

STPM/S970

**PEPERIKSAAN
SIJIL TINGGI PERSEKOLAHAN MALAYSIA
(STPM)**

**SENI VISUAL
Sukatan Pelajaran
dan Soalan Contoh**

Sukatan pelajaran ini digunakan bagi peperiksaan tahun 2006 dan tahun-tahun seterusnya sehingga diberitahu.



MAJLIS PEPERIKSAAN MALAYSIA

KANDUNGAN

Sukatan Pelajaran 970 Seni Visual

	<i>Halaman</i>
Matlamat	1
Objektif	1
Huraian Sukatan Pelajaran	2
Bentuk Peperiksaan	13
Senarai Rujukan	16
Garis Panduan Penilaian Projek Penghasilan Karya	17
Soalan Contoh Seni Visual (970) STPM:	
Kertas 1 (<i>Teori Seni Visual</i>)	18
Kertas 2 (<i>Lukisan</i>)	29
Kertas 3 (<i>Projek Penghasilan Karya</i>)	31
Kertas 4 (<i>Teori Penghasilan Karya</i>)	35

SUKATAN PELAJARAN **970 SENI VISUAL**

Matlamat

Matlamat sukatan pelajaran ini adalah untuk menyediakan pelajar dengan pengetahuan dan kemahiran seni visual bagi membolehkan mereka

- (a) mengikuti program seni visual atau program yang berkaitan di Institusi Pengajian Tinggi,
- (b) memanfaatkan pengetahuan dan kemahiran seni visual dalam kehidupan dan bidang kerjaya.

Objektif

Objektif sukatan pelajaran ini adalah untuk membolehkan pelajar

- (a) memahami pengertian dan peranan seni visual dalam pembangunan daya kreativiti serta sumbangannya sebagai alat komunikasi yang berkesan,
- (b) memahami cara-cara memperoleh dan mengolah idea dalam pengkaryaan dan perekaan,
- (c) memahami kepentingan seni visual dalam konteks yang lebih luas yang merangkumi aspek estetik dan fungsi, khususnya dalam peningkatan mutu barangan, industri, dan kualiti kehidupan secara menyeluruh,
- (d) memahami bagaimana faktor sejarah, sosial, agama, politik, dan persekitaran mempengaruhi penghasilan karya dan rekaan seni visual, dan menggunakan faktor tersebut sebagai unsur pengembangan idea dalam penghasilan,
- (e) memahami bahawa seni visual ialah satu bentuk komunikasi, dan meneliti secara kritis pelbagai karya dan rekaan seni visual yang berbentuk komunikasi bukan verbal,
- (f) mengaplikasikan pendekatan penyelidikan dan penyelesaian masalah dalam proses penerokaan dan penghasilan karya dan rekaan seni visual,
- (g) menggunakan kecekapan teknikal dalam penggunaan alat, bahan, dan teknologi, serta kaedah seni dalam penghasilan karya dan rekaan seni visual,
- (h) mengesan, menghurai, menganalisis, menginterpretasikan, dan membuat pertimbangan secara berpengetahuan terhadap nilai estetik, makna, dan fungsi karya dan rekaan seni visual dengan menggunakan laras bahasa seni visual.

Kandungan

Sukatan pelajaran Seni Visual ini mengandungi dua aspek utama, iaitu **apresiasi seni visual** dan **penghasilan seni visual**.

Sukatan pelajaran ini terdiri daripada tiga komponen, iaitu

- (a) **Teori Seni Visual (Apresiasi Seni Visual dan Teori Penghasilan)**
- (b) **Lukisan**
- (c) **Projek Penghasilan Karya**

Bilangan waktu pembelajaran yang dinyatakan dalam sukatan pelajaran ini ialah anggaran sahaja. Satu waktu bersamaan dengan 35 – 40 minit.

TEORI SENI VISUAL (144 waktu)

Subtajak	Huraian	Catatan
<p>1. Apresiasi Seni Visual (114 waktu)</p> <p>1.1 Pengenalan Seni Visual (23 waktu)</p>	<p>(a) Pengertian Seni Visual</p> <p>(i) Pengkaryaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seni halus <p>(ii) Perekaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Komunikasi visual • Reka bentuk teknologi • Reka bentuk persekitaran (landskap dan hiasan dalaman) <p>(b) Peranan Seni Visual</p> <p>(i) Psikologi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kreativiti • Sensitiviti • Emosi • Ekspresi <p>(ii) Sosiologi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nasionalisme • Persekitaran • Propaganda • Ritual • Pengeluaran • Perniagaan dan perdagangan 	<p>Memahami pengertian pengkaryaan dan perekaan</p> <ul style="list-style-type: none"> – Pengkaryaan: penekanan kepada makna dan estetik – Perekaan: penekanan kepada fungsi dan estetik <p>Memahami peranan seni visual dari aspek pembangunan potensi individu, kepentingan sosial, dan kemasyarakatan</p> <p>Memupuk kesedaran bagaimana proses seni visual dapat menyumbang ke arah perkembangan daya kreativiti, daya imaginasi, dan inovasi individu</p> <p>Menggunakan daya kreativiti, sensitiviti, dan imaginasi dalam pengkaryaan dan perekaan</p> <p>Menyedari bahawa seni visual memainkan pelbagai peranan dalam budaya setempat dan sejagat</p> <p>Mewujudkan persekitaran yang berteraskan konsep estetik</p> <p>Menegaskan bagaimana pengkaryaan dan perekaan mempunyai potensi dan peranan dalam pengeluaran barangan, perniagaan, dan perdagangan</p>

Subtajak	Huraian	Catatan
	<p>(c) Pengalaman estetik</p> <p>(i) Pengalaman langsung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kederiaan • Keterlibatan <p>(ii) Pengalaman intelektual</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konsep • Falsafah • Nilai 	<p>Pengalaman estetik dapat membina kepekaan dan pertimbangan dalam diri individu, masyarakat, dan persekitaran</p> <p>Pengalaman langsung ialah pengalaman asas bagi pengalaman estetik</p> <p>Pengalaman intelektual diperluaskan menerusi pembacaan dan kajian</p>

