KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH(KSSM)
RANCANGAN PELAJARAN TAHUNAN
PENDIDIKAN SENI VISUAL
TINGKATAN 4
2021

DISEDIAKAN OLEH :

JURULATIH DAERAH PENDIDIKAN SENI VISUAL
JABATAN PENDIDIKAN NEGERI SELANGOR

KSSM RANCANGAN PELAJARAN TAHUNAN PENDIDIKAN SENI VISUAL TINGKATAN 4 2021

MINGGU	BIDANG / TAJUK	STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN (CADANGAN AKTIVITI)
(2 MINGGU)	**SEJARAH DAN APRESIASI SENI VISUAL** **1.0 ALAT KEBESARAN DAN PERHIASAN DIRAJA**	**1.1 Persepsi Seni Dalam Alat Kebesaran dan Perhiasan Diraja** Pemahaman terhadap Alat Kebesaran dan Perhiasan Diraja.	**Murid boleh:** 1.1.1 Menyenaraikan jenis alat kebesaran dan perhiasan Diraja.	• Tayangan Multimedia atau penghasilan Peta Pemikiran tentang alat kebesaran dan perhiasan Diraja. • Aktiviti secara kolaboratif melalui kaedah: - sumbang saran - soal jawab - perbincangan - nota anekdot **Nota:** Contoh jenis alat kebesaran Diraja: - Keris Panjang Diraja - Cogan Alam - Cogan Agama - Cokmar - Pedang, Keris Panjang dan Sundang Diraja - Payung Ubur - Ubur Kuning - Tombak Berambu • Contoh jenis perhiasan Diraja: - Tengkolok Diraja - Muskat - Mess Kit - Pending Diraja - Keris Pendek Diraja - Gendik Diraja - Kalung Diraja

			1.1.2 Menjelaskan fungsi dan peranan alat kebesaran dan perhiasan Diraja.	Antara contoh fungsi dan peranan alat kebesaran dan perhiasan Diraja: - Keris Panjang Diraja: Fungsi: Keris Panjang Diraja ialah alat kebesaran negara yang utama dalam istiadat pertabalan. Peranan: Keris Panjang Diraja ialah keris kerajaan. Alat Diraja ini merupakan simbol kebesaran dan kekuasaan. **Nota:** Setiap negeri mempunyai alat kebesaran dan cara pemakaian Diraja yang berbeza. **Sumber:** www.istananegara.gov.my
		1.2 Eksplorasi Seni dalam Alat Kebesaran dan Perhiasan Diraja Eksplorasi maklumat daripada pelbagai sumber bagi pengukuhan terhadap Alat Kebesaran dan Perhiasan Diraja.	1.2.1 Mencirikan alat kebesaran dan perhiasan Diraja daripada aspek: (i) fungsi (ii) peranan	**Cadangan Aktiviti: Secara Kolaboratif** Murid membuat satu dokumentasi tentang alat kebesaran dan perhiasan Diraja. • Contoh dokumentasi: - artist book - buku skrap - buku lakaran – peta pemikiran

KSSM RANCANGAN PELAJARAN TAHUNAN PENDIDIKAN SENI VISUAL TINGKATAN 4 2021

MINGGU	BIDANG / TAJUK	STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN (CADANGAN AKTIVITI)
		1.3 Ekspresi Seni dalam Alat Kebesaran dan Perhiasan Diraja Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaan tugasan.	1.3.1 Menghasilkan model alat kebesaran dan perhiasan Diraja.	**Cadangan Aktiviti: Pembelajaran Koperatif** Murid menghasilkan satu daripada model berikut: - alat kebesaran Diraja - perhiasan Diraja • Contoh bahan membuat model: - pelbagai jenis *board* - plaster of paris - papier mache - bahan terbuka - kain
		1.4 Apresiasi Seni dalam Alat Kebesaran dan Perhiasan Diraja Penghayatan terhadap model Alat Kebesaran dan Perhiasan Diraja dengan menggunakan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.	1.4.1 Mempamerkan model alat kebesaran dan perhiasan Diraja yang dihasilkan. 1.4.2 Menghayati dan menjelaskan model alat kebesaran dan perhiasan Diraja sendiri dan rakan dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual. 1.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan model alat kebesaran dan perhiasan Diraja.	**Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri** • Mempamerkan dan membuat pemerhatian terhadap model alat kebesaran dan perhiasan Diraja. • Menjalankan aktiviti Lihat-Fikir-Komen terhadap hasil pameran dengan menggunakan *sticky note*. • Penambahbaikan model. **Atau** • Murid menghasilkan satu persembahan tentang penghasilan model alat kebesaran dan perhiasan Diraja. • Contoh persembahan: - tayangan multimedia - pembentangan **Nota:** • Guru perlu membuat penilaian dan memberi maklum balas karya

