
UNIVERSITI SAINS MALAYSIA

Peperiksaan Semester Kedua
Sidang Akademik 2015/2016

Jun 2016

HKB 319 - FIKSYEN SAINS DAN MEDIA BARU

Masa : 3 jam

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

Jawab EMPAT soalan sahaja. Jawab DUA soalan daripada Bahagian A dan DUA soalan lagi daripada Bahagian B.

Bahagian A

1. Menurut Issac Asimov, cereka sains merupakan satu cabang kesusasteraan yang memberi tumpuan kepada impak kemajuan sains ke atas manusia. Bincangkan pandangan Asimov ini.
[100 markah]

2. "Age of reason" pada abad ke-17 dan ke-18 dikatakan menjadi bibit-bibit kemunculan cereka sains. Bincangkan pendapat ini dalam konteks sejarah kemunculan cereka sains. Perbincangan perlu merujuk kepada beberapa karya yang sesuai yang berkonsep seperti "voyage to other worlds" dan "voyage to a world underground." Mengapakah Hugo Gernsback dianggap sebagai bapa cereka sains?
[100 markah]

3. Jelaskan ciri-ciri cereka sains. Merujuk kepada sebuah cereka sains tempatan, jelaskan sejauh manakah ciri-ciri tersebut wujud?
[100 markah]

4. Apakah yang anda faham dengan permainan komputer? Permainan komputer yang bagaimanakah yang diterima sebagai satu kategori genre sastera dalam Kesusasteraan Elektronik?. Berdasarkan kepada sebuah cereka sains yang berbentuk permainan komputer yang bertajuk "Prominance," bincangkan konsep "potential narrative".
[100 markah]

Bahagian B

5. Huraikan dua kategori genre cereka sains yang asas. Berdasarkan dua kategori tersebut, bincangkan dua buah karya cereka sains yang berkaitan dengannya.
[100 markah]

6. Dengan merujuk kepada "the concept of playing God," bincangkan watak Frankenstein dan The Monster dalam novel *Frankenstein* karya Mary Shelley. Berdasarkan teks itu, jelaskan kesan perbuatan manusia yang cuba mencipta manusia kerana berasa dirinya lebih pintar daripada Tuhan.
[100 markah]

7. Dengan menggunakan teori "classical conditioning" oleh Ivan Pavlov (1903), bincangkan sejauh mana watak Ender dalam *Ender's Game* memenuhi teori tentang bagaimana seorang pemimpin itu dilatih dan dicipta.

[100 markah]

8. Huraikan ciri-ciri subgenre cyberpunk dalam cereka sains. Merujuk kepada cerpen "Agrippa" karya William Gibson, bincangkan ciri-ciri itu.

[100 markah]