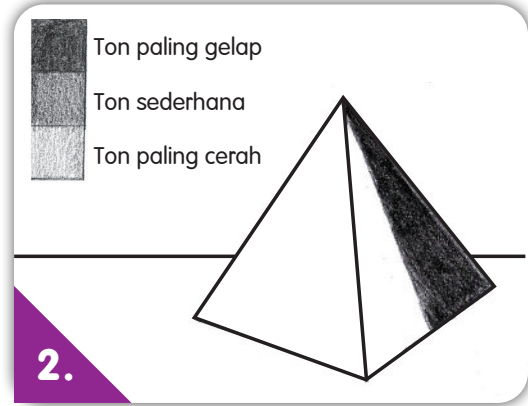
Pemadam



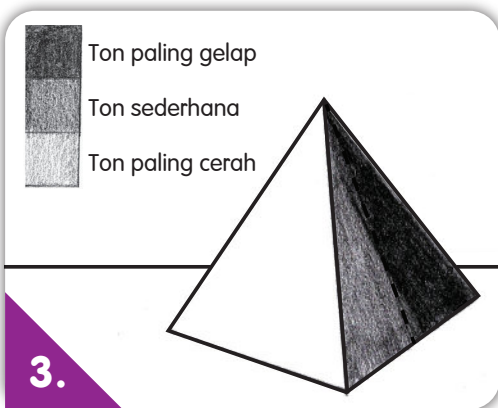
Pembaris



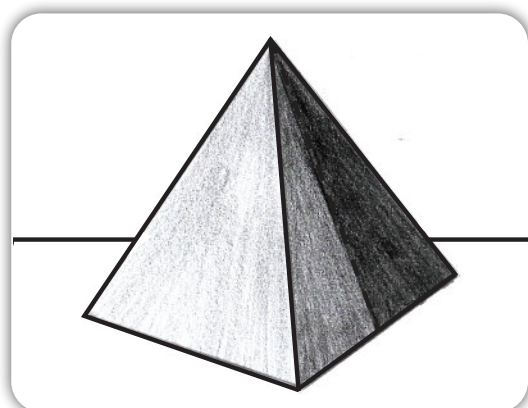
Lakarkan bentuk piramid dan bahagikan kepada tiga permukaan.



Lakarkan ton paling gelap.



Masukkan ton sederhana gelap dan ton paling cerah.

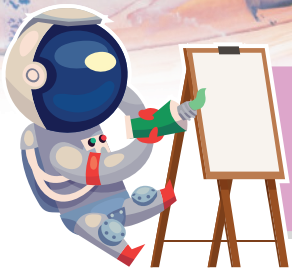


Karya akhir.



- Guru membimbing murid menentukan arah cahaya untuk menghasilkan bentuk.
EMK: Kreativiti dan inovasi

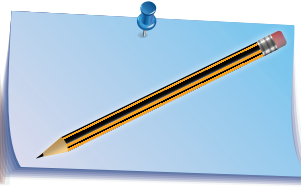




Menghasilkan karya berbentuk 3D.



Kertas warna



Pensel



Pemadam



1. Guntingkan hamparan silinder.



2. Gamkan kawasan berlorek dan lekatkan menjadi silinder.



Hasil langkah 2.



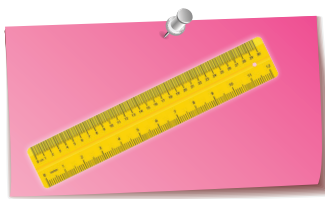
3. Lakarkan mata, hiasan kepala dan mulut boneka.



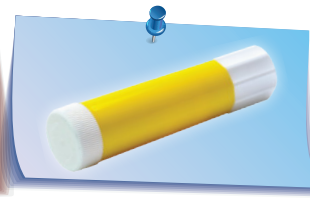
4. Guntingkan hasil langkah 3.



5. Lengkungkan jurai hiasan kepala boneka menggunakan pensel.



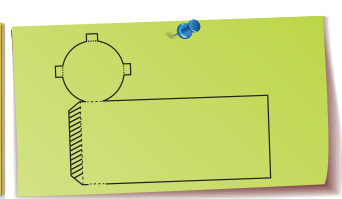
Pembaris



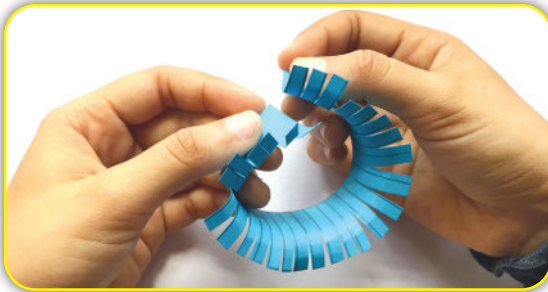
Gam



Gunting



Hamparan silinder



6. Bentukkan hasil langkah 5.



7. Gamkan hiasan kepala pada silinder.



8. Gamkan mulut dan mata boneka.



Karya akhir.



Ingat!

Jaga kebersihan dan keselamatan semasa melakukan aktiviti ini.



- Guru membimbing murid menyediakan hamparan silinder.
 - Guru membimbing murid membuat persembahan menggunakan hasil karya.
- EMK: Kreativiti dan inovasi



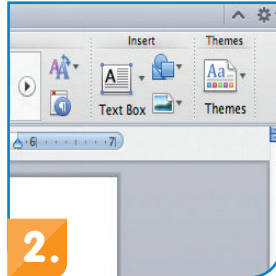


Menghasilkan bentuk pokok dan batang kayu menggunakan komputer.



