

HBAE1103 PSV

1. Pengertian PSV - Proses p'hasil'n karya seni dgn m'libat'n aspek pemahaman,p'hayat'n & kritikan mengenai perasaan estetik dan daya kreativiti melalui imaginasi dan konsepsi murid.

4 Bidang utama PSV SR

- a) Menggambar
- b) Membuat corak dan rekaan
- c) Membentuk & membuat binaan
- d) Mengenal kraf tradisional

2. Matlamat PSV & Objektif

- membentuk keperibadian celik budaya
- mempunyai nilai estetik yg tinggi ,kreatif,inovatif
- rasa k'syukur'n terhadap tuhan
- menghargai keindahan alam
- menyumbang kearah pembangunan diri,keluarga
- selaras dgn FPN
- Menunjukkan p'harga'n terhadap tokoh seni visual
- dijadikan sbg prospek kerjaya.

3. Pandangan Tokoh Barat

- a) Plato (347 SM) – lukisan adalah 3 x terpisah drp kebenaran .Seni dan pendidikan perlu dipandukan kpd kebenaran,kebaikan,kesempurnaan, kesejahteraan dan keindahan. Dikatkan dgn perlakuan,akhlak, nilai dan moral . Mencipta sesuatu persekitaran yg berbudaya dan meningkatkan perpaduan.
  - Lukisan dibincang dgn konsep imitasi
  - membandingkan lukisan dgn kebenaran
  - Pelukis meniru objek yg dibuat oleh tukang pembuat.
- b) Aristotle ( 384-322SM)
  - pelukis x meniru tapi memberi struktur bentuk kpd benda alam maka seni itu baik.

C) Pestalozzi (1746-1827)

- beri peluang kpd kanak-kanak belajar seni sama ada berbakat atau tidak diberi penekanan kepada konsep kepentingan aktiviti mata dan tangan.
- kerja tangan atau kraftangan diajar dgn konsep sepanjang hayat aktiviti bercorak praktikal.

d) Herbert Read

- Seni adalah penghasilan rupa dan bentuk yg menimbulkan keceriaan, keseronokan dan kedamaian estetik.
- Seni alat untuk mendidik sesrg
- seni boleh menyatukan semua Negara ( pendidikan dan pembentukan diri )

e) Frank Cizek ( 1865-1946)

- Seni sebagaio satu peranan ekspresi bebas dlm pendidikan .
- Kanak-kanak diberi ruang untuk melukis mengikut pandangan mereka supaya x hilang kreativiti dan sifat keperibadian diri- mewujudkan suasana gembira, suka riang, minat untuk belajar dan memajukan diri.

f) John Dewey (1859 – 1952)

- Aktiviti seni meruapkan satu pengalaman kpd kanak-kanak.
- Memberi kebebasan kpd kanak-kanak mensun pengalaman uuntuk mencerdaskannya

g) Walter Gropius

- Seni visual memberi faedah kpd kehidupan seharian seperti dfalam prinsip rekaan dan nilai estetik bagi menghasilkan barangan harian eg. Kerusi,meja dsn.
- lanya mengabungkan seni , pertukangan , sains dan teknologi.

h) Efland dan Chapman

- Seni adlah untuk masyarakat
- Seni dan kreativiti menjadi satu unsur imaginasi.

i) Lansing

- seni dpt mengembangkan potensi pemikiran , sikap dan psikomotor.

J) June McFee

- Menekan kpd kesenian dan individu serta seni dalam masyarakat warisan budaya.

k) Feldman

- Seni dan kebudayaan tunjang pembangunan seni manusia.

4. Konsep sendiri berdasarkan konsep SV barat

- membantu dan membentuk daya kreativiti pelajar
- untukmengekspresikan imaginasi dan luahan perasaan
- menyedarkan pelajar terhadap warisan budaya
- menghargai dan memulihara seni
- Ada Kesedaran murid kreatif dan produktif
- Membentuk sikap JERI

5. Pandangan Tokoh timur dan islam

- a) Muslim – dalam kitab Al-lman – org yg mempunyai ilmu seni bertemu dgn objek alam s/jadi dapat mencipta suatu karya dan menghargai objek tersebut.

