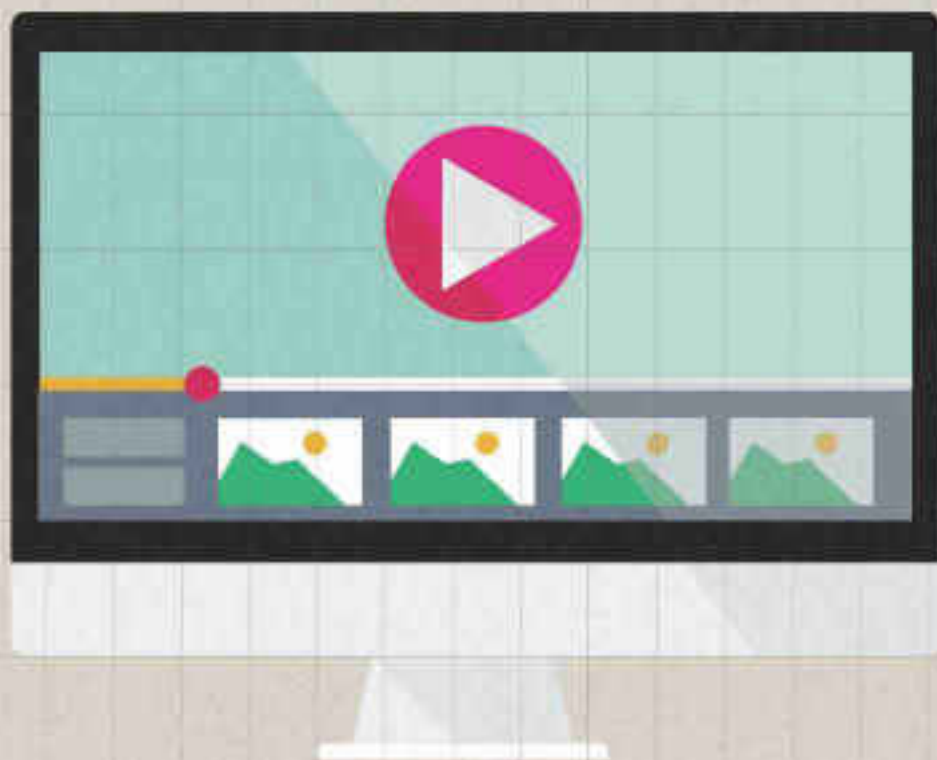


KELAB

VIDEO DAN FOTOGRAFI



PENGGERAK DIGITAL



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

MDEC[®]

Kandungan

PELAKSANAAN MODUL KELAB VIDEO & FOTOGRAFI PENGGERAK DIGITAL DALAM KURIKULUM.....	1
PERJUMPAAN 1:	3
Lampiran 1	7
Lembaran Kerja KfV 1.1	19
PERJUMPAAN 2:	20
Lampiran 1	28
PERJUMPAAN 4:	33
Lampiran 1	36
Lampiran 2	46
Lampiran 3	49
PERJUMPAAN 5:	56
PERJUMPAAN 6:	59
PERJUMPAAN 7:	63
PERJUMPAAN 8:	70
PERJUMPAAN 9:	73
PERJUMPAAN 10:	78
PERJUMPAAN 11:	81
PERJUMPAAN 12:	85
PERJUMPAAN PILIHAN A:	88
PERJUMPAAN PILIHAN B:.....	94
Pertandingan dan Peluang Mengasah Bakat:.....	103
SUMBER TAMBAHAN:	104

PELAKSANAAN MODUL KELAB VIDEO & FOTOGRAFI PENGGERAK DIGITAL DALAM KO-KURIKULUM

Peruntukan Waktu

Modul Kelab Penggerak Digital dilaksanakan dalam waktu ko-kurikulum kelab dan persatuan. Modul Kelab Penggerak Digital mempunyai aktiviti untuk 12 kali perjumpaan dengan peruntukan masa selama 1 jam untuk setiap perjumpaan. Modul ini juga menyertakan 2 perjumpaan pilihan bagi menggantikan mana-mana perjumpaan mengikut keperluan dan kemudahan sekolah masing-masing.

Peranan Guru

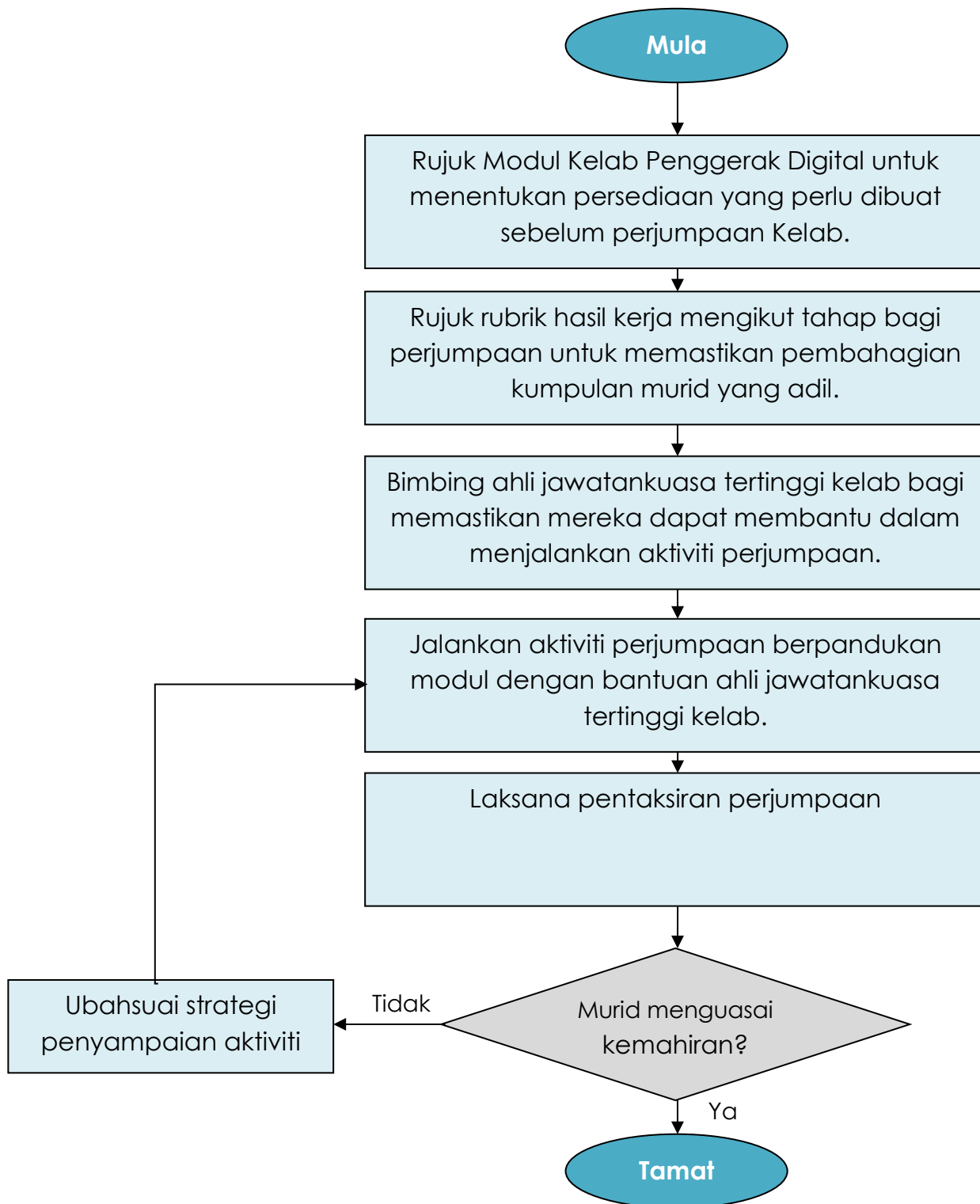
Guru yang melaksanakan Modul Kelab Penggerak Digital ialah guru yang ditugaskan untuk menjadi guru penasihat kelab. Guru hendaklah memastikan murid yang memegang jawatan tertinggi kelab dapat membantu melaksanakan aktiviti bagi setiap perjumpaan dalam modul ini.

Langkah-langkah dalam menggunakan modul Kelab Fotografi dan Videografi Penggerak Digital

- i. Guru merujuk Modul Kelab Penggerak Digital untuk menentukan bahan yang diperlukan dan persediaan yang perlu dibuat sebelum perjumpaan.
- ii. Sebelum perjumpaan, guru dan ahli jawatankuasa Kelab perlu mengenalpasti tahap kemahiran kumpulan murid berpandukan panduan hasil kerja yang disediakan untuk setiap perjumpaan.
- iii. Pastikan pembahagian murid berlaku secara adil mengikut tahap kemahiran ahli kelab yang terlibat.
- iv. Guru hendaklah membimbing ahli jawatankuasa tertinggi kelab untuk membantu menjalankan aktiviti bagi setiap perjumpaan.
- v. Guru dan ahli jawatankuasa tertinggi kelab hendaklah membimbing ahli kelab lain semasa perjumpaan untuk menjalankan aktiviti setiap perjumpaan.
- vi. Guru dan ahli jawatankuasa tertinggi kelab hendaklah melaksanakan pentaksiran aktiviti bagi setiap kelab berpandukan rubrik hasil kerja mengikut tahap dalam setiap perjumpaan
- vii. Guru dan ahli jawatankuasa tertinggi kelab hendaklah mengubah strategi PdP jika ada ahli kelab yang belum menguasai tahap penguasaan kemahiran bagi setiap perjumpaan.

KELAB FOTOGRAFI DAN VIDEOGRAFI PENGGERAK DIGITAL

Carta alir dibawah adalah merujuk kepada bagaimana pelaksanaan Modul Kelab Penggerak Digital dalam perjumpaan Ko-Kurikulum Kelab dan Persatuan.



Rajah 1: Carta alir pelaksanaan Modul



PERJUMPAAN 1:

Ikut Jejak Jurugambar Terkenal



OBJEKTIF PERJUMPAAN

Dalam perjumpaan ini, ahli kelab fotografi dan videografi akan menghayati foto-foto terkenal dan jurugambar yang mengambil foto-foto tersebut.



AKTIVITI UTAMA PERJUMPAAN

1. Bahagikan murid kepada kumpulan mengikut kesesuaian.
2. Murid memilih gambar untuk dianalisa.
3. Murid memberikan pandangan dan kritikan tentang gambar yang dipilih.
4. Murid bantangkan hasil perbincangan dan analisa gambar yang telah dipilih.

MAKLUMAT PERJUMPAAN



Minima masa perjumpaan
1 jam



Masa persediaan
20 minit



Peranti
Tiada



Perisian
Tiada

LEMBARAN KERJA

Lembaran Kerja KJV 1.1

BAHAN TAMBAHAN

1. Kertas pelekat label merah dan hijau
2. Post-it
3. Lipatan kertas
4. Setiap gambar pada lampiran 1 siap dicetak dan dilekat pada *mounting*

HASIL KERJA

- Poster foto
- Lembaran kerja 1.1 (individu)
- Lembaran kerja 1.1 (kumpulan)

Hasil kerja mengikut tahap:

Rendah	Sederhana	Tinggi
<ul style="list-style-type: none"> Murid dapat melengkapkan lembaran kerja 1.1 untuk salah satu gambar yang ditunjukkan 	<ul style="list-style-type: none"> Murid dapat melengkapkan lembaran kerja 1.1 untuk salah satu gambar yang ditunjukkan Murid dapat memberi komen yang konstruktif semasa aktiviti <i>gallery walk</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Murid dapat melengkapkan lembaran kerja 1.1 untuk salah satu gambar yang ditunjukkan Murid dapat mencari gambar sendiri dan melengkapkan lembaran kerja 1.1 untuk gambar tersebut Murid dapat memberi komen yang konstruktif semasa aktiviti <i>gallery walk</i>

SEBELUM PERJUMPAAN

Persediaan untuk perjumpaan 1

1. Kenal pasti bilangan ahli kelab fotografi. Pastikan setiap kumpulan tidak mempunyai lebih daripada 10 orang ahli.
2. Tulis nombor 1 hingga x (x = bilangan kumpulan) pada kertas lipatan lipatan untuk membantu membahagikan ahli kepada kumpulan secara rawak.
3. Gambar daripada lampiran 1 dicetak dan dilekatkan di atas *mounting board*.
4. Jadual berikut dicetak untuk rujukan ahli jawatan kuasa kelab fotografi:

Nama Gambar	Nama Jurugambar	Kategori
<i>Afghan Girl</i>	Steve McCurry	Kewartawanan
<i>The Tetons and the Snake River</i>	Ansel Adams	Semulajadi
<i>Struggling Girl</i>	Kevin Carter	Kewartawanan
<i>Ali VS Liston</i>	Neil Leifer	Kewartawanan
<i>Shepherd along the bank of Yellow River</i>	Lu Guang	Kewartawanan

Nama Gambar	Nama Jurugambar	Kategori
<i>Walk of Life in Kuala Lumpur</i>	Che' Ahmad Azhar	Perjalanan
<i>Turkish Cypriot Woman Mourning Death of Her Husband</i>	Don McCullin	Kewartawanan
<i>Two Syrian Soldiers at Aleppo</i>	Javier Manzano	Kewartawanan
<i>Hyeres</i>	Henri-Cartier Bresson	Perjalanan
<i>Magnolia Blossom</i>	Imogen Cunningham	Semulajadi
<i>Dovima with Elephants</i>	Richard Avedon	Komersil
<i>Diana Princess of Wales</i>	Mario Testa	Komersil

5. Nama jurugambar boleh ditulis di belakang gambar untuk rujukan murid.
6. Sediakan juga *post-it* dan kertas pelekat label yang mencukupi untuk setiap murid.

SEMASA PERJUMPAAN

Langkah-langkah menjalankan aktiviti perjumpaan 1

Perbincangan dalam kumpulan: ±10 minit

1. Setiap murid diberikan satu kertas lipatan dengan nombor.
2. Murid berkumpul berdasarkan nombor pada kertas lipatan yang diterima.
3. Murid berbincang dalam kumpulan untuk memilih gambar yang hendak dikaji.

Kerja Kumpulan: ±15 minit

1. Setiap murid diberikan lembaran kerja (Lembaran Kerja KfV 1.1).
2. Setiap murid dikehendaki untuk melengkapkan lembaran kerja berdasarkan gambar yang dipilih.
3. Setiap murid perlu menjawab lembaran kerja dengan senyap tanpa berbincang dengan kawan.
4. Murid seterusnya berbincang dan berkongsi jawapan masing-masing dalam kumpulan untuk mengumpul semua jawapan daripada setiap ahli dan merumuskan dalam satu lembaran kerja yang baru.

Gallery Walk: ±20 minit

1. Setiap kumpulan menyusun hasil kerja mereka (lembaran kerja hasil perbincangan kumpulan) serta gambar yang diberikan.
2. Setiap murid diberikan 10 helai kertas *post-it*.
3. Setiap murid dikehendaki untuk berjalan sekitar bilik seolah-olah mereka berada di galeri lukisan dan memberikan maklum balas mereka terhadap gambar yang dipamerkan menggunakan kertas *post-it*.
4. Murid juga diberikan kertas pelekat label hijau dan merah untuk menyatakan sama ada mereka setuju (hijau) atau tidak (merah) dengan hasil kerja setiap kumpulan.

Penutup: ±15 minit

1. Guru meminta 2 kumpulan untuk membentangkan hasil mereka serta komen daripada ahli lain. Guru boleh memilih kumpulan yang mendapat paling banyak kertas pelekat hijau ataupun kumpulan yang mendapat paling banyak kertas pelekat merah.
2. Guru menjelaskan bahawa setiap gambar yang dipilih mempunyai makna yang tersendiri, contohnya, gambar *Struggling Girl* menggambarkan situasi kebuluran di Ethiopia pada tahun 1994.
3. Guru menjelaskan bahawa foto yang bagus bukan sahaja boleh mencatat sejarah, malah boleh menceritakan satu kisah. Seorang jurugambar yang baik juga perlu mengetahui cara untuk menghayati gambar dan memberikan maklum balas terhadap gambar yang dilihat.
4. Guru juga menjelaskan bahawa gambar yang dipilih merupakan antara gambar yang terkenal di dunia dan telah memenangi pelbagai anugerah fotografi, contohnya Pulitzer yang merupakan antara pencapaian tertinggi bagi seorang jurugambar berita.
5. Murid juga diberitahu bahawa kumpulan mereka akan kekal untuk sepanjang tahun dan nama kumpulan adalah berdasarkan jurugambar yang telah dipilih tadi