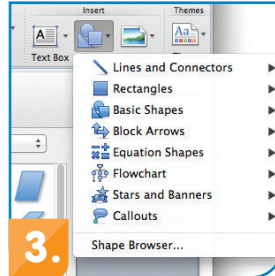
1.

Lancarkan *Microsoft Word*.



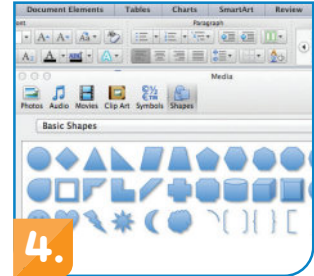
2.

Klik *Insert*.



3.

Klik *Shapes*.



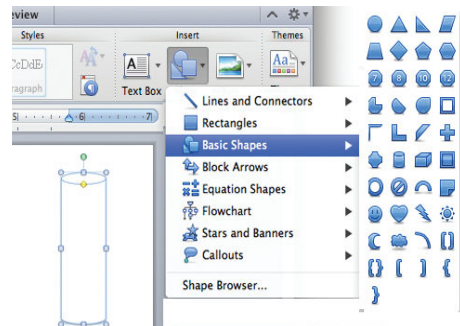
4.

Klik *Basic Shapes*.

Langkah melakar bentuk 3D menggunakan perisian *Microsoft Word*.

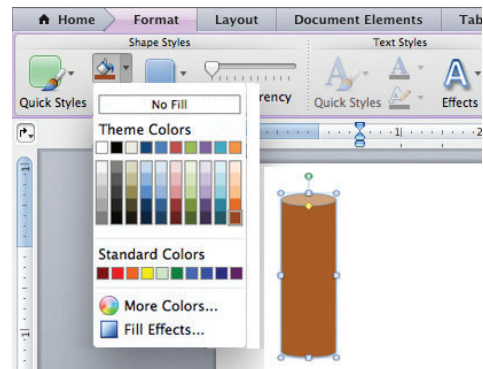
1.

Pilih ikon bentuk silinder (*Can*) untuk membentuk batang pokok.



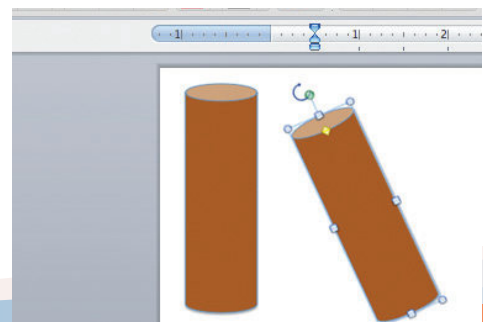
2.

Kamu boleh memasukkan warna dengan klik pada bentuk yang dipilih dan klik *Format*, *Shape Styles* dan *Theme Colors*. Pilih warna yang dikehendaki.



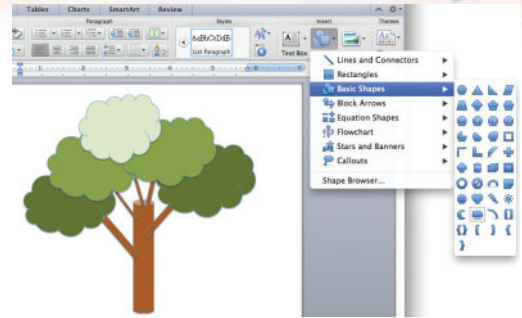
3.

Kamu boleh menghasilkan dua imej dengan menekan ikon *copy* dan *paste*. Kamu juga boleh menggerakkan bentuk yang dilukis dengan menggerakkan ikon separa bulatan seperti yang ditunjukkan.



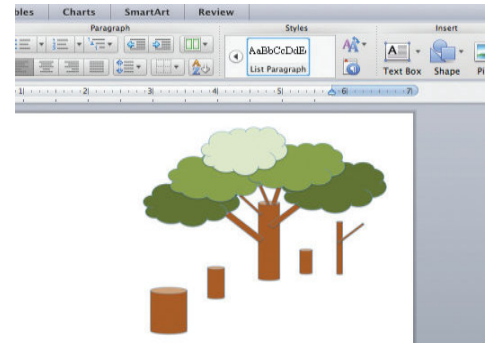
4.

Lakarkan daun pokok dengan klik *Basic Shapes* dan klik ikon *Cloud*. Kamu juga boleh menukarkan warna yang dikehendaki dan menyusun lakaran secara berlapis.



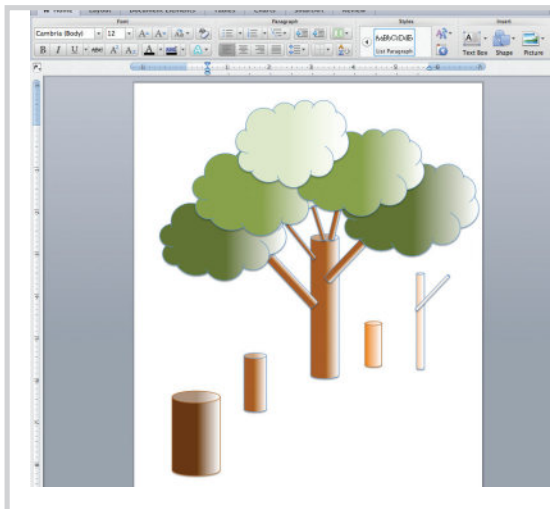
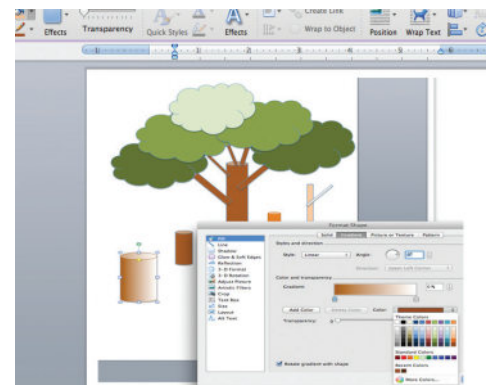
5.

