



**PEPERIKSAAN AKHIR / FINAL EXAMINATION
SEMESTER II – SESI 2019/2020**

KOD KURSUS : CMM2413
COURSE CODE

NAMA KURSUS : KOMUNIKASI VISUAL
COURSE NAME : VISUAL COMMUNICATION

TAHUN/PROGRAM : 1/DIPLOMA MULTIMEDIA
YEAR/PROGRAMME : 1/DIPLOMA IN MULTIMEDIA

TEMPOH : 3 JAM
DURATION : 3 HOURS

TARIKH : APRIL 2021
DATE

ARAHAN
INSTRUCTION

1. JAWAB SEMUA SOALAN
ANSWER ALL QUESTION
2. TULIS JAWAPAN ANDA DI DALAM KERTAS JAWAPAN YANG DISEDIAKAN.
WRITE YOUR ANSWER IN THE GIVEN ANSWER SHEETS.
3. CALON DIKEHENDAKI MEMATUHI SEMUA ARAHAN DARIPADA PENGAWAS PEPERIKSAAN.
CANDIDATES ARE REQUIRED TO FOLLOW ALL INSTRUCTIONS GIVEN BY THE EXAMINATION INVIGILATORS.

NO. K/P I/C NO.	
TAHUN/PROGRAM YEAR/PROGRAMME	
NAMA PENSYARAH LECTURER'S NAME	

KERTAS PEPERIKSAAN INI MENGANDUNGI 5 MUKA SURAT BERCETAK TERMASUK MUKA HADAPAN
THIS EXAMINATION PAPER CONSISTS OF 5 PAGES INCLUDING THE FRONT PAGE

BAHAGIAN A (10 markah)**[PART A (10 marks)]****SOALAN BENAR SALAH / TRUE FALSE QUESTION**

ARAHAN : Jawab T (Benar) / F (Salah) di dalam kertas jawapan yang disediakan.

[INSTRUCTION: Answer T (True) / F (False) in the givens answer sheet.]

1. Perbuatan membaca dan menulis dalam dunia grafik dan multimedia juga dikenali sebagai *Literacy*
[The action of read and write is also known as literacy in world of multimedia and graphic]

2. Terma *scale* biasanya digunakan bagi menggambarkan penggunaan ruang negative dalam sesebuah rekaan.
[The terms of scale is usually used to show the usage of negative space in one design.]

3. Prinsip penggunaan warna suam/*warm* dalam sesebuah rekaan adalah bertujuan untuk menghasilkan mood yang gembira dan sejuk.
[The principle of using warm color in a design is to produce a happy and cold mood .]

4. Menyediakan video latihan yang mencukupi dan juga pembinaan rekaan UX (*User Experience*) yang berkesan dalam mengendalikan sesebuah projek adalah contoh kepada kaedah komunikasi secara visual yang berkesan di tempat kerja.
[Providing sufficient training videos and designing an effective UX for handling project is the examples of effective visual communication in the workplace].

5. Stereotaip visual adalah merujuk kepada pandangan umum masyarakat hasil daripada pemerhatian terhadap sesebuah topik.
[A Visual stereotype can be define as the majority opinion based on one topic after a thorough observation]

6. Pictograph adalah satu bentuk penulisan yang menggunakan simbol dalam menggambarkan makna bagi sesuatu perbuatan.
[Pictograph is one the writing styles that used symbols in represent the meaning of one action]

7. Pencahayaan lembut adalah sejenis pencahayaan yang akan menghasilkan efek bayang yang lembut.

[Soft light can be define as gentle lighting that has a smooth shadows.]

8. Pencahayaan halogen adalah sejenis pencahayaan semula jadi yang mengandungi kadar suluhan yang jitu..

[Halogen is categorized as natural light that has a harsh light intensity]

9. Kerning adalah merujuk kepada pengulangan sesebuah elemen dalam komposisi sesebuah teks.

[Kerning is the repeating elements in the text composition.]

10. Typeface adalah merujuk kepada jenis rekaan kepada sesebuah huruf besar dan huruf kecil .
[Typeface refers to the upper and lowercase letters and numbers of a specific design/font.]T

BAHAGIAN B (20 markah)
[PART B (20 marks)]

1. Apakah kepentingan *typography* dalam sesebuah rekabentuk grafik?

[What is the importance of typography in graphic design?.]

(3 Markah/ Marks)

2. Senaraikan dan jelaskan terma-terma yang selalu digunakan bagi memilih jenis tulisan yang ingin digunakan dalam sesebuah rekabentuk.

[List and explain all the terms used in the selection of the fonts that will be used in one design.]

(6 markah/Marks)

3. Berikan **DUA (2)** sebab mengapa tulisan yang terdapat pada sesebuah rekabentuk sukar untuk dibaca.

*[State **TWO (2)** reasons of why the typeface in the design is not clear to read]*

(2 markah/Marks)

4. Huraikan perbezaan yang terdapat pada kumpulan huruf Serif dan San Serif.

[Describe the difference between Serif and San Serif.]