Lampiran 1

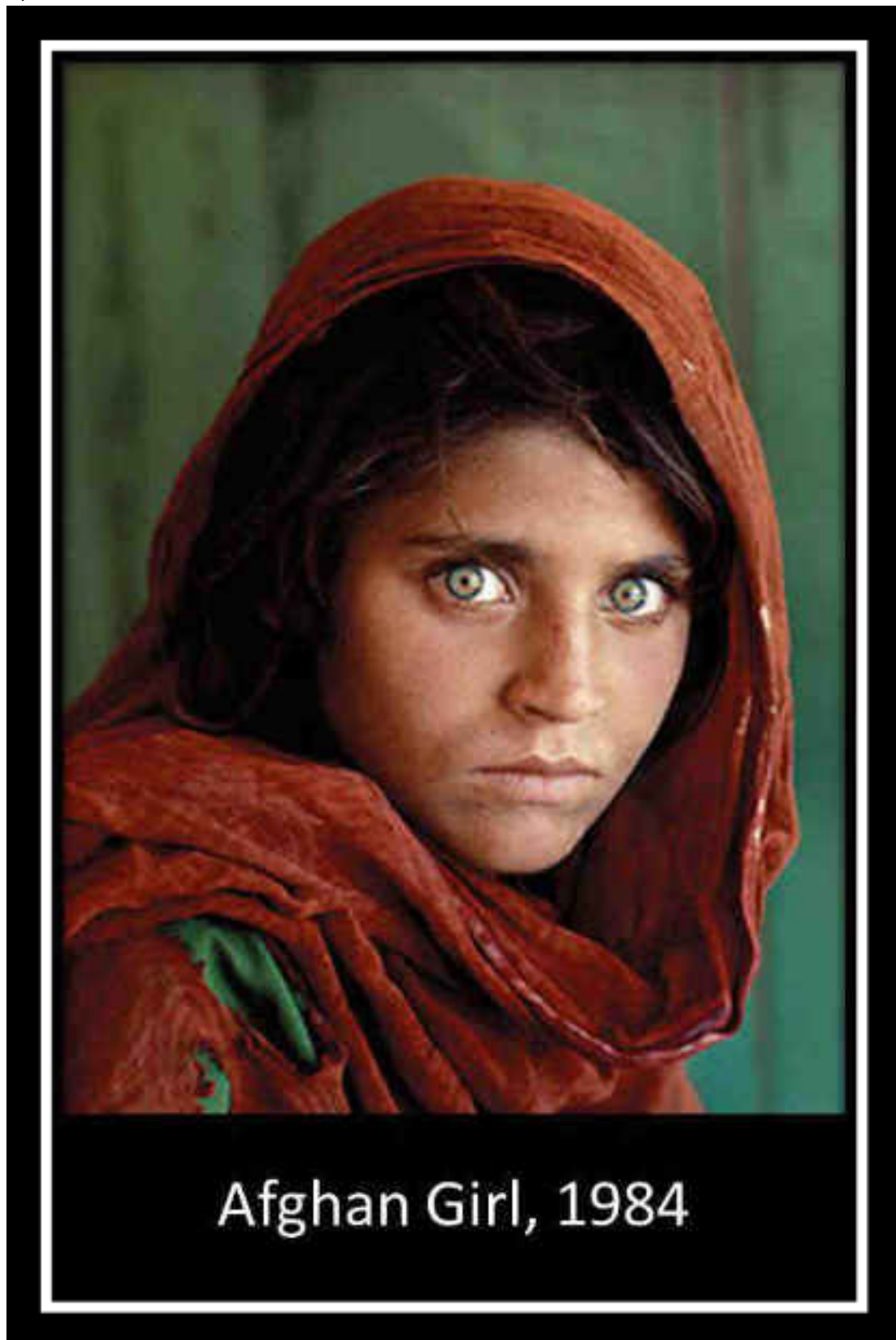


Foto kredit: Steve McCurry, National Geographic

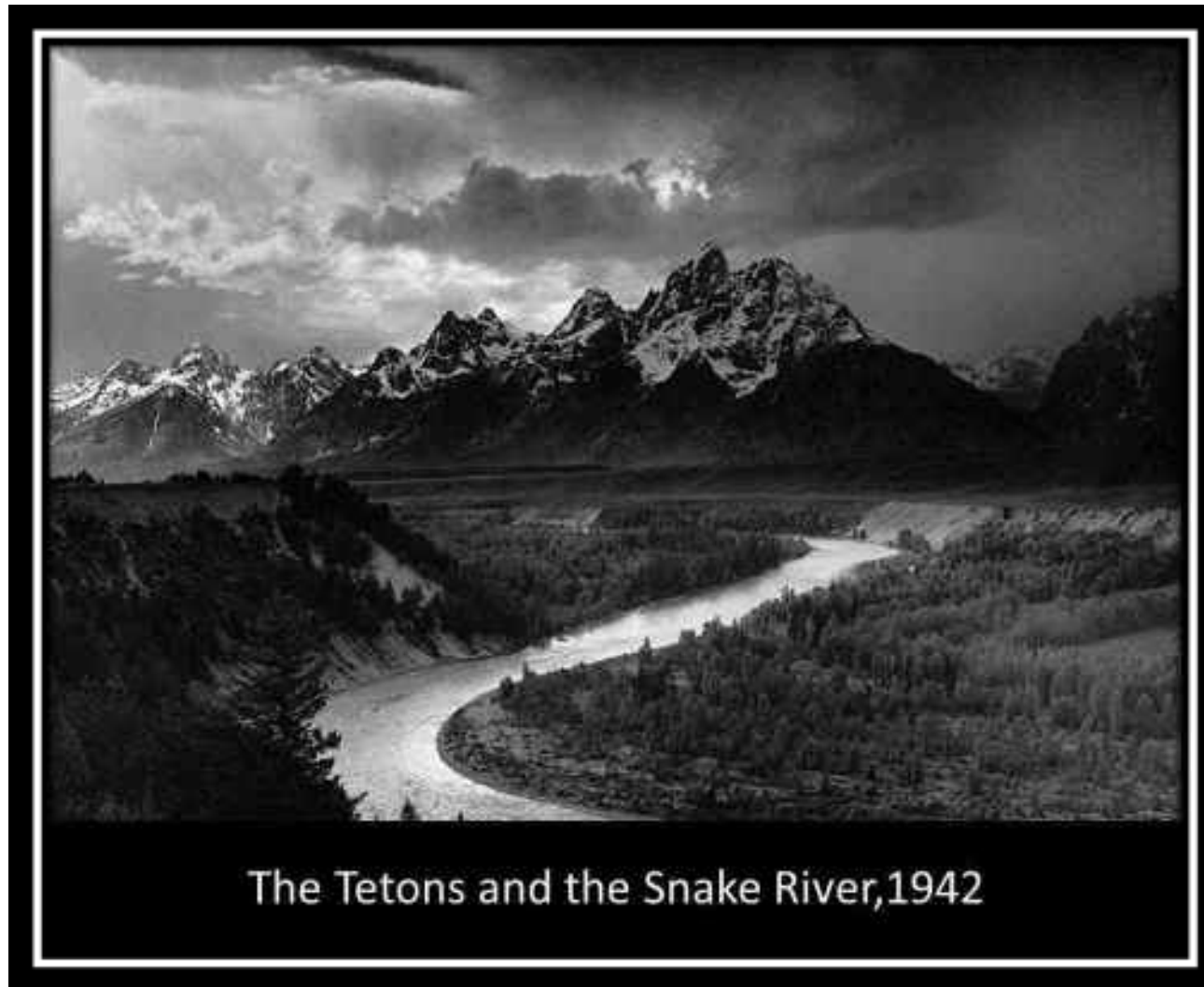
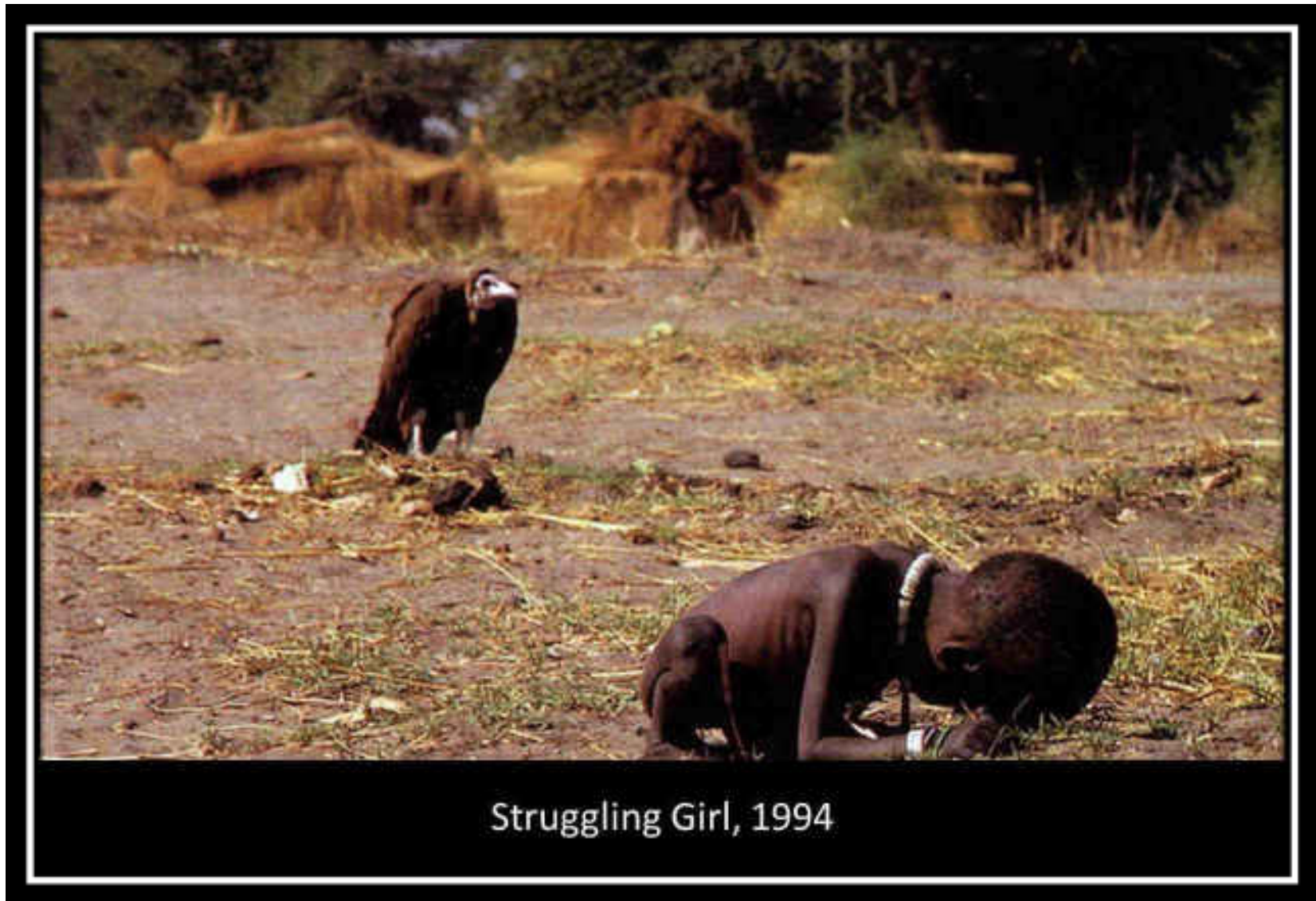
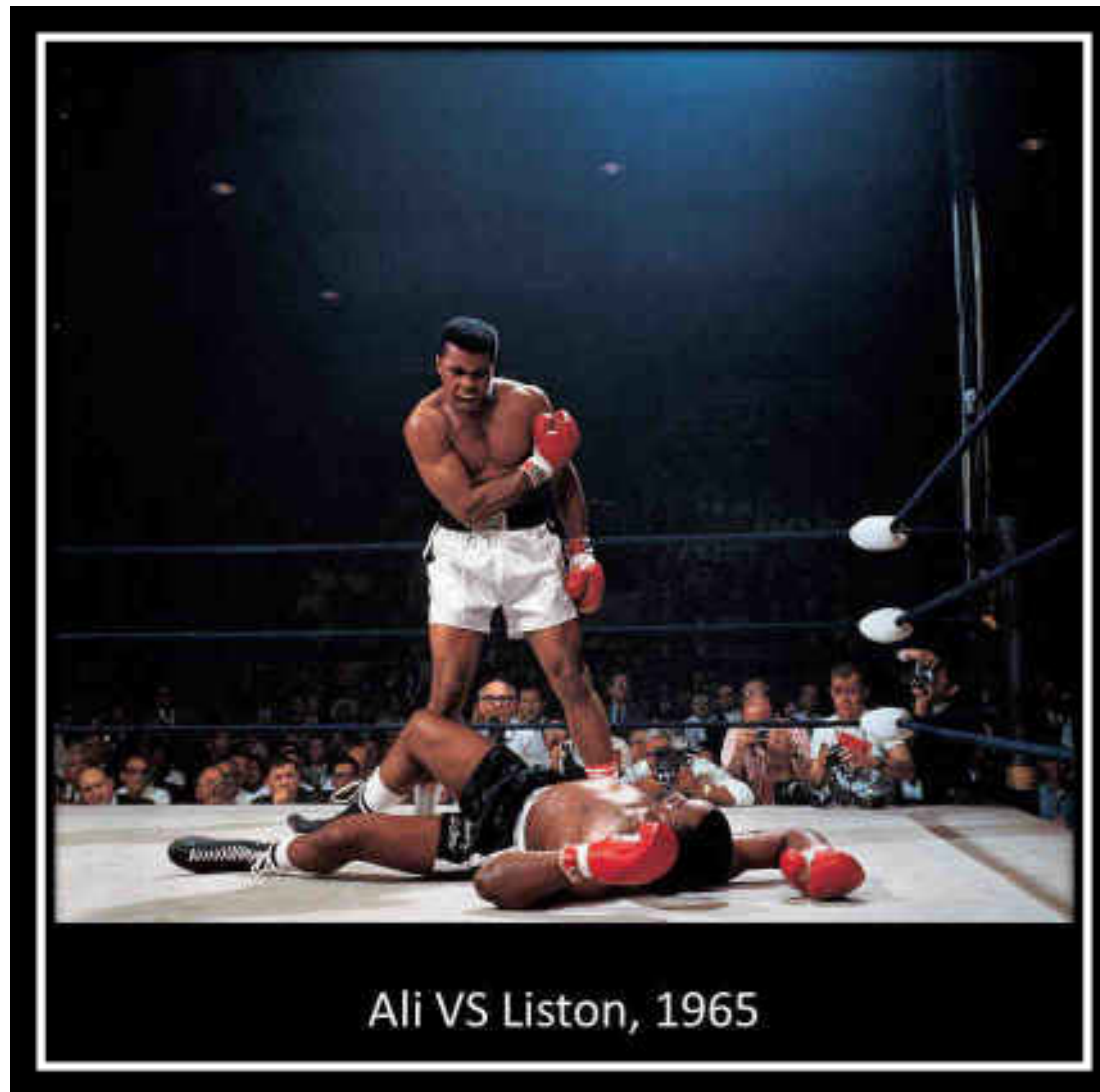


Foto kredit: Ansel Adams, National Park Service



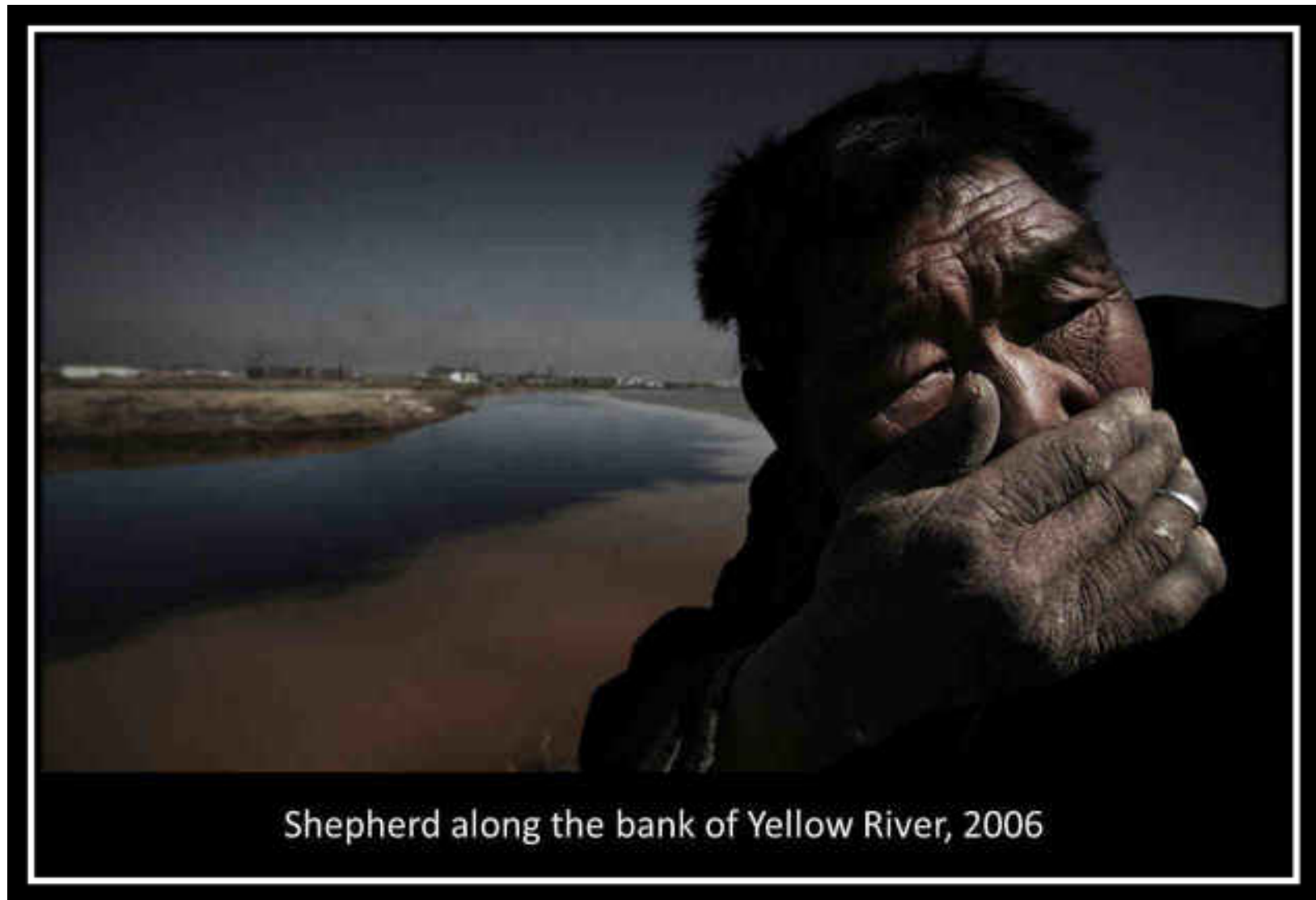
Struggling Girl, 1994

Foto kredit: Kevin Carter



Ali VS Liston, 1965

Foto kredit: Neil Leifer



Shepherd along the bank of Yellow River, 2006

Foto kredit: Lu Guang



Walk of Life Kuala Lumpur, 2013

Foto kredit: Che' Ahmad Azhar



Foto kredit: Don McCullin



Foto kredit: Javier Manzano

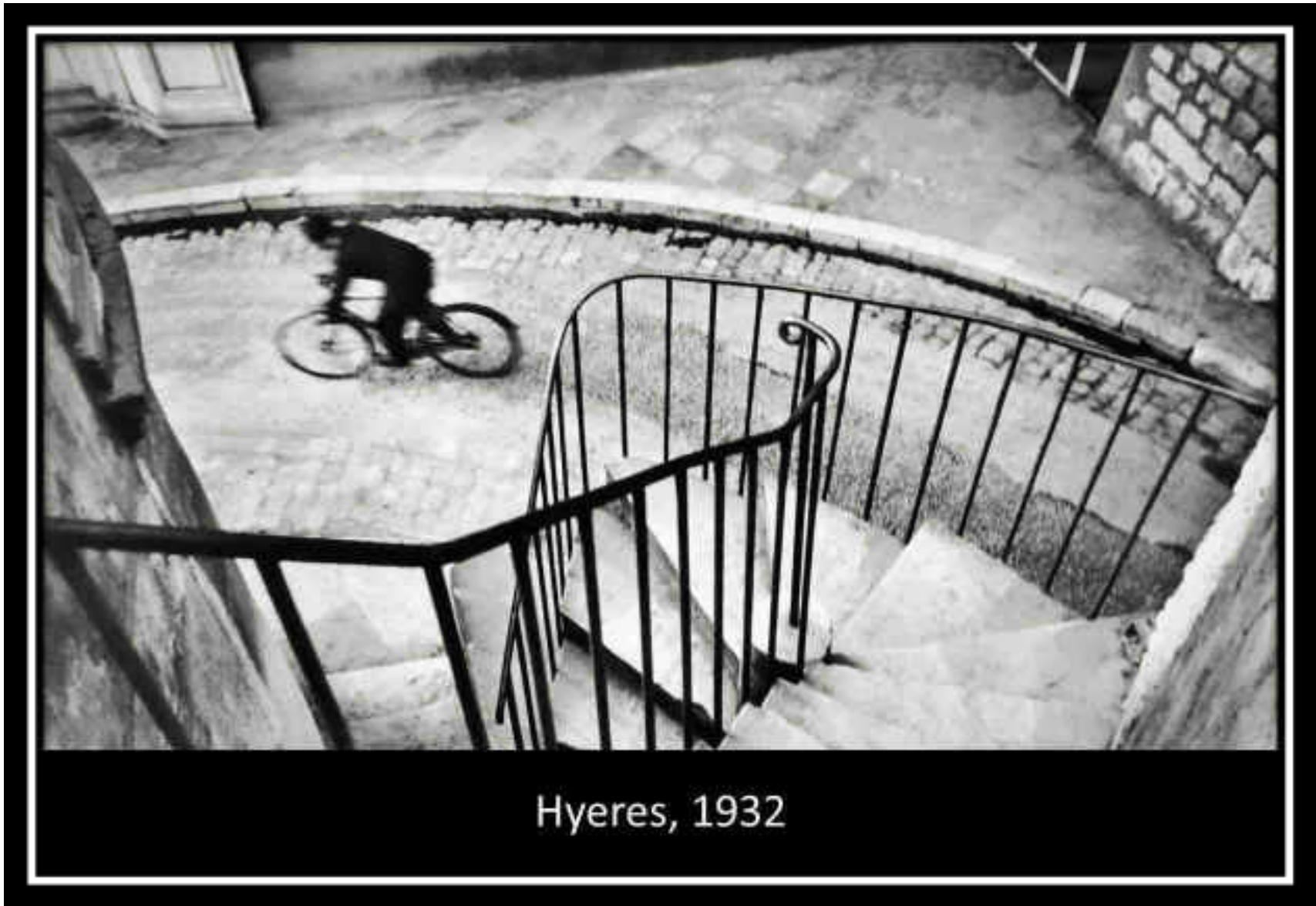


Foto kredit: Henri-Cartier Bresson



Foto kredit: Imogen Cunningham



Dovima with Elephants, 1955

Foto kredit: Richard Avedon

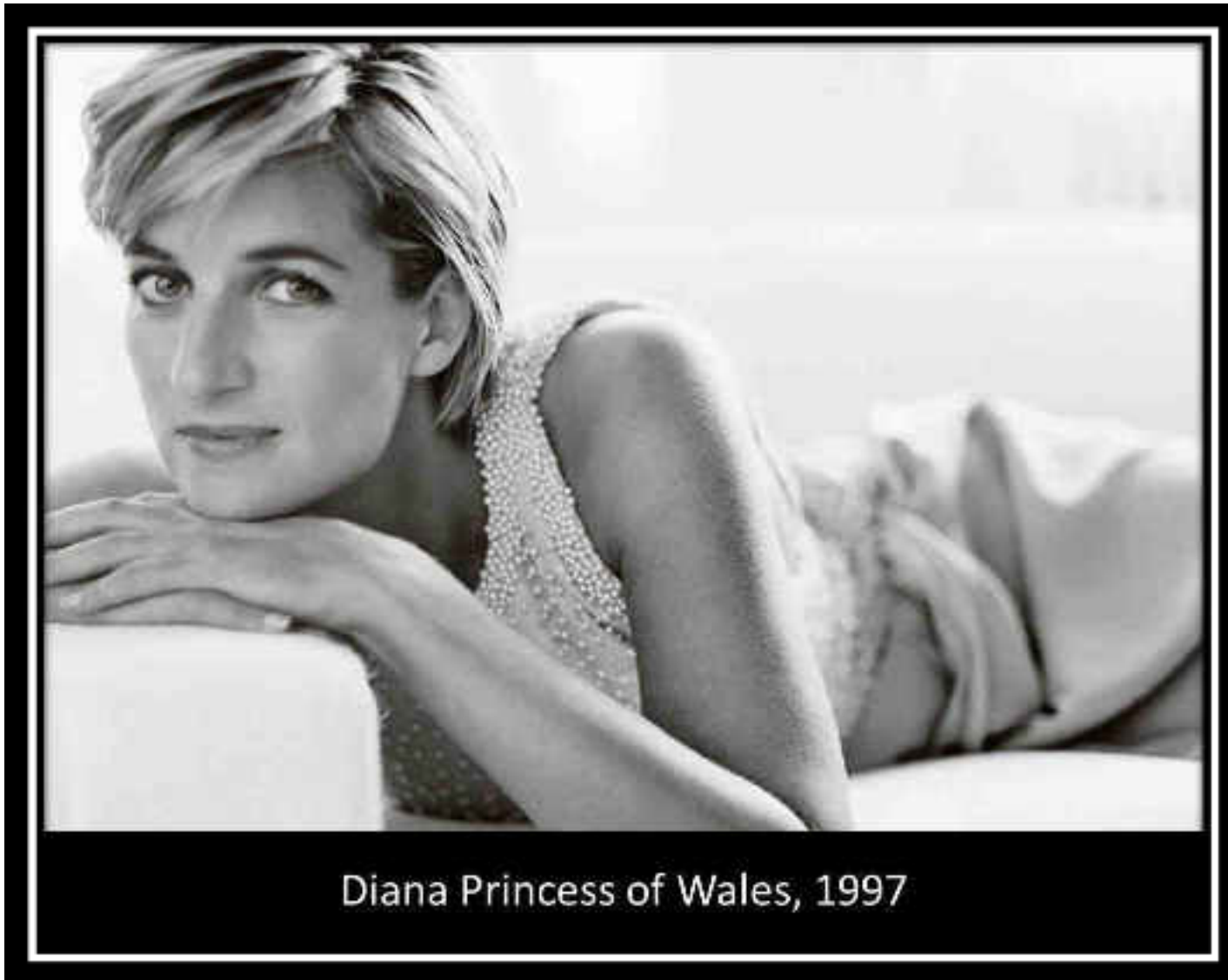


Foto Kredit: Mario Testo

Lembaran Kerja KfV 1.1

Nama kumpulan:

Tarikh:

Ahli kumpulan:

Nama Gambar: _____

Gambar ini bagus kerana:

Gambar ini boleh ditambahbaikkan jika:

Perasaan saya apabila saya melihat gambar ini:

Apa yang saya ingin tahu tentang gambar ini:



PERJUMPAAN 2:

Asas Fotografi



OBJEKTIF PERJUMPAAN

Dalam perjumpaan ini, ahli kelab fotografi dan videografi akan menguasai konsep asas *aperture* (bukaan kanta), *shutter speed* (laju pengatup) dan ISO (Organisasi Piawai Antarabangsa).



AKTIVITI UTAMA PERJUMPAAN

1. Murid mengambil gambar mengikut kreativiti masing-masing berdasarkan konsep yang betul.
2. Murid mengundi gambar yang terbaik dan berkongsi pendapat tentang gambar-gambar tersebut.

MAKLUMAT PERJUMPAAN



Minima masa perjumpaan
1 jam



Masa persediaan
20 minit



Peranti

- Kamera DSLR
- Komputer riba
- Projektor



Perisian
Tiada

LEMBARAN KERJA

Lembaran Kerja KfV 1.1

BAHAN TAMBAHAN

Lampiran 1 untuk semua murid

HASIL KERJA

Foto yang diambil murid

Hasil kerja mengikut tahap:

Rendah	Sederhana	Tinggi
<ul style="list-style-type: none">Murid berjaya mengambil gambar yang memenuhi cabaran yang diberi.	<ul style="list-style-type: none">Murid berjaya mengambil dua gambar yang berlainan yang memenuhi cabaran yang diberi.	<ul style="list-style-type: none">Murid berjaya mengambil dua gambar yang berlainan menggunakan fungsi <i>manual</i> yang memenuhi cabaran yang diberi.