b) Pandangan Al-Ghazali

- Seni bersandarkan drp Allah kpd Allah.
- Seni menuju kpd Al-Falah ( keredhaan Allah)
- Pemangkin kpd ketaqwaan ( tawaduk & beriman)

c) Sidi Ghazalba

- Seni x melampui batas kesusilaan
- Seni bertunjang drp Allah kpd Allah
- Hasil seni itu bertunjang "mardatillah" ( diredhai Allah)
- seni membentuk peribadi muslim

d) Perkembangan SV barat

	<b>Perkembangan Seni Visual Malaysia</b>
1930-an - 1940-an	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perkembangan seni visual bermula.</li> <li>• Pendekatan kaedah seni catan easel.</li> <li>• Tema keindahan alam tempatan dan aktiviti masyarakat.</li> </ul>
1950-an	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berlaku pertembungan stail Timur dan Barat.</li> <li>• Hal benda seni potret yang realistik, unsu~unsur budaya, kesenian tradisi, seni abstrak dan semi abstrak.</li> </ul>
1960-an	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pertembungan stail Timur dan Barat lebih berkembang dan berdaya saing lagi.</li> </ul>
1970-an	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menampilkan banyak lagi sumbangan kerana munculnya pelukis-pelukis berpendidikan Barat yang mendokong isme-isme barat</li> </ul>
1980-an - 1990-an	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perkembangan seni memuncak dan lebih meluas.</li> <li>• Kebangkitan seni Islam mempengaruhi peluasan seni visual.</li> </ul>

**PERANAN PENDIDIKAN SENI VISUAL DALAM PERKEMBANGAN KANAK-KANAK**

- mengembangkan naluri ingin tahu secara eksplorasi menerusi deria.

-Pemikiran kreatif dan kritis akan terus dijana

- Menurut Bersoon (1982), galakan yang diberi kepada kanak-kanak menggunakan deria dan respon emosinya dalam memperolehi pengalaman akan meningkatkan keupayaan kanak-kanak dalam membuat pengamatan dan penaksiran.

- Eisner (1980) kanak-kanak membuat pengamatan, membuat tafsiran dan tanggapan seterusnya melahirkan konsep.

- Feldman (1976) kanak-kanak dapat meningkatkan kesedaran tentang berlakunya perubahan-perubahan nilai manusia dari masa ke semasa.

- Brown (1980) mendapati bahawa pengalaman kanak-kanak dalam memerhati ketika melukis atau membuat lakaran mengembangkan pemikiran yang kritis.

- Fuller & Pribble dan Ross – kanak-kanak boleh menghasilkan lukisan karikatur politik dgn baik secara tampak dan lakaran sifat fizikal.

Topik 2 Strategi P&P PSV

1. Sukatan Pelajaran PSV

- a) Pengenalan – bidang ilmu pengetahuan , kemahiran dan aktiviti .
- b) Hasil Pembelajaran
- c) Kandungan – matlamat, objektif, organisasi kurikulum dan kandungan.
- d) Matlamat
  - melahirkan insan yg harmonis, kritis, kreatif dan proaktif
  - kesyukuran kpd Tuhan
  - Menghargai keindahan alam , seni dan warisan budaya
  - meningkatkan pembangunan diri, keluarga, masy dan Negara
- e) Objektif - berdasar FPK – menyeluruh, seimbang, bersepadu, harmonis.
- f) organisasi –
  - i- pemerhatian secara aktif – sensitivity deria termasuk PSA, benda yg konkrit, minat, bahan dan mencetus idea
  - ii- interatif yg kritis & kreatif dgn alat dan bahan- melibatkan aktiviti penerokaan dan penghasilan
  - iii- Apresiasi ( penghargaan ) SV secara mudah- pernyataan dgn aktiviti diakhir pelajaran.
  - iv- menghargai nilai baik- idea dikaitkan dgn kehidupan

Pendapat Chapman 1986- 4 aspek utama

- i. pemerhatian
- ii. penerokaan
- iii. penghasilan
- iv. apresiasi dan perlanjutan.

