

**LAPORAN
CADANGAN MEREKABENTUK DALAMAN
KEDAI PLAYSTATION
DI CHULAN SQUARE
LOT 297, SEKSYEN 63,
JALAN RAJA CHULAN, KUALA LUMPUR,
WILAYAH PERSEKUTUAN.**

OLEH :

KHAIRUNNISA BT TOWFEK

2001207744

**JABATAN SENIBINA DALAMAN
FAKULTI SENIBINA PERANCANGAN DAN UKUR
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA
CAWANGAN PERAK**

NOVEMBER 2004



ABSTRAK

Projek akhir ini adalah merupakan projek merekabentuk ruang dalaman sebuah Kedai Playstation Sony di Chulan Square, Lot 297, Saksyen 63, Jalan Raja Chulan, Kuala Lumpur, Wilayah Persekutuan. Tujuan projek Playstation ini dijalankan adalah untuk mempromosikan barangan permainan Playstation, memperkenalkan barangan permainan baru kepada orang ramai, serta menarik minat orang ramai terhadap permainan berteknologi tinggi. Lokasi tapak cadangan (Chulan Square) yang terletak di Jalan Raja Chulan adalah merupakan satu kawasan yang strategik untuk projek Sony Playstation ini kerana Jalan Raja Chulan merupakan penghubung utama antara Jalan Tun Razak dan Jalan Bukit Bintang. Oleh itu, Jalan Raja Chulan ini memudahkan orang ramai untuk ke Chulan Square kerana ia terletak berdekatan dengan kawasan yang sibuk dan merupakan kawasan tumpuan orang ramai.

En. Zaide Bin Zaibidin yang merupakan pegawai dari Dewan Bandar Raya Kuala Lumpur menjelaskan bahawa bangunan Chulan Square tersebut dijangka akan siap sepenuhnya pada awal tahun 2005. Bangunan tersebut akan menjadi sebuah restoran Eden Village bersebelahan dengan bangunan pusat hiburan ``Bangkok Jazz``. Selain itu, kawasan persekitaran juga memainkan peranan yang penting dimana berdekatan dengan sebuah pusat membeli belah seperti Lot 10, KL Plaza, Star Hill, Sg. Wang, KLCC dan Time Square. Malah terdapat banyak service apartment, hotel seperti Marriot, The Regent, Westin, dan Crown Princess. Isu yang penting dalam



CHULAN SQUARE

projek akhir yang dilakukan ini adalah mengenai memperkenalkan barangan permainan yang berteknologi baru dan memperkembangkan lagi dunia grafik dan animasi kepada orang ramai.

Oleh itu, diharapkan dengan pendedahan dari pelbagai aspek mengenai teknologi dapat menaikkan lagi pasaran negara , maka diharapkan peminat permainan playstation, pereka game grafik dan syarikat Sony itu sendiri dapat membuat pembaharuan dari segi membuka sebuah kedai khas untuk Playstation sahaja. Ini adalah tidak mustahil boleh berlaku kerana Syarikat Sony itu sendiri di KLCC mempunyai 30% kawasan untuk Playstation.



ISI KANDUNGAN

KANDUNGAN	MUKA SURAT
Bab 1	
1.0 PENGENALAN	1
1.2 SKOP TUGASAN	2
1.3 MATLAMAT PROJEK	6
1.4 KEPENTINGAN KEPEDA MASYARAKAT	7
1.5 KAEDAH KAJIAN	8
1.6 SKOP KAJIAN	
1.6.1 SENARAI RUJUKAN	10
1.7 PENGENALAN KAJIAN KES	12
1.7.1 KAJIAN KES SONY WINGS DI KLCC	
1.7.1.1 LATAR BELAKANG	13
1.7.1.2 CARTA ORGANISASI	14
1.7.1.3 KEMUDAHAN BANGUNAN	15
1.7.1.4 RUANG DALAMAN	19
1.7.1.5 PAPAN TANDA	28
1.7.1.6 BAHAN YANG DIGUNAKAN	29
1.7.1.7 KELEBIHAN	30
1.7.1.8 KELAMAHAN	32
1.7.2 SYARIKAT GAME BRAINS DI KLCC	
1.7.2.1 LATAR BELAKANG	33
1.7.2.2 CARTA ORGANISASI	34



	CHULAN SQUARE	
1.7.2.3	RUANG DALAMAN	36
1.7.2.4	MATLAMAT	37
1.7.2.5	KE LEBIHAN	38
1.7.2.6	KELEMAHAN	39
Bab 2		
2.0	LATAR BELAKANG KLIEN	40
2.1	PENGENALAN	40
2.2	OBJEKTIF	43
2.3	CARTA ORGANISASI	44
2.4	SISTEM OPERASI	45
2.5	RINGKASAN KEPERLUAN RUANG	46
2.6	PRODUK YANG DIJUAL	47
Bab 3		
3.0	KEPERLUAN TAPAK PROJEK	48
3.1	KRITERIA PEMILIHAN TAPAK	48
3.2	LOKASI, ORIENTASI DAN JENIS BANGUNAN	
3.2.1	LOKASI	50
3.2.2	ORIENTASI	51
3.2.3	JENIS BANGUNAN	52
3.2.4	KEPERLUAN KHUSUS TAPAK	53