SEBELUM PERJUMPAAN

Persediaan untuk perjumpaan 2

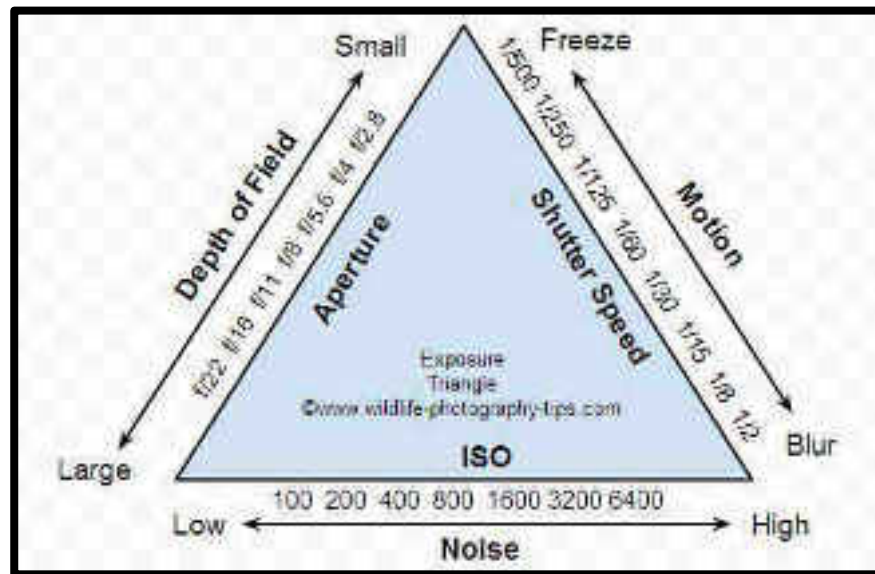
1. Lampiran 1 dicetakkan untuk semua ahli kelab fotografi dan videografi.
2. Pastikan murid membawa kamera masing-masing ataupun kelab fotografi dan videografi sediakan 1 kamera untuk setiap kumpulan.
3. Pastikan kamera yang disediakan / dibawa oleh murid mempunyai *tetapan* berikut:
 - a. *Automatic mode*
 - b. *Aperture priority mode*
 - c. *Shutter speed priority mode*
 - d. *Manual mode*

SEMASA PERJUMPAAN

Langkah-langkah menjalankan aktiviti perjumpaan 2:

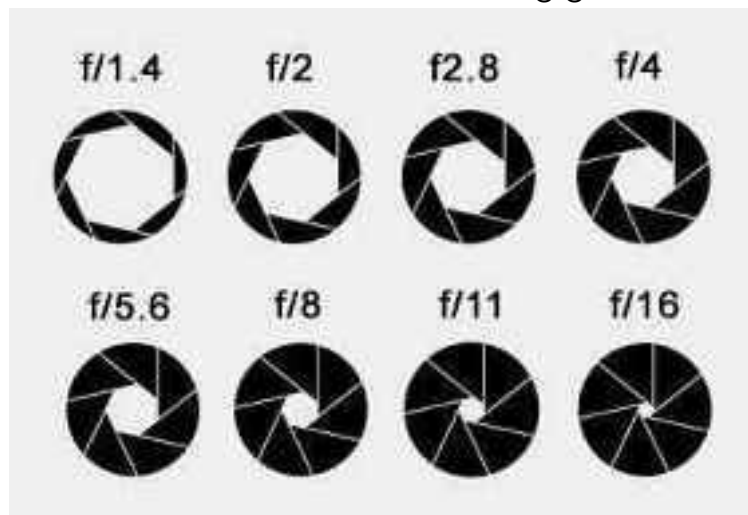
Penjelasan oleh Guru: ±15 minit

1. Guru menjelaskan bahawa untuk menjadi seorang jurugambar yang baik, murid perlu memahami asas fotografi iaitu segi tiga dedahan (*exposure triangle*)

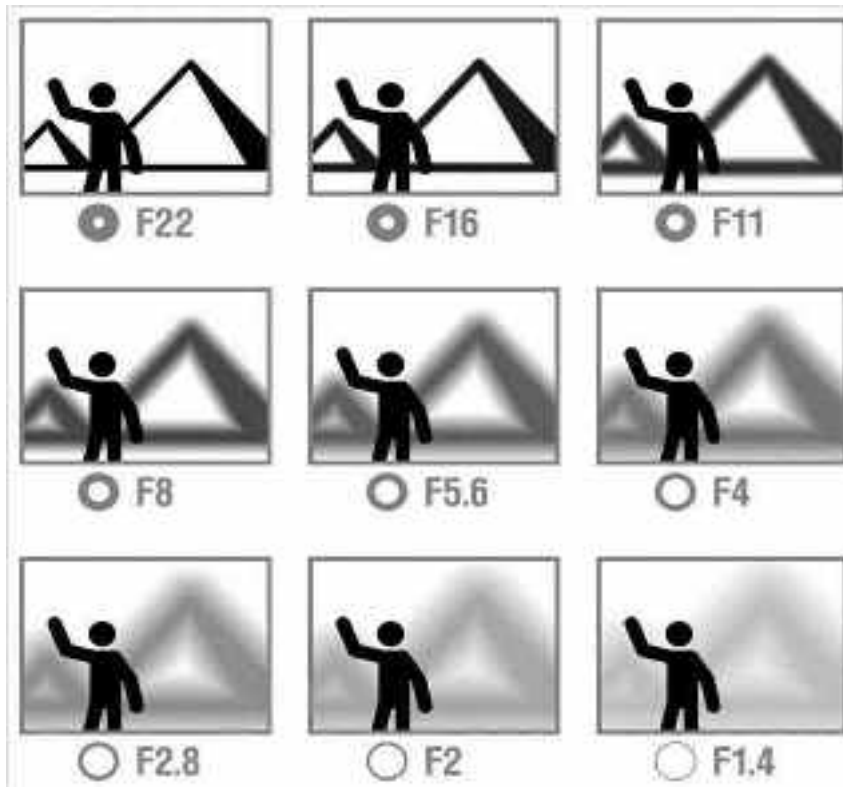


2. Setiap gambar terdiri daripada 3 komponen yang utama iaitu:
 - a. Kelajuan bukaan kanta (*shutter speed*)
 - b. Bukaan (*aperture*)
 - c. ISO

3. Bukaan merujuk kepada saiz bukaan kanta kamera yang membenarkan cahaya masuk ke dalam kamera. Bukaan diukur dalam bentuk pecahan, iaitu semakin tinggi penyebut pecahan, semakin kecil lubang. Bukaan $\frac{1}{2}$ adalah lebih besar daripada $\frac{1}{32}$. Semakin kecil bukaan kanta, semakin tinggi jarak fokus (*depth of field*). Semakin besar bukaan kanta, semakin kabur latar belakang gambar.



Bukaan kanta mengikut saiz.



Semakin besar bukaan kanta, semakin kabur latar belakang.

4. Kelajuan bukaan kanta merujuk kepada masa bukaan lubang dibuka. Kelajuan bukaan kanta mengawal jumlah cahaya yang masuk ke dalam kamera. Semakin panjang jangka masa bukaan kanta, semakin banyak cahaya yang masuk ke dalam kamera. Biasanya, bukaan kanta perlu dibuka dengan lama dalam keadaan gelap. Bukaan kanta juga perlu berubah berdasarkan objek yang ingin difoto. Untuk objek yang bergerak dengan kelajuan tinggi, masa bukaan kanta perlu dipendekkan.
5. ISO merujuk kepada Organisasi Piawai Antarabangsa (*International Standard Organization*). Untuk tujuan fotografi, ISO merujuk kepada kepekaan sensor imej pada kamera. Semakin rendah nombor ini, semakin rendah kepekaan sensor dan "noise" yang dihasilkan juga semakin rendah. Noise ialah butiran kasar pada gambar yang diambil. ISO yang tinggi akan menghasilkan butiran kasar yang lebih banyak tetapi kepekaan yang lebih tinggi bermaksud boleh menangkap gambar dalam keadaan yang gelap. Biasanya, ISO ditetapkan dengan lebih tinggi untuk mendapatkan gambar dalam keadaan gelap tanpa menggunakan *flash*.



Contoh perbezaan keterangan foto bagi ISO yang berbeza



Butiran kasar dapat dilihat pada imej di sebelah kanan

6. Ketiga-tiga elemen ini saling bergantung antara satu sama lain. Perubahan dalam salah satu elemen dalam segi tiga tersebut akan membawa perubahan pada gambar yang diambil. Contohnya, gambar itu menjadi lebih terang atau gelap, noise yang tinggi atarendah ataupun sama ada latar belakang objek dapat difokuskan ataupun tidak.

7. Penerangan segi tiga fotografi boleh diterangkan menggunakan analogi pili air.

Analogi Pili Air

a) Bukaan (*aperture*)

Bukaan (*aperture*) merupakan luas pili air dibuka. Semakin besar kepala paip dibuka, semakin banyak air yang akan mengalir keluar.

b) Kelajuan bukaan

Kelajuan bukaan umpama berapa lama pili air dibuka. Semakin lama dibuka, semakin banyak air mengalir keluar, tidak kira bukaan pili kecil atau besar.

c) ISO

ISO pula umpama tekanan air pada sumber, semakin tinggi tekanan air, semakin cepat air akan mengalir keluar. Jumlah air yang mengalir keluar umpama jumlah cahaya yang mengalir masuk ke dalam kamera.

8. **Lampiran 1** diberi kepada murid sebagai rujukkan penerangan segi tiga fotografi.

9. Kamera biasanya mempunyai beberapa pilihan fungsi yang boleh membantu pengguna, iaitu:

a. **Automatic Mode (Auto)** – Nilai kelajuan bukaan, bukaan dan ISO ditetapkan secara automatik. Gambar yang dihasilkan adalah gambar yang jelas untuk objek dan latar belakang.

b. **Aperture Priority Mode (A/AV)** – Nilai bukaan ditetapkan oleh pengguna dan kamera akan mengira nilai kelajuan bukaan dan ISO secara automatik. Contoh penggunaan adalah apabila menangkap gambar yang mempunyai latar belakang yang kabur tetapi objek di hadapan berada dalam fokus.

c. **Shutter Speed Priority Mode (S/T/TV)** – Nilai kelajuan bukaan ditetapkan oleh pengguna dan kamera akan mengira nilai bukaan dan ISO secara automatik. Contoh penggunaan mode ini adalah apabila menangkap gambar pada waktu malam (untuk mengelakkan nilai kelajuan yang tinggi) ataupun objek yang bergerak.

d. **Manual Mode (M)** – Semua aspek segi tiga dedahan boleh dikawal oleh pengguna.



Kerja Kumpulan: 30 minit

1. Setiap kumpulan menyelesaikan cabaran fotografi. Antara cadangan cabaran ialah:
 - a. Satu gambar yang mempunyai latar belakang gambar kabur dan objek gambar jelas.
 - b. Satu gambar yang mempunyai latar belakang gambar jelas dan objek kabur.
 - c. Satu gambar yang gelap.
 - d. Satu gambar yang terang.
2. Tema cabaran boleh dipilih daripada senarai berikut atau mengikut kreativiti guru:
 - a. Gambar portret
 - b. Pemandangan di sekolah
 - c. Pergerakan
 - d. Bunga
 - e. Gambar promosi barangan

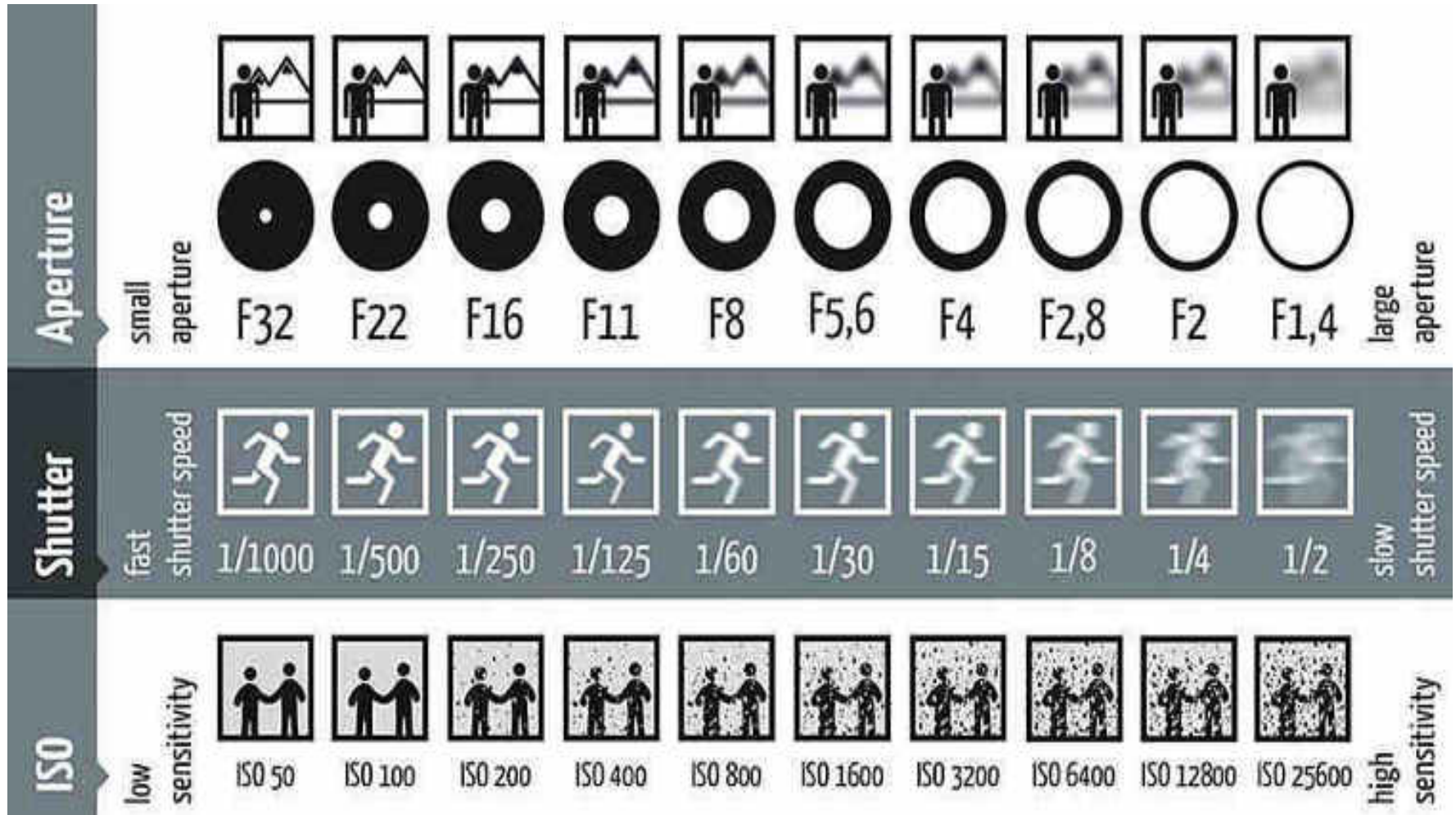
Penutup: 15 minit

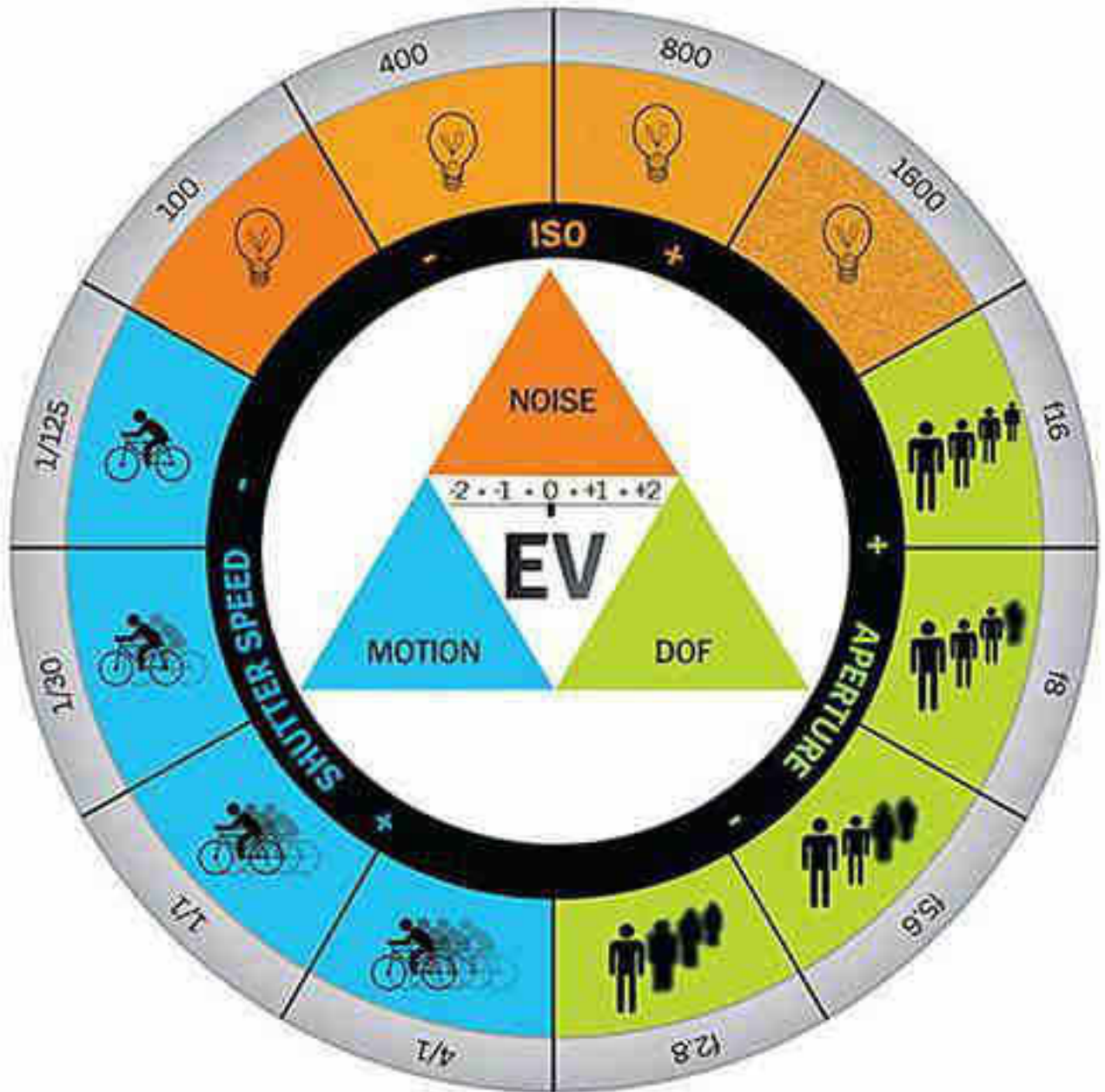
1. Foto yang telah ditangkap dimuatnaik ke dalam komputer dan dipaparkan melalui projektor.
2. Murid mengundi untuk menentukan gambar yang terbaik untuk setiap kategori.

KELAB FOTOGRAFI DAN VIDEOGRAFI PENGGERAK DIGITAL

3. Murid diminta untuk berkongsi pandangan mereka untuk gambar yang dipilih

Lampiran 1







PERJUMPAAN 3:

Mencari Harta Karun Gambar



OBJEKTIF PERJUMPAAN

Dalam perjumpaan ini, ahli kelab fotografi dan videografi menggunakan kemahiran fotografi yang telah dipelajari untuk mengambil gambar mengikut kriteria yang diberi.



AKTIVITI UTAMA PERJUMPAAN

1. AJK berikan taklimat.
2. Murid lengkapkan cabaran yang diberikan.
3. Guru memilih pemenang cabaran.

MAKLUMAT PERJUMPAAN



Minima masa perjumpaan
1 jam



Masa persediaan
2 jam



Peranti

- Kamera DSLR
- Komputer riba
- Projektor



Perisian
Tiada

LEMBARAN KERJA

-

BAHAN TAMBAHAN

-

HASIL KERJA

Foto yang diambil murid

Hasil kerja mengikut tahap:

Rendah	Sederhana	Tinggi
<ul style="list-style-type: none">• Murid berjaya mengambil satu gambar yang memenuhi cabaran yang diberi.	<ul style="list-style-type: none">• Murid berjaya mengambil pelbagai jenis gambar yang memenuhi cabaran yang diberi.	<ul style="list-style-type: none">• Murid berjaya mengambil pelbagai jenis gambar yang memenuhi cabaran yang diberi.• Murid dapat menerangkan dan memberi komen kepada setiap gambar yang diambil.

SEBELUM PERJUMPAAN

Persediaan untuk perjumpaan 3

1. Ahli jawatankuasa (AJK) Kelab Fotografi dan Videografi mengambil sekurang-kurangnya 10 gambar di beberapa tempat di sekolah. Pastikan gambar yang ditangkap adalah unik/khas ataupun tanpa menggunakan mode automatik.

Contoh gambar:



2. AJK senaraikan objek/orang yang perlu difotografikan, contohnya:
 - a. 10 beg warna biru
 - b. 3 murid berbagai bangsa
3. Pastikan murid membawa kamera masing-masing ataupun kelab fotografi dan videografi sediakan 1 kamera untuk setiap kumpulan.

SEMASA PERJUMPAAN

Langkah-langkah menjalankan aktiviti perjumpaan 3:

Penjelasan oleh AJK: ±10 minit

1. AJK menjelaskan bahawa setiap kumpulan perlu mencari dan menangkap gambar mengikut kriteria yang diberikan. Kriteria boleh disediakan dalam bentuk:
 - a. Senarai – AJK sediakan senarai kriteria untuk setiap kumpulan.
 - b. Gambar – AJK menunjukkan kriteria dalam bentuk gambar melalui projektor.
2. Setiap gambar yang diambil oleh setiap kumpulan mestilah menggunakan teknik yang betul untuk memastikan gambar yang diambil berkualiti.

Kerja Kumpulan: ±40 minit

1. Setiap kumpulan diberi 40 minit untuk menangkap gambar mengikut kriteria yang diberi oleh AJK kelab.

Penutup: ±10 minit

1. Setiap kumpulan pameran gambar yang telah diambil melalui kamera atau memuatnaik gambar ke dalam komputer.
2. AJK menyemak gambar yang telah diambil dan memberikan maklum balas tentang kualiti gambar yang diambil.
3. Guru memilih kumpulan pemenang yang mengambil gambar yang paling menepati kriteria yang diberikan.



PERJUMPAAN 4:

Komposisi Gambar



OBJEKTIF PERJUMPAAN

Dalam perjumpaan ini, ahli kelab fotografi dan videografi akan belajar tentang cara untuk mengomposisikan gambar iaitu *Rule of Third* dan *Phi Grid*



AKTIVITI UTAMA PERJUMPAAN

1. Murid melukis grid dalam kertas transparency A5.
2. Murid menggunakan cara mengomposisi gambar dengan grid yang telah dilukis.
3. Murid mempraktikkan pengetahuan dengan cabaran fotografi.

MAKLUMAT PERJUMPAAN



Minima masa perjumpaan
1 jam



Masa persediaan
40 minit



Peranti

- Kamera
DSLR/Kamera
Teleforn pintar
- Komputer riba
- Projektor



Perisian
Tiada

LEMBARAN KERJA

-

BAHAN TAMBAHAN

1. Dua helaian transparency yang bersaiz A5 untuk setiap murid.
2. Pembaris untuk ahli.
3. Marker pen (whiteboard) untuk semua ahli.

HASIL KERJA

Foto yang diambil murid

Hasil kerja mengikut tahap:

Rendah	Sederhana	Tinggi
<ul style="list-style-type: none"> Murid berjaya mengambil 1 – 4 gambar dengan komposisi yang bagus. 	<ul style="list-style-type: none"> Murid berjaya mengambil lima gambar dengan komposisi yang bagus. 	<ul style="list-style-type: none"> Murid berjaya mengambil lima atau lebih gambar yang mempunyai komposisi yang bagus. Murid dapat menjelaskan komposisi gambar untuk setiap gambar yang diambil.

SEBELUM PERJUMPAAN

Persediaan untuk perjumpaan 4

1. Guntingkan helaian kertas *transparency* bersaiz A4 ke saiz A5 (separuh A4)

SEMASA PERJUMPAAN

Langkah-langkah menjalankan aktiviti perjumpaan 4:

Penjelasan oleh guru: ±10 minit

1. Guru memaparkan semua gambar dalam lampiran 1.
2. Murid memberi pendapat tentang persamaan antara semua gambar yang ditunjukkan.
3. Guru menjelaskan bahawa semua gambar tersebut mempunyai komposisi yang bagus.
4. Komposisi merujuk kepada cara susunan objek/elemen dalam gambar. Terdapat 2 cara utama dan cepat untuk membuat komposisi:
 - a. **Rule of Third**
 - b. **Phi Grid**
5. Guru menunjukkan grid pada lampiran 2 dan menerangkan bahawa titik persilangan garis yang betul adalah penting untuk memastikan gambar menarik. Pemadanan objek pada titik persilangan ataupun pada garisan dapat menarik perhatian pemerhati.

6. Guru menasihatkan murid agar mengelakkan daripada meletak objek pada grid tengah gambar kerana cara ini tidak mengikut peraturan komposisi.

Grid Kertas Transparency: ±20 minit

1. AJK mengedarkan kertas *transparency* dan pen marker kepada murid.
2. Murid lukis grid *Rule of Thirds* dan *Phi Grid* pada kertas *transparency*.
3. Guru meminta murid untuk cuba melihat dunia melalui kertas *transparency* dan memikirkan cara untuk menyusun objek.

Kerja Kumpulan: ±20 minit

1. Murid diberi 20 minit untuk cuba pelbagai jenis komposisi gambar dan mengambil 5 gambar dengan panduan komposisi *Rule of Thirds* dan *Phi Grid*.