2. Strategi P&P PSV

- a) Konstruktivisme – membina konsep berdasarkan pengetahuan sedia ada. Pelajar digalakkan mencari idea, buat kajian, yakin diri dan dpt berintraksi. Kerja yg dilaku sendiri akan menguat minda manusia.
- b) Teori kecerdasan pelbagai – kebolehan meny. Masalah, menjana masalah baru dan membuat sesuatu. ( meniru aksi , menggayakan aksi , meniru bunyi, meniru muzik, menyebut ejaan , membanding panjang objek dgn jari , membilang ) Naturalis, verbal-lingustik, logik-matematik, visual-ruang , intrapersonal, interpersonal, muzik , kinestetik.
- c) ICT – satu alat tambahan/ sokongan kpd P&P yg berkesan berpandukan ICT.
- d) Pembelajaran akses sendiri – pelajar belajar sendiri dgn pengawasan dan bimbingan guru.
- e) Pembelajaran Masteri – P&P berfokuskan kpd murid – x faham ( pemulihan), faham ( pengayaan).
- f) Kajian masa depan – pelajar diajar cara berfikir bagi merangsang minda berdasarkan ramalan , imaginasi and kreativiti.
- g) Pembelajaran secara kontekstual – keadah menggabung isi kandungan dgn pengalaman individu melalui aktiviti hand-on, mind-on.
- h) Kemahiran berfikir – proses menggunakan minda untuk mencari makna dan meny. Masalah.
  - i. KB kreatif – kebolehan mencerna dan m'hasilkan idea asli.
  - ii. KB kritis – kebolehan utk menilai kemunasabahan idea

3. P'uji'n & p'nilai'n PSV

- a) Konsep Pengujian – memperoleh maklumat secara objektif dan bersistem . Tujuannya :
  - memperoleh m/balas P&P
  - memasukkan murid dlm kump. Tertentu mengikut criteria

- memilih murid utk sesuatu tugas
- mengkategorikan murid
- memotivasi murid
- menyelidik P&P murid.

b) Konsep Penilaian

- i) Pn Formatif – mengukur kemajuan murid diakhir sesuatu unit pembelajaran.
- ii) Pn Sumatif – dijalankan pada akhir tahun bagi tujuan memberi gred.

c) Penilaian berasaskan sekolah – diselenggarakan secara berpusat melalui 3 cara – pemerhatian , lisan , bertulis dan amali.

d) Penilaian Portfolio –

Portfolio PSV merupakan satu fail kerja yang berterusan mengikut keperluan semasa proses P&P. Guru menilai hasil usaha murid secara spesifik dan menyeluruh.

Topik 3 Bidang Kegiatan Menggambar

- 1. Asas-asas menggambar – menggunakan pelbagai alat dan bahan untuk menghasilkan gambar mengikut ekspresi tersendiri ( pengalaman langsung) hingga dapat idea baru dari benda konkrit.
- 2. Alat dan Bahan – pensel, cat minyak, krayon, cat air, pen dll
- 3. Teknik menggambar – lukisan , catan ( mengecat ) , kolaj (tampalan-bebas dan bertindih) , montaj, cetakan, resis (gunakan bahan yg x bercampur spt warna aii dan warna lilin ) , gosokan, stensilan, percikan, gurisan (guna krayon pd permukaan dan guris dgn benda tajam) , capan (guna bahan yg disapu dgn warna cth kulit siput , dll), mozek (tampalan 4 segi kertas warna keatas kertas.)

4. Persembahan hasil karya

- a) Ekspresi diri .
- b) Kem. Mengaplikasikan alat, bahan dan teknik.
- c) Apresiasi dalam bidang menggambar

Topik 4 Bidang Rekaan dan Corak

- 1. Apa itu corak – struktur susunan ulangan berdasarkan motif. Seperti alam s/jadi, bahan buatan mns , geometri, abjad, brg kraf
- 2. Susunan corak – Penuh, turun separa, berulang, orgee, batu bata, berpusat , sendeng, berombak, bertindih, jidar, bertimbul, berjalur, cerminan
- 3. Teknik, alat dan bahan, proses dan hasil
  - a) Corak tak terancang – pualaman (cat kilat dalam air), tiupan, titisan , ikatan & celupan, renjisan & percikan.
  - b) Corak terancang – lukisan , catan, cetakan, capan, lipatan & guntingan, resis, kolaj, kaligrafi.