- Aktiviti secara kolaboratif melalui kaedah:

penghasilan Seni

KSSM RANCANGAN PELAJARAN TAHUNAN PENDIDIKAN SENI VISUAL TINGKATAN 4 2021

MINGGU	BIDANG / TAJUK	STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN (CADANGAN AKTIVITI)
(3 MINGGU)	**SENI HALUS 2.0 SENI LUKISAN**	**2.1 Persepsi Seni dalam Seni Lukisan** **Pemahaman terhadap konsep Seni Lukisan**	Murid boleh: 2.1.1 Menjelaskan seni lukisan Barat mengikut abad pilihan dari aspek : (i) Aliran dan Gaya (ii) Pelukis dan Karya	**Cadangan Aktiviti :** • Tayangan Multimedia atau penghasilan Peta Pemikiran tentang pelukis, karya, aliran dan gaya - sumbang saran - soal jawab - perbincangan - nota anekdot Nota : • Pelukis dan karya seni lukisan dari abad ke-14 hingga abad ke-19 • Contoh Aliran dan gaya: - Romantisme, Realisme, Naturalisme dan lain-lain • Contoh Pelukis dan karya: - pelukis: Leonardo Da Vinci - karya: ‘Self-Potrait
		2.2 Eksplorasi Seni dalam Seni Lukisan Eksplorasi dan aplikasi pengetahuan dalam Lukisan	**2.2.1 Membuat penerokaan secara kreatif berkaitan :** (i) Tema dan Tajuk (ii) Pewujudan Idea	**Cadangan Aktiviti : Secara Berpasangan** • Membuat lakaran dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman tentang tema, tajuk, media dan pewujudan idea Contoh penerokaan : • Penentuan tema dan tajuk: - tema: Patriotik - tajuk: Negaraku Malaysia • Pewujudan idea : - kajian, pemerhatian dan perbincangan melalui lukisan, gambar atau situasi sebenar -

KSSM RANCANGAN PELAJARAN TAHUNAN PENDIDIKAN SENI VISUAL TINGKATAN 4 2021

MINGGU	BIDANG / TAJUK	STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN (CADANGAN AKTIVITI)
		2.3 Ekspresi Seni dalam Seni Lukisan Menzahirkan idea dan konsep melalui pelbagai sumber dalam penjanaan tugasan	2.3.1 Menghasilkan karya seni lukisan berdasarkan aliran dan gaya pilihan	**Cadangan Aktiviti: Secara Individu** **Nota:** Contoh penghasilan karya: • media seperti media kering atau media campuran • teknik seperti lorekan, contengan, gosokan, garisan selari, silang pangkah atau titik Contoh menghasilkan karya seni lukisan berdasarkan aliran dan gaya pilihan: - Romantisme, Realisme, Naturalisme atau lain-lain
		2.4 Apresiasi Seni dalam Seni Lukisan Penghayatan terhadap hasil karya Seni Lukisan dengan menggunakan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual	2.4.1 Mempamerkan hasil karya seni lukisan 2.4.2 Menghayati dan menjelaskan karya seni lukisan sendiri dan rakan dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual 2.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya seni lukisan	**Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri** • Mempamerkan dan membuat pemerhatian terhadap hasil karya seni lukisan • Menjalankan aktiviti Lihat-Fikir-Komen terhadap hasil pameran dengan menggunakan sticky note • Penambahbaikan hasil karya Atau • Murid memilih satu daripada persembahan berikut: - tayangan Multimedia - pembentangan Nota : • Guru perlu membuat penilaian dan memberi maklum balas

karya.