Penutup: ±10 minit

1. Gambar dimuatnaik ke komputer dan dipaparkan.
2. Murid mengundi untuk memilih gambar yang terbaik.

Lampiran 1



Sumber: https://pixabay.com/static/uploads/photo/2015/08/01/09/56/anime-870080_960_720.jpg



Sumber: https://pixabay.com/static/uploads/photo/2016/02/04/20/41/scenery-1179905_960_720.jpg



Sumber: https://pixabay.com/static/uploads/photo/2016/01/05/11/36/portrait-1122364_960_720.jpg



Sumber: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0b/ACAV_and_M48_Convoy_Vietnam_War.jpg



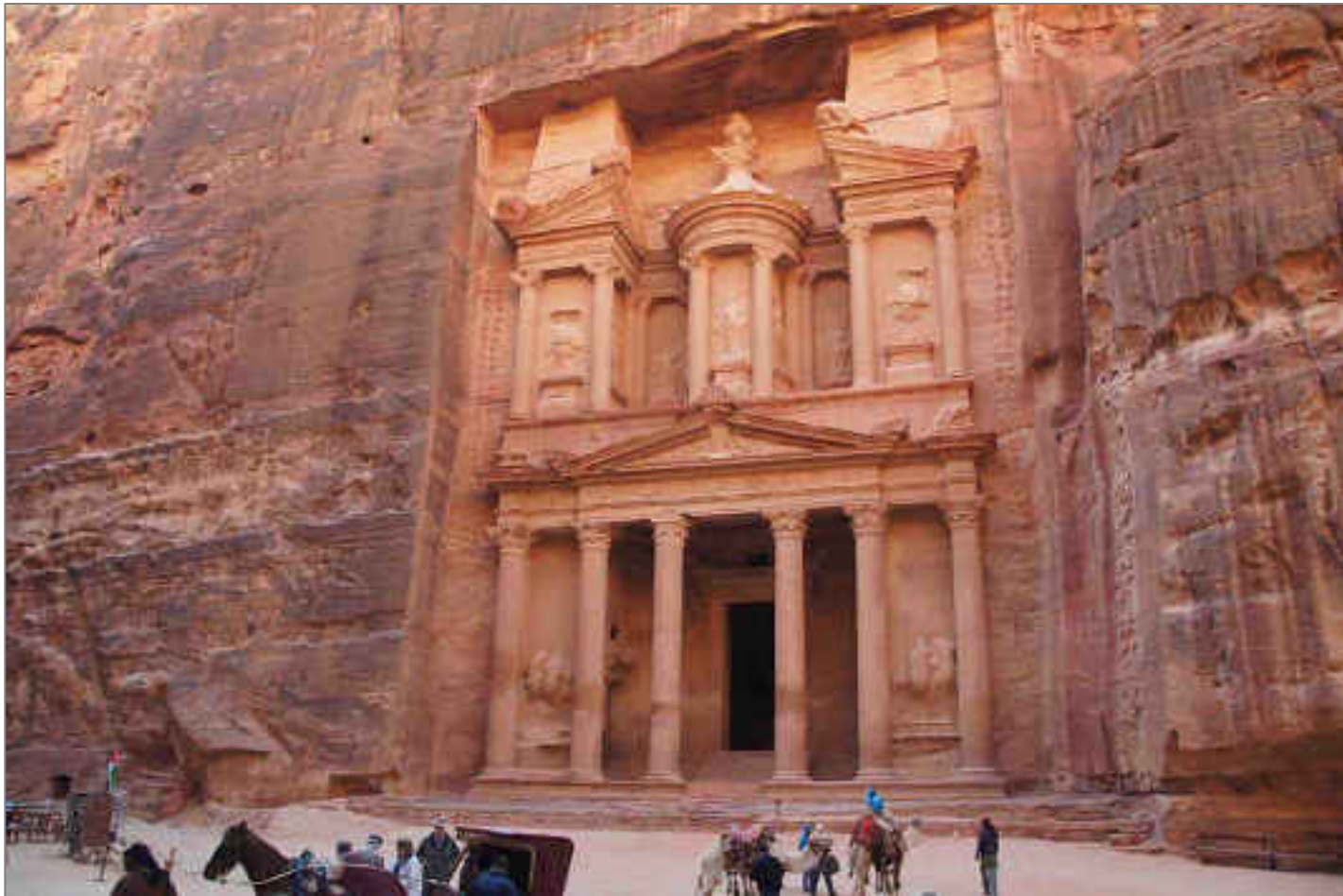
Sumber: https://pixabay.com/static/uploads/photo/2015/09/20/21/38/cat-948838_960_720.jpg



Sumber: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e4/Austrians_executing_Serbs_1917.JPG



Sumber: https://pixabay.com/static/uploads/photo/2016/01/06/06/27/wildlife-1123661_960_720.jpg



Sumber: https://pixabay.com/static/uploads/photo/2014/12/20/22/15/petra-574483_960_720.jpg

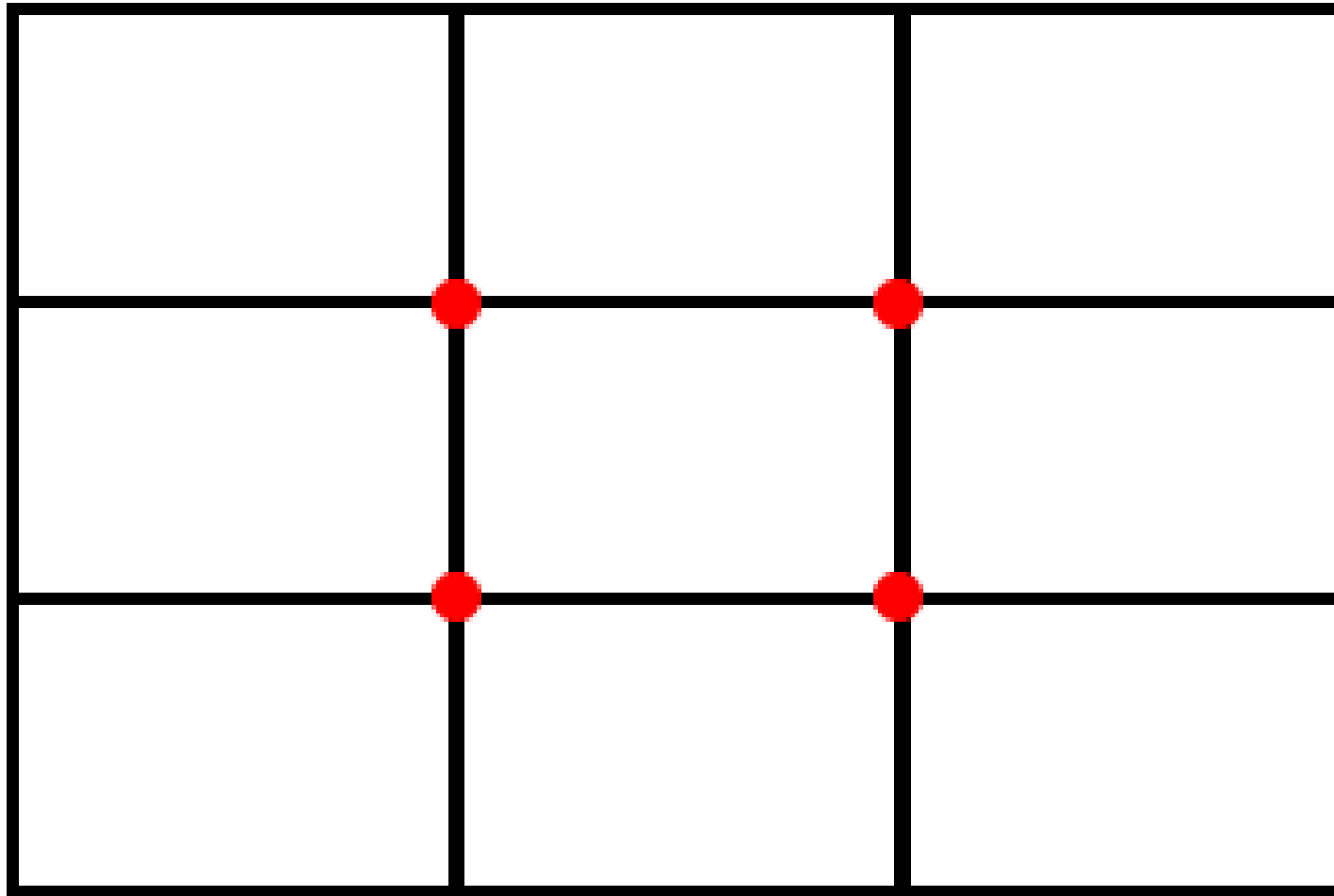


Sumber: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f5/Buddhist monks in front of the Angkor Wat.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f5/Buddhist_monks_in_front_of_the_Angkor_Wat.jpg)

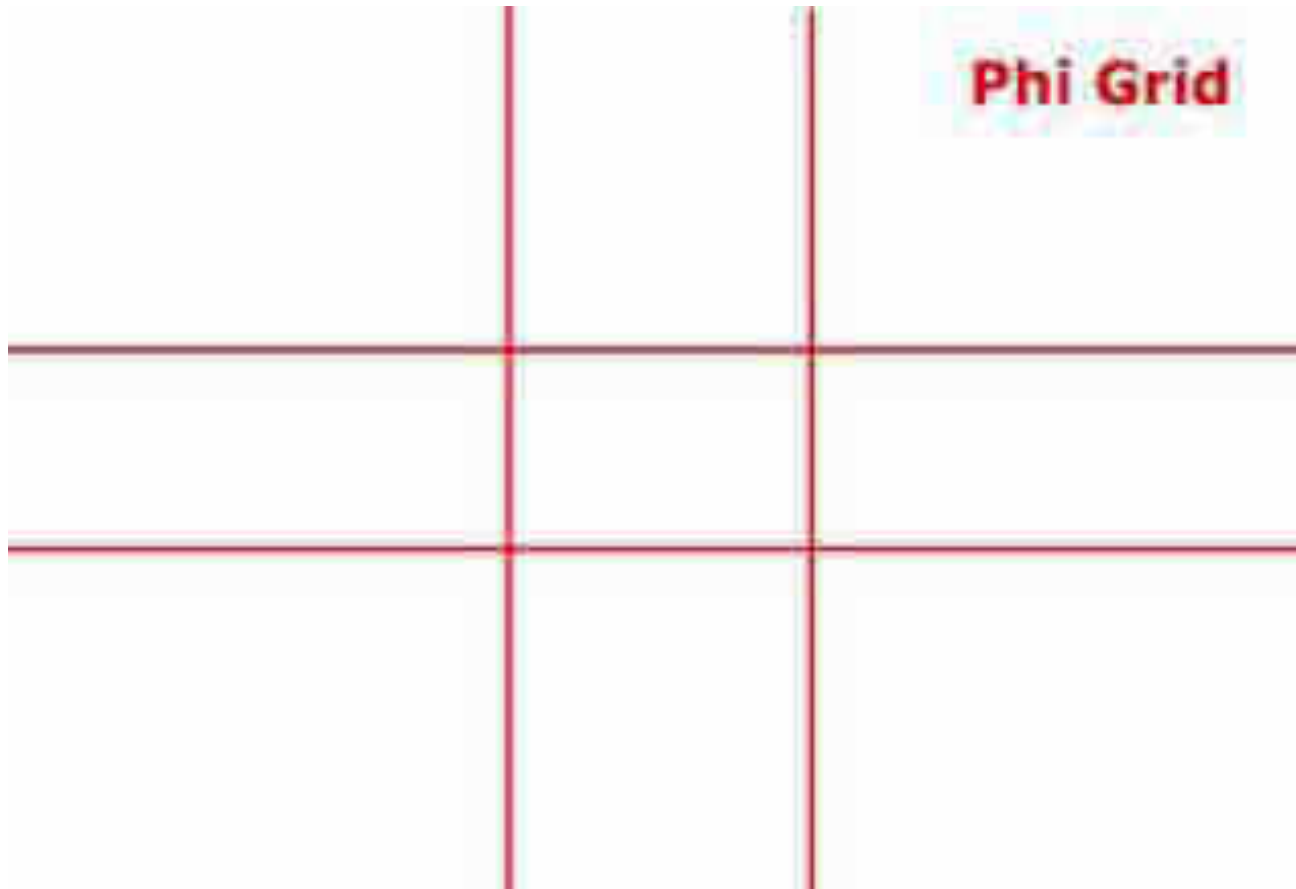


Sumber: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4f/Malaysian_Batik.jpg

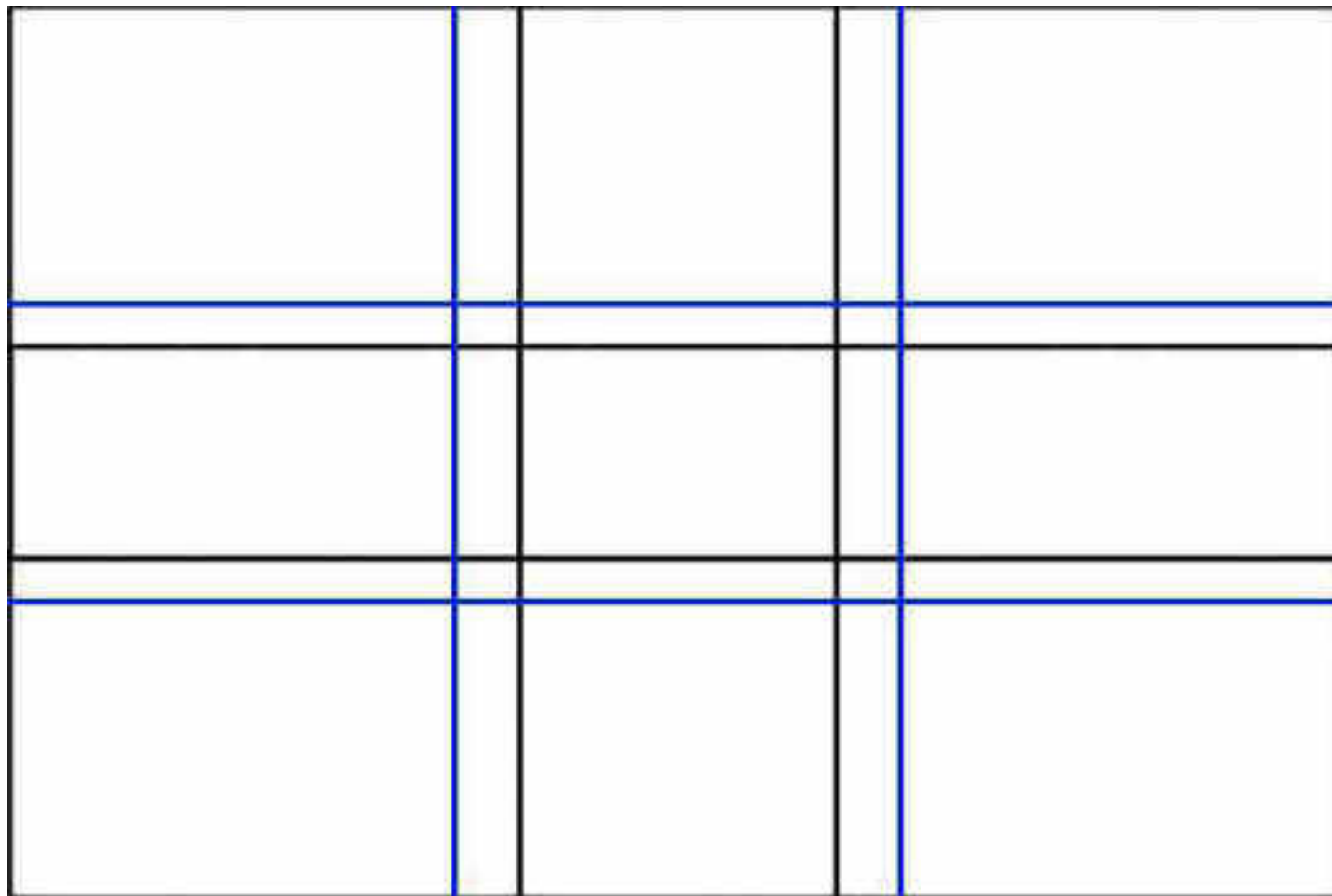
Lampiran 2



Rule of Third



Phi Grid



Blue lines = Rule of Thirds | Black lines = Phi Grid

Perbandingan antara *Rule of Thirds* dan *Phi Grid*

Lampiran 3



Perbandingan antara penggunaan peraturan komposisi dan tanpa penggunaan

Kiri: Tanpa penggunaan komposisi

Kanan: Dengan penggunaan komposisi

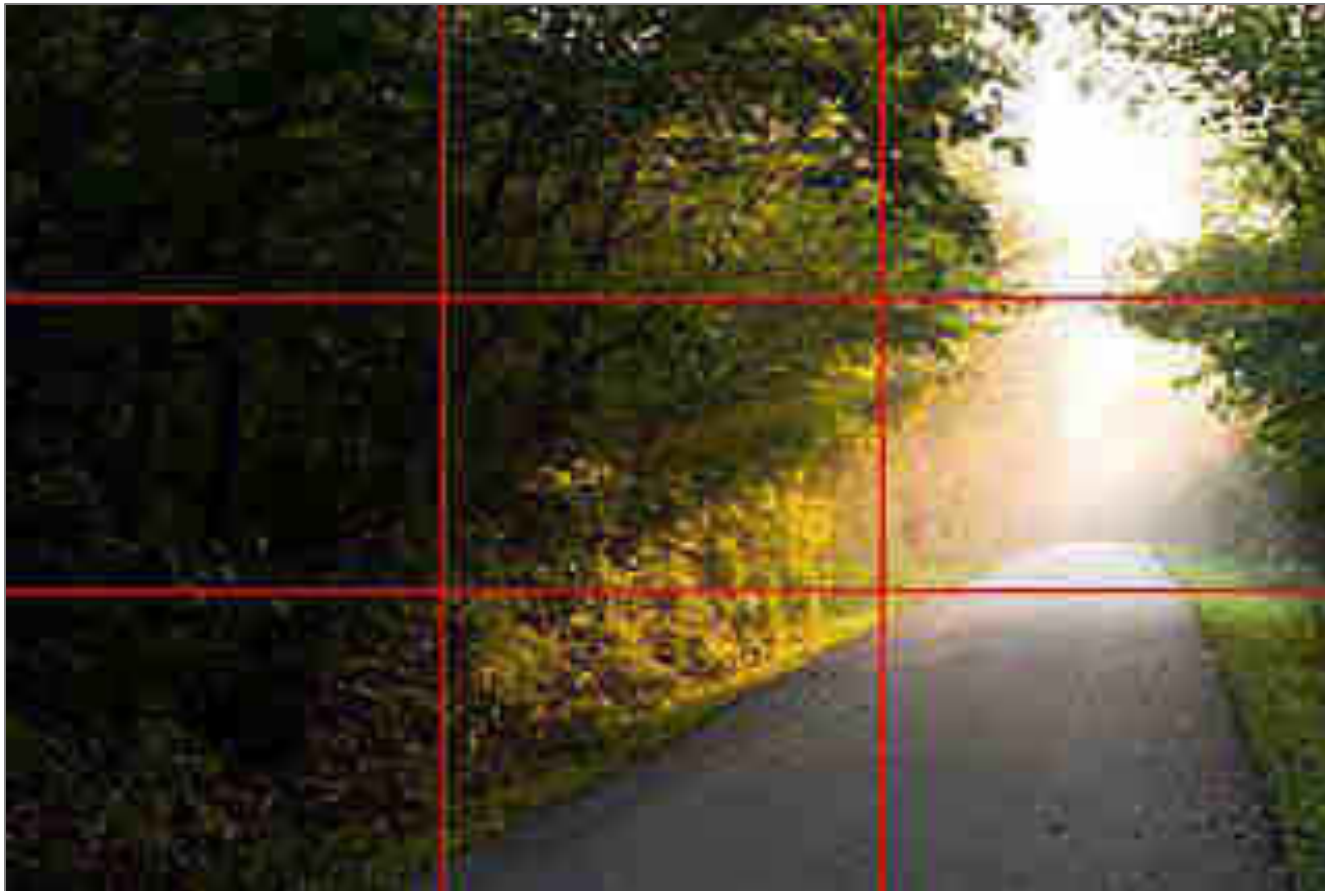
Pemadanan gambar dengan garis panduan komposisi



Sumber: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c1/Robert_Rimg%C3%A5rd_2012b.gif



Sumber: http://experience90.eu/wp-content/uploads/2014/10/anwendung_drittel_regel_beispiel_2_2014.jpg



Sumber: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/8/8f/Rule_of_thirds_photo.jpg/320px-Rule_of_thirds_photo.jpg

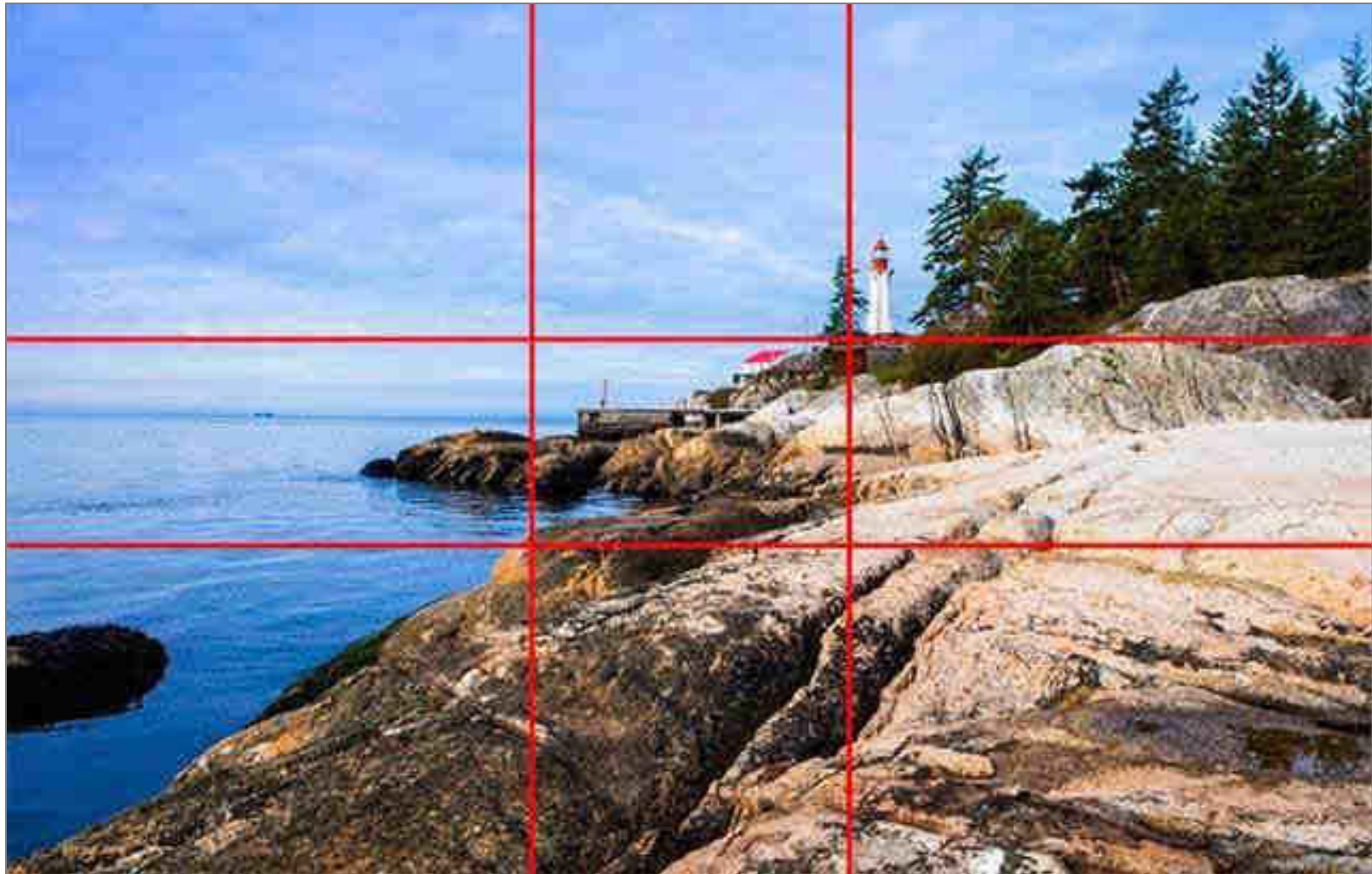
Pemandangan Gambar dengan Phi Grid



Sumber: <http://www.digital-photography-school.com/wp-content/uploads/2010/11/FromAtopLaConcha-copy-600x399.jpg>



Sumber: <http://www.digital-photography-school.com/wp-content/uploads/2010/11/FromAtopLaConcha-copy-600x399.jpg>



Sumber: <http://www.apogeephoto.com/wp-content/uploads/2016/06/11.jpg>



PERJUMPAAN 5:

Ikut Jejak Jurugambar Terkenal (2)



OBJEKTIF PERJUMPAAN

Dalam perjumpaan ini, ahli kelab fotografi dan videografi akan menggunakan kemahiran yang telah dipelajari untuk menghasilkan semula gambar-gambar terkenal di dunia.