Topik 5 Kegiatan membentuk dan m,embuat binaan

1. Aktiviti dan bahan

Aktiviti	bahan	teknik
arca timbul	Kepingan kayu , batu, kertas lumat, tanah liat	Acuan, tampalan, asemblaj, binaan
Asemblaj- bhg yg dicantum menjadi kesatuan objek	Kayu, logam, simen , besi	Kimpalan, binaan, cantuman skru , gam
Mobail- cantuman kertas , tali, dawai	Besi, dawai, kertas, tali, logam, kadbod	Kimpalam, gam, skru, ikatan
Stabil – cantuman bahan 3D	Simen, logam, plastik, spare parts kenderaan	Kimpalan, skru, ikatan, acuan, binaan
model	Kertas tebal, loyang, gangsa, zink, akar kayu	Gam, kimpalan, skru, acuan
Diorama – model dgn sesuatu tema	Plywood, papan, zink, patung, karangan laut	Cantuman, gam, kimpalan
boneka	Tekstil, span, tali, cat spray, warna	Jahitan, gam, kimpalan, skru
topeng	Papier mache, plastic, s/khabar,	Gam, cantuman, kimpalan

	habuk papan	
Origami ( seni lipatan kertas )	Kertas, tekstil, gunting, pisau nt, gam dan tali	Lipatan, golongan.

## 2. Tema atau subjek

- alam s/jadi dan objek persekitaran- flora fauna
- Perasaan dalaman, khayalan dan imaginasi –cipta sesuatu melangkaui batas fizikal.
- aliran dan tema sejagat – berkonsepskan kehidupan manusia cth wau – wau bulan.
- keperluan dan pengalaman hidup harian- meletakkan keperluan asas masyarakat dan Negara cth. Menara KL

## 3. Perkembangan dan penghalusan idea

- melalui pemerhatian dan kajian visual mengenai alam dan fenomenanya
- Perubahan cara bekerja – ada perubahan dan kelainan dalam penghasilan idea.
- Penerokaan symbol dan makna – terus mencuba dan menemukan dapatan baru.

## 4. Penentuan alat dan bahan – bahan terbang, benda drp alam sekitar, benda buatan manusia, bahan terbang buatan manusia cth kerusi patah dsn.

## 5. Cara membentuk dan membuat binaan

- kenalpasti bahagian binaan
- mencantumkan bentuk
- imbangan kestabilan dan kedudukan
- guna alat dan bahan pengolahan
- m'hasil'n jenis bentuk bergerak
- melengkapkan bentuk mengikut perancangan
- membanding hasil rekabentuk dgn objek sebenar
- memahami proses
- menilai hasil bentuk rekaan
- memperagakan bentuk rekaan
- menceritakan pengalaman baru
- mempamer dan mempersembahkan

## 6. Persembahan hasil kerja

- Ekspresi diri
  - menetapi tema dan tajuk
  - sesuai dgn tujuan hasilan
  - kuat, kukh, selamat
  - kosep kepelbagaian bahan
  - imbangan yg menarik
  - menguasai prinsip rekaan – rentak, pergerakan, kontra, warna,imbangan, kesatuan.
  - asli, unik dan berketerampilan.
- Kem. Mengaplikasi alat, bahan dan teknik

- kesesuaian tajuk
- membuat lakaran kecil sesuai dgn objek
- dikawalselia progress kerja
- pilih teknik membuat
- Alat diguna dgn betul dan tertib
- tekstur yg licin dan menarik
- kemasan akhir projek
- Tapak yg kukuh dan selamat.

## TOPIK 6 – Mengenal kraf tradisional

1. Kraf Tradisional – kerja-kerja berunsurkan seni yg melibatkan kemahiran kerja tangan serta memerlukan daya cipta dan kreatif masy. Yg diwarisi turun temurun.

## 2. Jenis kraf tradisional

a) alat domestik peralatan harian masyarakat tradisional – spt senduk (tempurung), kukur kelapa (besi, kayu), tenggala (kayu) Teknik – luakan, asemble,ukir.

b) alat permainan – alat permainan yg dimainkan utk mengisi masa lapang selepas kerja menuai . Spt wau ( proses-memilih buluh, meraut, membentuk rangka, menampal kertas dan corak )

Gasing-Jenis ( lang laut, leper, uri, piring ) , Bahagian (paksi, temin, turaplaba,bahu, leher, kepala dan patak) Proses ( memilih kayu, membakal-kerat dan potong berbentuk kun, melarik, simpai-lingkaran logam pada bahu,labu dan patak)

c) Alat pertahanan diri –senjata- digunakan untuk memburu dan mempertahankan diri. Spt keris, tombak, tumbuk lada, lawi ayam, lembing, sumpit dll.