KSSM RANCANGAN PELAJARAN TAHUNAN PENDIDIKAN SENI VISUAL TINGKATAN 4 2021

MINGGU	BIDANG / TAJUK	STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN (CADANGAN AKTIVITI)
(3 MINGGU)	**SENI HALUS** **3.0 SENI CATAN**	**3.1 Persepsi Seni dalam Seni Catan** Pemahaman terhadap konsep Seni Catan.	**Murid boleh:** 3.1.1 Menjelaskan seni catan Barat mengikut abad pilihan dari aspek: (i) aliran dan gaya (ii) pelukis dan karya	**Cadangan Aktiviti:** • Tayangan Multimedia atau penghasilan Peta Pemikiran tentang aliran, gaya, pelukis dan • Aktiviti secara kolaboratif melalui kaedah: - sumbang saran - soal jawab - perbincangan - nota anekdot **Nota:** • Pelukis dan karya-karya seni catan mulai abad ke-14 hingga abad ke-19. • Contoh Aliran dan gaya: - *Baroque*, Romantisme, Realisme dan lain-lain • Contoh Pelukis dan karya: - pelukis: Vincent Van Gogh - karya: *'Starry Night'*
		3.2 Eksplorasi Seni dalam Seni Catan Eksplorasi dan aplikasi pengetahuan dalam penghasilan Seni Catan.	**3.2.1 Membuat penerokaan secara kreatif berkaitan:** (i) tema dan tajuk (ii) pewujudan idea	**Cadangan Aktiviti: Secara Berpasangan** • Membuat lakaran dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman tentang tema, tajuk, media dan pewujudan idea. Contoh penerokaan: • Penentuan tema dan tajuk: - tema: Alam Fantasi - tajuk: Bandar Futuristik • Pewujudan idea: - kajian, pemerhatian dan perbincangan melalui lukisan, gambar, atau situasi sebenar

menggunakan *sticky note*.

KSSM RANCANGAN PELAJARAN TAHUNAN PENDIDIKAN SENI VISUAL TINGKATAN 4 2021

MINGGU	BIDANG / TAJUK	STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN (CADANGAN AKTIVITI)
		3.3 Ekspresi Seni dalam Seni Catan Menzahirkan idea dan konsep melalui pelbagai sumber dalam penjanaan tugasan.	3.3.1 Menghasilkan karya seni catan berdasarkan aliran dan gaya pilihan.	**Cadangan Aktiviti: Secara Individu** **Nota:** Contoh penghasilan karya: • Media : Media basah - cat akrilik, cat poster atau cat air • Teknik : Cat poster - *glazing, alla prima* atau *impasto* Cat air - basah atas basah, basah atas kering, kering atas basah atau kering atas kering Contoh menghasilkan karya seni catan berdasarkan aliran dan gaya pilihan: - *Baroque,* Romantisme, Realisme atau lain-lain
		3.4 Apresiasi Seni dalam Seni Catan Penghayatan terhadap hasil karya Seni Catan dengan menggunakan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.	3.4.1 Mempamerkan hasil karya seni catan. 3.4.2 Menghayati dan menjelaskan karya seni catan sendiri dan rakan dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual. 3.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya seni catan.	**Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri** • Mempamerkan dan membuat pemerhatian terhadap hasil karya seni catan. • Menjalankan aktiviti Lihat-Fikir-Komen terhadap hasil pameran dengan • Penambahbaikan hasil karya. **Atau** • Murid memilih satu daripada persembahan berikut: - tayangan multimedia - pembentangan **Nota:**

				• Guru perlu membuat penilaian dan memberi maklum balas.