AKTIVITI UTAMA PERJUMPAAN

1. Murid menghasilkan semua foto terkemuka dunia.

MAKLUMAT PERJUMPAAN



Minima masa perjumpaan
1 jam



Masa persediaan
10 minit



Peranti

- Kamera
DSLR/Kamera
Telefon pintar
- Komputer riba
- Projektor



Perisian
Tiada

LEMBARAN KERJA

-

BAHAN TAMBAHAN

1. Lampiran 1 daripada Perjumpaan 1 yang sudah siap dicetak dan dilekatkan pada *mounting board*.

HASIL KERJA

Hasil murid mengikut tahap

Hasil kerja mengikut tahap:

Rendah	Sedarhana	Tinggi
<ul style="list-style-type: none">• Murid dapat menghasilkan semula sekurang-kurang tiga gambar daripada perjumpaan 1.	<ul style="list-style-type: none">• Murid dapat menghasilkan semula sekurang-kurang enam gambar daripada perjumpaan 1.	<ul style="list-style-type: none">• Murid dapat menghasilkan semula semua (12) gambar daripada perjumpaan 1.

Nota untuk guru pembimbing:

Boleh guna semula gambar yang telah disediakan semasa perjumpaan 1 untuk mengurangkan kos

SEBELUM PERJUMPAAN

Persediaan untuk perjumpaan 5

1. Gambar di lampiran 1 disediakan dan dilekat pada *mounting board*
2. Pastikan murid membawa kamera masing-masing ataupun kelab fotografi dan videografi sediakan 1 kamera untuk setiap kumpulan.

SEMASA PERJUMPAAN

Langkah-langkah menjalankan aktiviti perjumpaan 5:

Perbincangan dalam kumpulan: ±5 minit

1. AJK memberikan penjelasan bahawa murid perlu menghasil semula semua gambar yang ditunjukkan semasa perjumpaan 1.
2. AJK mempamerkan semula gambar perjumpaan 1 di hadapan kelas.
3. Setiap kumpulan perlu menghasilkan semula gambar-gambar tersebut menggunakan kreativiti sendiri dan juga kemahiran komposisi gambar yang telah dipelajari.

Kerja Kumpulan: ±45 minit

1. Setiap kumpulan diberi masa 45 minit untuk melengkapkan cabaran yang telah diberikan.

KELAB FOTOGRAFI DAN VIDEOGRAFI PENGGERAK DIGITAL

2. Murid tidak semestinya perlu menghasilkan gambar yang serupa dari segi objek dalam gambar tetapi hanya perlu menghasilkan semula emosi yang terdapat dalam gambar asal perjumpaan 1.

Penutup: ±10 minit

1. Gambar yang telah ditangkap dimuatnaik ke dalam komputer dan dipaparkan menggunakan projektor.
2. Murid mengundi pemenang untuk cabaran ini iaitu gambar yang paling mewakili gambar asal.



PERJUMPAAN 6:

Lukis dengan Cahaya



OBJEKTIF PERJUMPAAN

Dalam perjumpaan ini, ahli kelab fotografi dan videografi akan belajar menggunakan tetapan manual untuk melukis dengan cahaya dalam keadaan gelap.



AKTIVITI UTAMA PERJUMPAAN

1. Murid mencuba sendiri cara melukis dengan cahaya
2. Murid mempamerkan hasil kerja.

MAKLUMAT PERJUMPAAN



Minima masa perjumpaan
1 jam



Masa persediaan
1 jam



Peranti

- Kamera DSLR
- Komputer riba
- Projektor



Perisian
Tiada

LEMBARAN KERJA

-

BAHAN TAMBAHAN

Lampu suluh

HASIL KERJA

Hasil murid mengikut tahap

Hasil kerja mengikut tahap:

Rendah	Sedarhana	Tinggi
<ul style="list-style-type: none">• Murid berjaya menghasilkan lukisan cahaya ejaan nama kumpulan.	<ul style="list-style-type: none">• Murid berjaya menghasilkan lukisan cahaya ejaan nama kumpulan dan satu lukisan kreatif.• Murid dapat menerangkan cara lukisan cahaya dihasilkan.	<ul style="list-style-type: none">• Murid berjaya menghasilkan lukisan cahaya ejaan nama kumpulan dan beberapa lukisan kreatif menggunakan pelbagai warna.• Murid dapat menerangkan cara lukisan cahaya dihasilkan.

SEBELUM PERJUMPAAN

Persediaan untuk perjumpaan 6

1. Ahli jawatan kuasa Kelab Fotografi dan Videografi perlu memastikan bilik yang digunakan adalah gelap mungkin. Jika perlu, tutupkan celah tingkap dan pintu dengan kertas atau kain hitam.
2. Pastikan murid membawa kamera masing-masing ataupun kelab fotografi dan videografi sediakan 1 kamera untuk setiap kumpulan.
3. Pastikan setiap kumpulan mempunyai sekurang-kurangnya 1 lampu suluh.

SEMASA PERJUMPAAN

Langkah-langkah menjalankan aktiviti perjumpaan 6:

Penjelasan oleh Guru: ±20 minit

1. Guru menerangkan bahawa terdapat lagi satu tetapan yang mereka belum cuba pada kamera, iaitu tetapan manual (*manual mode*).

2. **Manual Mode** membenarkan pengguna untuk menukarkan semua aspek segi tiga dedahan.
3. Lukisan Cahaya merupakan salah satu teknik untuk menghasilkan gambar yang menarik dengan cahaya.
4. Guru menunjukkan gambar pada lampiran 1 sebagai contoh lukisan cahaya.
5. Guru juga boleh tunjukkan video *youtube* untuk menunjukkan kesan lukisan cahaya dengan lampu pelbagai warna (https://www.youtube.com/watch?v=IW_9SYaWAQg#t=14). *Guru menekankan bahawa segala imej yang mereka nampak dalam video adalah hasil lukisan cahaya, bukan animasi komputer.
6. **Lukisan Cahaya (Light Painting)** menggunakan tetapan kelajuan bukaan yang lama (10 saat dan ke atas) untuk membenarkan lagi banyak cahaya masuk ke dalam kamera. Bagi mengelakkan pengubahsuaian pada elemen lain (bukaan dan ISO), tetapan manual perlu menggunakan bukaan yang kecil dan ISO yang rendah. (Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=LBfPH8rCzRQ>)
7. Guru menjelaskan bahawa untuk menangkap gambar lukisan cahaya, murid perlukan tetapan seperti berikut:
 - a. **Kelajuan bukaan – lama (10 saat ke atas)**
 - b. **Bukaan – kecil (F8 – F22)**
 - c. **ISO – Kecil (200-600)**
8. AJK membuat demonstrasi dan menunjukkan hasil gambar kepada murid

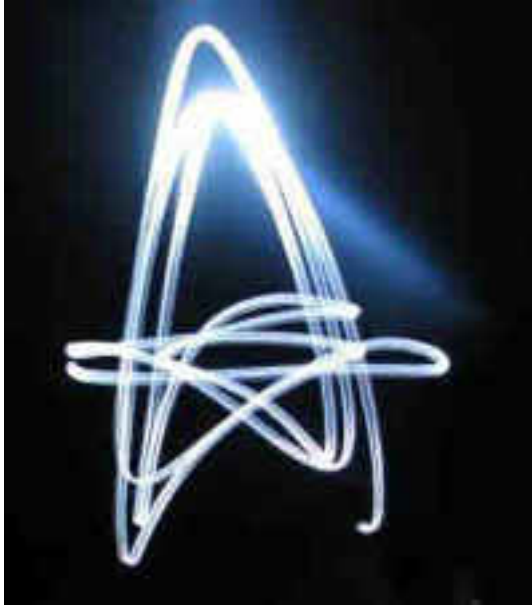
Cabaran Murid: ±30 minit

1. Murid dikehendaki untuk menangkap gambar ejaan nama kumpulan mereka atau nama sekolah mereka.
2. Bagi murid yang lebih berpengalaman, mereka boleh menghasilkan lukisan mengikut kreativiti masing-masing.

Penutup: ±10 minit

Gambar dimuat naik dan guru meminta murid untuk pilih kumpulan terbaik.

Lampiran 1





PERJUMPAAN 7:

Mengedit gambar



OBJEKTIF PERJUMPAAN

Dalam perjumpaan ini, ahli kelab fotografi dan videografi akan belajar cara untuk mengedit gambar dengan menggunakan perisian GIMP®.



AKTIVITI UTAMA PERJUMPAAN

1. Ahli mengedit gambar yang telah diambil sejak perjumpaan 1 menggunakan perisian edit yang sesuai.
2. Murid menjalankan *gallery walk* untuk memilih gambar yang terbaik.

MAKLUMAT PERJUMPAAN



Minima masa perjumpaan
1 jam



Masa persediaan
1 jam



Peranti

- Komputer



Perisian

- GIMP®/perisian edit lain yang sesuai

LEMBARAN KERJA

-

BAHAN TAMBAHAN

Kertas pelekat label

HASIL KERJA

Foto yang diambil murid

Nota untuk guru pembimbing:

Perisian GIMP adalah percuma untuk digunakan. Perjumpaan ini boleh digantikan dengan perisian lain juga

Hasil kerja mengikut tahap:

Rendah	Sedarhana	Tinggi
<ul style="list-style-type: none">Murid berjaya mengedit sekurang-kurangnya empat gambar mengikut kriteria yang diberi.	<ul style="list-style-type: none">Murid berjaya mengedit semua gambar yang diambil semasa perjumpaan 1 – 6 mengikut kriteria yang diberi.	<ul style="list-style-type: none">Murid berjaya mengedit semua gambar yang diambil semasa perjumpaan 1 – 6 mengikut kriteria yang diberi.Murid mengedit gambar menggunakan pelbagai cara seperti <i>filter</i> untuk menghasilkan gambar yang lebih berkualiti.

SEBELUM PERJUMPAAN

Persediaan untuk perjumpaan 7

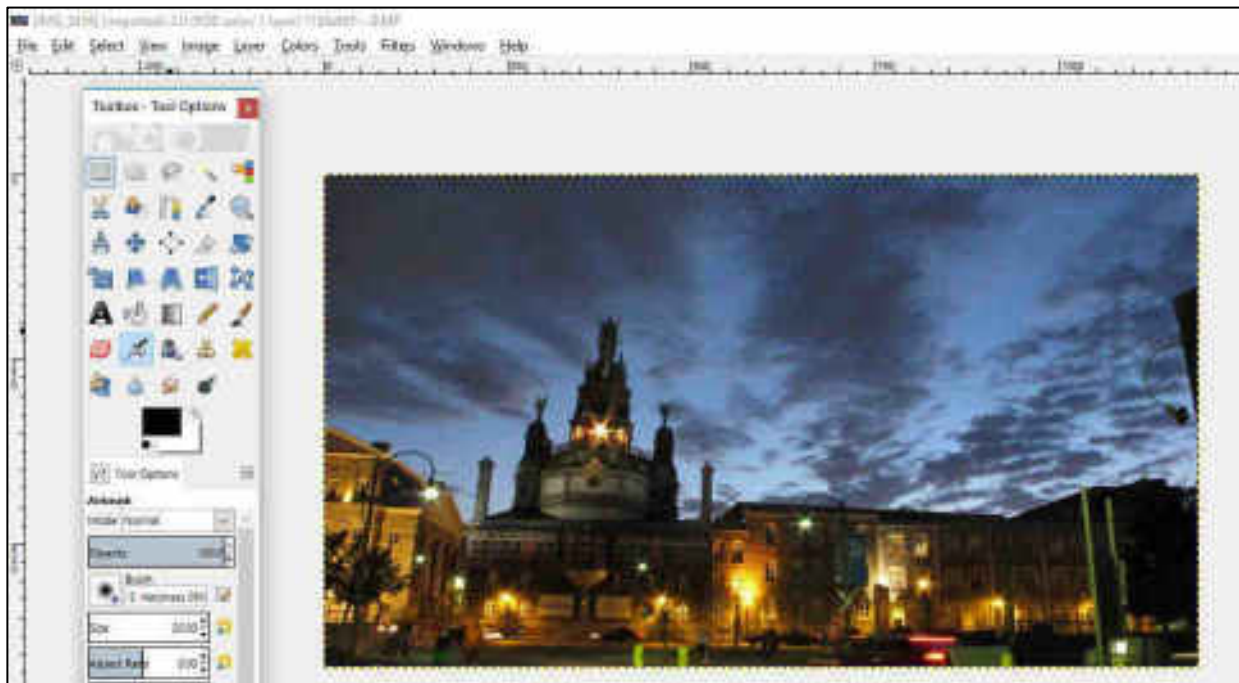
Ahli jawatan kuasa Kelab Fotografi dan Videografi perlu memastikan perisian GIMP® telah dimuat turun dalam semua komputer. Perisian ini boleh dimuat turun daripada laman web <https://www.gimp.org/downloads/>

SEMASA PERJUMPAAN

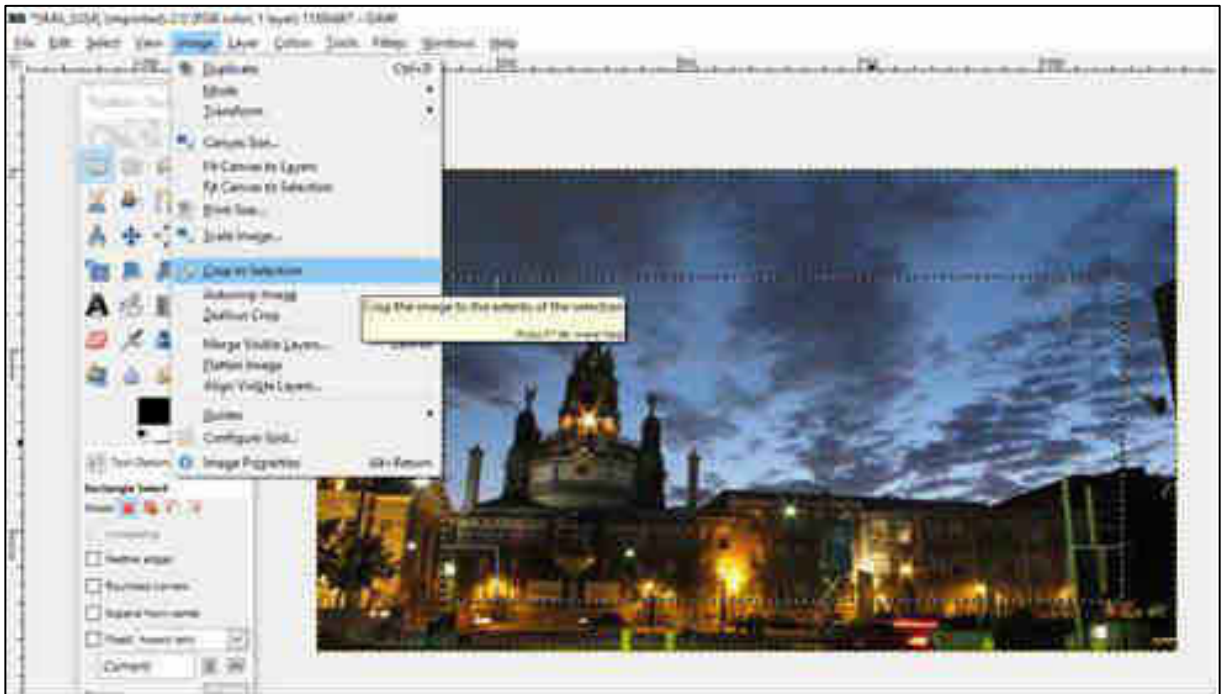
Langkah-langkah menjalankan aktiviti perjumpaan 7:

Penjelasan oleh Guru: ±20 minit

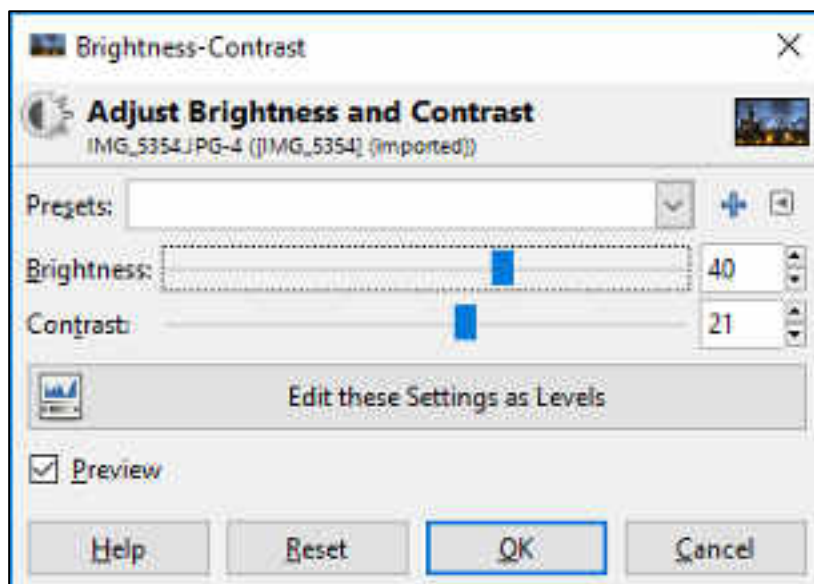
1. Guru menjelaskan bahawa bukan semua gambar yang diambil adalah bagus. Biasanya jurugambar akan edit gambar untuk membetulkan masalah dalam gambar. Contohnya, gambar terlalu gelap ataupun komposisi gambar kurang memuaskan.
2. GIMP® merupakan salah satu editor gambar percuma, mesra pengguna dan lazim digunakan oleh jurugambar.
3. Terdapat 4 langkah asas untuk mengedit gambar, iaitu:
 - a. **Memotong (crop) gambar untuk menghasilkan komposisi yang lebih baik.**
 - b. **Melaraskan tahap beza jelas (contrast) dan keterangan gambar (brightness).**
 - c. **Melaraskan tepuan warna (colour saturation)**
 - d. **Tajamkan gambar (sharpening).**
4. Cara untuk memotong gambar:
 - a. Memilih "**Rectangle Selection**" untuk memilih kawasan yang hendak dipotong.

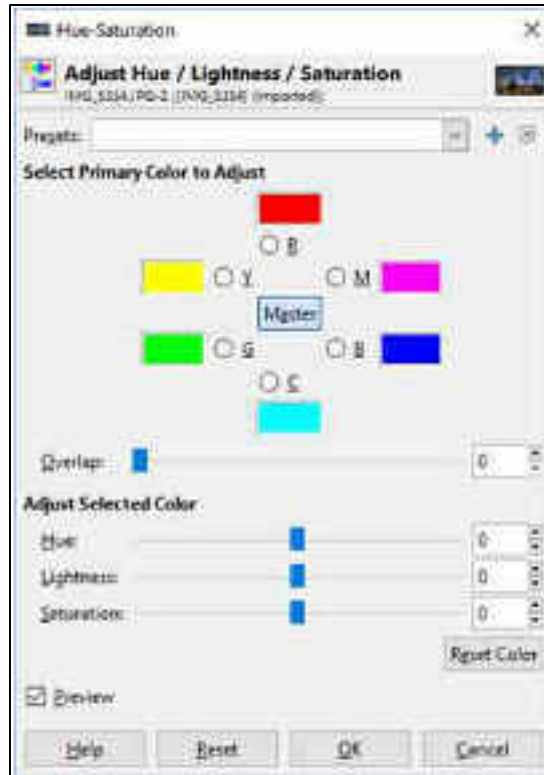


b. Pilih *image* di menu atas dan kemudian pilih *crop to selection*.

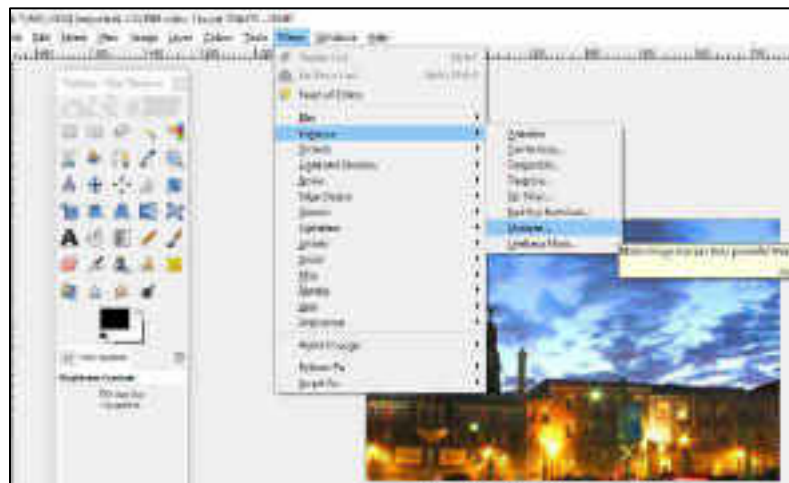


5. Cara untuk melaraskan tahap beza jelas (*contrast*) dan keterangan gambar (*brightness*):
6. Pilih *Colors* di menu atas dan seterusnya pilih *Brightness-Contrast*. Cara untuk melaraskan ketepuan warna (*Color saturation*)
 - a. Pilih *Colors* di menu atas dan seterusnya pilih *Hue-Saturation*.





- b. *Hue* – Warna, pada tahap 0, setiap warna adalah warna asal, iaitu warna R adalah merah dan sebagainya (rujuk contoh di atas).
 - c. *Lightness* – Keterangan warna. Semakin tinggi nilai, semakin warna itu mendekati warna putih.
 - d. *Saturation* – Kepekatan warna. Semakin tinggi nilai, semakin pekat warna. Pada nilai -100, gambar akan menjadi hitam-putih .
7. Cara untuk tajamkan gambar (*sharpening*)
- a. Pilih *Filters* di menu atas dan seterusnya pilih *Enhance* dan *Sharpen*.



KELAB FOTOGRAFI DAN VIDEOGRAFI PENGGERAK DIGITAL

- b. Peningkatan ketajaman akan membuatkan butiran pada gambar lebih jelas tetapi juga akan meningkatkan bunyi (*noise*) pada gambar, iaitu gambar akan kelihatan kasar.
8. Guru menjelaskan setiap langkah sambil menunjukkan cara mengedit gambar.
9. Guru juga boleh tunjukkan perbezaan sebelum dan selepas mengedit gambar. Contohnya

a. Sebelum:



b. Selepas:



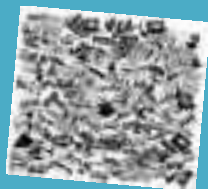
c.