Subtajak	Huraian	Catatan
<p>1.2 Bahasa Seni Visual (34 waktu)</p>	<p>(a) Aspek formal</p> <p>(i) Unsur seni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Garisan <ul style="list-style-type: none"> – Sifat garisan – Jenis garisan – Kualiti garisan • Jalinan <ul style="list-style-type: none"> – Jalinan tampak – Jalinan sentuh • Rupa <ul style="list-style-type: none"> – Rupa geometri – Rupa organik • Bentuk <ul style="list-style-type: none"> – Dua dimensi – Tiga dimensi – Pelbagai dimensi • Warna <ul style="list-style-type: none"> – Jenis-jenis warna – Suhu warna – Nilai warna – Skema warna <p>(ii) Prinsip rekaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Harmoni • Kepelbagaian • Keseimbangan • Kadar banding • Dominan • Kontra • Ekonomi <p>(iii) Media</p> <ul style="list-style-type: none"> • Media konvensional • Media baru <p>(iv) Teknik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teknik konvensional • Teknik baru 	<p>Unsur seni dan prinsip rekaan yang diolah dengan menggunakan media dan teknik tertentu bagi membentuk kesatuan dalam sesebuah hasil seni visual</p> <p>Unsur seni dan prinsip rekaan diolah bagi menyelesaikan isu ruang</p> <p>Antara isu lain yang dipertekankan dalam pengkaryaan dan perekaan ialah:</p> <ul style="list-style-type: none"> – struktur – suasana – ekspresi – emosi – perlambangan – pencahayaan – ciri-ciri dan sifat objek <p>Bentuk dalam konteks pelbagai dimensi melibatkan aspek seperti multimedia, animasi, dan landskap</p> <p>Kefahaman dalam menggunakan media mengikut kesesuaian untuk pengkaryaan atau perekaan</p> <p>Teknik merujuk kepada kaedah, gaya, dan pengolahan sesebuah karya seni visual</p>

Subtajak	Huraian	Catatan
	<p>(b) Makna/fungsi/konteks</p> <p>(i) Aliran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tradisi • Moden • Pascamoden <p>(ii) Kebudayaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pencapaian dan ekspresi nilai kesenian • Adat resam <p>(iii) Kepercayaan</p> <p>(iv) Persekitaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Semula jadi • Buatan manusia • Fenomena <p>(v) Nilai utiliti dan hiasan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nilai praktikal • Nilai estetik 	<p>Memahami bahawa pengkaryaan dan perekaan mempunyai makna dan fungsi dalam konteks tertentu</p> <p>Kebudayaan merangkumi aspek pencapaian dalam sejarah seni, nilai kesenian, identiti, dan adat resam sesuatu bangsa</p>

Subtajak	Huraian	Catatan
<p>1.3 Pendekatan Sejarah dan Kritikan Seni Visual (57 waktu)</p>	<p>(a) Konsep dan kaedah sejarah seni visual</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Maksud sejarah seni visual (ii) Tujuan sejarah seni visual (iii) Kaedah sejarah seni visual <ul style="list-style-type: none"> • Pengolahan karya <ul style="list-style-type: none"> – idealisasi – representasi – stailisasi • Gaya penampilan <ul style="list-style-type: none"> – Realistik – Separa abstrak – Abstrak • Period <ul style="list-style-type: none"> – Sejarah – Kebudayaan • Makna <ul style="list-style-type: none"> – Tersurat – Tersirat <p>(b) Konsep dan kaedah kritikan seni visual</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Pengertian kritikan seni visual (ii) Tujuan kritikan seni visual (iii) Kaedah kritikan seni visual <ul style="list-style-type: none"> • Pendekatan <ul style="list-style-type: none"> – Jurnalistik – Ilmiah • Strategi <ul style="list-style-type: none"> – Diskripsi – Analisis – Interpretasi – Pertimbangan 	<p>Memahami sejarah dan kritikan seni visual sebagai suatu komponen disiplin seni visual</p> <p>Memahami konsep, kaedah sejarah, dan kritikan seni visual sebagai:</p> <ul style="list-style-type: none"> – satu cara untuk memahami dan menikmati karya seni serta membantu proses pengkaryaan dan perekaan – sistem yang teratur dalam menghayati dan mengkritik sesuatu karya seni visual <p>Idealisasi merujuk kepada persoalan kepercayaan. Stailisasi merujuk kepada pengkaryaan dan perekaan. Representasi merujuk kepada perlambangan.</p> <p>Sejarah merujuk kepada kronologi, manakala kebudayaan kepada ketamadunan.</p> <p>Ikonologi, ikonografi, tema, hal benda, dan simbol merujuk kepada makna yang tersurat dan yang tersirat.</p>

TEORI PENGHASILAN (30 waktu)

Subtajuk	Huraian	Catatan
2. Teori Penghasilan (30 waktu)		
2.1 Pembentukan idea	<p>(a) Pengertian idea</p> <ul style="list-style-type: none">(i) Perancangan atau hasrat pemikiran(ii) Niat atau tujuan(iii) Cita-cita atau aspirasi(iv) Tipa induk (<i>archetype</i>) <p>(b) Sumber idea</p> <ul style="list-style-type: none">(i) Media massa<ul style="list-style-type: none">• Media elektronik• Media cetak(ii) Teknologi<ul style="list-style-type: none">• Mekanikal• Elektronik(iii) Persekitaran<ul style="list-style-type: none">• Semula jadi• Buatan manusia• Fenomena(iv) Peristiwa<ul style="list-style-type: none">• Semasa• Sejarah(v) Pengalaman<ul style="list-style-type: none">• Peribadi• Sosial	<p>Idea melibatkan keupayaan pemikiran yang membabitkan kesedaran, keinsafan dan sensitiviti dalam proses penghasilan.</p> <p>Menegaskan kepelbagaian sumber idea yang dapat menimbulkan kreativiti dan sensitiviti</p> <p>Melihat potensi teknologi dan penemuan sains sebagai sumber idea dan juga bentuk seni visual yang baru</p> <p>Memahami bahawa pelbagai sumber idea boleh dirujuk kepada persekitaran, unsur budaya seperti aspek sosial, agama, politik, dan sejarah</p>

