

UNIVERSITI SAINS MALAYSIA

Peperiksaan Semester Kedua
Sidang Akademik 1997/98

FEBRUARI 1998

RDG 334 - Sejarah dan Teori Seni Reka

Masa: 3 jam

Sila pastikan bahawa kertas peperiksaan ini mengandungi **TIGA** muka surat yang tercetak sebelum anda memulakan peperiksaan ini.

Jawab **LIMA** soalan sahaja: Jawab **Soalan 1 (WAJIB)**

WAJIB

1. Darimanakah datang manusia dan kenapakah manusia diletak di atas bumi? Bincangkan tujuan (purpose) design dan hak manusia terhadap design.

(100 markah)

2. (a) "DE* + DP* = E/P*" yang dikenali sebagai "Islamic Design" Bincangkan.

- * DE - Divine Essence
- DP - Divine Presence
- E - Elements
- P - Principles

(100 markah)

ATAU

- (b) Bincangkan style 'design' yang wujud selepas revolusi industri.

(100 markah)

...2/-

- 2 -

3. Kreativiti adalah hasil interaksi satu sistem gabungan tiga unsur:-
- (a) Satu budaya yang ada hukum-hukum simbolik.
 - (b) Seseorang yang membawa kebanggaan ke dalam domain simbolik dan
 - (c) Sekumpulan pakar yang mengiktirafkan serta mengesahkan inovasi.

Bincangkan pemikiran kreatif **DUA** pakar di bawah:-

- Leonardo da Vinci
- Buckminster Fuller
- Edward de Bono
- Stephen Hawking

(100 markah)

4. (a) Senaraikan **KESEPULUH** prinsip design. Menggunakan tidak kurang dari **(3) tiga** prinsip, bincangkan satu produk.

ATAU

- (b) Bincangkan:-
- (i) *design/arts & crafts*
 - (ii) *designer/craftsman*
 - (iii) *designing*

(100 markah)

5. ArtDeco = Glamour
Satu style klasikal, simmetrikal dan rektilinear; satu produk yang pengaruhnya begitu luas yang merangkumi Art Nouveau, Kubism, Bauhaus dan seni-seni Mesir dan Afrika.

Bincangkan ciri-ciri Art Deco terhadap:

- rekabentuk dalaman
- perabut
- produk design

(100 markah)

6. (a) Buat nota-nota ringkas.

- (i) Era Ilmu
- (ii) Apa Ilmu, apa maklumat dan apa data?
- (iii) Sumber ilmu lebih organik daripada mekanikal
- (iv) Ekologi Ilmu

(100 markah)

(b) Satu pendekatan untuk menjaga alam sekitar di dalam putaran sesuatu produk bermakna bahawa keputusan-keputusan mesti di buat terhadap:-

- (i) Pemilihan bahan
- (ii) Mengagihkan sumber dengan adil
- (iii) Jenis-jenis sumber tenaga
- (iv) Jangkamasa hayat produk
- (v) Bagaimana mengumpul produk-produk kalau tidak berguna lagi.

Bincangkan.

(100 markah)

7. Manusia dikelilingi oleh warna . Apakah tujuan (purpose) warna* di dalam design?

(* energy / power / life force)

Bincangkan.

(100 markah)

-ooo000ooo-