Cabaran Murid: ±30 minit

1. Murid membuka semula gambar yang telah diambil sejak Perjumpaan 1.
2. Murid dikehendaki untuk mengedit gambar mereka berdasarkan kriteria berikut:
 - a. Komposisi gambar
 - b. Tahap beza jelas (*contrast*) dan keterangan gambar (*brightness*)
 - c. Ketepuan warna (*colour saturation*)
 - d. Tajam gambar (*sharpness*)
3. Bagi murid yang lebih berpengalaman, mereka boleh melayari internet untuk belajar cara yang lebih lanjut seperti penggunaan *filter* dan sebagainya.

Penutup: ±10 minit

1. AJK mengedarkan kertas pelekat label dan murid menjalankan *gallery walk* untuk mengundi sama ada gambar sebelum edit lebih baik daripada gambar selepas diedit.



PERJUMPAAN 8: Pertandingan Fotografi



OBJEKTIF PERJUMPAAN

Dalam perjumpaan ini, ahli kelab fotografi dan videografi akan mengadakan pertandingan fotografi. Ahli dikehendaki mengaplikasi segala pengetahuan fotografi yang telah dipelajari.



AKTIVITI UTAMA PERJUMPAAN

Murid mengambil gambar berdasarkan tajuk untuk dipertandingkan.

MAKLUMAT PERJUMPAAN



Minima masa perjumpaan
1 jam



Masa persediaan
-



Peranti

- Kamera DSLR/telefon pintar
- Komputer



Perisian

- GIMP®/perisian edit lain yang sesuai

LEMBARAN KERJA

-

BAHAN TAMBAHAN

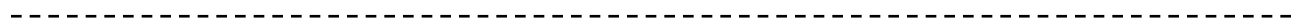
Kertas pelekat label

HASIL KERJA

Hasil kerja mengikut tahap

Hasil kerja mengikut tahap:

Rendah	Sedarhana	Tinggi
<ul style="list-style-type: none">• Murid berjaya mengambil gambar yang memenuhi cabaran yang diberi.	<ul style="list-style-type: none">• Murid berjaya mengambil gambar yang memenuhi cabaran yang diberi dengan kreatif.• Murid berjaya mengedit gambar yang diambil untuk meningkatkan kualiti gambar.	<ul style="list-style-type: none">• Murid berjaya mengambil pelbagai gambar yang memenuhi cabaran yang diberi dengan kreatif.• Murid berjaya mengedit pelbagai gambar yang diambil untuk meningkatkan kualiti gambar.



SEBELUM PERJUMPAAN

Persediaan untuk perjumpaan 8

Pastikan murid membawa kamera masing-masing ataupun kelab fotografi dan videografi sediakan 1 kamera untuk setiap kumpulan.

SEMASA PERJUMPAAN

Langkah-langkah menjalankan aktiviti perjumpaan 8:

Penjelasan oleh AJK: ±10 minit

1. AJK menjelaskan tentang tajuk fotografi. Tajuk pertandingan boleh ditetapkan kepada konsep abstrak, nilai murni ataupun berdasarkan kalendar sekolah (contohnya bulan patriotik). Antara tajuk yang dicadangkan ialah:
 - a. Bekerjasama
 - b. Persahabatan

- c. Ilmu pelita hidup
 - d. Membaca
 - e. Patriotisme
 - f. Semangat Kesukanan
2. AJK juga boleh sediakan prop seperti bendera Malaysia, alatan sukan dan sebagainya untuk digunakan.

Pertandingan Fotografi: ±40 minit

1. Murid diberi 40 minit untuk mengambil beberapa gambar mengikut tajuk yang diberikan.
2. Murid kemudian menggunakan komputer untuk mengedit gambar masing-masing.
3. Pada akhir 40 minit, setiap murid memilih satu gambar untuk dipamerkan.

Penutup: ±10 minit

1. Murid diberikan kertas pelekat label dan mengundi dengan cara *gallery walk*.
2. Murid membincangkan gambar pilihan masing-masing dari segi kualiti gambar mengikut ciri-ciri yang telah dipelajari seperti komposisi gambar, keterangan gambar, kepekatan warna dan sebagainya.



PERJUMPAAN 9:

Asas Videografi



OBJEKTIF PERJUMPAAN

Dalam perjumpaan ini, ahli kelab fotografi dan videografi akan mempelajari konsep asas tentang videografi iaitu *storyboard*, *framing*, *shots*, *camera movement* dan *timing*.



AKTIVITI UTAMA PERJUMPAAN

Murid merancang *storyboard* untuk video yang akan dihasilkan berdasarkan tema yang diberikan.

MAKLUMAT PERJUMPAAN



Minima masa perjumpaan
1 jam



Masa persediaan
20 minit



Peranti

- Projektor
- Komputer



Perisian
-

LEMBARAN KERJA

-

BAHAN TAMBAHAN

Satu helaian A3 untuk setiap murid

HASIL KERJA

Papan cerita

Hasil kerja mengikut tahap:

Rendah	Sedarhana	Tinggi
<ul style="list-style-type: none">Murid berjaya menghasilkan dan menerangkan satu papan cerita.	<ul style="list-style-type: none">Murid berjaya menghasilkan dan menerangkan satu papan cerita yang menarik.	<ul style="list-style-type: none">Murid berjaya menghasilkan satu papan cerita yang menarik, teliti dan realistik untuk dirakam.

SEBELUM PERJUMPAAN

Persediaan untuk perjumpaan 9

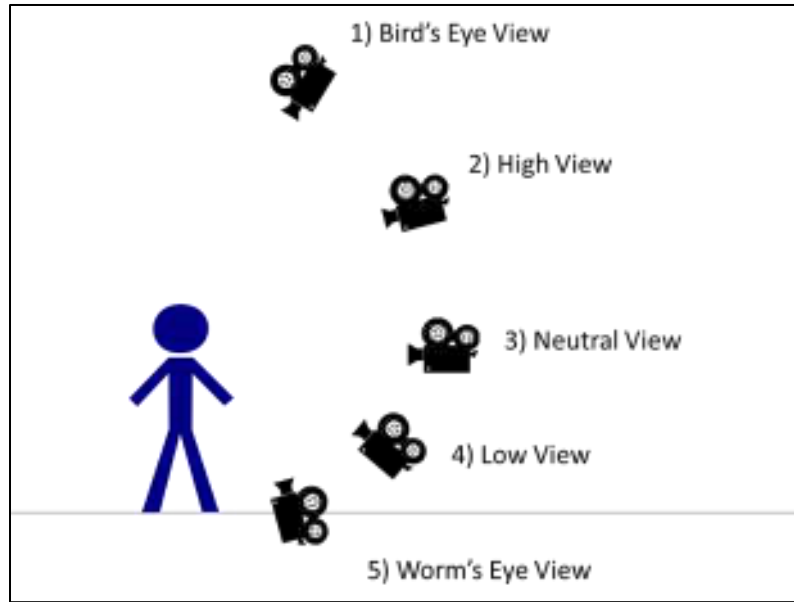
Pastikan semua bahan tambahan telah disediakan sebelum perjumpaan.

SEMASA PERJUMPAAN

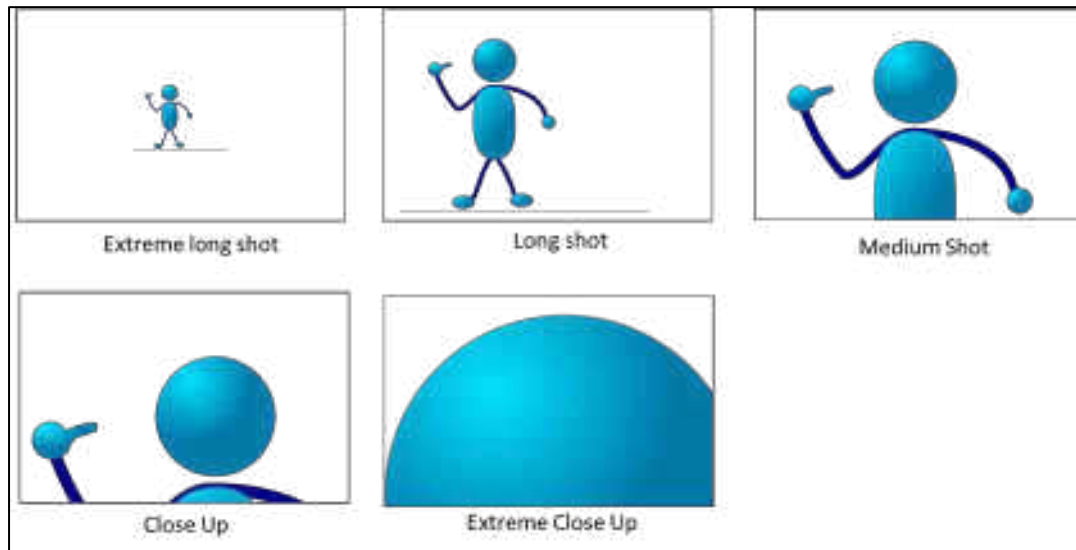
Langkah-langkah menjalankan aktiviti perjumpaan 9:

Penjelasan oleh Guru: ±20 minit

1. Guru menerangkan bahawa konsep asas untuk fotografi boleh diaplikasikan untuk tujuan videografi.
2. Namun begitu, videografi juga mempunyai beberapa teknik dan konsep khas untuk video sahaja iaitu:
 - a. **Framing**
 - b. **Shots**
 - c. **Camera movement**
 - d. **Timing**
3. AJK boleh menyediakan video yang dirakamkan di sekitar sekolah untuk digunakan sebagai contoh.
4. *Framing* merujuk kepada komposisi imej pada video. Selain daripada mengikut grid yang telah dipelajari, *framing* video juga boleh diklasifikasikan mengikut sudut kamera seperti berikut:



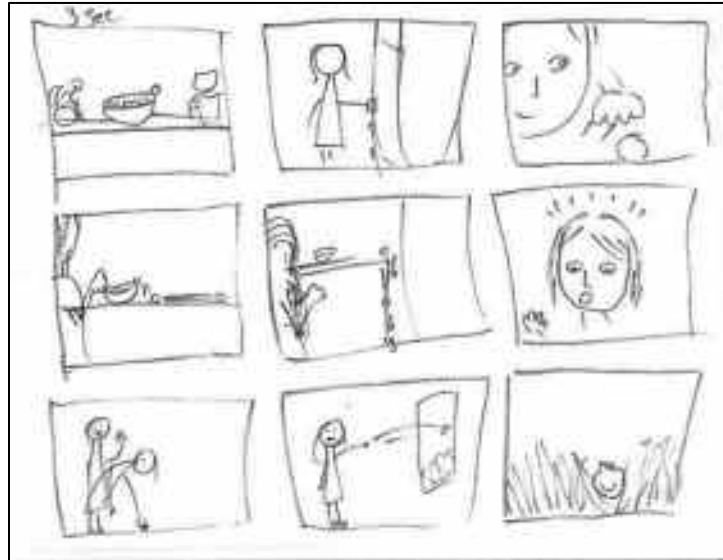
5. Shots merujuk kepada jarak kamera daripada objek. Terdapat 5 jenis *shot* iaitu:



6. *Camera movement* merujuk kepada cara pergerakan kamera, terdapat tiga jenis pergerakan iaitu:
- a. **Pan** : Pergerakan ke kiri dan kanan
 - b. **Tilt**: Pergerakan ke atas dan bawah
 - c. **Zoom**: Zoom masuk atau zoom keluar imej
7. *Timing* merujuk pada tempoh setiap klip video. *Timing* video adalah penting kerana ia menentukan rentak (*pacing*) video. Elakkan klip yang

panjang kerana penonton akan hilang fokus pada video.

8. Papan cerita merujuk kepada perancangan klip video yang hendak dirakam. Papan cerita boleh disusun seperti komik sebagai rujukan untuk juruvideo semasa membuat rakaman. Papan cerita juga perlu mengambil kira komposisi video. Setiap petak perlu dilukis sepertimana yang patut dirakamkan. Contoh papan cerita:



(Contoh Tutorial untuk menghasilkan papan cerita:

<https://creatoracademy.youtube.com/page/lesson/storyboarding>)

Kerja Kumpulan: ±30 minit

1. AJK memberikan cabaran projek video. Contoh cabaran yang boleh diberikan adalah seperti berikut:
 - a. Iklan produk
 - b. Video korporat sekolah
 - c. Cerita Dongeng (Contohnya: *Cinderella*)
 - d. Cerita yang bertema (Contohnya: *Patriotisme*)
2. Setiap kumpulan diberikan satu helaian kertas A3 untuk merancang papan cerita masing-masing.
3. Murid merancang papan cerita dalam kumpulan masing-masing.

Penutup: ±10 menit

1. Beberapa kumpulan dijemput untuk membentangkan hasil kerja mereka.
2. Guru menjelaskan bahawa untuk perjumpaan yang seterusnya, mereka akan merakam papan cerita yang telah dilukis. Guru juga meminta murid untuk membawa props untuk tujuan rakaman pada perjumpaan yang seterusnya.



PERJUMPAAN 10:

Rakaman Video



OBJEKTIF PERJUMPAAN

Dalam perjumpaan ini, ahli kelab fotografi dan videografi menggunakan pengetahuan yang telah dipelajari dan juga papan cerita yang telah dihasilkan untuk merakam sebuah video.



AKTIVITI UTAMA PERJUMPAAN

Setiap kumpulan merakam video berdasarkan papan cerita yang dihasilkan pada perjumpaan lepas.

MAKLUMAT PERJUMPAAN



Minima masa perjumpaan
1 jam



Masa persediaan
-



Peranti

- Kamera DSLR/kamera telefon pintar



Perisian

- -

LEMBARAN KERJA

-

BAHAN TAMBAHAN

-

HASIL KERJA

Rakaman video

Hasil kerja mengikut tahap:

Rendah	Sedarhana	Tinggi
<ul style="list-style-type: none"> Murid berjaya menghasilkan rakaman video. 	<ul style="list-style-type: none"> Murid berjaya menghasilkan rakaman video yang mengikut papan cerita yang dihasilkan. 	<ul style="list-style-type: none"> Murid berjaya menghasilkan rakaman video yang mengikut papan cerita yang dihasilkan. Murid berjaya menghasilkan video yang menepati kriteria video yang bagus seperti pergerakan yang bagus dan video <i>timing</i> yang sesuai.

SEBELUM PERJUMPAAN

Persediaan untuk perjumpaan 10

Pastikan murid membawa kamera masing-masing ataupun kelab fotografi dan videografi sediakan 1 kamera untuk setiap kumpulan.

SEMASA PERJUMPAAN

Langkah-langkah menjalankan aktiviti perjumpaan 10:

Penjelasan oleh Guru: ±10 minit

1. AJK mengulas balik tentang teknik videografi, terutamanya:
 - a. *Camera Movement*
 - b. *Timing*
2. *Camera movement* merujuk kepada cara pergerakan kamera, terdapat tiga jenis pergerakan iaitu:
 - a. *Pan* : Pergerakan ke kiri dan kanan.
 - b. *Tilt*: Pergerakan ke atas dan bawah.
 - c. *Zoom*: Zoom masuk atau zoom keluar imej.

KELAB FOTOGRAFI DAN VIDEOGRAFI PENGGERAK DIGITAL

3. *Timing* merujuk kepada jumlah masa setiap klip video. *Timing* video adalah penting kerana ia menentukan rentak (*pacing*) video. Elakkan klip yang panjang kerana penonton akan hilang fokus dan perhatian pada video.

Kerja Kumpulan: ±45 minit

Murid diberi 45 minit untuk merakam klip video mengikut papan cerita yang dirancang pada perjumpaan 9.

Penutup: ±5 minit

1. Guru menjelaskan bahawa untuk kelas yang seterusnya mereka akan belajar cara mengedit video.
2. Murid boleh berikan salinan video kepada AJK untuk tujuan simpanan.



PERJUMPAAN 11:

Mengedit Video



OBJEKTIF PERJUMPAAN

Dalam perjumpaan ini, ahli kelab fotografi dan videografi akan belajar cara mengedit video dengan perisian Windows Movie Maker 2012.



AKTIVITI UTAMA PERJUMPAAN

Murid mengedit video menggunakan *Windows Movie Maker 2012*.

MAKLUMAT PERJUMPAAN



Minima masa perjumpaan
1 jam



Masa persediaan
-



Peranti
• Komputer



Perisian
Windows Movie
Maker 2012

LEMBARAN KERJA

-

BAHAN TAMBAHAN

-

HASIL KERJA

Rakaman video yang telah diedit

Hasil kerja mengikut tahap:

Rendah	Sedarhana	Tinggi
<ul style="list-style-type: none">Murid berjaya mengedit video yang dirakam.	<ul style="list-style-type: none">Murid berjaya mengedit video yang dirakam untuk menghasilkan video yang menepati papan cerita masing-masing.Murid menggunakan satu atau dua fungsi Movie Maker sahaja.	<ul style="list-style-type: none">Murid berjaya mengedit video yang dirakam untuk menghasilkan video yang menepati papan cerita masing-masing.Murid menggunakan pelbagai fungsi dalam Movie Maker untuk menghasilkan video yang menarik.

SEBELUM PERJUMPAAN

Persediaan untuk perjumpaan 11

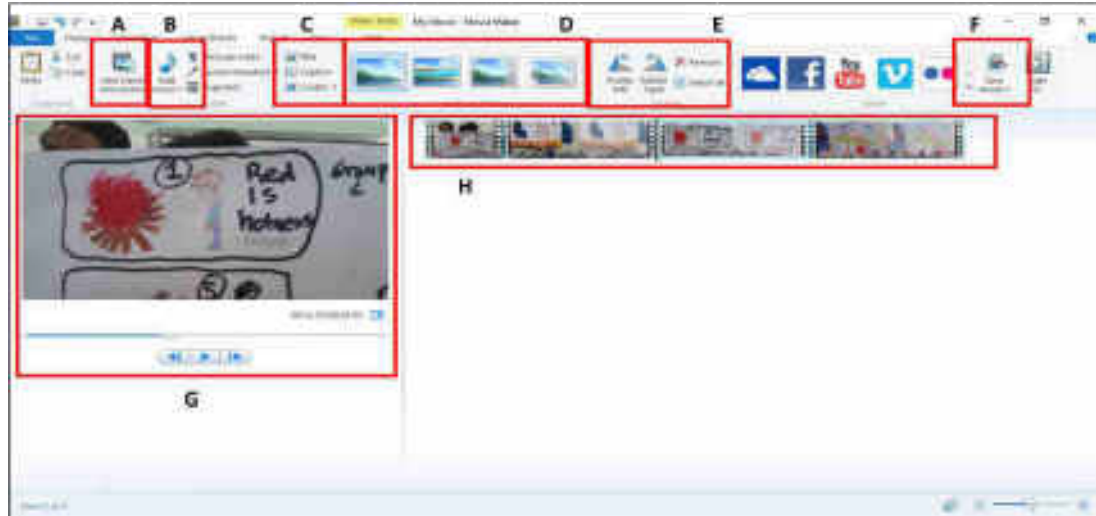
Pastikan semua komputer mempunyai perisian Movie Maker

SEMASA PERJUMPAAN

Langkah-langkah menjalankan aktiviti perjumpaan 11:

Penjelasan oleh Guru: ±10 minit

1. Setiap kumpulan membuka semula video yang dirakamkan pada perjumpaan 10
2. Guru menunjukkan antara muka perisian Movie Maker dan menjelaskan fungsinya:



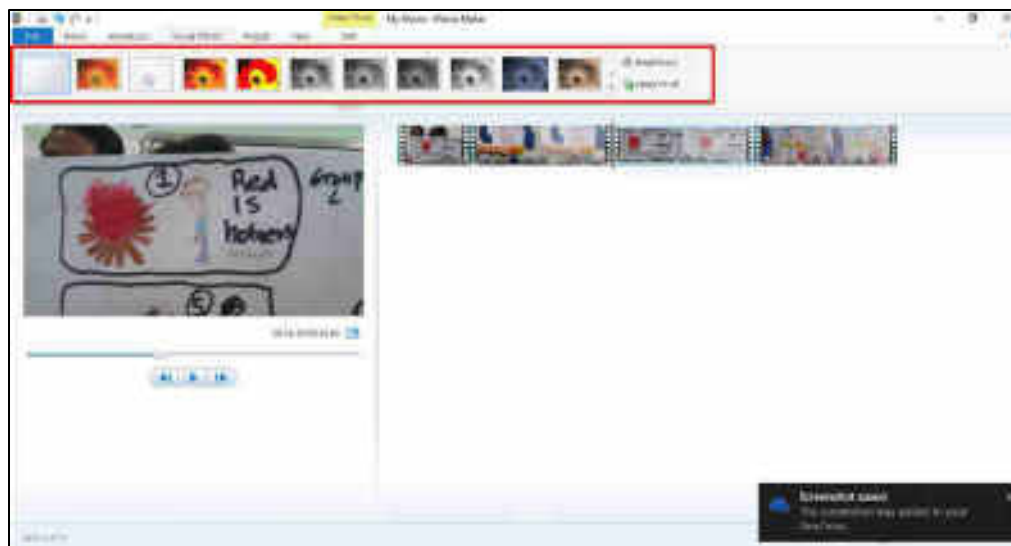
A	Menambahkan klip video / gambar
B	Menambahkan muzik latar belakang. Anda juga boleh merakamkan suara untuk suara latar belakang pada video dengan pilihan <i>Record Audio</i>
C	Menambahkan sarikata ataupun perkataan pada video menggunakan <i>Caption</i> .
D	Kesan sarikata/perkataan muncul pada skrin
E	Memutarkan video
F	Mengeksport dan menyimpan video
G	Tayangan (<i>preview</i>) video
H	Urutan video boleh diubahsuai dengan menarik dan melepaskan video pada bahagian ini (<i>timeline</i>)

3. Selain daripada itu, video boleh dianimasikan dan diubahsuai melalui tab di bahagian atas yang dipanggil *Animations*



4. *Visual Effect* boleh menambah efek pada video seperti menukar warna video dan sebagainya:

KELAB FOTOGRAFI DAN VIDEOGRAFI PENGGERAK DIGITAL



Kerja Kumpulan: ±40 minit

1. Murid mengedit semua klip yang dirakamkan untuk menghasilkan video mereka.

Penutup: ±5 minit

1. Guru menayangkan video yang dihasilkan.
2. Murid mengundi video terbaik.



PERJUMPAAN 12:

Pameran Kelab Fotografi dan Videografi



OBJEKTIF PERJUMPAAN

Dalam perjumpaan ini, ahli kelab fotografi dan videografi akan mengadakan pameran hasil kerja mereka. Murid dari kelab dan persatuan lain dijemput hadir.



AKTIVITI UTAMA PERJUMPAAN

1. Pameran murid
2. Pengumuman pemenang dan penyampaian hadiah

MAKLUMAT PERJUMPAAN



Minima masa perjumpaan
1 jam



Masa persediaan
-



Peranti

- Komputer



Perisian
-

LEMBARAN KERJA

-

BAHAN TAMBAHAN

- Kertas pelekat label
- Hadiah untuk pemenang

HASIL KERJA

Rakaman video

Nota untuk guru pembimbing:

Untuk aktiviti ini, kelab boleh menjemput tetamu terhormat seperti pengetua dan penolong kanan untuk meriahkan lagi upacara ini .

Untuk menambahkan perbezaan dalam aktiviti ini dari tahun ke tahun, boleh membuat pameran bertema di mana semua hasil kerja mestilah berkaitan dengan tema pada tahun semasa

Hasil kerja mengikut tahap:

Rendah	Sedarhana	Tinggi
<ul style="list-style-type: none">Murid berjaya mempamerkan satu gambar dan video yang dihasilkan sepanjang perjumpaan kelab fotografi dan videografi.	<ul style="list-style-type: none">Murid berjaya mempamerkan lebih daripada satu gambar dan video yang dihasilkan sepanjang perjumpaan kelab fotografi dan videografi.	<ul style="list-style-type: none">Murid berjaya mempamerkan semua gambar dan video yang dihasilkan sepanjang perjumpaan kelab fotografi dan videografi..