MINGGU	BIDANG / TAJUK	STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN (CADANGAN AKTIVITI)
(3 MINGGU)	**SENI HALUS** **4.0 SENI CETAKAN**	**4.1 Persepsi Seni Dalam Seni Cetakan** Pemahaman terhadap konsep seni cetakan.	**Murid boleh :** 4.1.1 menjelaskan seni cetakan Barat mengikut abad pilihan dari aspek; i. aliran dan gaya ii. pelukis dan karya	**Cadangan Aktiviti :** • Tayangan Multimedia atau penghasilan Peta Pemikiran tentang alat , pelukis dan gaya • Aktiviti secara kolaboratif melalui kaedah: - sumbang saran - soal jawab - perbincangan - nota anekdot **Nota:** • Contoh aliran dan gaya - Baroque, Romantisme, Realisme dan lain-lain • Pelukis dan karya-karya seni cetakan mulai abad ke 14 hingga abad ke 19 • Contoh pelukis dan karya; Pelukis ; Thomas Bewick Karya : 'Yellow Wagtail'
		4.2 Eksplorasi Seni dalam Seni Cetakan Eksplorasi dan aplikasi pengetahuan dalam penghasilan seni cetakan	4.2.1 membuat penerokaan secara kreatif berkaitan: (i) Tema dan tajuk (ii) Pewujudan idea	**Cadangan Aktiviti : Secara Berkumpulan** • membuat lakaran dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman tentang tema, tajuk, media dan pengwujudan idea Contoh penerokaan:

				• penentuan tema dan tajuk; - tema: alam semulajadi/alam benda - tajuk : Bebas • Pewujudan idea ; - Kajian , pemerhatian dan perbincangan melalui lukisan, gambar atau situasi sebenar

pemerhatian terhadap hasil karya

KSSM RANCANGAN PELAJARAN TAHUNAN PENDIDIKAN SENI VISUAL TINGKATAN 4 2021

MINGGU	BIDANG / TAJUK	STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN (CADANGAN AKTIVITI)
		4.3 Ekspresi Seni dalam Seni Cetakan Menzahirkan idea dan konsep melalui pelbagai sumber dalam penjanaan tugasan.	4.3.1 Menghasilkan karya seni cetakan berdasarkan aliran dan gaya pilihan.	**Cadangan Aktiviti: Secara Berkumpulan** **Nota:** Contoh penghasilan karya: • contoh media basah seperti dakwat cetak, cat air, cat poster atau dakwat cina • contoh bahan cetakan seperti blok kayu, lino, plat logam atau saring sutera • contoh teknik seperti timbulan, benaman, stensil atau litografi Contoh menghasilkan karya seni cetakan berdasarkan aliran dan gaya pilihan: - *Baroque,* Romantisme, Realisme atau lain-lain
		4.4 Apresiasi Seni dalam Seni Cetakan Penghayatan terhadap hasil karya Seni Cetakan dengan menggunakan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.	4.4.1 Mempamerkan hasil karya seni cetakan. 4.4.2 Menghayati dan menjelaskan karya seni cetakan sendiri dan rakan dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual. 4.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya seni cetakan.	**Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri** • Mempamerkan dan membuat seni cetakan. • Menjalankan aktiviti Lihat-Fikir-Komen terhadap hasil pameran dengan menggunakan *sticky note*. • Penambahbaikan hasil karya. **Atau** • Murid memilih satu daripada persembahan berikut: - tayangan multimedia - pembentangan **Nota:** • Guru perlu membuat penilaian dan memberi maklum balas.

KSSM RANCANGAN PELAJARAN TAHUNAN PENDIDIKAN SENI VISUAL TINGKATAN 4 2021

MINGGU	BIDANG / TAJUK	STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN (CADANGAN AKTIVITI)
(3 MINGGU)	**5.0 REKA BENTUK** **LANDSKAP**	**5.1 Persepsi Seni Dalam Reka Bentuk Landskap** Pemahaman terhadap prospek kerjaya Pereka Bentuk Landskap.	**Murid boleh:** 5.1.1 Menerangkan prospek dan hala tuju pereka bentuk landskap.	**Cadangan Aktiviti:** • Tayangan Multimedia atau penghasilan Peta Pemikiran tentang prospek dan hala tuju pereka bentuk landskap. • Aktiviti secara kolaboratif melalui kaedah: - sumbang saran - perbincangan - soal jawab
		5.2 Eksplorasi Seni dalam Reka Bentuk Landskap Eksplorasi dan aplikasi pengetahuan dalam penghasilan konsep kontemporari.	5.2.1 Mengklasifikasikan elemen dalam reka bentuk landskap berkonsep kontemporari.	**Cadangan Aktiviti: Secara Kumpulan** • Contoh elemen dalam reka bentuk landskap: - landskap lembut (softscape) - landskap kejur (hardscape) - ergonomik • Murid membuat satu dokumentasi tentang pelbagai elemen dalam reka bentuk landskap berkonsep kontemporari. • Contoh dokumentasi: - artist book - buku skrap - buku lakaran