(5 Markah/Marks)

5. Jelaskan terma dan kepentingan *legibility* dalam pemilihan sesebuah bentuk tulisan .

[Explain the terms and the importance of legibility in selecting the best fonts in the design]

(4 Markah/Marks)

BAHAGIAN C (70 markah)
[PART C (70 marks)]

1. Kaedah komunikasi yang berkesan adalah amat penting bagi memastikan idea dan juga pandangan kita dapat diterima dengan bagus oleh lain, komunikasi yang berkesan juga akan dapat membantu memberi inspirasi kepada orang ramai tentang kepentingan komunikasi menggunakan konsep visual.

[Effective communication skills is really important to ensure that our ideas and opinion can be accepted by the audience, an effective communication also can inspire people of the importance of communicating using visual concept.]

- i) Jelaskan **EMPAT (4)** kaedah yang boleh dilakukan untuk menggalakkan penggunaan visual dalam sesebuah komunikasi.

*[Explain **FOUR (4)** methods that can be done to encourage people to communicate using visual concept.*

(5 Markah / Marks)

- ii) Karakteristik Aptitude adalah hasil gabungan antara kebolehan dan juga personaliti seseorang individu. Karakteristik ini menjadikan seseorang lebih cenderung untuk melakukan sesuatu pekerjaan dengan lebih baik berbanding orang lain.

Senaraikan **LIMA (5)** kelebihan yang dimiliki oleh individu yang mempunyai karakteristik Aptitude ini.

*[Aptitude traits is a n unique combination of abilities and personality characteristics which predispose a person to do one kind of work better than another and increases his chances of success at it. List down **FIVE (5)** skills or advantages of having Aptitude traits.]*

(5 Markah / Marks)

2. Berikan **DUA (2)** contoh kepada penggunaan lampu buatan dalam sesi fotografi.

*[Give **TWO (2)** examples of artificial light usage in photography session.]*

(4 Markah/Marks)

3. Berikan **DUA (2)** keadaan yang berlaku pada sesebuah objek apabila sinaran cahaya terkena pada objek tersebut.

[State what happen to an object when light falls on the object]

(2Markah/Marks)

4. Jelaskan **LIMA (5)** karateristik asas kepada Motion Picture

[Explain FIVE (5) essential characteristics of Motion Pictures]

(10 Markah/Marks)

5. Jelaskan **LIMA (5)** kekurangan atau kelemahan kepada Motion Pictures.

[There are FOUR (4) members in Collaboration Innovation Networks, explain the roles of each of the members]

(10Markah/Marks)

6. Nyatakan **LIMA (5)** cabaran yang dihadapi oleh industri perfileman semasa kelonjakan teknologi Motion Picture dan nyatakan langkah-langkah yang telah diambil bagi membendung permasalahan tersebut.

[State FIVE (5) challenges faced by the industry when the technology of Motion Picture is booming, and also state the action taken by the industry in order to overcome the problems.]

(10 Markah / Marks)

7. Jelaskan **TIGA (3)** kebaikan dari sudut perkembangan ekonomi hasil daripada industry Motion Picture ini.

[Explain THREE (3) economy benefits that can be gained through Motion Picture industry]

(6 Markah / Marks)

8. Berikan **DUA (2)** contoh bagaimana kemahiran teknologi komunikasi secara visual dapat menolong para peniaga menjalankan perniagaan mereka pada musim pandemic pada masa ini.

[Give TWO (2) examples on how mastering the skills of visual communication can help people in promoting their business especially during pandemic]

(4 Markah/Marks)

9. Pada pendapat anda, berikan **DUA (2)** contoh aplikasi rekabentuk yang boleh digunakan untuk menolong peniaga kecil mempromosikan perniagaan mereka, dan nyatakan kenapa aplikasi tersebut dipilih.

*[Based on your opinion, state **TWO (2)** design applications which can be used to help the small business to promote their business and also give a reason why the application was chosen .]*

(4 Markah/Marks)

10. Dengan mengamalkan pemikiran secara inovatif, seseorang pereka akan dapat menghasilkan sesebuah rekaan yang mampu untuk memberikan impak yang tinggi kepada topik yang ingin diketengahkan. Berikan **DUA (2)** contoh bagaimana pemikiran secara inovatif ini dapat dihasilkan dan berikan satu contoh kepada impak yang dihasilkan oleh pemikiran secara inovatif ini.

*[By adopting innovative thinking, a designer will be able to produce a design that is able to give a high impact to the topic to be highlighted. Give **TWO (2)** examples of how this innovative thinking can be produced and give one example of the impact produced by this innovative thinking.]*

(6 Markah/Marks)

11. Jelaskan **DUA (2)** kaedah yang boleh dilakukan untuk memupuk sikap inovatif di dalam diri seseorang.

*[Explain **TWO (2)** methods that can be done in order to nurture the creativity habit .].*

(4 Markah/Marks)

12. Jelaskan **TIGA (3)** kelebihan dalam mengaplikasikan kaedah berfikiran kreatif di dalam kehidupan seharian.

*[Explain **THREE (3)** benefits of creative thinking to students .]*

(5 Markah/Marks)