SEBELUM PERJUMPAAN

Persediaan untuk perjumpaan 12

1. Pastikan murid telah bersedia dengan hasil kerja mereka untuk dipamerkan.
2. Sediakan meja dan kerusi untuk setiap kumpulan.

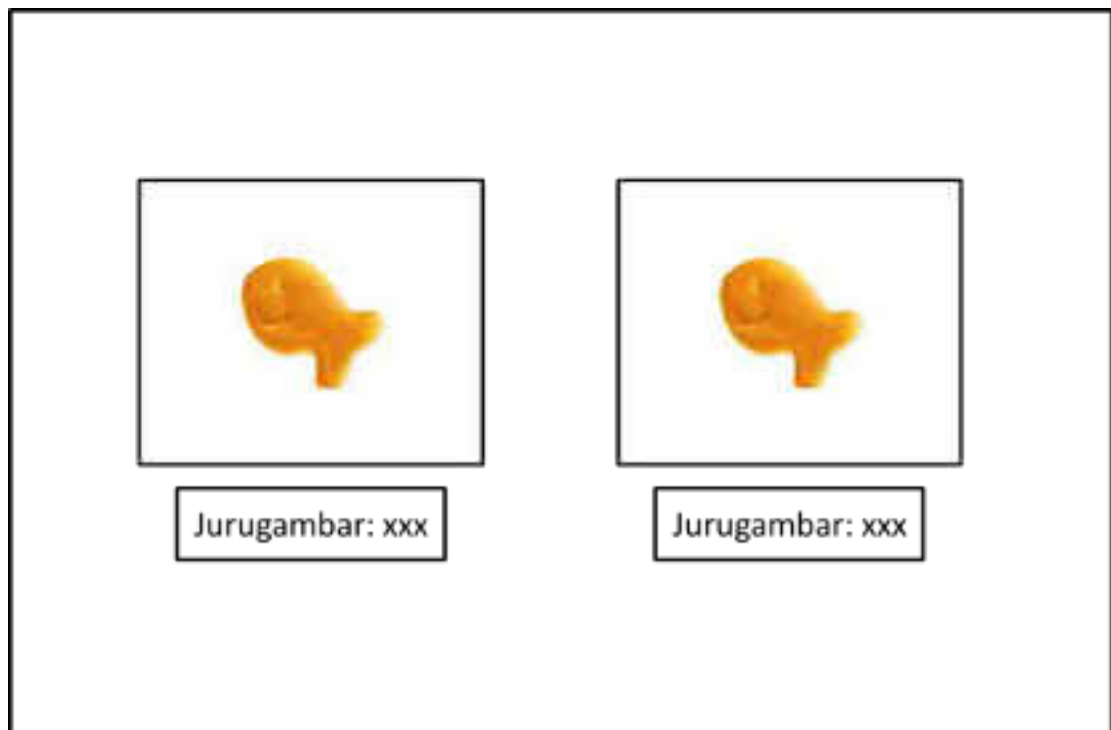
SEMASA PERJUMPAAN

Langkah-langkah menjalankan aktiviti perjumpaan 12:

Persiapan: ±10 minit

1. AJK menyusun meja untuk pameran hasil kerja.
2. Setiap kumpulan diberi sebuah meja untuk meletakkan bahan pameran video/gambar pada komputer.
3. Setiap kumpulan juga boleh mencetak gambar yang dihasilkan semasa perjumpaan 1 – 8 dan mempamerkannya seperti galeri gambar.

Contoh Susunan Pameran Gambar:



Pameran: ±40 minit

1. Setiap murid diberi 5 kertas pelekat label warna merah untuk mengundi gambar terbaik.
2. Setiap murid diberi 3 kertas pelekat label warna hijau untuk mengundi video terbaik.
3. Murid mengambil giliran untuk menjalankan **gallery walk** untuk mengundi.
4. AJK mengawal pergerakan murid/pelawat dalam dewan.

Penutup: ±10 minit

1. 3 hasil kerja video dan gambar yang mendapat undian tertinggi diumumkan sebagai pemenang.
2. Guru menyampaikan hadiah kepada semua pemenang dan mengucapkan terima kasih kepada kerjasama semua ahli.



PERJUMPAAN PILIHAN A:

Membina Animasi I

Perjumpaan pilihan adalah aktiviti yang boleh dilakukan bagi menggantikan aktiviti dari perjumpaan lain yang mungkin tidak sesuai untuk dijalankan disekolah disebabkan kekurangan peranti atau perisian yang sesuai.



OBJEKTIF PERJUMPAAN

Dalam perjumpaan ini, ahli kelab fotografi dan videografi akan mempelajari cara menghasilkan video animasi menggunakan templat sedia ada melalui perisian animasi yang sesuai.



AKTIVITI UTAMA PERJUMPAAN

1. Murid belajar menggunakan perisian animasi yang sesuai.
2. Murid menghasilkan animasi untuk promosikan pameran hasil kerja Kelab Fotografi dan Videografi.

MAKLUMAT PERJUMPAAN



Minima masa perjumpaan

1 jam



Masa persediaan

20 minit



Peranti

- Komputer riba
- Projektor



Perisian

- Powtoon/perisian animasi yang sesuai

LEMBARAN KERJA

-

BAHAN TAMBAHAN

-

HASIL KERJA

Video animasi promosi pameran Kelab Fotografi dan Videografi.

Hasil kerja mengikut tahap:

Rendah	Sedarhana	Tinggi
<ul style="list-style-type: none">• Murid berjaya menghasilkan video animasi untuk promosikan pameran hasil kerja kelab fotografi dan videografi menggunakan templat sedia ada.	<ul style="list-style-type: none">• Murid berjaya menghasilkan video animasi untuk promosikan pameran hasil kerja fotografi dan videografi menggunakan templat sedia ada dan juga kreativiti sendiri.	<ul style="list-style-type: none">• Murid berjaya menghasilkan video animasi untuk promosikan pameran hasil kerja fotografi dan videografi tanpa menggunakan templat sedia ada.

SEBELUM PERJUMPAAN

Persediaan untuk perjumpaan 13

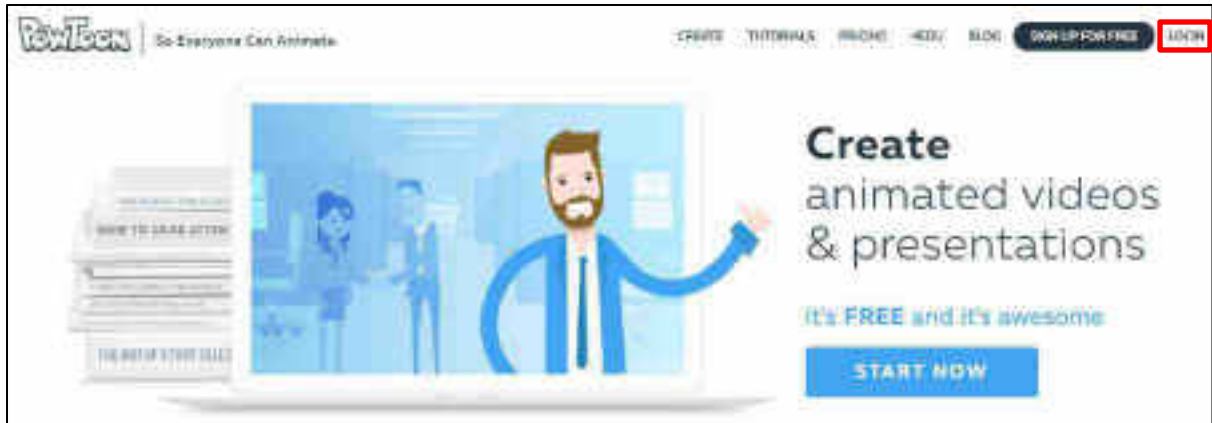
1. Pastikan tempat perjumpaan mempunyai internet dan komputer riba.

SEMASA PERJUMPAAN

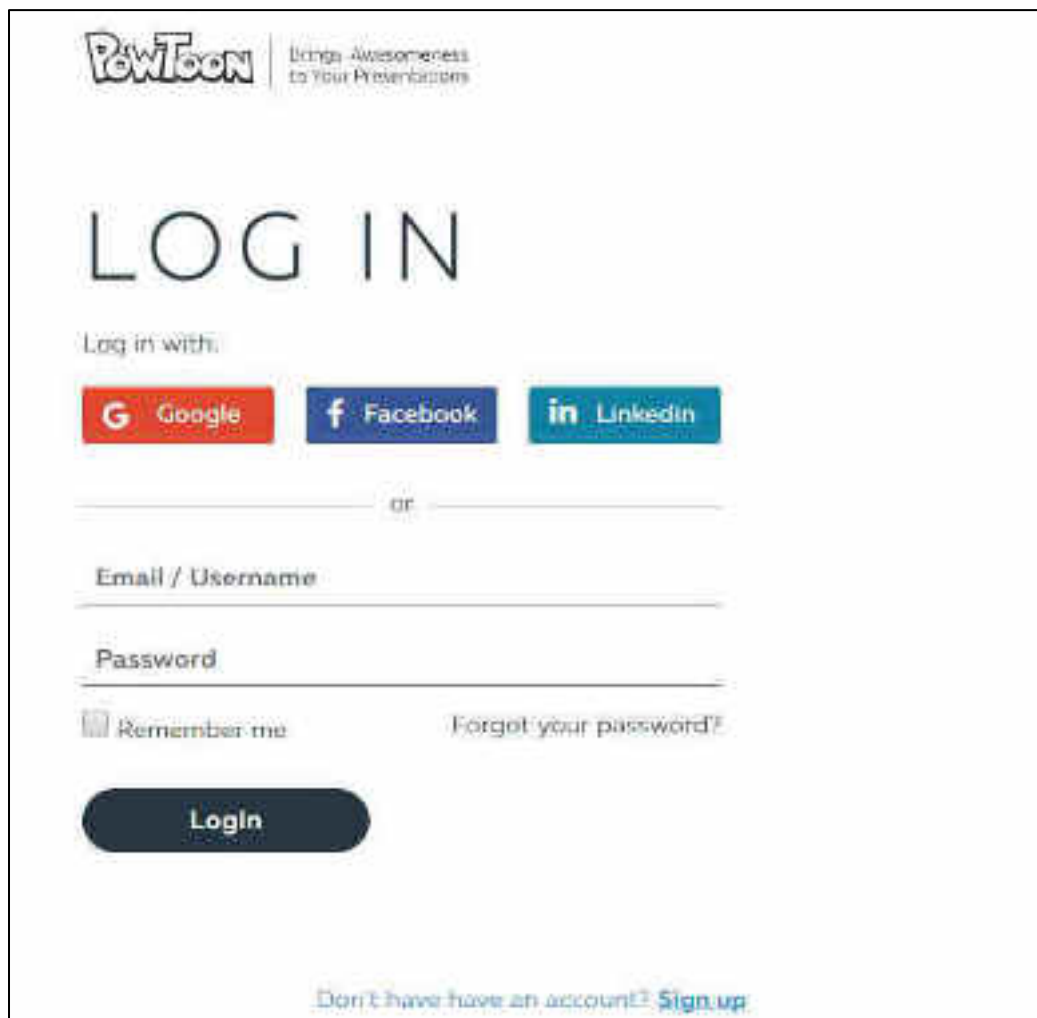
Langkah-langkah menjalankan aktiviti perjumpaan 13:

Penjelasan oleh Guru: ±20 minit

1. Guru menerangkan bahawa satu cara lagi untuk menghasilkan video merupakan video animasi.
2. Guru menerangkan bahawa murid boleh menggunakan perisian *PowToon* untuk menghasilkan video animasi.
3. Guru menunjukkan cara menghasilkan video animasi menggunakan *PowToon* secara tunjuk ajar. Langkah menggunakan *PowToon*:
 - a. Buka laman sesawang *PowToon*: <https://www.powtoon.com>
 - b. Log masuk atau membuat akaun *PowToon*. (gambar rajah 1 & 2)

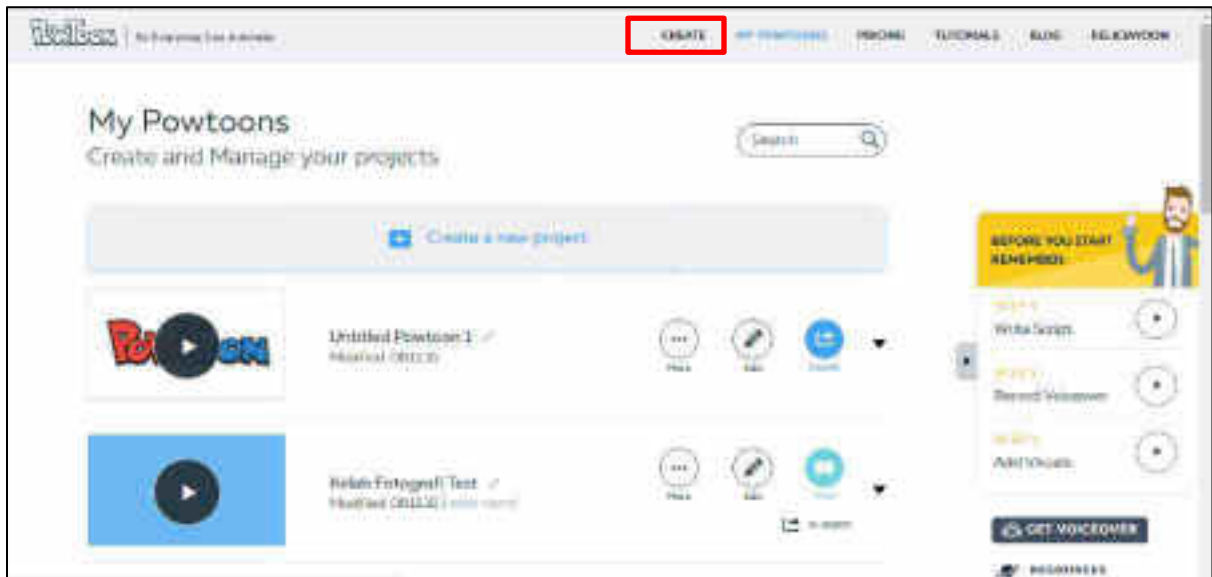


Gambar Rajah 1



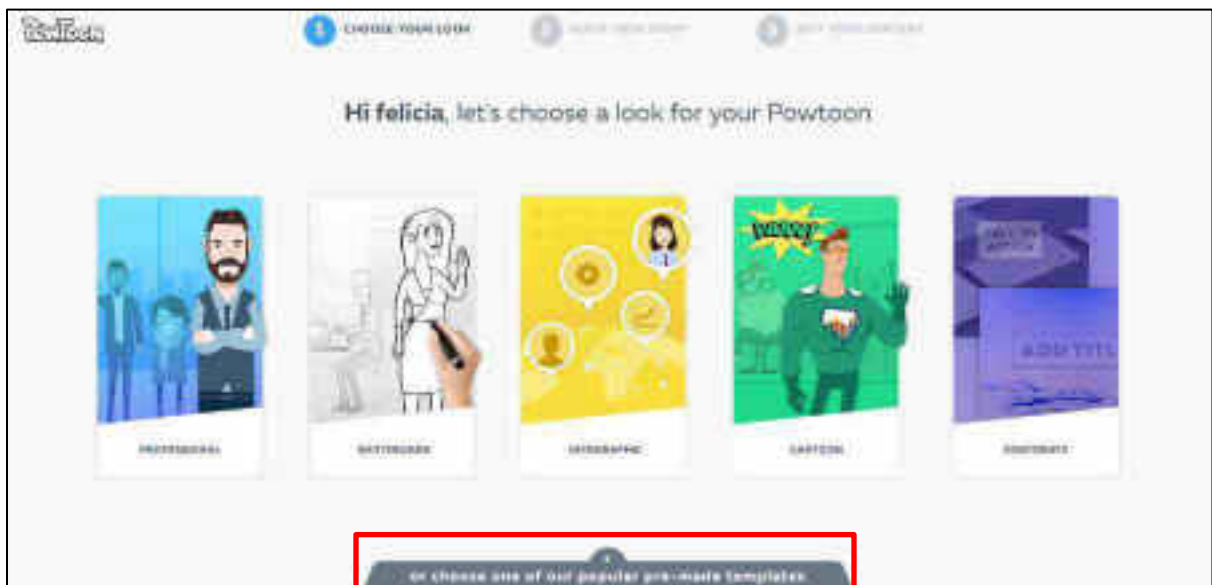
Gambar Rajah 2

c. Klik "Create" (Gambar Rajah 3).



Gambar Rajah 3

d. Klik "Choose one of our popular template" (Gambar Rajah 4).



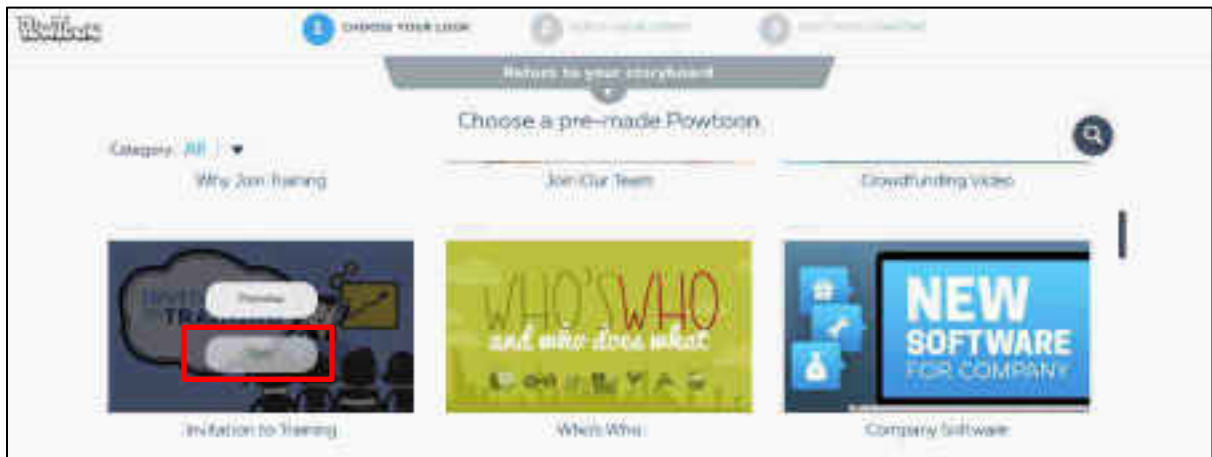
Gambar Rajah 4

e. Bawa tetikus ke "Invitation to Training" (Gambar Rajah 5).



Gambar Rajah 5

f. Klik "use" (Gambar Rajah 6).



Gambar Rajah 6

g. Paparan berikut akan muncul (Gambar Rajah 7).



Gambar Rajah 7

Kerja Kumpulan: ±30 minit

1. Murid dikehendaki untuk membuat video animasi untuk promosikan pameran hasil kerja kelab fotografi dan videografi.
2. Murid hanya perlu menukar imej dan perkataan dalam templat yang dipilih kepada maklumat pameran hasil kerja kelab fotografi dan videografi.
3. Video Tutorial untuk mengedit templat:
<https://www.powtoon.com/tutorials/>
4. Murid diberi 20 minit untuk menghasilkan video promosi tersebut.

Penutup: ±10 minit

1. Beberapa kumpulan dijemput untuk membentangkan hasil kerja masing-masing.
2. Ahli kelab dan guru memberikan ulasan dan maklum balas tentang video animasi yang ditunjukkan.



PERJUMPAAN PILIHAN B:

Membina Animasi II

Perjumpaan pilihan adalah aktiviti yang boleh dilakukan bagi menggantikan aktiviti dari perjumpaan lain yang mungkin tidak sesuai untuk dijalankan disekolah disebabkan kekurangan peranti atau perisian yang sesuai.



OBJEKTIF PERJUMPAAN

Dalam perjumpaan ini, ahli kelab fotografi dan videografi akan mempelajari cara menghasilkan video animasi tanpa menggunakan templat sedia ada dengan perisian animasi yang sesuai.



AKTIVITI UTAMA PERJUMPAAN

1. Murid belajar menggunakan perisian *PowToon*.
2. Murid menghasilkan animasi untuk memperkenalkan diri.

MAKLUMAT PERJUMPAAN



Minima masa perjumpaan
1 jam



Masa persediaan
20 minit



Peranti

- Komputer riba
- Projektor



Perisian

- Powtoon/perisian animasi yang sesuai

LEMBARAN KERJA

-

BAHAN TAMBAHAN

-

HASIL KERJA

Video animasi memperkenalkan diri.

Hasil kerja mengikut tahap:

Rendah	Sederhana	Tinggi
<ul style="list-style-type: none"> Murid berjaya menghasilkan video animasi untuk memperkenalkan diri sendiri tanpa menggunakan templat sedia ada. Murid menyatakan satu perkara menarik tentang diri sendiri. 	<ul style="list-style-type: none"> Murid berjaya menghasilkan video animasi untuk memperkenalkan diri sendiri tanpa menggunakan templat sedia ada. Murid menyatakan lebih daripada satu perkara menarik tentang diri sendiri (lebih daripada 4 slaid). 	<ul style="list-style-type: none"> Murid berjaya menghasilkan video animasi untuk memperkenalkan diri sendiri tanpa menggunakan templat dan slaid sedia ada. Murid menyatakan lebih daripada satu perkara menarik tentang diri sendiri (lebih daripada 4 slaid).

SEBELUM PERJUMPAAN

Persediaan untuk perjumpaan 14

Pastikan tempat perjumpaan mempunyai internet dan komputer riba.