Lakarkan batang pokok yang telah ditebang dengan klik ikon *Can* pada *Basic Shapes*. Kamu boleh mengubah suai saiz dan menyusun atur mengikut kreativiti dan pemahaman ruang.



6.

Kamu boleh mengubah suai ton warna dengan klik *Shape Styles Theme Colors, Fill Effects, Format Shapes* dan *Gradient*.



Karya akhir.



- Guru membimbing murid untuk membuat aktiviti ini.
- Guru menerangkan bahawa *Microsoft Office* telah mengeluarkan beberapa versi *Microsoft Word* untuk kegunaan pengguna kepada murid.

EMK: Kreativiti dan inovasi

Mencipta

1.3.4



UNT 4 JALINAN



Jalinan yang terdapat pada setiap objek mempunyai fungsinya tersendiri. Penggunaan jalinan pada karya seni visual dapat menghasilkan kesan dan imej yang menarik.



DEFINISI JALINAN

Jalanan ialah kesan yang terdapat pada sesuatu permukaan objek sama ada pada alam semula jadi atau objek buatan manusia. Terdapat dua jenis jalinan, iaitu:

- Jalanan sentuh ialah keadaan permukaan yang boleh dirasa dengan deria sentuh.
- Jalanan tampak ialah keadaan permukaan yang dapat dilihat tetapi tidak dapat dirasa permukaannya oleh deria sentuh.

Contoh imej jalinan sentuh

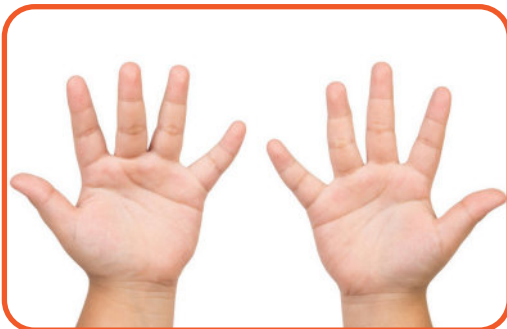


Tapak kasut

Contoh imej jalinan tampak



Kesan jalinan tampak daripada tapak kasut



Tapak tangan



Kesan jalinan tampak daripada tapak tangan

- Guru membimbing murid mengecam jalinan sentuh dan jalinan tampak.

Nota Guru



Menganalisis

Kemahiran abad ke-21:
Bermaklumat

1.4.1

Contoh jalinan pada objek alam semula jadi.



Jalinan sentuh pada kulit durian



Jalinan tampak pada sayap rama-rama

Contoh jalinan pada objek buatan manusia.



Jalinan sentuh pada tayar



Jalinan tampak pada bekas pensel

Contoh jalinan pada karya seni.



Jalinan sentuh pada bakul



Jalinan tampak pada lukisan



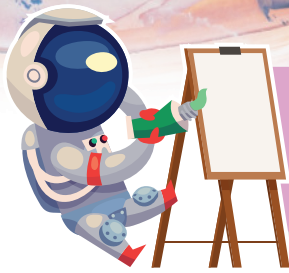
- Guru membimbing murid meneroka contoh jalinan pada alam semula jadi di sekitar kawasan sekolah.
- Guru membimbing murid mencari contoh jalinan pada objek buatan manusia yang lain.



Menganalisis

Kemahiran
abad ke-21:
Bermaklumat

1.4.2



Menghasilkan karya jalinan sentuh.



Doh



Berus lukisan



Sudu



Kulit kayu
manis



Kacang
warna hitam



Kacang
warna jingga



Kacang dal



Kacang
mata hitam



Papan bulat



Gam PVA



Sagu biji
merah jambu



1. Ratakan doh di atas papan bulat.



2. Tekankan sudu pada doh untuk menghasilkan rupa bunga.



3. Isikan dengan sagu biji merah jambu, kacang dal dan kacang warna jingga dalam rupa bunga.



4. Ulangi langkah 3 dengan kacang mata hitam.



5. Lekatkan kacang warna hitam antara kelopak bunga.



6. Lekatkan kulit kayu manis sebagai hiasan latar belakang.



7. Sapukan gam PVA di atas bahan berjalinan dan keringkan.



Karya akhir.



- Guru membimbing murid untuk menyusun bahan-bahan dengan cermat.
- Guru mencadangkan aktiviti ini dibuat secara berkumpulan.

EMK: Kreativiti dan inovasi, nilai murni

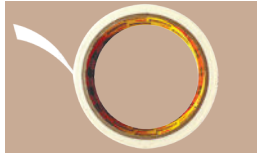




Menghasilkan bekas serbaguna.



Batang aiskrim



Pita pelekat dua muka



Kulit kayu manis

1.



Guntingkan bahagian kotak yang tidak digunakan.

2.



Lekatkan pita pelekat dua muka pada keseluruhan permukaan kotak.



Hasil rekaan.



Karya akhir.