Subtajak	Huraian	Catatan
2.2 Pendekatan penjanaan idea	<ul style="list-style-type: none"> (a) Peniruan (b) Penerokaan (c) Temu bual (d) Pembacaan (e) Pemerhatian (f) Eksperimentasi 	<p>Penjanaan idea dibuat bagi memperkukuh sumber idea yang didapati sama ada dari sumber alam, sumber buatan manusia, peristiwa, eksperimentasi bahan dan teknik, dan cara penampilan.</p>
2.3 Penterjemahan idea	<ul style="list-style-type: none"> (a) Permasalahan visual (b) Penzahiran idea (c) Pemilihan bahan dan teknik (d) Penghasilan karya sebenar (e) Kemasan (f) Persembahan dan penilaian 	<p>Penterjemahan idea ialah proses penghasilan dalam pengkaryaan dan perekaan.</p> <p>Penzahiran idea melibatkan aktiviti membuat <i>thumbnail</i>, lakaran kasar, dan lakaran sebenar.</p>
2.4 Penyediaan portfolio dan hasil karya	<ul style="list-style-type: none"> (a) Pengkaryaan <ul style="list-style-type: none"> (i) Portfolio <ul style="list-style-type: none"> • Penentuan tema • Kajian dan penyelidikan • Penulisan portfolio • Lakaran • Kajian media (ii) Hasil karya <ul style="list-style-type: none"> • Pengolahan dan gubahan • Penekanan teknik • Langkah-langkah penghasilan • Kemasan • Peragaan 	<p>Menghasilkan karya mengikut disiplin pengkaryaan</p>

Subtajak	Huraian	Catatan
	<p>(b) Perekaan</p> <p>(i) Portfolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penyataan permasalahan • Kajian dan penyelidikan • Penulisan portfolio • Lakaran /<i>Thumbnail</i> • Kajian media <p>(ii) Hasil karya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengolahan dan gubahan • Langkah-langkah penghasilan • Prototaip/Model • Kemasan • Persembahan dan penilaian 	<p>Menghasilkan karya mengikut disiplin perekaan</p> <p>Untuk proses perekaan, kemahiran fotografi diberikan penekanan.</p>

LUKISAN (90 waktu)

Subtajak	Huraian	Catatan
1. Pengenalan lukisan	<p>(a) Aplikasi unsur seni dan prinsip rekaan</p> <p>(b) Pengamatan terhadap</p> <ul style="list-style-type: none">(i) Bentuk<ul style="list-style-type: none">• Permukaan• Keluasan dan ketinggian• Jisim(ii) Kedudukan objek<ul style="list-style-type: none">• Melintang• Menegak• Sesendeng(iii) Skala dan kadar banding(iv) Pencahayaan<ul style="list-style-type: none">• Cahaya dan bayang• Cahaya dan bentuk• Cahaya dan suasana(v) Struktur<ul style="list-style-type: none">• Struktur jelas• Struktur tidak jelas <p>(c) Penggunaan bahan</p> <ul style="list-style-type: none">(i) Pensel(ii) <i>Charcoal</i>(iii) <i>Oil pastels</i>(iv) <i>Soft pastels</i>(v) Pen teknikal(vi) Pensel warna <p>(d) Pengolahan teknik lukisan</p> <ul style="list-style-type: none">(i) Lorekan(ii) Silang pangkah (<i>Cross hatching</i>)(iii) Titik(iv) Gosokan(v) Garisan selari(vi) Garisan kontur(vii) Garisan tidak menentu	<p>Memahami bahasa seni visual dalam penghasilan lukisan</p> <p>Mengamati bentuk, skala dan kadar banding, pencahayaan, dan struktur</p> <p>Menggunakan dan mengolah bahan dalam penghasilan lukisan</p>

Subtajak	Huraian	Catatan
2. Penggubahan	<p>Mewujudkan kesan:</p> <p>(a) Ruang</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Ruang rata (ii) Ruang cetek (iii) Ruang dalam <p>(b) Suasana</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Panas (ii) Sejuk (iii) Tenteram (iv) Riang <p>(c) Ciri-ciri dan sifat objek</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Keras (ii) Lembut (iii) Halus (iv) Licin (v) Pejal (vi) Kasap (vii) Kasar (viii) Lutsinar 	<p>Ruang ilusi dapat dibentuk menerusi ton, warna, dan perspektif.</p> <p>Suasana menunjukkan kepada kesan gubahan.</p>

PROJEK PENGHASILAN KARYA (126 waktu)

Subtajuk	Huraian	Catatan
1. Pengkaryaan	Seni halus (i) Lukisan (ii) Catan (iii) Seni cetak (iv) Arca	Contoh: <ul style="list-style-type: none"> • Cat Air • Cat Minyak • Cat Akrilik • Timbulan • Benaman • Serigrafi • Relief • <i>Free Standing</i> • Kinetik • Instalasi
2. Perekaan	(a) Komunikasi Visual (i) Grafik (ii) Multimedia (b) Reka bentuk teknologi (c) Reka bentuk persekitaran	Contoh: <ul style="list-style-type: none"> • Tipografi • Identiti korporat • Poster • Ilustrasi • Pembungkusan • Reka tanda • Interaktif • Linear • Animasi • Laman web • Industri • Automobil • Seramik • Fesyen • Tekstil • Landskap • Hiasan dalaman

Bentuk Peperiksaan

Peperiksaan bagi mata pelajaran ini terdiri daripada empat kertas, iaitu

- (a) Kertas 1: *Teori Seni Visual* – Teori
- (b) Kertas 2: *Lukisan* – Praktikal
- (c) Kertas 3: *Projek Penghasilan Karya* – Kerja kursus (teori dan praktikal)
- (d) Kertas 4: *Teori Penghasilan Karya* – Teori

Jenis kertas, bilangan soalan, masa ujian, markah, dan wajaran adalah seperti yang berikut.