d) Batik – sejenis kraf yg dihasilkan melalui proses menerap lilin dan mewarnakan kain. Kaedah ( batik tulis, lukis, canting ). Proses ( kain dibasuh utk membuang kanji, dikeringkan dan diregangkan , motif dan corak dilakarkan dgn pensil, bahan campuran lilin dipanaskan, melakar diatas fabrik dgn canting , bahan warna disapu pad motif)

e) Seni tekat – tekstil yg dihasilkan dgn cara menyulam benang ke tasa kain dasar jenis baldu. Proses ( Penciptaan, persiapan pimidang, membentuk mampulur, menyulam)

f) Tembikar – barang kraf yg dihasilkan drp tanah liat, dibentuk dan dibakar. Alat yg digunakan (pisau, pengayak, pinggan, penggelek, dawai pemotong, kayu pembentuk, papan gelek dll )

g) Seni anyaman – satu proses menyalin helaian daun pandan,mengkuang. Bilah buluh, rotan, lidi, bertam , paku-pakis ribu ribu melalui teknik selang-seli. Proses daun ( melayur , menjangka daun- sisir/belah, melurut, merendam, pewarnaan- kuning (kunyit) jingg/ merah (buah kesumber india) biru tua (daun mengkudu) , hitam (buah pokok arang), hijau (daun bembam), mencelup warna. Proses anyaman ( lagang-bilah daun dibentuk V, mengayam, pepeh- anyaman mati tepi tikar, sisip- guna buluh elak terburai, kerat lebihan bilah anyaman)

Kelerau – corak atau motif berbentuk dam. Yg tidak bercorak kelerau dipanggil ghadas.

h) Senu ukiran kayu – kraf tangan utk menghiasi rumah, Fungsi ( hiasan pada bahagian pintu, siling, dinding, tebar layar dll ) Teknik mengukir ( bunga timbul , papan tebuk )

## Topik 7 – Perancangan dan persediaan mengajar

- Format RP Tahunan – kegiatan/bidang, jenis aktiviti, isi kandungan, kemahiran, bahan/alat, catatan.
- Format RP Mingguan – mata pelajaran, tahun, kemahiran, isi kandungan, aktiviti, alatan.
- RPHarian – Bidang , tajuk, obj, kemahiran, aktiviti,alatan/bahan, nilai murni.
- Tiga faktor hasil pembelajaran yg harus digabungkan
  - unsur-unsur seni ( garisan, bentuk , warna, jalinan, ruang)
  - kegiatan yg dicadangkan ( 4 bidang PSV)
  - Kemahiran perlakuan, pengetahuan budaya dan persepsi

## 5. Faktor penting merancang program pendekatan berkumpulan

- obj pelajaran tepat,jelas, dan dapat diukur
  - tidak terlalu banyak kemahiran di dalamsesuatu aktiviti
  - tentukan masa mencukupi
  - alat dan bahan mesti cukup atau guna bahan kutipan/gantian.
  - rancang aktiviti mudah tetapi menarik dan berkesan.
- Contoh : melukis dan membuat gambar – Tajuk Hari kebangsaan , aktiviti pelbagai seperti lukisan, catan, kolaj, resis.

## 6. Kaedah pengajaran

- Kaedah inkuiri penemuan- pelajar mengingat kembali, memerhati, mendengar, menyaol, menyiasat, mengkaji dll
- Penernagan/ demonstrasi – tunjuk carautk menghasilkan objek 2D/3D
- Projek individu/kumpulan – aktiviti yg mengambil masa lama
- Lawatan – kajian penerokaan
- Tayangan bahan visual- beri motivasi serta menimbulkan perasaan ingin tahu.

### Topik 8 Pengajaran Mikro dan Makro

1. Set induksi – proses terawal pengajaran utk menarik perhatian pelajar. Tujuan ( membina aliran fikiran, mendapatkan perhatian, menimbulkan perasaan ingin tahu, mengaitkan pelajaran baru dgn yg lalu, menggalakkan penglibatan murid, menyediakan struktur.