Pencungkil gigi



Gunting

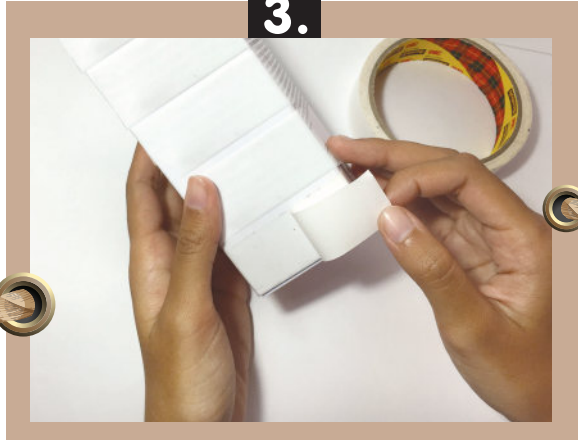


Butang



Kotak kecil

3.



Bukakan lapisan luar pita pelekatan yang telah dilekatkan pada kotak.

4.



Lekatkan batang aiskrim dan pencungkil gigi pada permukaan kotak.

6.



Tampilkan hasil langkah 5 untuk dijadikan hiasan.

5.



Lekatkan pita pelekatan pada kulit kayu manis dan butang.

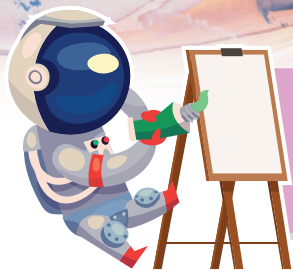


- Guru membimbing murid untuk menghias hasil rekaan.
- Guru mengingatkan murid tentang kebersihan dan keselamatan serta memastikan murid mematahkan dahulu bahagian tajam pada kayu pencungkil gigi.

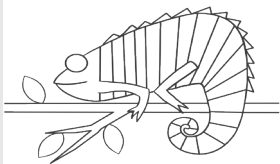
EMK: Kreativiti dan inovasi

Mencipta





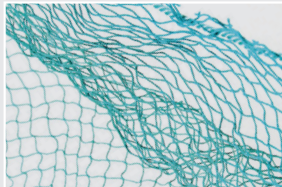
Menghasilkan pelbagai jenis jalinan pada karya seni.



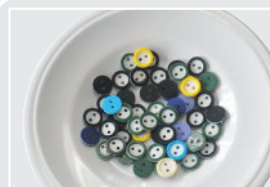
Lakaran sesumpah



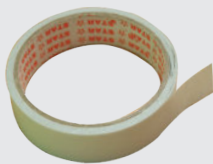
Pensel warna



Jaring



Butang



Pita pelekat



Gam PVA



Daun kering



Kulit kayu manis



1. Regangkan jaring dan lekatkan di atas meja menggunakan pita pelekat.



2. Letakkan lakaran sesumpah di atas hasil langkah 1 dan warnakan untuk menghasilkan jalinan tampak.



Hasil langkah 2.



3. Lekatkan daun kering, butang dan kulit kayu manis untuk menghasilkan jalinan sentuh.



Cara untuk menghasilkan pelbagai jenis jalinan



Berdasarkan gambar, bincangkan jenis jalinan yang digunakan untuk menghasilkan karya bersama-sama dengan guru kamu.

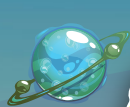


- Guru menyediakan lakaran sesempuh untuk kegunaan murid.
- Guru menggalakkan murid untuk membuat eksplorasi pelbagai jenis permukaan untuk menghasilkan jalinan tampak yang berbeza.

EMK: Kreativiti dan inovasi

Kemahiran abad ke-21:
Bermaklumat





UNT 5 RUANG



Ruang terdapat di sekeliling kita. Ruang akan jelas kelihatan apabila terdapat saiz, rupa, warna atau jarak yang berbeza. Ruang sangat penting dalam penghasilan karya seni bagi menimbulkan kesan yang menarik.



DEFINISI RUANG

Ruang ialah jarak di antara beberapa objek. Apabila terdapat dua objek atau lebih, jarak di antara objek tersebut ialah ruang.

JENIS RUANG

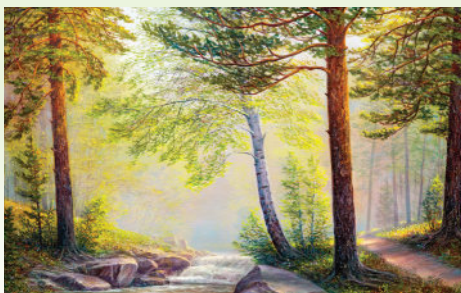
Terdapat dua jenis ruang, iaitu:

- (a) Ruang fizikal atau ruang nyata ialah ruang yang wujud pada alam semula jadi atau ruang yang terdapat pada objek buatan manusia.



Contoh ruang fizikal

- (b) Ruang ilusi ialah ruang yang terdapat pada karya seni visual dan rekaan grafik serta bersifat dua dimensi.



Contoh ruang ilusi



- Guru membimbing murid untuk membezakan jenis ruang yang terdapat di keliling mereka.



Ruang pada alam semula jadi.



Maklumat

Perubahan saiz dan warna objek akan berlaku apabila objek dilihat dari jarak jauh. Keadaan ini dikenali sebagai ruang.



- Guru menerangkan maksud dan jenis ruang yang terdapat di persekitaran murid.
- Guru membimbing murid menyatakan ruang yang sering dilihat, contohnya pemandangan di tepi laut.