Kertas	Jenis kertas	Bilangan soalan	Masa ujian	Markah		Wajaran
1	Soalan pendek/struktur	6	3 jam	55	100	40%
	Soalan esei	3 daripada 6		45		
2	Kemahiran melukis	1	3 jam	100		25%
3	Kerja kursus	1 daripada 4	Februari – September Tahun kedua	100		35%
4	Soalan esei	2	2 jam	100		35%

Calon sekolah kerajaan dikehendaki mengambil Kertas 1, 2, dan 3 manakala calon sekolah swasta dan calon persendirian individu dikehendaki mengambil Kertas 1, 2, dan 4.

Kertas 1: Teori Seni Visual (3 jam)

Kertas ini terdiri daripada tiga bahagian, iaitu Bahagian A, B, dan C. Bahagian A mengandungi beberapa soalan pendek dan/atau struktur yang memerlukan jawapan yang pendek. Bahagian B mengandungi 4 soalan esei tentang Apresiasi Seni Visual, dan Bahagian C mengandungi 2 soalan esei tentang teori penghasilan. Soalan-soalan dalam ketiga-tiga bahagian ini meliputi tajuk-tajuk dalam sukatan pelajaran bagi bahagian Teori Seni Visual. Calon dikehendaki menjawab semua soalan dalam Bahagian A, dua soalan daripada Bahagian B, dan satu soalan daripada Bahagian C.

Kertas 2: Lukisan (3 jam)

Kertas ini adalah berasaskan kepada *setting* yang disediakan. Calon akan diuji dalam kemahiran melukis mengikut fokus dan permasalahan yang dikemukakan dalam soalan. Ini termasuklah kebolehan menterjemahkan isu, seperti pewujudan kesan ruang, suasana, ekspresi, dan sifat objek.

Gubahan komposisi, kesesuaian media dan teknik serta aplikasi asas seni reka dalam pengkaryaan merupakan elemen penting dalam lukisan.

Media yang digunakan dalam pengkaryaan ini ialah media kering.

Calon dikehendaki melukis keseluruhan susunan objek yang disediakan.

Kertas 3: Projek Penghasilan Karya (Februari hingga September tahun kedua)

Kertas ini bertujuan menguji kemahiran calon untuk menghasilkan karya seni visual sama ada dalam bentuk pengkaryaan atau perekaan. Aspek yang akan dinilai ialah proses (portfolio) dan hasil karya.

Proses penghasilan perlu merujuk kepada tatacara penghasilan sebagaimana yang terdapat dalam penyediaan portfolio dan hasil karya (halaman 8 dan 9).

Skop kajian dan penghasilan adalah seperti yang berikut:

Pengkaryaan	Perekaan
Seni halus <ul style="list-style-type: none">• Lukisan• Catan• Seni cetak• Arca	(a) Komunikasi visual <ul style="list-style-type: none">• Grafik• Multimedia• Animasi• Laman web (b) Reka bentuk teknologi <ul style="list-style-type: none">• Industri• Automobil• Seramik• Fesyen• Tekstil (c) Reka bentuk persekitaran <ul style="list-style-type: none">• Landskap• Hiasan dalaman

Kriteria penilaian

Kriteria penilaian bagi portfolio dan hasil karya adalah seperti yang berikut.

(a) Portfolio

- (i) Pengolahan tema yang telah ditentukan berdasarkan kajian dan penyelidikan
- (ii) Lakaran-lakaran yang sesuai berdasarkan rujukan visual yang berkaitan
- (iii) Percubaan dan pemilihan bahan dan teknik yang sesuai
- (iv) Pengolahan aspek-aspek komposisi dalam gubahan karya
- (v) Rujukan dan sumber maklumat
- (vi) Gambar foto karya perlu juga dikepilkan dalam portfolio.

Nota: Semua proses penghasilan perlu didokumenkan mengikut turutan.

(b) Hasil karya

- (i) Kesesuaian tema yang dipilih dengan karya yang dibuat
- (ii) Kesesuaian penggunaan media dan teknik
- (iii) Pengolahan aspek komposisi
- (iv) Pertimbangan fungsi dan estetik
- (v) Keaslian
- (vi) Kemasan

Kertas 4: Teori Penghasilan Karya (2 jam)

Kertas ini bertujuan menguji kefahaman calon dalam aspek teori penghasilan karya seni visual dalam bentuk pengkaryaan dan perekaan. Dua soalan esei akan dikemukakan dan calon dikehendaki menjawab semua soalan.

Proses penghasilan perlu merujuk kepada tatacara penghasilan sebagaimana yang terdapat dalam penyediaan portfolio dan hasil karya (halaman 8 dan 9).

Calon dikehendaki membawa peralatan yang sesuai seperti pensel warna, alat geometri, media kering, dan pen teknikal semasa menduduki peperiksaan kertas ini.

Calon persendirian individu, calon sekolah swasta, calon yang mengulang Tingkatan Enam atas (sama ada di sekolah kerajaan atau sekolah swasta), dan calon yang tidak mengikuti persekolahan dalam Tingkatan Enam bawah dan Tingkatan Enam atas berturut-turut (sama ada di sekolah kerajaan atau sekolah swasta) dikehendaki mengambil kertas ini. **Calon sekolah kerajaan yang tidak mempunyai kemudahan untuk melaksanakan projek penghasilan karya (Kertas 3) boleh mengambil kertas ini dengan memohon kebenaran daripada Majlis Peperiksaan Malaysia.**

Pihak Majlis Peperiksaan Malaysia tidak terikat sepenuhnya pada sukatan pelajaran dalam mengemukakan soalan; di mana-mana yang perlu, calon akan diberi situasi serta maklumat yang cukup untuk menjawab soalan.

