

**SUKATAN PEPERIKSAAN PERKHIDMATAN
KE SKIM PERKHIDMATAN PEREKA GRED B29
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 B29.
5. Pegawai Yang Layak Mengambil Peperiksaan : Pereka Gred B29 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 : 40 soalan (Aneka pilihan)
Masa : 1 jam
Markah : 40

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

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 - Imejan Komputer
- Seksyen B - Lukisan Imaginasi

Seksyen A - Imejan Komputer

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

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

Calon-calon digalakkan menggunakan kreativiti sendiri untuk menjadikan imejan 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 (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)

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

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

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