

---

UNIVERSITI SAINS MALAYSIA

Peperiksaan Semester Pertama  
Sidang Akademik 2004/2005

Oktober 2004

**VRT 221 – Teori Rekabentuk**

Masa : 3 jam

---

**Arahan:**

1. Kertas peperiksaan ini mengandungi TUJUH [7] soalan dan TIGA [3] muka surat yang bercetak.
  2. Jawab EMPAT [4] soalan sahaja. Satu [1] soalan di Bahagian A dan tiga [3] soalan di Bahagian B.
  3. Soalan di Bahagian A bernilai 40 markah, manakala soalan di Bahagian B bernilai 20 markah setiap satu.
-

**Bahagian A**

Jawab **satu [1]** soalan sahaja.

1. Perkataan rekabentuk atau *design* berasal daripada perkataan Medieval Latin pada kurun ke 14 iaitu *designaire* yang membawa makna *to mark out* [untuk membuat tanda atau kesan]. Namun begitu, penggunaan istilah rekabentuk [*design*] kini mempunyai banyak interpretasi dalam pelbagai bidang kehidupan manusia.

Beraskan petikan di atas, apakah yang dimaksudkan dengan rekabentuk [*design*] dan hubungannya dalam rekabentuk grafik?

[40 markah]

**Atau**

2. Rekabentuk adalah faktor asas dalam keseluruhan proses penyelidikan, pembangunan, penghasilan dan pemasaran.

*“Design is a fundamental in the entire process of research, development, production and marketing.” [Hibbert, 1989].*

Berdasarkan petikan di atas, apakah kriteria-kriteria yang dititikberatkan dalam penghasilan rekabentuk yang baik. Berikan huraian dan contoh.

[40 markah]

**Bahagian B**

Jawab **tiga [3]** soalan sahaja

3. Berdasarkan modul *“The Problem Solving Process”* atau Model Penyelesaian Masalah, bagaimanakah perekabentuk dapat menangani masalah yang timbul ketika menghasilkan sesuatu rekabentuk [*design*]?

[20 markah]

4. Seseorang perekabentuk [*designer*] seharusnya mempunyai pengetahuan mengenai simbolisme [*symbolism*].

Apakah yang anda fahami mengenai simbol dan nyatakan kepentingannya dalam rekabentuk [*design*] masa kini?

[20 markah]

5. Identiti merupakan satu "*label*" pada setiap syarikat, justeru itu, keinginan untuk menghasilkan produk mencerminkan identiti sesebuah syarikat menjadi idaman.

Bagaimanakah seorang perekabentuk dapat membina satu identiti yang unggul untuk sebuah syarikat?

[20markah]

6. Jika rekabentuk yang terlalu kedepan, ianya sukar untuk difahami oleh orang ramai, maka ia akan menggagalkan peranan mereka sebagai pengguna dan mereka akan berhenti dari membeli.

*"If design moves too far ahead of what people understands, then it fails them as consumers and they stop consuming"* [Peter Domer, 1991]

Berikan pendapat anda tentang petikan di atas dan huraikan.

[20 markah]

7. Rekabentuk [*design*] dan kraf [*craft*] merupakan satu bidang yang merujuk kepada penghasilan produk. Kedua-duanya mempunyai persamaan dan perbezaan.

Berikan perbezaan di antara kedua-duanya dan nyatakan contoh bagi menyokong hujah anda.

[20 markah]