Senarai Rujukan

1. Bert, D. (1990). *Keys to drawing*. Ohio: North Light Books.
2. Chilvers, I., Osborne, H. & Farr, D. (1994). *The Oxford dictionary of art*. Oxford: Oxford University Press.
3. Dormer, P. (1991). *The meanings of modern design*. London: Thames And Hudson Ltd.
4. Feldman, E. B. (1981). *Varieties of visual experience (2nd Ed.)*. New York: Prentice-Hall.
5. Feldman, E.B. (1994). *Practical art criticism*. Upper Saddle River, New Jersey: Prentice-Hall Inc.
6. Horst, et al. (1991). *Gardner's art through the ages (9th ed.)*. New York: HBJ.
7. Hollis, R. (1997). *Graphic design: a concise history*. London: Thames and Hudson Ltd.
8. Humphery, R. (1996). *Element of art*. Upper Saddle River, New Jersey: Prentice Hall Inc.
9. Ismail R. Al-Faruqi & Lois Lamy al-Faruqi (1992). *Atlas budaya Islam*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa & Pustaka.
10. Johnson, C. (1995). *Sketching and drawing*. Ohio: North Light Books.
11. Kagen, R. (2000). *Art talk*. New York: McGraw-Hill.
12. Lester, P.M. (2003). *Visual communication. (3rd Ed)*. Belmont, CA: Wadsworth/Thomas Learning.
13. Martin, D. (1990). *Graphic design inspiration and innovation*. Ohio: North Light Books.
14. Ocvirk, O. G., Stinson, R. E., Vigg, P. R., Bone, R. O. & Sayton, D. L. (2001). *Art fundamentals: Theory and practice (9th Ed.)*. New York: McGraw-Hill.
15. Pateman, T. (1991). *Key concepts – A guide to aesthetics, criticism and the arts in education*. London: The Falmer Press.
16. Pointon, M. (1986). *History of art: A student's handbook (2nd Ed)*. London: Routledge.
17. Preble, D., Preble, S. & Frank, P. (1999). *Artforms: An introduction to the visual arts (6th Ed)*. New York: Longman.
18. Sabapathy, T.K. & Piyadasa, R. (1983). *Modern artists of Malaysia*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa & Pustaka.
19. Syed Ahmad Jamal (1994). *Form and soul*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa & Pustaka.
20. Walker, John (1990). *Design history and the history of design*. London: Pluto Press.
21. Wallschlaeger, C. and Busic-Snyder, C. (1992). *Basic visual concepts and principles*. USA: Wm. C. Brown Publishers.

Garis Panduan Penilaian Projek Penghasilan Karya

1. Am

Projek penghasilan hanya dilaksanakan pada Tingkatan 6 Atas di sekolah. Projek ini memerlukan pelajar membuat

- (a) Portfolio
- (b) Hasil karya

2. Tempoh penyediaan projek

Kertas arahan bagi projek penghasilan karya akan diedarkan pada bulan Januari tahun peperiksaan, dan calon dikehendaki mengemukakan portfolio dan hasil karya pada atau sebelum tarikh yang ditetapkan pada kertas arahan itu. Portfolio dan hasil karya hendaklah dihantar ke Majlis Peperiksaan Malaysia melalui Jabatan Pelajaran Negeri.

3. Pengesahan projek penghasilan karya

Untuk menjamin kesahihan dan penjagaan standard yang tertentu, semua bukti yang dikemukakan oleh calon memerlukan pengakuan guru yang mengesahkan bahawa aktiviti calon itu sentiasa di bawah penyeliaannya dan di sepanjang pengetahuannya **tiada bantuan daripada mana-mana pihak**. Pengakuan guru yang menyelia aktiviti calon hendaklah disahkan oleh Pengetua sekolah masing-masing.

4. Objektif penilaian

Objektif penilaian Projek Penghasilan Karya Seni Visual STPM adalah untuk menilai kebolehan calon

- (a) mengenal pasti masalah persekitaran yang memerlukan penyelesaian menerusi kerja kursus;
- (b) mencari dan mengumpul maklumat atau data yang berkaitan dalam usaha mendapatkan penyelesaian dengan menggunakan pendekatan penyelidikan yang sesuai;
- (c) membuat rumusan daripada data yang dikumpul untuk menghasilkan satu reka bentuk visual;
- (d) merealisasikan reka bentuk visual dengan menggunakan kefahaman dalam penghasilan;
- (e) mendokumentasikan proses penghasilan menerusi portfolio.

5. Format penilaian

(a) Pendekatan

Penilaian bagi projek penghasilan karya Seni Visual adalah dengan menggunakan pendekatan pengujian *authentic*. Calon dikehendaki mengemukakan portfolio dan hasil karya yang dibuat dengan penyeliaan guru berpandukan syarat yang ditetapkan oleh Majlis Peperiksaan Malaysia.

(b) Pembahagian markah

Markah yang diuntukkan kepada portfolio dan hasil karya masing-masing ialah 50%.

(c) Kaedah penilaian

Pemarkahan dijalankan secara pemeriksaan berpusat.

(d) Kriteria penilaian

Penilaian dibuat berdasarkan portfolio dan hasil karya, seperti yang dinyatakan dalam Bentuk Peperiksaan (halaman 14).

SOALAN CONTOH

Nombor Kad Pengenalan:

Nombor Pusat/Angka Giliran:

970/1

STPM

SENI VISUAL KERTAS 1 TEORI SENI VISUAL (Tiga jam)

MAJLIS PEPERIKSAAN MALAYSIA
(MALAYSIAN EXAMINATIONS COUNCIL)
SIJIL TINGGI PERSEKOLAHAN MALAYSIA
(MALAYSIA HIGHER SCHOOL CERTIFICATE)

Arahan kepada calon:

Jawab **semua** soalan dalam Bahagian A. Sebanyak 55 markah diuntukkan dalam bahagian ini. Jawapan hendaklah ditulis dalam ruang yang disediakan dalam kertas soalan ini.

Jawab **dua** soalan dalam Bahagian B. Sebanyak 30 markah diuntukkan kepada tiap-tiap soalan.

Jawab **satu** soalan dalam Bahagian C. Sebanyak 15 markah diuntukkan kepada tiap-tiap soalan.

Untuk menjawab Bahagian B dan C, anda dikehendaki menggunakan kertas tulis jawapan. Mulakan setiap jawapan pada helaian kertas yang baru, dan susun jawapan anda mengikut tertib berangka. Ikat kertas jawapan anda bersama dengan kertas soalan ini.

Markah untuk bahagian soalan diberikan dalam tanda [].

Untuk kegunaan pemeriksa	
Bahagian A	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
Bahagian B	
Bahagian C	
Jumlah	

Bahagian A

Jawab semua soalan dalam bahagian ini.