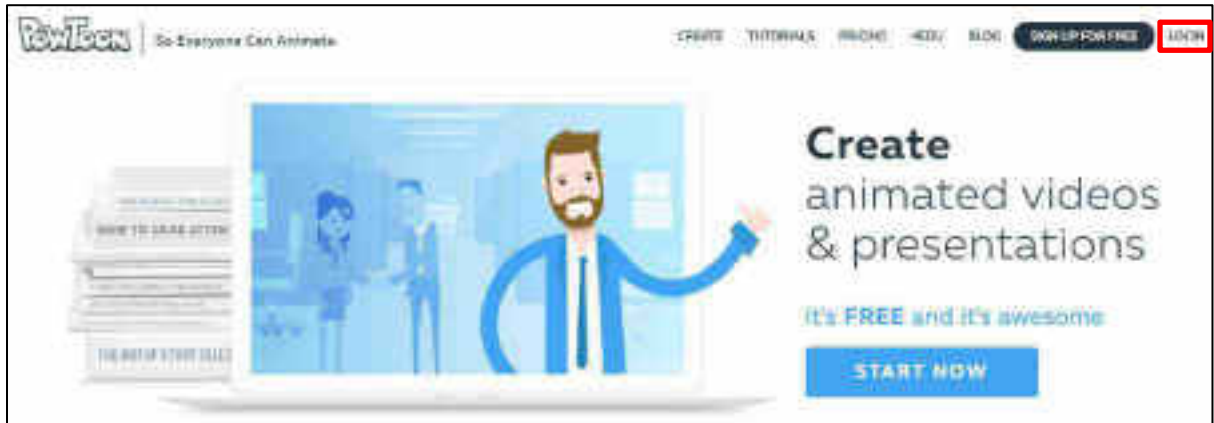
SEMASA PERJUMPAAN

Langkah-langkah menjalankan aktiviti perjumpaan 13:

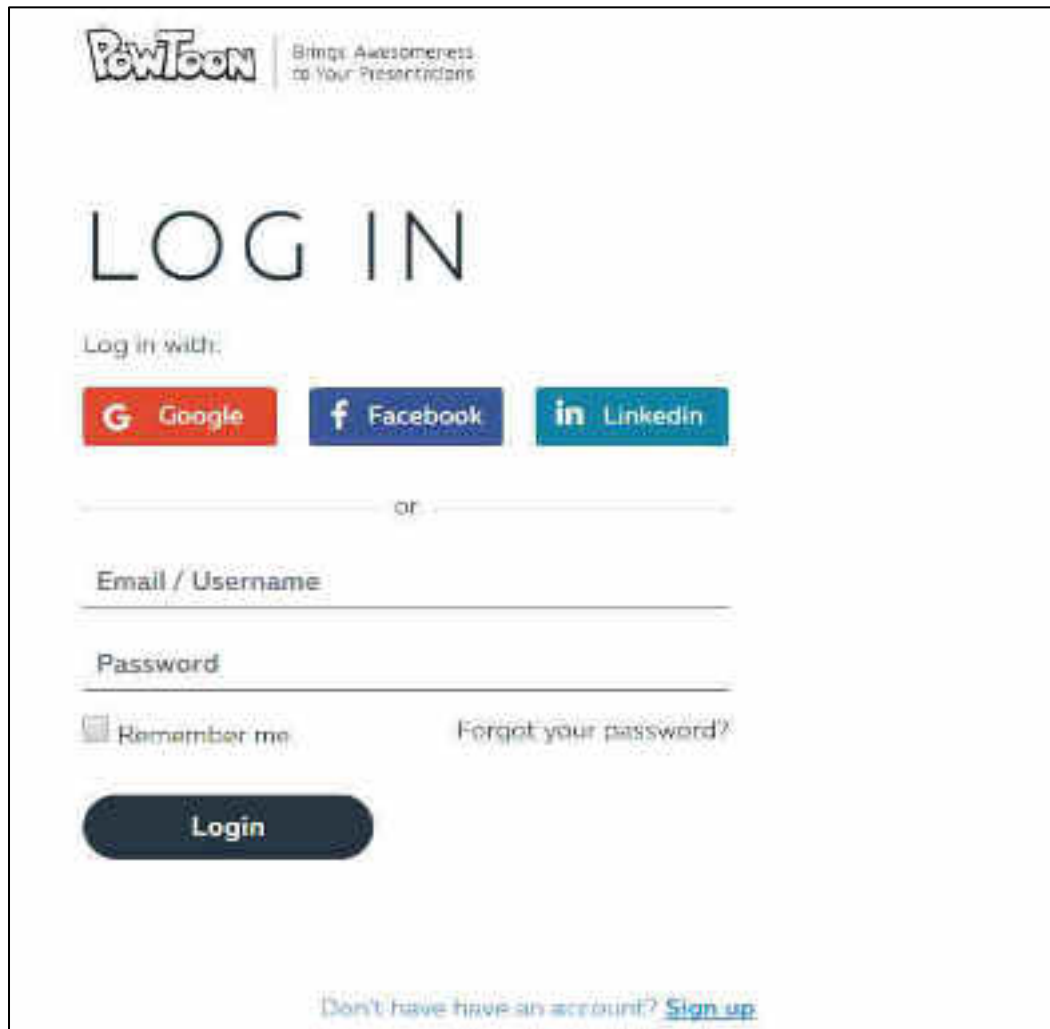
Penjelasan oleh Guru: ±20 minit

- Guru menerangkan bahawa video animasi *PowToon* boleh menjadi lebih kreatif dan menarik tanpa menggunakan templat yang disediakan.
- Guru menunjukkan cara menghasilkan video animasi tanpa menggunakan templat secara tunjuk ajar. Langkah menggunakan *PowToon*:
 - Membuka laman sesawang *PowToon*: <https://www.powtoon.com>.

b. Log masuk atau membuat akaun PowToon. (gambar rajah 1 & 2).

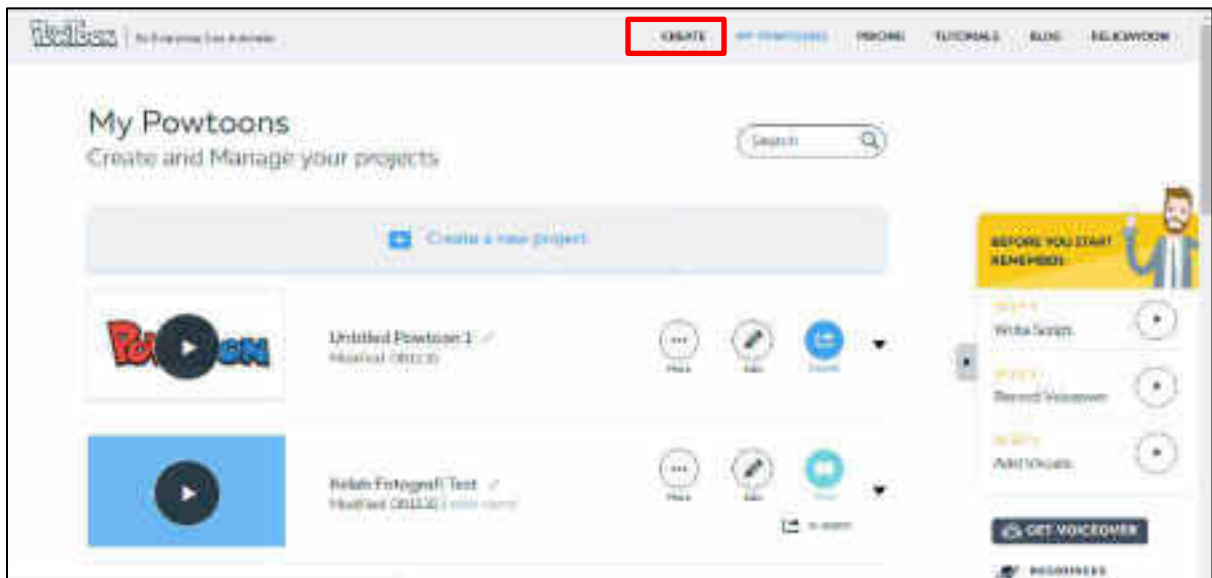


Gambar Rajah 1



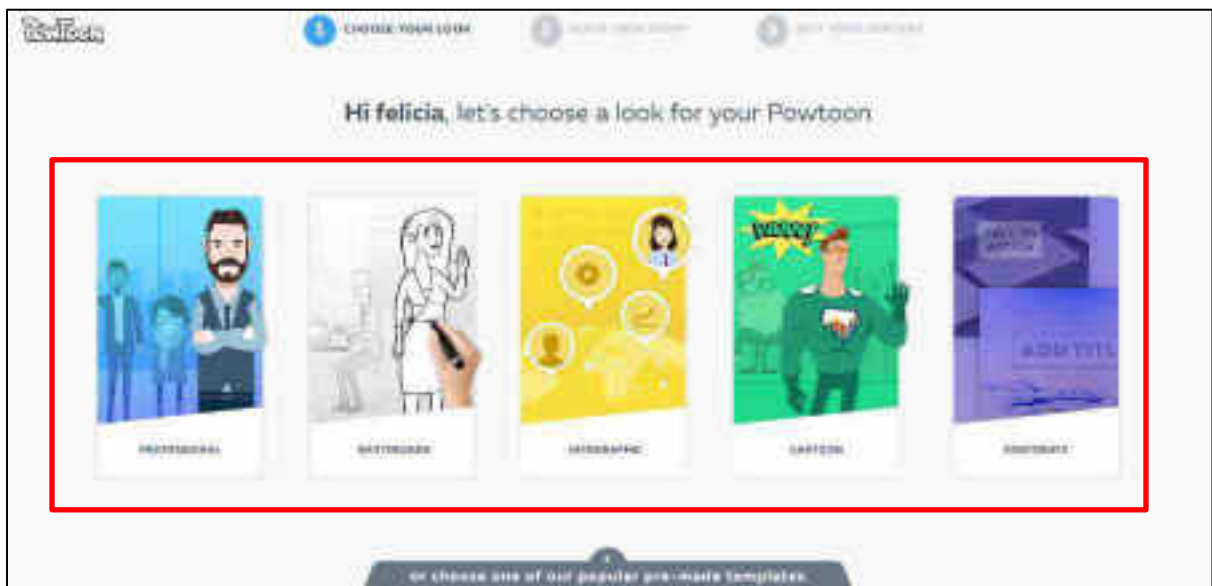
Gambar Rajah 2

c. Klik "Create" (Gambar Rajah 3).



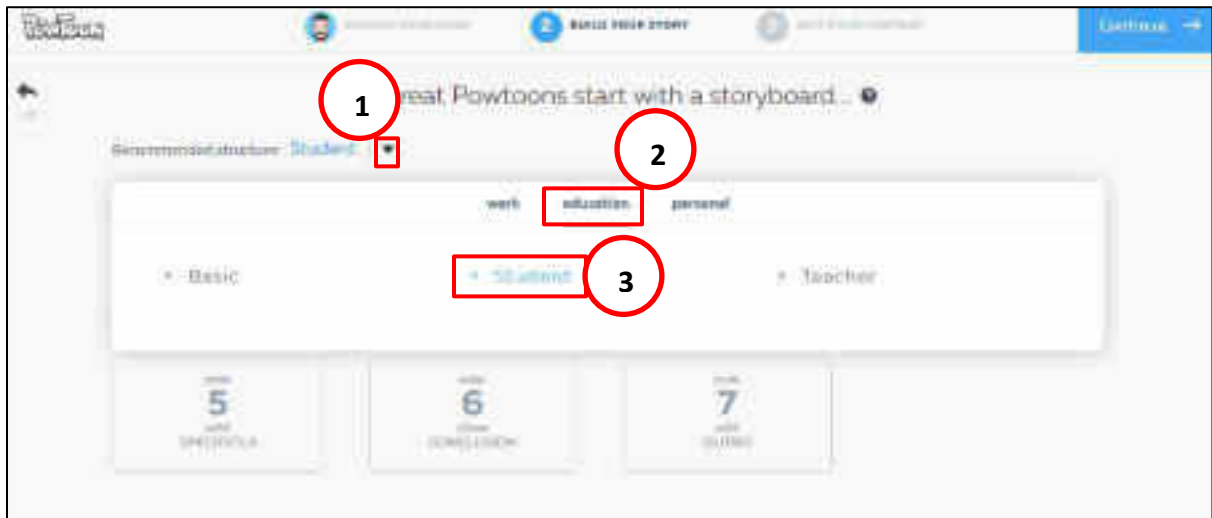
Gambar Rajah 3

d. Klik mana-mana gaya yang anda minati (Gambar Rajah 4).



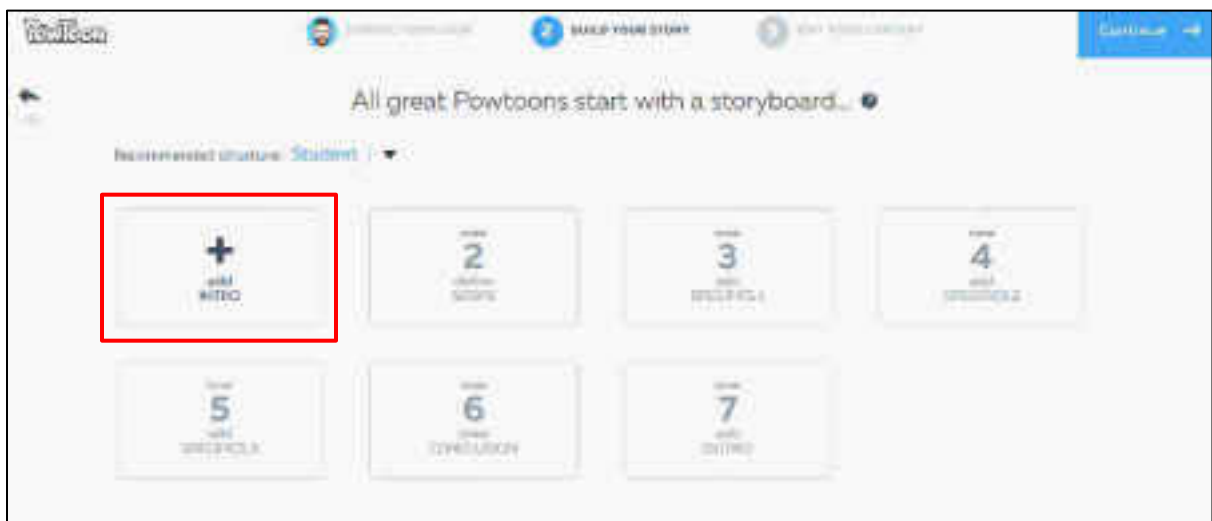
Gambar Rajah 4

e. Klik butang di bawah mengikut nombor (Gambar Rajah 5).



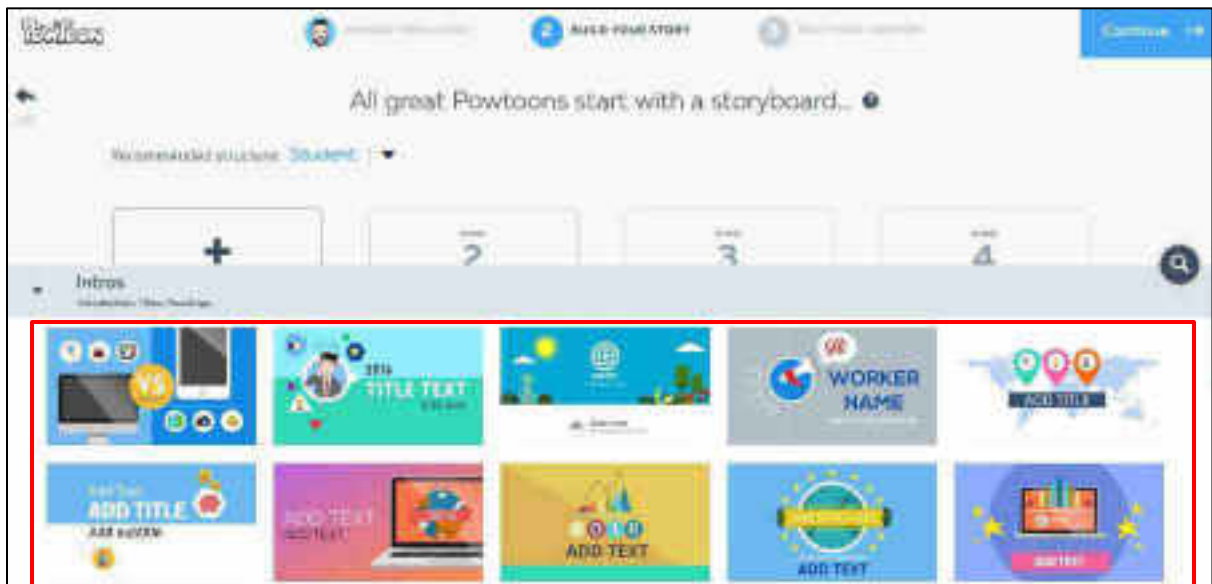
Gambar Rajah 5

f. Klik "add intro" (Gambar Rajah 6).



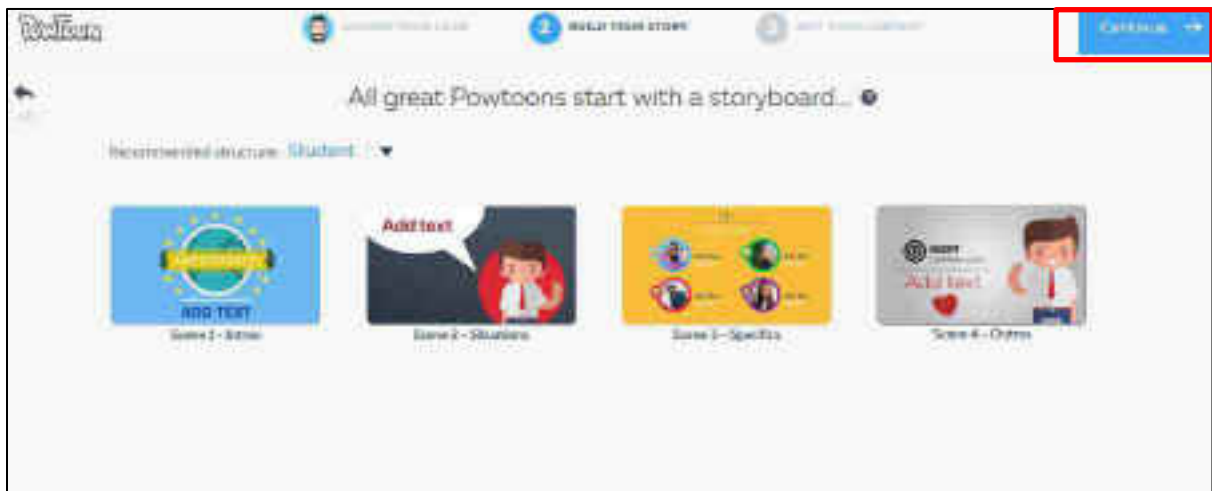
Gambar Rajah 6

- g. Paparan berikut akan muncul dan pilih slaid yang diinginkan (Gambar Rajah 7).



Gambar Rajah 7

- h. Delete scene "specific 2", "specific 3" dan "draw conclusion".
- i. Pilihlah slaid untuk semua scene yang tinggal.
- j. Klik "Continue" selepas memilih slaid untuk scene.



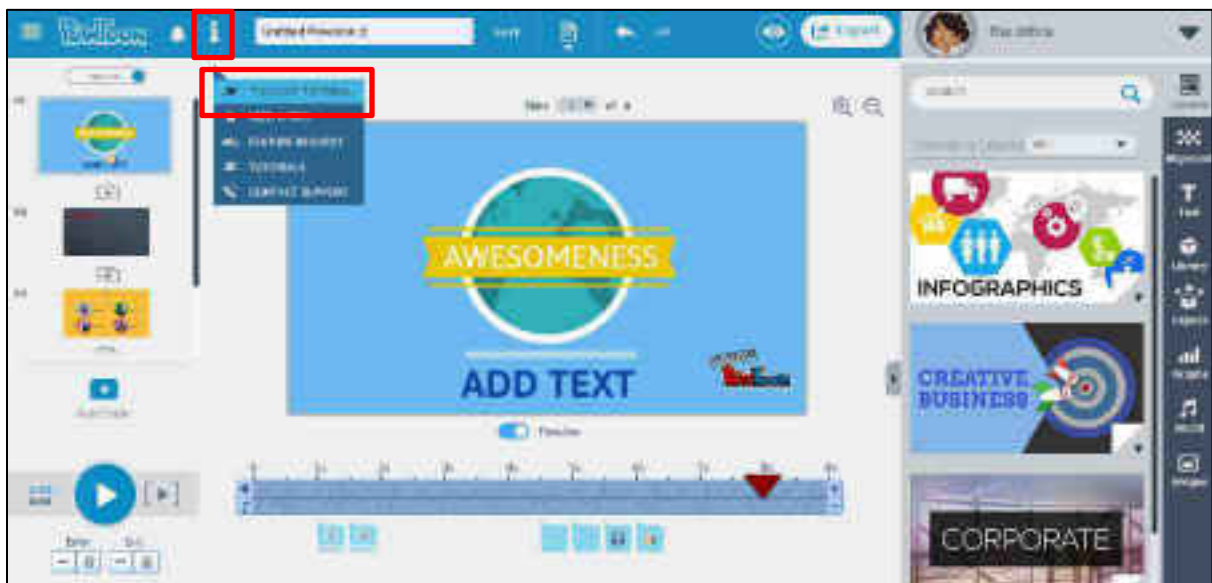
Gambar Rajah 8

k. Paparan berikut akan muncul.



Gambar Rajah 9

3. Guru kemudiannya tunjukkan cara untuk edit *timeline* animasi.
Langkahnya:
 - a. Klik "Help", kemudian "7 clicks tutorial".



- b. Murid kemudian mengikut tutorial tersebut untuk belajar cara mengedit slaid masing-masing.

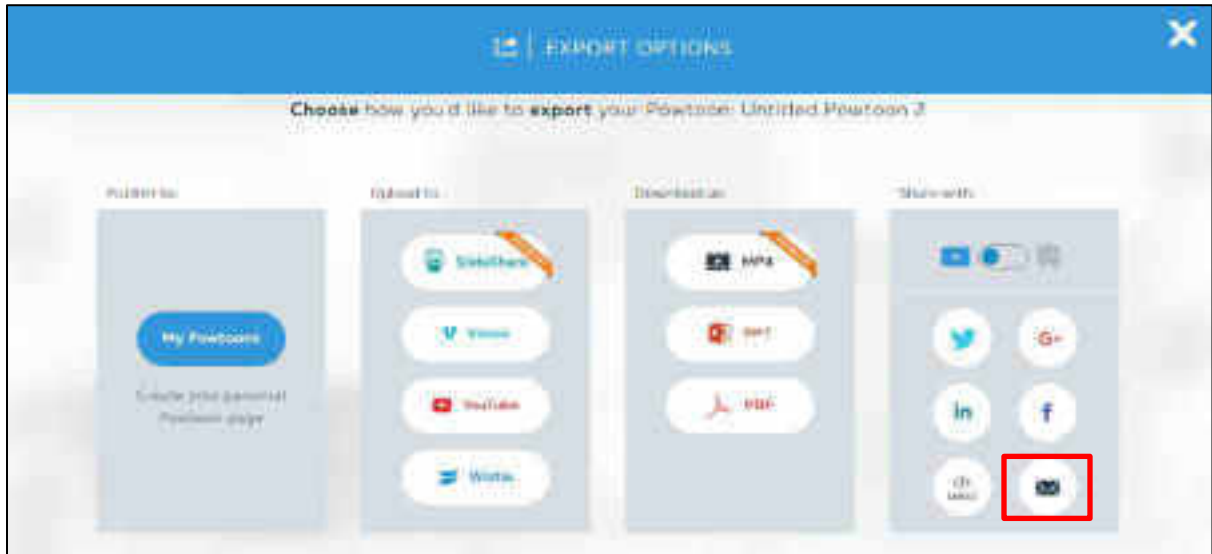


Kerja Kumpulan: ±30 minit

1. Murid dikehendaki untuk membuat video animasi untuk memperkenalkan diri sendiri.
2. Murid diberi 30 minit untuk menghasilkan video tersebut.
3. Selepas 30 minit, setiap kumpulan dikehendaki untuk mengeksport video animasi masing-masing menggunakan cara berikut:
 - a. Klik "Export".



b. Pilih cara untuk kongsi video animasi anda.



Penutup: ±10 minit

1. Beberapa kumpulan dijemput untuk membentangkan hasil kerja masing-masing.
2. Ahli kelab dan guru memberikan ulasan dan maklum balas tentang video animasi yang ditunjukkan.

Pertandingan dan Peluang Mengasah Bakat:

No	Pertandingan/Peluang	Laman Web
1	Liga Remaja Kreatif	https://www.facebook.com/Liga-Remaja-Kreatif-140738102608118/
2	Malaysia Nature Society Photo	http://www.mns.my/article.php?aid=663
3	Pertandingan Fotografi Kepengguna	http://bit.ly/2IG5FOM
4	Petrosains Science Show Competition	http://petrosains.com.my/science-show-competition/

SUMBER TAMBAHAN:

No	Perkara	Sumber
1	Windows Media Maker	Muat turun: http://www.windows-movie-maker.org/
2	Tutorial Windows Media Maker	https://www.youtube.com/watch?v=JNKRCaiox4E
3	Tutorial Fotografi	https://www.creativelive.com/photography
4	Powtoon	https://www.powtoon.com
5	Tutorial Powtoon	https://www.powtoon.com/tutorials/
6	GIMP	Muat turun: https://www.gimp.org/
7	Tutorial GIMP	https://www.gimp.org/tutorials/