		5.3 Ekspresi Seni dalam Reka Bentuk Landskap Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaan tugasan.	5.3.1 Menghasilkan pelan reka bentuk landskap mengikut skala. 5.3.2 Menghasilkan model reka bentuk landskap mengikut skala.	**Cadangan Aktiviti: Pembelajaran Koperatif** • Contoh: halaman rumah, pejabat atau sekolah • Contoh konsep: Bali, Jepun, Melayu atau kontemporari • Proses penghasilan model:

Bentuk Landskap dengan menggunakan

MINGGU	BIDANG / TAJUK	STANDARD KANDUNGAN
		5.4 Apresiasi Seni dalam Reka Bentuk Landskap Penghayatan terhadap hasil karya Reka Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.

5.4.2 Menghayati dan menjelaskan model

MINGGU	BIDANG / TAJUK	STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN (CADANGAN AKTIVITI)
30 (1 Minggu) 2 jam	**6. REKA BENTUK** **6.0 Reka Bentuk Hiasan Dalaman**	**6.1 Persepsi Seni dalam Reka Bentuk Hiasan Dalaman** Pemahaman terhadap prospek kerjaya Pereka Bentuk Hiasan Dalaman	**Murid boleh:** 6.1.1 Menerangkan prospek dan hala tuju pereka hiasan dalaman	**Cadangan Aktiviti:** • Tayangan Multimedia atau penghasilan Peta Pemikiran tentang prospek dan hala tuju pereka hiasan dalaman • Aktiviti secara kolaboratif melalui kaedah: - sumbang saran - perbincangan - soal jawab
31 (1 Minggu) 2 jam		**6.2 Eksplorasi Seni dalam Reka Bentuk Hiasan Dalaman** Eksplorasi dan aplikasi pengetahuan dalam penghasilan konsep	6.2.1 Mengenal pasti kaedah reka bentuk hiasan dalaman berkonsep kontemporari daripada aspek: (i) Susun atur ruang dan objek (ii) Kaedah pengudaraan (iii) Kaedah pencahayaan (iv) Antropometrik	**Cadangan Aktiviti:** Pembelajaran Koperatif • Mendokumentasikan pelbagai reka bentuk hiasan dalaman berkonsepkan kontemporari daripada pelbagai sumber Nota: • Contoh susun atur ruang dan objek - susunan bentuk L, bentuk H, bentuk I, bentuk U dan susunan pulau. • Contoh kaedah pengudaraan: - semula jadi dan buatan manusia

				• Contoh kaedah pencahayaan:

				- semula jadi dan buatan manusia • Contoh antropometrik - ukuran pintu, tingkap, saiz perabot • Murid membuat satu dokumentasi tentang pelbagai kaedah reka bentuk hiasan dalaman berkonsep kontemporari • Contoh dokumentasi: - artist book - buku skrap - buku lakaran
MINGGU	**BIDANG / TAJUK**	**STANDARD KANDUNGAN**	**STANDARD PEMBELAJARAN**	**CATATAN (CADANGAN AKTIVITI)**
32-33 (2 Minggu) 4 jam		**6.3 Ekspresi Seni dalam Reka Bentuk Hiasan Dalaman** Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaan tugasan.	6.3.1 Melukis pelan lantai reka bentuk hiasan dalaman mengikut skala 6.3.2 Menghasilkan model reka bentuk hiasan dalaman mengikut skala	**Cadangan Aktiviti:** *Pembelajaran Koperatif* • Contoh ruang: pejabat atau komersial. • Contoh konsep: Perindustrian, Minimalis, Moden. • Murid menghasilkan: - lakaran idea awal pelan lantai reka bentuk hiasan dalaman - pelan lantai reka bentuk hiasan dalaman berskala - model reka bentuk hiasan dalaman berskala
34 (1 Minggu) 2 jam		**6.4 Apresiasi Seni dalam Reka Bentuk Hiasan Dalaman**	6.4.1 Mempamerkan model reka bentuk hiasan dalaman berkonsepkan kontemporari yang dihasilkan	**Cadangan Aktiviti:** *Tumpu Galeri* • Membuat pemerhatian terhadap hasil model reka bentuk hiasan