1 Nyatakan **tiga** bidang yang terdapat dalam pengkaryaan seni halus.

(i)

(ii)

(iii)

[3]

2 Jelaskan **empat** kesan sensitiviti yang dapat ditimbulkan daripada pendidikan Seni Visual.

(i)

.....

.....

(ii)

.....

.....

(iii)

.....

.....

(iv)

.....

.....

[12]

3 Huraikan elemen transformasi daripada aliran tradisi ke pascamoden yang terdapat dalam karya “Flora Keris Melayu Sakti” oleh Mohd Mustafa Mohd Ghazali (Gambar 1) dari aspek yang berikut.

(a) Media dan teknik

.....
.....
.....
.....

[4]

(b) Fungsi

.....
.....
.....
.....

[4]

(c) Nilai estetik

.....
.....
.....
.....

[4]

4 Huraikan **empat** peranan Seni Visual dari aspek sosiologi.

(i)

.....

.....

(ii)

.....

.....

(iii)

.....

.....

(iv)

.....

.....

[12]

5 (a) Jelaskan pengertian kritikan seni visual.

.....

.....

.....

.....

[4]

(b) Terangkan **dua** pendekatan dalam kritikan seni visual.

(i)

.....

(ii)

.....

[4]

6 Nyatakan **empat** sumber idea bagi proses penghasilan karya.

(i)

.....

(ii)

.....

(iii)

.....

(iv)

.....

[8]

Bahagian B

Jawab dua soalan sahaja dalam bahagian ini.

- 7 Berdasarkan Gambar 2 yang bertajuk “*Malaysia Truly Asia*”, jelaskan bagaimana pengkarya menterjemahkan prinsip rekaan dalam karya tersebut. [15]
- 8 Penggunaan media konvensional mempunyai batasan tertentu bagi menghasilkan perekaan grafik berbanding dengan media elektronik. Bincangkan. [15]
- 9 (a) Terangkan maksud sejarah Seni Visual. [3]
(b) Huraikan **empat** kaedah Sejarah Seni. [12]
- 10 Huraikan kepentingan strategi kritikan seni dalam karya “Pertarungan” oleh Amron Omar, 1985 (Gambar 3). [15]

Bahagian C

Jawab satu soalan sahaja dalam bahagian ini.

- 11 Buat penilaian dari aspek nilai estetik bagi model kereta dalam Gambar 4. [15]
- 12 Berdasarkan reka bentuk laman web <http://www.artgallery.org.my/> (Gambar 5), buat analisis terhadap aspek formal yang menjadi asas reka bentuknya. [15]

Gambar 1 untuk soalan 3



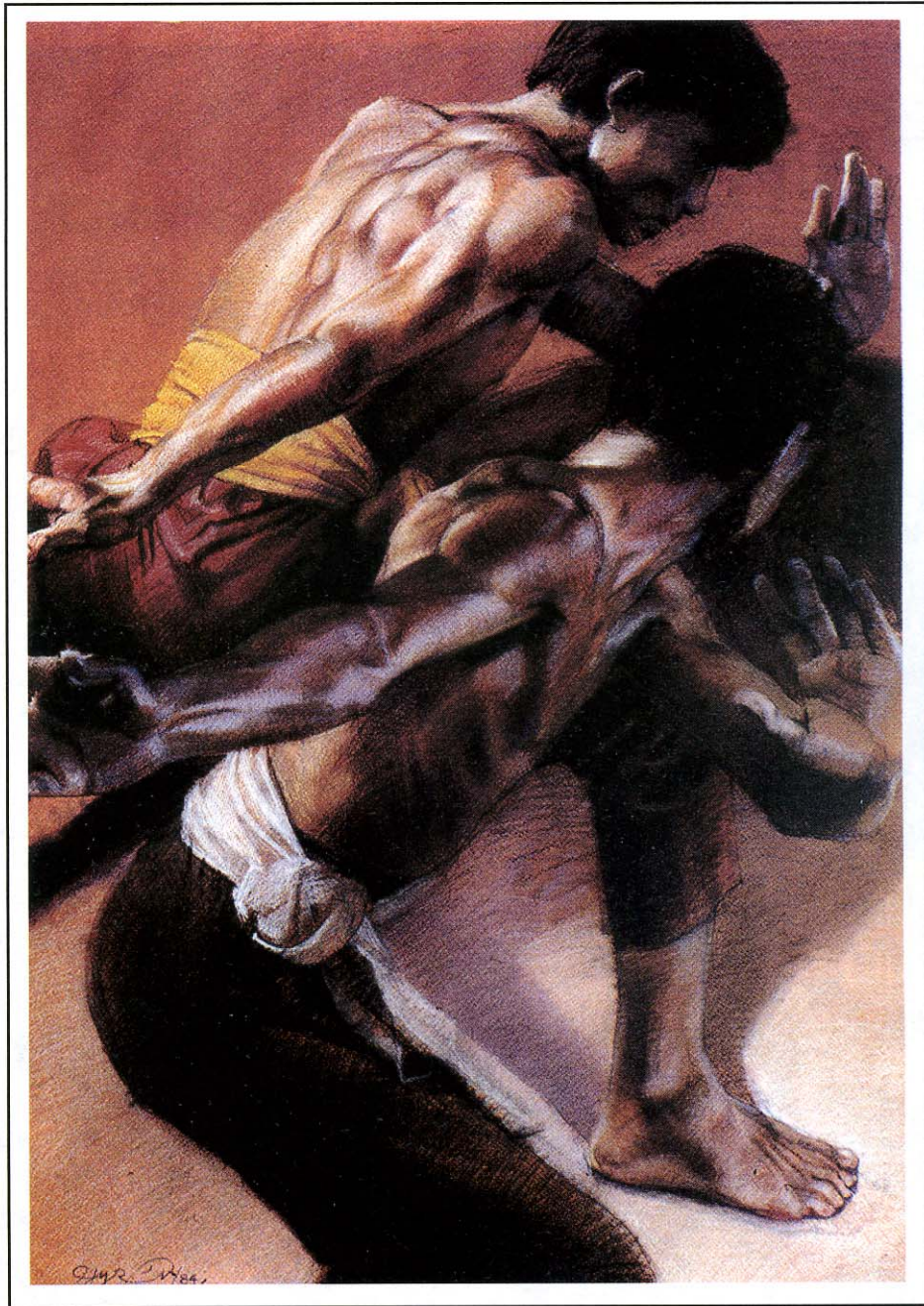
Mohd Mustafa Mohd Ghazali
Flora Keris Melayu Sakti
Campuran
2004
Iham 2004
Fakulti Seni Lukis dan Seni Reka
Universiti Teknologi MARA