Menganalisis

Kemahiran
abad ke-21:
Bermaklumat

1.5.3
1.5.4

Ruang pada objek buatan manusia.

Ruang bermaksud jarak antara objek. Jika menggambarkan ruang pada permukaan dua dimensi, objek di hadapan akan kelihatan lebih besar daripada objek di belakang.



Ruang fizikal
(ruang galeri)

Ruang ilusi
(karya)

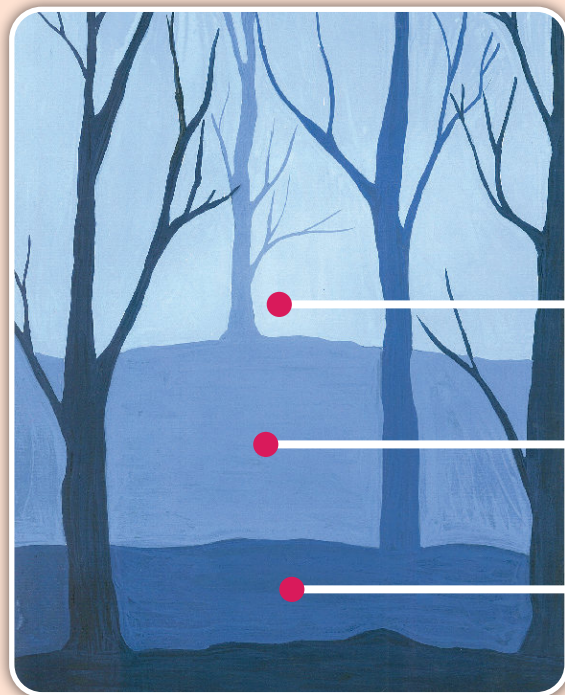


- Guru menerangkan perbezaan jenis ruang kepada murid.
- Guru menerangkan maksud ruang ilusi berdasarkan gambar kepada murid.



Ruang ilusi pada karya seni.

Perubahan nilai ton warna dapat mewujudkan ruang hadapan, ruang tengah dan ruang belakang. Keadaan ini akan menimbulkan kesan realistik pada hasil karya seni.



Ruang belakang

Ruang tengah

Ruang hadapan



- Guru menerangkan maksud dan jenis ruang kepada murid.
- Guru menerangkan konsep ruang yang terdapat di persekitaran sekolah kepada murid.



Menganalisis

Kemahiran
abad ke-21:
Bermaklumat

1.5.1



Membuat hiasan dinding.



Palet



Gunting



Bod lekap



Gam



Kotak kitar semula



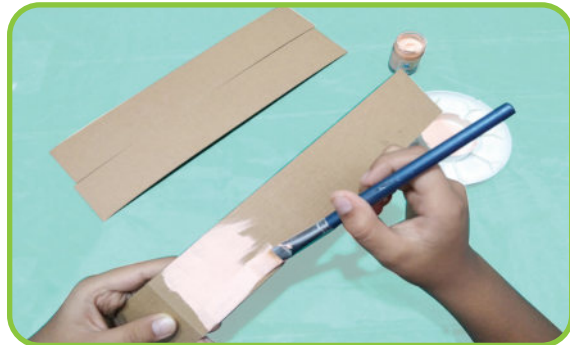
Berus lukisan



Cat poster



1. Guntingkan kotak.



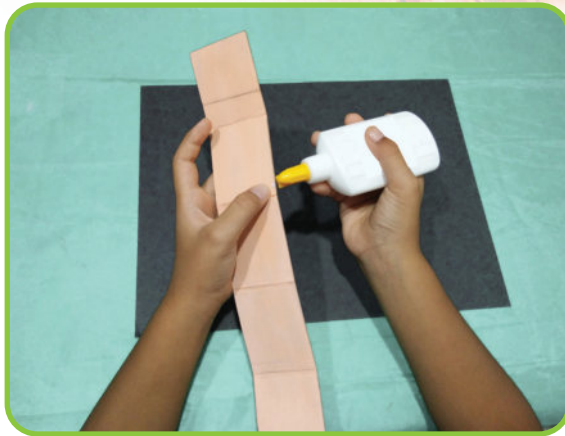
2. Warnakan guntingan kotak.



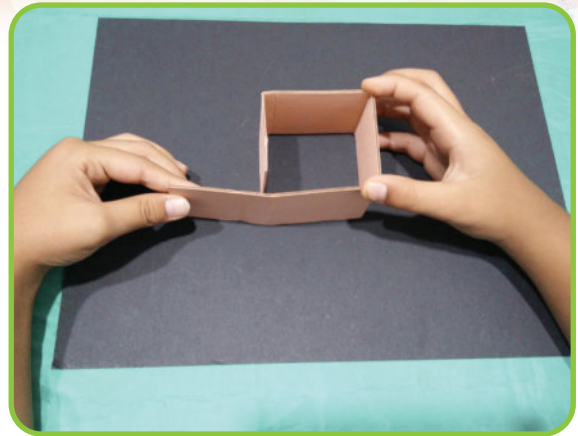
Hasil langkah 2.



3. Lipatkan hasil langkah 2 dengan pembaris supaya lipatan kemas.



4. Gamkan bahagian bawah hasil langkah 3.



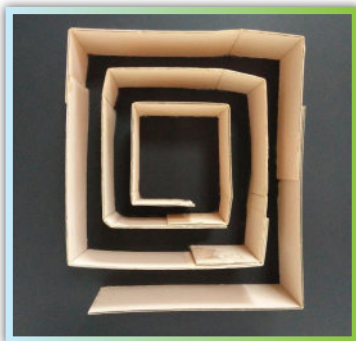
5. Gamkan dan bentukkan pada bod lekap.



