

**SUKATAN PEPERIKSAAN PERKHIDMATAN  
KE SKIM PERKHIDMATAN PEREKA GRED B41  
KEMENTERIAN KOMUNIKASI DAN MULTIMEDIA MALAYSIA**

1. Tarikh Kuat kuasa Skim Perkhidmatan : 24 Jun 2020
2. Tarikh Kuat kuasa Sukatan Peperiksaan : 24 Jun 2020
3. Matlamat Peperiksaan : Untuk menguji kemahiran seseorang pegawai berdasarkan kepada pengalaman dan pengetahuan dalam tugas-tugas harian.
4. Tujuan Peperiksaan : Memenuhi sebahagian daripada syarat-syarat pengesahan dalam perkhidmatan bagi Skim Pereka Gred B41.
5. Pegawai Yang Layak Mengambil Peperiksaan : Pereka Gred B41 yang masih belum disahkan dalam perkhidmatan.
6. Kandungan Peperiksaan (Termasuk Masa, Soalan dan Markah) : Ujian ini mengandungi dua (2) kertas:
  - Kertas I - Ujian Bertulis
  - Kertas II - Ujian Amali

**a) KERTAS I - UJIAN BERTULIS**

Bahagian ini mengandungi dua (2) seksyen iaitu:

- Seksyen A - Komunikasi Visual dan Seni Reka
- Seksyen B - Perancangan Seni

**Seksyen A - Komunikasi Visual dan Seni Reka**

Soalan : 6 soalan jawab 3 (Esei)  
Masa : 2 jam  
Markah : 60

Calon-calon akan diuji pengetahuan am dalam bidang-bidang berikut;

- i. Prinsip seni;
- ii. Elemen seni;
- iii. Teknik;
- iv. Warna/ tona;
- v. Tipografi;
- vi. Logo/ tanda;
- vii. Peralatan/ bahan;
- viii. Perisian (*software/ hardware*);
- ix. Sejarah; dan
- x. Genre seni.

**Seksyen B - Perancangan Seni**

Soalan : 4 soalan jawab 2 (Esei)  
Masa : 1 jam 20 minit  
Markah : 40

Calon-calon akan diuji pengetahuan dalam bidang-bidang berikut;

- i. Set pementasan;
- ii. Set rancangan;
- iii. Grafik;
- iv. Pameran & acara;
- v. Imej/ personaliti – kostum; dan
- vi. Imej/ personaliti – solekan.

Penilaian adalah berdasarkan kepada;

- i. Idea dan Konsep;
- ii. Perancangan; dan
- iii. Pelaksanaan.

**b) KERTAS II - UJIAN AMALI**

Bahagian ini mengandungi dua (2) seksyen iaitu:

- Seksyen A - Lukisan Grafik Berkomputer
- Seksyen B - Lukisan Imaginasi

**Seksyen A - Lukisan Grafik Berkomputer**

Soalan : 3 soalan jawab 1  
Masa : 2 jam  
Markah : 50

Calon-calon akan diberi satu kenyataan untuk dijadikan dalam bentuk grafik komputer yang lengkap.

Calon-calon digalakkan menggunakan kreativiti sendiri untuk menjadikan grafik komputer tersebut lebih menarik.

Perhatian hendaklah diberi kepada perkara-perkara berikut;

- Elemen-elemen dan prinsip rekaan yang berkesan dan menarik; dan
- Kemahiran dan cara penggunaan perisian dan perkakasan yang tepat.

Perisian yang digunakan adalah *Adobe Illustrator/ Adobe Photoshop/ Google Sketchup* atau yang bersesuaian.

Sebarang aktiviti plagiat karya dari sumber internet adalah dilarang.

Skop bidang soalan-soalan adalah berdasarkan kepada berikut;

- Rekaan set;
- Kostum;
- Grafik; dan
- Pameran/ acara.

Penilaian adalah berdasarkan kepada;

- Ketepatan & kesesuaian;
- Kreativiti;
- Komposisi; dan
- Keaslian.

**Seksyen B - Lukisan Imajinasi**

Soalan : 1 soalan wajib  
 Masa : 2 jam  
 Markah : 50

Calon-calon dikehendaki membuat satu lukisan imajinasi yang asli berdasarkan kepada satu kenyataan atau cerita.

Media: Bebas kecuali cat minyak dan 'pastel'.

Penilaian adalah berdasarkan kepada;

- i. Ketepatan & kesesuaian;
- ii. Kreativiti;
- iii. Komposisi; dan
- iv. Keaslian.

- |     |                                |   |  |
|-----|--------------------------------|---|--|
| 7.  | Keputusan                      | : | Lulus/ Kandas.   |
| 8.  | Pengecualian                   | : | Tiada pengecualian diberikan bagi peperiksaan ini.     |
| 9.  | Pemeriksa                      | : | Dilantik oleh Panel Subjek Jabatan, KKMM.              |
| 10. | Bahasa<br>(Soalan dan jawapan) | : | Bahasa Malaysia.                                       |
| 11. | Permohonan                     | : | Secara dalam talian di laman sesawang osem.kkmm.gov.my |
| 12. | Pusat Peperiksaan              | : | Ditentukan oleh Urus setia Peperiksaan, KKMM.          |
| 13. | Kekerapan Peperiksaan          | : | Sekurang-kurangnya sekali setahun.                     |
| 14. | Tarikh Akhir Permohonan        | : | Enam (6) minggu sebelum peperiksaan.                   |