Gambar 2 untuk soalan 7



Malaysia Truly Asia
Photo
2000
Business Week

Gambar 3 untuk soaln 10



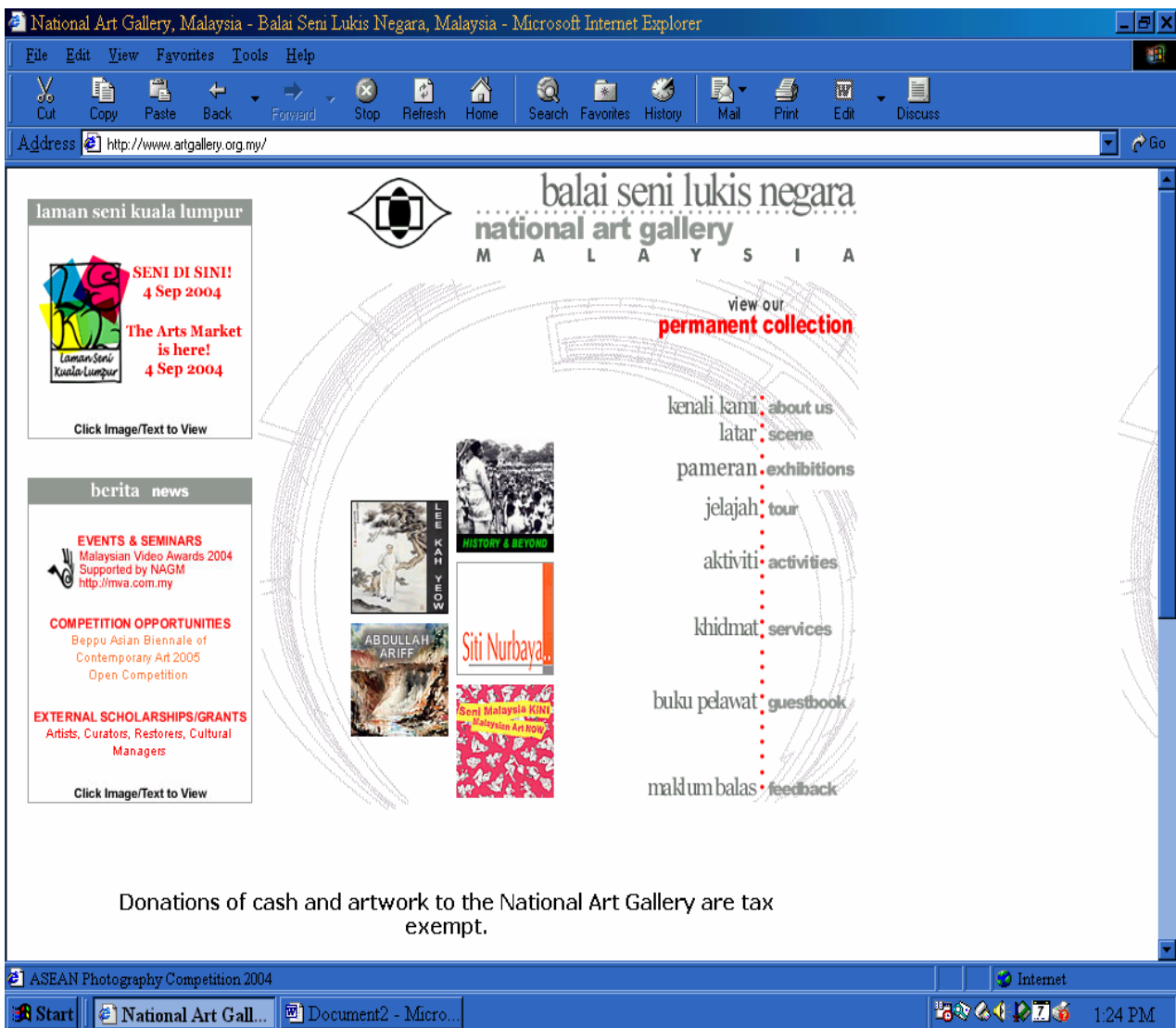
Amron Omar
Pertarungan
Campuran
1985
Katalog Pameran Terbuka 1985

Gambar 4 untuk soalan 11



Model kereta
1992
Ehsan daripada Fakulti Seni Lukis dan Seni Reka
Universiti Teknologi MARA

Gambar 5 untuk soalan 12



2004
Laman Web Balai Seni Lukis Negara

SOALAN CONTOH

970/2

STPM

SENI VISUAL
KERTAS 2 LUKISAN
(Tiga jam)

MAJLIS PEPERIKSAAN MALAYSIA
(MALAYSIAN EXAMINATIONS COUNCIL)

SIJIL TINGGI PERSEKOLAHAN MALAYSIA
(MALAYSIA HIGHER SCHOOL CERTIFICATE)

Arahan kepada calon:

Lukisan anda hendaklah dibuat pada satu muka kertas lukisan sahaja.

*Anda dinasihati supaya menulis dengan jelas **nama mata pelajaran, kod kertas, nombor pusat, angka giliran, dan nombor kad pengenalan** mengikut susunan tersebut. Butir-butir ini hendaklah ditulis pada ruang yang disediakan di sebelah bawah kertas lukisan.*

Markah mungkin tidak dapat diberikan jika butir-butir di atas tidak ditulis dengan jelas.

Kertas soalan ini terdiri daripada **halaman bercetak dan halaman kosong.**
© Majlis Peperiksaan Malaysia

*Buat **satu** lukisan dengan menggunakan media kering berasaskan seting yang disediakan. Anda dikehendaki melukis dari sudut pandangan anda bagi seting yang telah disusun.*

Di atas sebuah meja kelihatan sebuah baldi, berisi dengan sehelai kain tuala berjalur-jalur yang sebahagiannya terkeluar di sebelah kanan baldi tersebut. Di sebelah kiri baldi kelihatan sebuah kotak sabun pencuci yang besar. Di hadapan baldi dan kotak sabun, terdapat sehelai kain pelekat yang dilonggokkan beserta berus pencuci baju.