6. Ulangi langkah 3, 4 dan 5 sehingga siap.



Karya akhir boleh dijadikan hiasan dinding dan alat permainan dengan meletakkan guli di dalamnya.



Karya akhir.

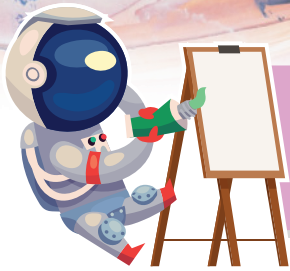


- Guru membimbing murid menjalankan aktiviti.
- Guru mengingatkan murid tentang kebersihan dan keselamatan.
- Guru menggalakkan murid untuk menjual karya mereka semasa hari karnival sekolah.
- Guru menggalakkan murid menggunakan bahan kitar semula.

EMK: Kreativiti dan inovasi, keusahawanan

Mencipta





Menghasilkan montaj pemandangan.



Gam



Gunting



Palet



Kapas



Berus lukisan



Majalah lama



Cat poster



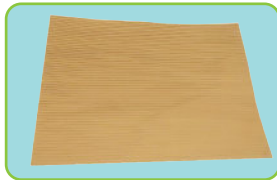
Kertas warna



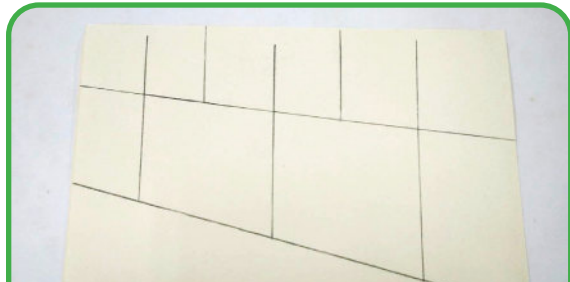
Pensel



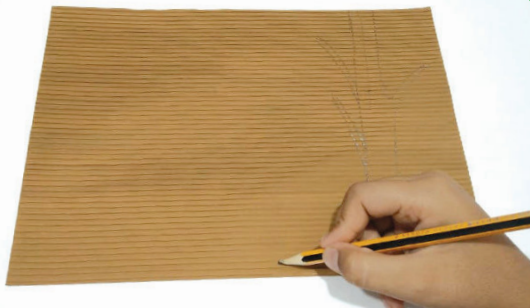
Kertas lukisan



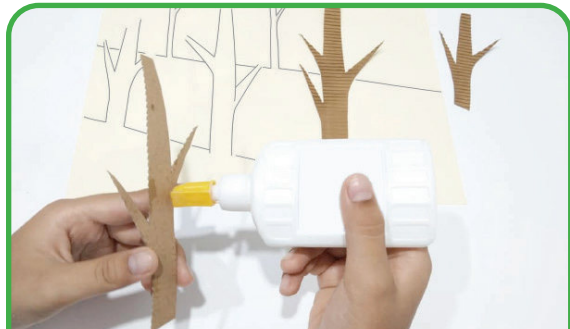
Kertas gelugur



1 Buatlah garisan panduan pada kertas lukisan.



2 Lakarkan imej pokok pada kertas gelugur.



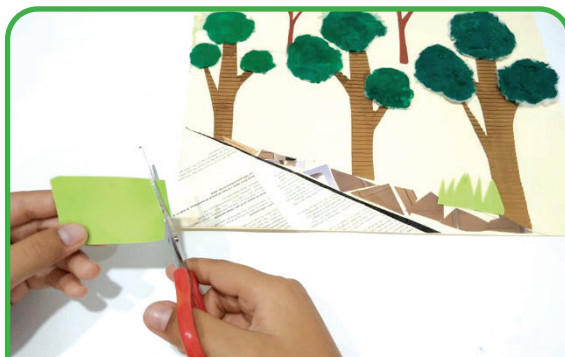
3 Tampalkan imej pokok yang telah digunting.



4 Gamkan kapas yang telah disusun.



5 Warnakan kapas.



6 Guntingkan kertas warna dan majalah untuk menghasilkan imej tanah dan rumput.



7 Gamkan imej awan.



Karya akhir.



Ingat!

Jaga kebersihan dan keselamatan semasa melakukan aktiviti ini.



- Guru menggalakkan murid supaya menggunakan bahan kitar semula.
- Guru membimbing murid menceritakan atau membuat apresiasi dan mempamerkan hasil karya.

EMK: Kreativiti dan inovasi



Mencipta





UNIT 6 WARNA



Warna mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia. Warna dapat dilihat melalui deria penglihatan. Terdapat pelbagai warna seperti merah, biru, kuning, hitam dan putih.



DEFINISI WARNA

Warna wujud melalui pantulan cahaya pada sesuatu permukaan. Warna memainkan peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Tiga warna asas ialah merah, biru dan kuning.



- Guru membimbing murid mengenali warna asas.
- Guru membimbing murid menyebut warna asas.



Warna asas pada objek alam semula jadi dan pada objek buatan manusia.



Buah epal
berwarna merah



Awan berwarna biru



Pisang berwarna
kuning



Baju-T berwarna
merah



Topi
berwarna biru



Alas kain berwarna
kuning



- Guru membimbing murid mengelaskan warna asas.



Menganalisis

Kemahiran
abad ke-21:
Bermaklumat



1.6.1
1.6.2



Warna asas pada karya seni.