## 15. Senarai Rujukan :

- i. Adobe Photoshop – Red, 2017;
- ii. Olah Teks Fantastik dengan Adobe Photoshope – IT Works! 2011 – Wet Media;
- iii. Asas Seni Visual, Mohd Johari Abd Hamid, Penerbitan UPSI;
- iv. Konsep Asas Periklanan – D.B Pustaka, KL (1995)(Perpustakaan USM) Mohd Md Yuso;
- v. Asas Periklanan D.B.P (2002) (Perpustakaan USM) – Mohd Sidin Ahmad Ishak, Noorbatin Hj Badaruddin;
- vi. Keperluan Strategi Pengiklanan –DBP (2002) (Perpustakaan USM) –Mohd Md Yusoff, Siti Zobidah Omar;
- vii. Basic Graphic Design 01 – Approach and Language – Gavin Ambrose, Nigel Aono-Billson, AVA publishing;
- viii. Designing and Painting for The Theatre – Lynn Pecktal, terbitan Holf, Rinehart and Winston Inc.;
- ix. Theatrical Design and Production (Fourth Edition) – J Michael Gillette terbitan Mayfield Publishing Company;
- x. The Prop Building Guidebook for theatre, film and TV – Eric Hart terbitan Focal Press (Taylor and Francis Group);
- xi. Citra Busana Tradisional Malaysia – Terbitan Kementerian Kebudayaan, Kesenian dan Pelancongan Malaysia;
- xii. Busana Melayu – Zubaidah Shawal terbitan Jabatan Muzium dan Antikuiti; dan
- xiii. A Designer’s Research Manual – Succeed in Design – Jenn & Ken Visocky O’Grady, Rockport.

**SKIM PEREKA: SKEMA PEMARKAHAN UNTUK KERTAS II (UJIAN AMALI)**

<b>SKALA MARKAH/ PENILAIAN</b>	<b>(CEMERLANG)</b>	<b>(BAIK)</b>	<b>(SEDERHANA)</b>	<b>(LEMAH)</b>
Ketepatan dan kesesuaian	<ul style="list-style-type: none"> <li>Idea <b>sangat tepat dan sesuai</b> dengan kehendak tugas</li> <li>Hasil kerja <b>sangat berkualiti</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Idea <b>tepat dan sesuai</b> dengan kehendak tugas</li> <li>Hasil kerja <b>berkualiti</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Idea <b>kurang tepat dan sesuai</b> dengan kehendak tugas</li> <li>Hasil kerja <b>kurang berkualiti</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Idea <b>tidak tepat dan sesuai</b> dengan kehendak tugas</li> <li>Hasil kerja <b>tidak berkualiti</b></li> </ul>
<b>SKALA MARKAH/ PENILAIAN</b>	<b>(CEMERLANG)</b>	<b>(BAIK)</b>	<b>(SEDERHANA)</b>	<b>(LEMAH)</b>
Kreativiti	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pelaksanaan tugas <b>sangat kreatif</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pelaksanaan tugas <b>kreatif</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pelaksanaan tugas <b>kurang kreatif</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pelaksanaan tugas <b>tidak kreatif</b></li> </ul>
<b>SKALA MARKAH/ PENILAIAN</b>	<b>(CEMERLANG)</b>	<b>(BAIK)</b>	<b>(SEDERHANA)</b>	<b>(LEMAH)</b>
Komposisi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reka letak <b>sangat sesuai</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reka letak <b>sesuai</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reka letak <b>kurang sesuai</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reka letak <b>tidak sesuai</b></li> </ul>
<b>SKALA MARKAH/ PENILAIAN</b>	<b>(CEMERLANG)</b>	<b>(BAIK)</b>	<b>(SEDERHANA)</b>	<b>(LEMAH)</b>
Keaslian	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penghasilan rekaan <b>sangat asli</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penghasilan rekaan <b>asli</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penghasilan rekaan <b>kurang asli</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penghasilan rekaan <b>tidak asli</b></li> </ul>

**SKIM PEREKA: SKEMA PEMARKAHAN UNTUK KERTAS I SEKSYEN B (PERANCANGAN SENI)**

<b>SKALA MARKAH/ PENILAIAN</b>	<b>(CEMERLANG)</b>	<b>(BAIK)</b>	<b>(SEDERHANA)</b>	<b>(LEMAH)</b>
Idea dan Konsep	• Penjelasan <b>sangat tepat</b>	• Penjelasan <b>tepat</b>	• Penjelasan <b>kurang tepat</b>	• Penjelasan <b>tidak tepat</b>
<b>SKALA MARKAH/ PENILAIAN</b>	<b>(CEMERLANG)</b>	<b>(BAIK)</b>	<b>(SEDERHANA)</b>	<b>(LEMAH)</b>
Perancangan	• Perancangan rekaan <b>sangat tepat</b>	• Perancangan rekaan <b>tepat</b>	• Perancangan rekaan <b>kurang tepat</b>	• Perancangan rekaan <b>tidak tepat</b>
<b>SKALA MARKAH/ PENILAIAN</b>	<b>(CEMERLANG)</b>	<b>(BAIK)</b>	<b>(SEDERHANA)</b>	<b>(LEMAH)</b>
Pelaksanaan	• Pelaksanaan rekaan <b>sangat tepat</b>	• Pelaksanaan rekaan <b>tepat</b>	• Pelaksanaan rekaan <b>kurang tepat</b>	• Pelaksanaan rekaan <b>tidak tepat</b>