Anda dikehendaki menggunakan aspek formal seni visual untuk menimbulkan sifat objek dalam karya anda.

***CONTOH
KERTAS ARAHAN KERJA KURSUS***

970/3

STPM

SENI VISUAL

970/3

PROJEK PENGHASILAN KARYA

BIDANG KERJA KURSUS

*Calon hendaklah memilih **satu** daripada bidang kerja kursus yang ditawarkan*

CONTOH SOALAN PENKARYAAN

Hasilkan sebuah karya seni visual yang bertemakan 'Warisan'. Karya anda hendaklah menggunakan teknik catan dan cetakan dengan menggabungkan motif-motif ukiran kayu tradisional. Persembahan karya adalah dalam bentuk dua dimensi.

Hasil karya hendaklah bersaiz 40 cm x 60 cm. Media dan teknik adalah bebas. Penekanan hendaklah diberikan kepada kreativiti dan nilai estetik.

Penyediaan portfolio dan hasil karya:

Portfolio karya seni hendaklah mengandungi

- Kajian dan penyelidikan berdasarkan tema
- Lakaran perkembangan idea
- Lakaran akhir
- Kajian media dan teknik yang dipilih
- Pengolahan aspek-aspek komposisi dalam gubahan karya
- Rujukan dan sumber maklumat
- Gambar langkah-langkah proses semasa berkarya

Nota: Semua proses penghasilan perlu didokumenkan mengikut turutan.

Hasil karya

- Ketepatan tema dan makna
- Penerokaan media dan teknik
- Pengolahan aspek komposisi
- pertimbangan fungsi dan estetik
- Keaslian
- Kemasan

CONTOH SOALAN PEREKAAN

Hasilkan satu perisian multimedia interaktif yang bertemakan “Bunga-bunga di Malaysia”. Multimedia ini hendaklah dihasilkan dengan menggunakan tidak lebih daripada **empat** butang kawalan.

Hasil karya hendaklah

(a) distorkan dalam *CD* yang boleh dijanakan melalui perantaraan aplikasi *Windows* dengan menggunakan perisian Powerpoint atau *Authorware* atau *Flash*, dan dimasukkan ke dalam bekas *CD* dengan reka bentuk muka depan kulit berdasarkan tajuk

(b) dilabelkan dengan mengisi butiran

- tajuk
- nombor pusat
- angka giliran
- nombor kad pengenalan

Nota: Calon hendaklah memuatkan semua sumber hasil kerja multimedia (*source*) dalam *CD* sebagai bahan bukti hasil kerja kursus calon. Calon juga hendaklah membuat *print out* semua paparan portfolio. Majlis Peperiksaan Malaysia tidak akan memberi sebarang pertimbangan kepada hasil kerja multimedia calon yang tidak boleh dijana atau dibuka.

Penyediaan portfolio dan hasil karya:

(a) Portfolio,

portfolio multimedia hendaklah mengandungi

- permasalahan (*design brief*)
- tujuan
- pengumpulan maklumat
- lakaran perkembangan idea
- satu set lakaran papan cerita mengikut format yang ditetapkan
- lakaran *link* hierarki multimedia interaktif
- buku manual yang mengandungi butiran
 - sinopsis
 - keperluan spesifikasi komputer dan aplikasi *Windows*
 - cara untuk membuka perisian multimedia
 - senarai perisian yang digunakan untuk menghasilkan multimedia
 - rujukan dan sumber maklumat

(b) Hasil karya,

penekanan hendaklah diberikan kepada kreativiti dan nilai estetik dari segi

- ketepatan tema dan makna
- kesesuaian *attribute* media
- aplikasi asas seni reka
- keaslian
- kualiti persembahan
- kemasan

SOALAN CONTOH

970/4

STPM

SENI VISUAL

KERTAS 4 TEORI PENGHASILAN KARYA

(Dua jam)

MAJLIS PEPERIKSAAN MALAYSIA

(MALAYSIAN EXAMINATIONS COUNCIL)

SIJIL TINGGI PERSEKOLAHAN MALAYSIA

(MALAYSIA HIGHER SCHOOL CERTIFICATE)

Arahan kepada calon:

Jawab semua soalan.

Markah untuk soalan diberikan dalam tanda kurung [].

Kertas soalan ini terdiri daripada halaman bercetak dan halaman kosong.

© Majlis Peperiksaan Malaysia

Jawab semua soalan

1 Sediakan satu cadangan untuk papan iklan bagi barangan kasut yang baru dikeluarkan. Cadangan tersebut perlu menyatakan langkah atau proses penyediaan dengan memasukkan hal-hal yang berikut.

- (a) Catatan idea untuk menegaskan tentang identiti barangan yang diiklan
- (b) Proses visualisasi melalui lakaran bagi mengolah imej yang tepat
- (c) Lakaran yang menyatakan prinsip rekaan yang digunakan untuk menarik perhatian
- (d) Lakaran dan catatan untuk merangka susun letak huruf dan jenis muka taip yang sesuai untuk kapsyen yang paling ringkas
- (e) Pengolahan simbol yang sesuai bagi maksud penampilan yang baik

[50]

2 Anda ialah seorang pelukis. Anda mendapat ilham dari sebuah karya oleh Mohd Hoessein Enas yang berjudul “Pengantin Perempuan Iban” (1963) (Gambar 1) untuk menghasilkan sebuah karya yang baru. Dengan menggunakan catatan dan lakaran, sediakan satu siri **ilustrasi** tentang aspek pembaharuan yang akan anda masukkan dalam karya anda. Catatan anda perlu menyatakan **rasional** dan **ciri** pembaharuan yang terlibat.

[50]

Gambar 1 untuk soalan 2



Mohd Hoessein Enas
Pengantin Perempuan Iban
Cat Minyak
1963
Himpunan Balai Seni Lukis Negara