		Penghayatan terhadap hasil karya Reka Bentuk Hiasan Dalaman dengan menggunakan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual	6.4.2 Menghayati dan menjelaskan model reka bentuk hiasan dalaman sendiri dan	dalaman berkonsep kontemporari

			rakan dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual. 6.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan model reka bentuk hiasan dalaman	**Atau** • Murid menghasilkan satu persembahan tentang penghasilan model reka bentuk hiasan dalaman • Cadangan persembahan: - tayangan Multimedia - pembentangan **Nota:** • Guru perlu membuat penilaian dan memberi maklum balas

Peta Pemikiran tentang seni ukiran.

- soal jawab

KSSM RANCANGAN PELAJARAN TAHUNAN PENDIDIKAN SENI VISUAL TINGKATAN 4 2021

MINGGU	BIDANG / TAJUK	STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN (CADANGAN AKTIVITI)
(3 MINGGU)	**7.0 SENI UKIRAN**	**7.1 Persepsi Seni dalam Seni Ukiran** Pemahaman terhadap prinsip Seni Ukiran.	**Murid boleh:** 7.1.1 Menjelaskan prinsip asas seni ukiran. 7.1.2 Mengenal pasti alat dan bahan seni ukiran. 7.1.3 Mengkategorikan motif seni ukiran. 7.1.4 Menyenaraikan jenis seni ukiran. 7.1.5 Menerangkan proses seni ukiran.	**Cadangan Aktiviti:** • Tayangan Multimedia atau penghasilan • Aktiviti secara kolaboratif melalui kaedah: - sumbang saran - perbincangan - nota anekdot **Nota:** • Jenis seni ukiran: - Layang - Tebuk Timbul Bersilat - Tebuk Timbul Tanpa Silat - Tebuk Tembus Bersilat - Tebuk Tembus Tanpa Silat • Contoh jenis alat dan bahan: - pahat, Pisau Wali, Gandin Kayu, ketam, gerudi, gergaji, kikir dan kertas pasir • Contoh bahan: - Kayu Jelutong, Kayu Nyatoh, Kayu Cengal, Kayu Merbau dan Kayu Meranti Merah • Contoh produk seni ukiran: - hiasan dinding, kekisi, congkak dan tiang larik - peralatan domestik dan pertanian • Contoh motif ukiran: - Flora: Bunga Kangkung, Bunga Cina, Bunga Ketumbit, Bunga Telipot, Bunga Tanjung, Bunga Cempaka, Bunga Emas, Bunga Ketam Guri, Bunga Kiambang, Bunga

				Melur, Bayam Peraksi dan Sulur Kacang - Fauna: Ayam Berlaga, Badak Mudik, Itik Pulang Petang, Lebah Bergantung, Unduk-Unduk atau Kuda Laut - Kosmos: awan, bulan, bintang dan matahari - Geometri - Kaligrafi • Contoh bentuk-bentuk silat: - Silat Belah Rotan, Silat Serong, Silat Leper, Silat Dada Tuma dan Silat Minangkabau • Proses seni ukiran: - penyediaan kayu - melukis corak motif pada kertas - menyurih motif rekaan pada kayu - mengukir - menyilat (membuat silat) - kemasan
		7.2 Eksplorasi Seni dalam Seni Ukiran Eksplorasi dan aplikasi proses Seni Ukiran bagi pengukuhan pemahaman terhadap prinsip asas Seni Ukiran.	7.2.1 Mengolah motif seni ukiran. 7.2.2 Meneroka jenis seni ukiran.	**Cadangan Aktiviti: Secara Individu** • Pengolahan idea secara kreatif dalam penghasilan pelbagai motif pilihan. • Contoh motif: - flora dan fauna - geometri dan kosmos • Penerokaan jenis seni ukiran menggunakan pelbagai bahan

				• Contoh bahan: - lilin

				- sabun buku - buah – buahan - Plaster of Paris
		7.3 Ekspresi Seni dalam Seni Ukiran Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaan tugasan.	7.3.1 Menghasilkan produk seni ukiran secara kreatif dan inovatif.	**Cadangan Aktiviti: Secara Individu** • Murid memilih satu daripada produk seni ukiran berikut: - kotak hiasan - penyangkut kunci - bekas serbaguna

