

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

**OKTOBER 2007**

Adalah disyorkan bahawa Projek Penyelidikan ini yang disediakan

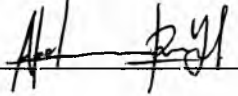
Oleh

**FARAH WAHIDAH BINTI ABD. RAHIM**

bertajuk

Cadangan Mereka Bentuk Ruang Untuk "I – Play Toy Library"  
Di No 5, Jalan Ampang Hilir, Ampang, Kuala Lumpur.

Diterima sebagai memenuhi sebahagian daripada syarat untuk memperolehi  
Diploma Rekabentuk Dalaman

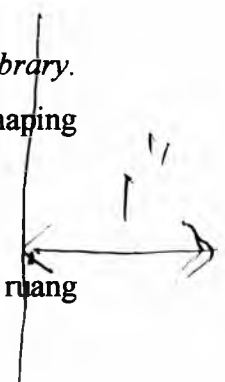
Penyelia :  En Abdul Rahman B Yusof  
Koordinator : \_\_\_\_\_ Pn Mawar Bt Masri  
Koordinator Program : \_\_\_\_\_ Prof. Madya Rusni B Rani

## ABSTRAK

Ilmu adalah tunjang utama dalam kehidupan seharian manusia. Kebanyakannya boleh didapati dalam bentuk bahan bacaan, permainan dan sebagainya. Projek akhir ini merupakan cadangan merencanakan ruang dalaman untuk '*I - Play Toy Library*'. Tujuan kajian ini dijalankan adalah untuk membantu kanak-kanak dengan lebih dekat untuk menerokai proses pra-pembelajaran. Di samping membantu mereka mengembangkan ilmu dan mencungkil kemahiran kanak-kanak.

Selain itu perpustakaan ini juga menumpukan kepada penyebaran ilmu dan maklumat kepada orang ramai yang datang ke *I-play Toy Library*. Perpustakaan ini juga dapat menambah minat orang ramai atau individu tertentu untuk mendalami aktiviti yang disediakan disamping mengalami dan merasai sendiri pengalaman sebenar.

Terdapat ruang-ruang yang tertentu yang dapat menarik minat orang ramai untuk mengunjungi perpustakaan ini di mana terdapat 3 ruang utama untuk di lihat yang mana setiap ruang ini mempunyai ciri-ciri yang berlainan antara satu sama lain.



<b>Abstrak</b>	<b>i</b>
<b>Penghargaan</b>	<b>ii</b>
<b>Isi Kandungan</b>	<b>iii</b>
<b>Senarai Rajah</b>	<b>iv</b>
<b>Senarai Jadual</b>	<b>vii</b>
<b>Senarai Pelan</b>	<b>viii</b>
<b>Senarai Lukisan Kerja</b>	<b>ix</b>

## **KANDUNGAN**

<b>BAB 1.0</b>	<b>PENGENALAN</b>	<b>1</b>
1.1	PENGENALAN KAJIAN	2
1.2	MATLAMAT KAJIAN	3
1.3	OBJEKTIF KAJIAN	4
1.4	METODOLOGI KAJIAN	5
1.4.1	METODOLOGI KAJI SELIDIK	5-6
a.	PEMERHATIAN	
b.	TEMUBUAL	
c.	SOAL SELIDIK	
d.	KAJIAN DOKUMEN	
e.	KAJIAN KES	

## **MUKA SURAT**

<b>1</b>
<b>2</b>
<b>3</b>
<b>4</b>
<b>5</b>
<b>5-6</b>

1.4.2	FASA 1	7
1.4.3	FASA 2	8
1.4.4	FASA 3	9
1.4.5	RAJAH METODOLOGI	11
1.5	SKOP KAJIAN	12 -13
1.6	HALANGAN KAJIAN	14
1.7	KEPENTINGAN KAJIAN	15-16
1.7.1	KEPENTINGAN KEPADA NEGARA	
1.7.2	KEPENTINGAN KEPADA MAYSARAKAT	
1.7.3	KEPENTINGAN KEPADA KLIEN	
<b>BAB 2.0</b>	<b>KLIEN</b>	<b>17</b>
2.1	PENDAHULUAN	17
2.1.1	DEFINISI	17
2.1.2	PERANAN DAN FUNGSI PERPUSTAKAAN	18
2.1.3	TUJUAN PERPUSTAKAAN	18
2.1.4	JENIS-JENIS PERPUSTAKAAN	19-20
2.2	LATARBELAKANG	21-22

page no?

2.3	CARTA ORGANISASI	23
2.4	VISI DAN MISI KLIEN	24
2.5	FALSAFAH	25
2.6	IMEJ KORPORAT KLIEN	25
<b>BAB 3.0</b>	<b>KAJIAN KES</b>	<b>26</b>
3.1	KAJIAN KES 1 (I-Play Toy Library di The Tropics, Damansara Perdana, Selangor)	26
	3.1.1 KEMUDAHAN BANGUNAN	27
	3.1.2 RUANG DALAMAN	28-30
	3.1.3 PAPAN TANDA ( <i>SIGNAGE</i> )	31
3.2	KAJIAN KES 2 (Perpustakaan Kanak – Kanak Pulau Pinang)	32
	3.2.1 KEMUDAHAN BANGUNAN	33
	3.2.2 RUANG DALAMAN	34-37
3.3	RINGKASAN PENEMUAN KAJIAN KES	38-39

page no 1.