Senaraikan warna asas yang terdapat dalam gambar di bawah.

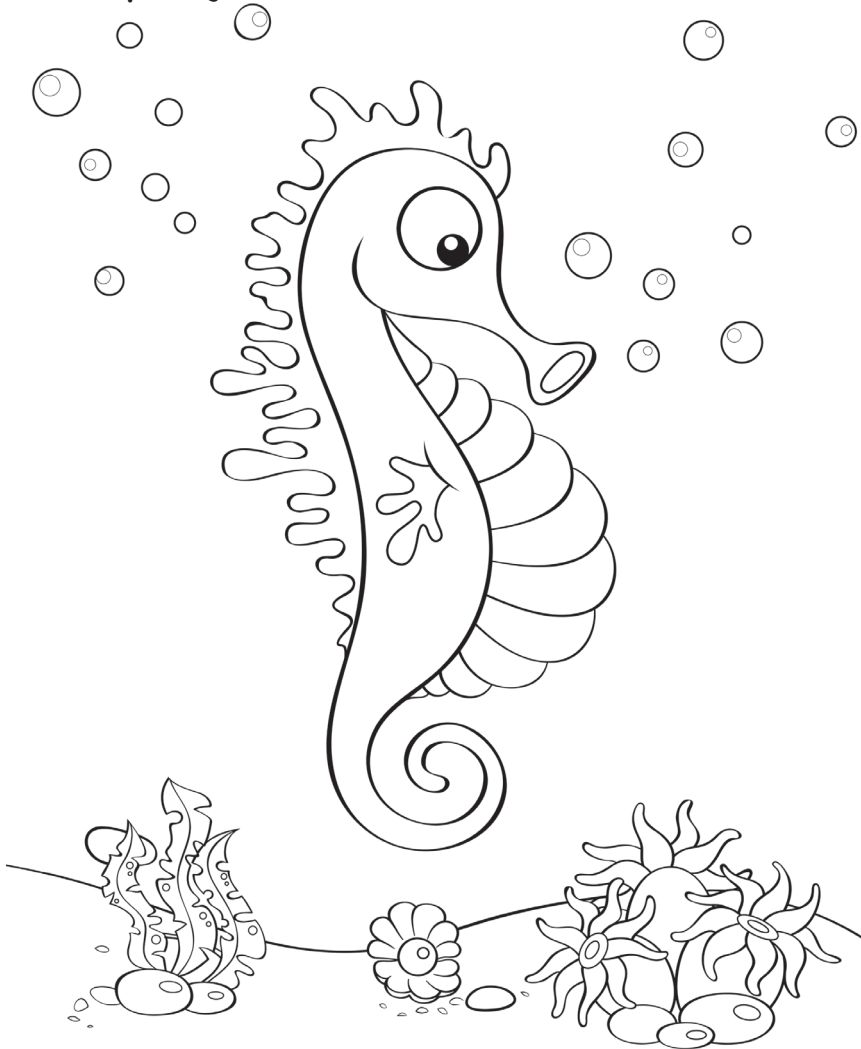


- Guru membimbing murid menyatakan dan menjelaskan warna asas.



Mengenal warna asas.

Warnakan gambar di bawah dengan warna asas yang telah kamu pelajari.



Maklumat

Apabila dua warna asas dicampurkan, warna sekunder, iaitu hijau, jingga dan ungu akan terhasil.



- Guru membuat salinan halaman ini sebelum menjalankan aktiviti.
- Guru membimbing murid mewarna dengan betul dan kemas.



Menganalisis

Kemahiran
abad ke-21:
Menilai

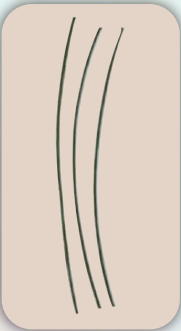
1.6.1
1.6.2
1.6.3



Membuat payung mainan.



Pensel



Dawai
bunga



Penutup bekas
makanan



Gam



Gunting

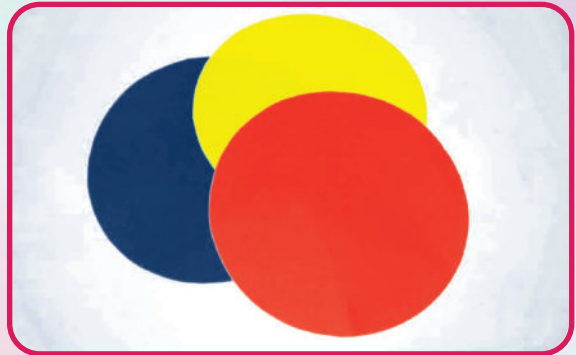


Kertas
warna

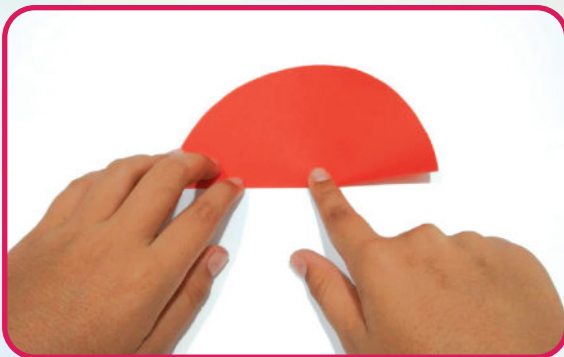


1.

Lakarkan bentuk bulat pada kertas warna dan guntingkan.