		7.4 Apresiasi Seni dalam Seni Ukiran Penghayatan terhadap hasil produk Seni Ukiran dengan menggunakan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.	7.4.1 Mempamerkan hasil produk seni ukiran. 7.4.2 Menghayati dan menjelaskan produk seni ukiran sendiri dan rakan dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual. 7.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk seni ukiran.	**Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri** • Mempamerkan dan membuat pemerhatian terhadap produk seni ukiran. • Menjalankan aktiviti Lihat-Fikir-Komen terhadap hasil pameran dengan menggunakan *sticky note*. • Penambahbaikan produk seni ukiran. **Atau** • Murid memilih satu daripada persembahan berikut: - tayangan multimedia - pembentangan **Nota:** • Guru perlu membuat penilaian dan memberi maklum balas

- sumbang saran

KSSM RANCANGAN PELAJARAN TAHUNAN PENDIDIKAN SENI VISUAL TINGKATAN 4 2021

MINGGU	BIDANG / TAJUK	STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN (CADANGAN AKTIVITI)
(3 MINGGU)	**8.0 KOMUNIKASI VISUAL** **SENI REKA GRAFIK** (Ilustrasi)	**8.1 Persepsi Seni dalam Seni Reka Grafik** Pemahaman terhadap Seni Reka Grafik	**Murid boleh:** 8.1.1 Menjelaskan definisi ilustrasi. 8.1.2 Memerihalkan ilustrasi dari aspek: (i) jenis, media dan teknik ilustrasi (ii) penjanaan idea bergambar	**Cadangan Aktiviti:** • Tayangan Multimedia atau penghasilan Peta Pemikiran tentang ilustrasi. • Aktiviti secara kolaboratif melalui kaedah: - soal jawab - perbincangan - nota anekdot Nota: • Contoh jenis Ilustrasi: - industri dan Teknikal - sains dan perubatan - penerbitan - flora dan Fauna - imaginasi - dekoratif - ekspresi • Contoh pelbagai media: - poskad - buku Cerita - poster - komik - mural • Contoh Teknik: - dakwat dan cat air - pen dan marker pen - tampal dan kolaj - seni digital - seni foto dan cetakan - media campuran

pemahaman terhadap Seni Reka

secara kreatif dan inovatif hasil

KSSM RANCANGAN PELAJARAN TAHUNAN PENDIDIKAN SENI VISUAL TINGKATAN 4 2021

MINGGU	BIDANG / TAJUK	STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN (CADANGAN AKTIVITI)
		8.2 Eksplorasi Seni dalam Seni Reka Grafik Eksplorasi dan aplikasi rekaan Ilustrasi bagi pengukuhan Grafik	8.2.1 Membuat penerokaan ilustrasi dengan pelbagai media dan teknik.	Cadangan Aktiviti: Secara Individu Stretch to Sketch / Lakaran • Murid melukis ilustrasi ekspresi menggunakan pelbagai media dan teknik Contoh : menghasilkan ekspresi muka menggunakan teknik tampal atau kolaj untuk diaplikasikan di dalam ilustrasi poster
		8.3 Ekspresi Seni dalam Seni Reka Grafik Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaan tugasan.	8.3.1 Menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea daripada penerokaan ilustrasi ekspresi: (i) Reka bentuk ilustrasi untuk menggambarkan ekspresi. (ii) Reka bentuk ilustrasi yang terhasil dan disesuaikan dengan reka bentuk dalam pelbagai media.	Cadangan Aktiviti: Secara Individu • Menghasilkan rekaan ilustrasi bagi watak Adiwira Malaysia dengan menggunakan t teknik dan media yang bersesuaian. Contoh Adiwira : “Mat Kenit” **Atau Secara Kolaboratif** • Menghasilkan rekaan Ilustrasi ekspresi berbentuk Doodle Art diaplikasikan dalam pelbagai media Tajuk doodle : “Sekolah saya”

