

**UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA
FAKULTI SENIBINA, PERANCANGAN DAN UKUR
JABATAN SENIBINA DALAMAN**

APRIL 2009

Adalah disyorkan bahawa Laporan Projek Penyelidikan ini yang disediakan

Oleh:

NADIAH AZEANA MOHD. ZAINI

Tajuk:

**CADANGAN MEREKABENTUK RUANG KOMERSIL LEGO DI TINGKAT 6, BERJAYA TIMES SQUARE JALAN
IMBI, 55100 KUALA LUMPUR.**

diterima sebagai memenuhi sebahagian daripada dari syarat untuk memperolehi Diploma Rekabentuk Dalaman

Penasihat Thesis

:  _____

7.4.2009

Pn. Suziyanty Matori

Koordinator Kursus

: _____

Pn. Azizah Md. Ajis

Koordinator Program

: _____

PM Dr. Mohd. Sabrizaa Abd Rashid

(Tandatangan/ Tarikh)

(Nama)

ABSTRAK

Tajuk bagi projek ini adalah Cadangan merekabentuk ruang komersil untuk Lego di Tingkat 6, Berjaya Times Square, Jalan Imbi, 55100 Kuala Lumpur. Lego merupakan satu permainan blok yang terkenal di seluruh dunia. Di Malaysia, Lego sudah mula mula membina tapak untuk memberi pendedahan kepada peminat-peminat tentang produk keluaran Lego. Tujuan cadangan rekabentuk ini adalah untuk merekabentuk satu ruang khas untuk permainan Lego Ruang yang akan direkabentuk ini membolehkan peminat dan pengumpul Lego mencuba atau mendapatkan permainan terbaru Lego. Matlamat dan objektif klien perlu diambil kira supaya dapat memenuhi kehendak klien untuk menghasilkan rekabentuk yang menarik. Sebelum memulakan projek, kajian untuk mengenalpasti masalah dan isu yang ada pada tapak sedia ada adalah perlu untuk mengetahui masalah dan penyelesaian kepada masalah tersebut. Kajian dimulakan dengan mengkaji keadaan sekeliling tapak untuk memastikan tapak yang dipilih sesuai dengan projek yang dibuat. Selain itu, kajian terhadap keadaan tapak adalah perlu untuk membantu dalam proses merekabentuk. Setelah membuat kajian tapak, kajian kes perlu dibuat untuk mengenalpasti masalah yang selalu dihadapi dalam rekabentuk sesebuah ruang komersil. Beberapa ruang komersil telah dijadikan kes untuk mengkaji masalah yang timbul dalam ruang tersebut. Masalah telah dikenalpasti dan telah dijadikan analisa dan panduan dalam proses rekabentuk. Kesemua kajian dan maklumat yang telah dikumpul akan di analisa dan digabungkan untuk proses merekabentuk. Proses merekabentuk akan dijadikan sebagai panduan untuk mendapat sebuah rekabentuk yang menarik dan sesuai. Bermula dengan mengenalpasti kehendak ruang yang hendak digunakan. Setelah mengenalpasti kehendak ruang, senarai ruang perlu disediakan untuk mendapatkan peratus keluasan yang diperlukan untuk setiap ruang. Kajian seperti 'matrix chart', 'bubble diagram', dan peredaran dalam ruang perlu dibuat untuk menyesuaikan ruang-ruang dikehendaki dalam tapak. Setelah semua kajian dikumpulkan, sebuah skema rekabentuk akan dihasilkan berdasarkan semua kajian yang telah dibuat. Kesimpulannya, semua aspek perlu dititikberatkan untuk memastikan sesebuah ruang itu berkesan dan memenuhi kehendak klien dan keselesaan pengguna agar memperolehi satu rekabentuk yang lebih menarik dan mewujudkan satu imej yang baru dengan kekuatan yang tersendiri.

Abstrak	i
Penghargaan	ii
Isi Kandungan	iii
Senarai Rajah	iv
Senarai Jadual	v
Senarai Lampiran	vi

KANDUNGAN

MUKA SURAT

BAB 1.0	PENDAHULUAN	1
1.1	PENGENALAN	1
1.2	MATLAMAT KAJIAN	2
1.3	OBJEKTIF KAJIAN	2
1.4	METODOLOGI KAJIAN	3
1.5	SKOP KAJIAN	4
1.6	HALANGAN KAJIAN	5
1.7	KEPENTINGAN KAJIAN	5

BAB 2.0	KLIEN	6
2.1	LATARBELAKANG	6
2.2	CARTA ORGANISASI	8
2.3	VISI DAN MISI KLIEN	9
2.4	IMEJ KORPORAT KLIEN	10
BAB 3.0	KAJIAN DAN ANALISA	11
3.1	ANALISA TAPAK	11
3.2	ANALISA BANGUNAN SEDIADA	19
3.3	RINGKASAN PENEMUAN	33
3.4	RUMUSAN	34
BAB 4.0	KAJIAN KES	35
4.1	KAJIAN KES 1	35
4.2	KAJIAN KES 2	48
4.3	KAJIAN KES 3	60
4.4	RUMUSAN KAJIAN KES	68



BAB 1.0

PENDAHULUAN

1.1 PENGENALAN

Permainan adalah objek untuk bermain. Permainan selalunya dikaitkan dengan golongan kanak-kanak atau binatang peliharaan, kebiasaan juga pada golongan dewasa untuk bermain dengan permainan. Walaupun terdapat banyak permainan yg di keluarkan, barang yang dikeluarkan atas tujuan lain juga boleh dijadikan permainan. Sesetengah permainan dihasilkan sebagai bahan koleksi yang tidak boleh digunakan untuk bermain tetapi sebagai bahan pameran. Ada juga permainan yang dihasilkan untuk kegunaan pembelajaran sebagai bahan bantuan perkembangan kanak-kanak dan penjanaan minda kanak-kanak.