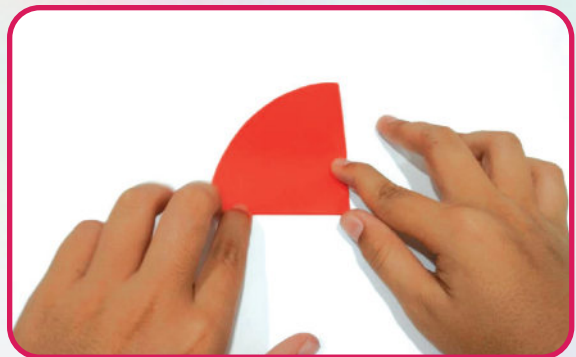


Hasil guntingan.



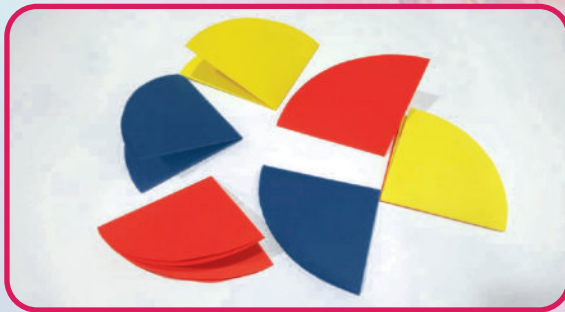
2.

Lipatkan hasil guntingan kepada dua bahagian.



3.

Lipatkan hasil langkah 2. Ulangi langkah 2 dan 3 dengan kertas biru dan kuning.



Hasil langkah 3.



4.

Sapukan gam pada bahagian tengah setiap lipatan.



5.

Cantumkan menjadi bentuk separuh bulat.



6.

Masukkan dawai bunga di antara cantuman lipatan untuk membentuk kaki payung.



Karya akhir.



Ingat!

Jaga kebersihan dan keselamatan semasa melakukan aktiviti ini.



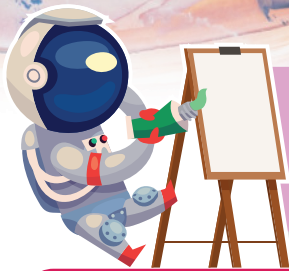
- Guru membimbing murid menjalankan aktiviti ini.

EMK: Kreativiti dan inovasi



Mengaplikasi

1.6.3
1.6.4
1.6.5



Membuat ubur-ubur.



Gunting



Benang



Pinggan kertas



Mata mainan



Berus lukisan



Gam



Cat poster



Penebuk lubang



1. Guntingkan pinggan kertas kepada dua bahagian.



2. Warnakan hasil langkah 1 dengan warna asas.



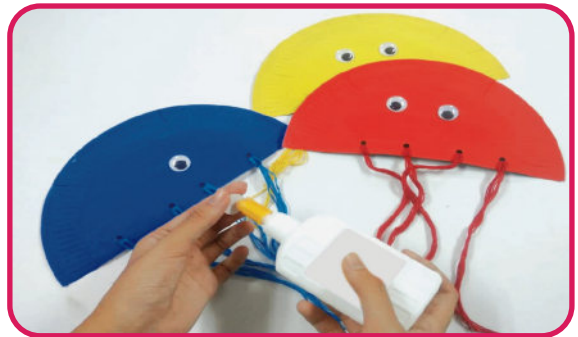
3. Tebukkan lubang.



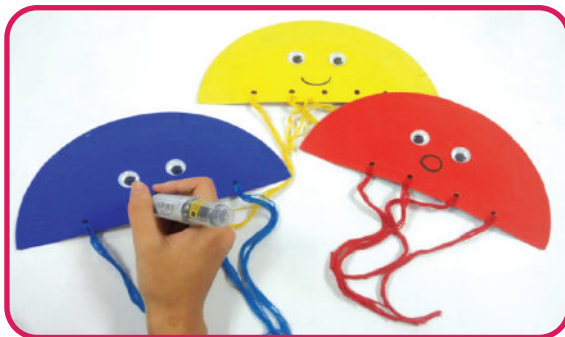
4. Masukkan benang dan ikatkan pada lubang.



Hasil langkah 4.



5. Gamkan mata mainan.



6. Lakarkan mulut.



Ingat!

Jaga kebersihan dan keselamatan semasa melakukan aktiviti ini.



Karya akhir.



**Nota
Guru**

- Guru membimbing murid menjalankan aktiviti ini.
 - Guru membimbing murid menggantung karya akhir untuk dijadikan arca mobil.
- EMK: Kreativiti dan inovasi

 Mencipta

1.6.3
1.6.4
1.6.5

GLOSARI

ISTILAH	HURAIAN
Karya seni visual	Hasil seni yang indah dan dapat dinilai menggunakan deria penglihatan.
Lakaran	Gambar yang dilukis secara kasar.
Montaj	Hasil gubahan bahan daripada pelbagai media cetak. Bahan bercetak yang biasa digunakan ialah majalah, gambar foto, surat khabar dan risalah. Bahan media tersebut akan digunting atau dikoyakkan, dan disusun serta ditampal mengikut kreativiti berdasarkan tema yang telah ditentukan.
Motif	Perlambangan yang telah dipermudahkan. Motif yang berulang-ulang akan menghasilkan corak.
Templat	Bentuk yang dipotong daripada kertas dan digunakan sebagai contoh untuk menghasilkan bentuk yang serupa pada bahan lain.
Ton	Nilai pancaran terang atau gelap sesuatu warna.





RM12.00

ISBN 978-983-49-2506-2



01200

9 789834 925062