KSSM RANCANGAN PELAJARAN TAHUNAN PENDIDIKAN SENI VISUAL TINGKATAN 4 2021

MINGGU	BIDANG / TAJUK	STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN (CADANGAN AKTIVITI)
		8.4 Apresiasi Seni dalam Seni Reka Grafik Penghayatan terhadap hasil karya Seni Reka Grafik dengan menggunakan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.	8.4.1 Mempamerkan hasil karya ilustrasi. 8.4.2 Menghayati dan menjelaskan hasil karya ilustrasi sendiri dan rakan dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual 8.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam hasil karya ilustrasi.	**Cadangan Aktiviti:** **Tumpu Galeri** • Mempamerkan dan membuat pemerhatian terhadap hasil karya ilustrasi. • Menjalankan aktiviti Lihat-Fikir-Komen terhadap hasil pameran dengan menggunakan sticky note. • Penambahbaikan hasil karya. **Atau** • Murid memilih satu daripada persembahan berikut: - tayangan multimedia - pembentangan **Nota:** • Guru perlu membuat penilaian dan memberi maklum balas.

KSSM RANCANGAN PELAJARAN TAHUNAN PENDIDIKAN SENI VISUAL TINGKATAN 4 2021

MINGGU	BIDANG / TAJUK	STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN (CADANGAN AKTIVITI)
(3 MINGGU)	**9.0 GENRE FOTOGRAFI**	**9.1 Persepsi Seni dalam Seni Foto** Pemahaman terhadap Seni Foto.	**Murid boleh:** 9.1.1 Menjelaskan definisi genre dalam fotografi. 9.1.2 Memerihalkan jenis dan fungsi komunikasi visual dalam genre fotografi. 9.1.3 Membincangkan kepelbagaian genre fotografi.	**Cadangan Aktiviti:** Tayangan Multimedia atau penghasilan Peta Pemikiran tentang genre fotografi. - Aktiviti secara kolaboratif melalui kaedah: - sumbang saran - soal jawab - perbincangan - nota anekdot **Nota:** Contoh kepelbagaian genre fotografi: - kewartawanan - jalanan - potret - fesyen - dokumentari - landskap - pengiklanan - seni halus - tangkap dekat (close-up shot)
		9.2 Eksplorasi Seni dalam Seni Foto Eksplorasi dan aplikasi	9.2.1 Membuat penerokaan tentang genre fotografi daripada aspek: (i) media	**Cadangan Aktiviti: Secara Kolaboratif** Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman tentang fungsi, keunikan, media dan teknik dalam kepelbagaian genre fotografi. Contoh Penerokaan: - mencatatkan fungsi kepelbagaian genre fotografi - melabelkan keunikan bagi setiap genre yang dipilih - membanding beza media dan teknik daripada pelbagai genre

		penghasilan Genre Fotografi bagi pengukuhan pemahaman terhadap Seni Foto.	(ii) teknik	

terhadap hasil karya seni foto.

MINGGU	BIDANG / TAJUK	STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN (CADANGAN AKTIVITI)
		9.3 Ekspresi Seni dalam Seni Foto Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaan tugasan.	9.3.1 Menghasilkan karya seni foto berdasarkan tema melalui genre fotografi pilihan.	**Cadangan Aktiviti: Secara Individu** Murid menghasilkan imej foto dengan menggunakan genre fotografi berdasarkan satu daripada pilihan tema berikut: - Kawan-kawanku (fotografi potret) - Lawatan sambil belajar (fotografi landskap/jalanan) - Program yang dianjurkan di sekolah (fotografi dokumentari)
		9.4 Apresiasi Seni dalam Seni Foto Penghayatan terhadap hasil karya Seni Foto dengan menggunakan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.	9.4.1 Mempamerkan hasil karya seni foto. 9.4.2 Menghayati dan menjelaskan hasil karya seni foto sendiri dan rakan dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual. 9.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam hasil karya seni foto.	**Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri** Mempamerkan dan membuat pemerhatian Menjalankan aktiviti Lihat-Fikir-Komen terhadap hasil pameran dengan menggunakan *sticky note*. Penambahbaikan hasil karya. **Atau**

				Murid memilih satu daripada persembahan berikut: - tayangan multimedia - pembentangan **Nota:** Guru perlu membuat penilaian dan memberi maklum balas.