2. Penyampaian berkembang berasaskan senang kpd susah, dekat kpd yg jauh, konkrit kpd abstrak, sudah diketahui kpd yg belum diketahui.

3. Kemuncak – Proses menilai pelajar – Perlunya kerana :

- a) mengukur pencapaian pelajar
- b) mengukur kecekapan guru
- c) mengukur pencapaian obj
- d) tindakan susulan sebelum ditamatkan
- e) refleksi guru terhadap penguasaan ilmu.

4) Penutup – kesimpulan, penilaian, tugas susulan, dan ulasan sendiri.

- a) kesimpulan kognitif – beritahu apa yg diajar, menyampaikan ilmu, merumus dapatan pengajaran.
- b) kesimpulan sosial – sikap pelajar, psikologi, komitmen, perasaan pelajar, kesan P&P.

5) Koleksi ABM PSV

- a) Hasil kerja pelajar yg baik
- b) Hasil kutipan benda maujud
- c) keratan akhbar
- d) koleksi gambar
- e) koleksi transparensi
- f) filem bergerak g) muzik h) risalah i) perisian berbantu komputer.

6) Penilaian sendiri – Satu proses bersistem bagi menentukan obj pengajaran telah dicapai. Menurut **Rowntree** – satu proses mendapat dan mentaksir maklumat ttg pengetahuan, kemahiran, sikap seseorang.

7) Refleksi – Micheal J. Wallace – proses merenung kembali pengetahuan dan pengalaman yg relevan utk membantu kita menilai sesuatu masalah profesional supaya dapat diselesaikan.

### Topik 9 – Apresiasi dan kritikan Seni

1. Definisi – kajian mengenai pelukis mengenai hasil seni mereka berkait dgn aspek pemahaman dan kognitif.

Smith – pendidikan seni harus dilihat dlm skop yg lebih luas.  
Chapman – pelajar dpt memahami adat, tradisi dan nilai sesuatu masyarakat.

Macfee – Apresiasi seni melibatkan sepenuhnya deria rasa/sentuh dan deria pandang.

2. Tujuan apresiasi seni

- a) memahami dan bertindak terhadap aspek seni
- b) mtahui pentingnya nilai seni dlm kehidupan
- c) mhasilkan karya
- d) memahami seni dan hubungannya
- e) membuat dan menggunakan pertimbangan estetik dan kualiti seni.

3. Pendekatan Apresiasi seni

a) Pendekatan secara logik – tradisional – penerangan (membaca, mengkaji dll), pemerhatian (pameran, filem, gambar), perbandingan (analisa, perbandingan), penghasilan ( membuat mengikut saya artis)

b) Pendekatan secara psikologi – menjurus kpd perasaan peribadi, bersifat emosi, kepada sesuatu karya seni. Aktiviti spt perbincangan, proses inkuiri, kritikan, mengolah bahan dll

4) Kaedah melihat seni ( Kritik )

- a) Hedonistik – luahan spontan s/ada suka @ tidak, tertarik, pernyataan spontan.
- b) Kontekstualistik – pemerhatian dibuat secara ilmiah, sistematik serta kejelasan.
- c) Organistik – melihat sesuatu karya dari segi warna, jalinan, unsur-unsur seni,imbangan, perulangan,kesinambungan.
- d) Normistik - kriteria sesuatu karya dr aspek nilai masyarakat, agama dan budaya.
- e) Elektik – gabungan persepsi penilai seni ttg tanggapan positif dan negatif. Wajaran secara baik, sederhana dan kurang baik.

5) Proses Apresiasi

- a) menggambarkan sifat tampak b) menganalisa hubungan unsur seni, prinsip dan struktur c) tafsiran yg terdapat pada sifat-sifat tampak d)penilaian terhadap keaslian, gubahan, teknik dan fungsi

6) Aspek nilai melalui apresiasi seni

- Seni dlm kehidupan
- seni dlm komunikasi ( seni halus )
- R/bentuk rumah tradisional
- Perkembangan seni dlm budaya kebangsaan
- Hasil seni rakyat – perlatan,tekat,tenunan,bangunan
- Perkembangan seni lukis moden Malaysia.
- Seni dlm budaya lain : kraf dan seni halus.

Sekian... topik 10 baca le sendiri ...senang je

Selamat periksa le....cgzul.