

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

APRIL 2009

Adalah disyorkan bahawa Laporan Projek Penyelidikan ini yang disediakan

Oleh

UMMU UMAIRAH BINTI ZULKIFLI

Bertajuk

**Laporan Teknikal Cadangan Menaiktaraf Nintendo's World Centre Di
Lot 168, Tingkat 4, Jalan Bukit Bintang, Pavillion, Kuala Lumpur**

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

Penyelia Laporan : _____ *Aishah* 08/04/09 _____ Pn. Nor Aishah Zaha Bt. Zainal Abidin

Koordinator Kursus : _____ Pn. Azizah Bt. Md. Ajis

Koordinator Program : _____ Prof. Madya Dr. Hj.Mohd. Sabrizaa
Abd. Rashid

ABSTRAK

Projek akhir untuk para pelajar Diploma Rekabentuk Dalaman merupakan manifestasi terhadap kefahaman pelajar tentang seluruh aspek projek rekabentuk dalaman yang telah dipelajari dari peringkat asas hingga ke peringkat persembahan cadangan rekabentuk. Projek yang telah dipilih bagi projek akhir ini ialah merekabentuk hiasan dalaman kedai "Nintendo's World Centre". Bertempat di Lot 168, tingkat 4, jalan Bukit Bintang, 55100, Bukit Bintang, Pavillion, Kuala Lumpur. Tujuan utama adalah untuk memperkenalkan jenama Nintendo dengan lebih meluas di Malaysia dan juga untuk menampilkan konsep baru untuk jenama Nintendo. Ini bertujuan supaya suasana di pusat permainan ini adalah lebih mesra pengguna tidak kira umur, bangsa mahupun pangkat. Pusat ini juga memberi peluang kepada pelanggan untuk mengenali dan mencuba perkhidmatan dan barangan Nintendo dan merasai kepuasan perkhidmatan dan produk yang ditampilkan. Beberapa penyelidikan telah dijalankan bagi menjayakan projek akhir pusat ini, antaranya termasuklah kajian pemilihan tapak, kajian temuramah, kajian pemerhatian, kajian kes dan kajian soal selidik. Kesemua kajian – kajian tersebut adalah bertujuan mengenal pasti kelemahan – kelemahan yang ada dan juga cuba untuk mengatasi beberapa masalah yang timbul, seperti yang berlaku di kedai-kedai mainan di Malaysia. Hasil kajian menunjukkan kebanyakn kedai lebih menjurus kepada penjualan barang, dan kebanyakan barangan adalah tiruan. Semoga dengan adanya pusat ini, pelanggan akan dapat lebih informasi dan perkhidmatan yang terbaik dengan suasana konsep yang telah diterapkan. Konsep untuk projek ini adalah "Virtual Reality", yang bermaksud memasuki ke alam fantasi di dalal dunia realiti. Semoga dengan konsep ini dapat meningkatkan minat pelanggan terhadap jenama Nintendo dan perkhidmatan barangan yang di tampilkan.



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

KANDUNGAN**MUKA SURAT**

BAB 1.0	PENDAHULUAN	m/s
1.1	PENGENALAN	1
1.2	METODOLOGI KAJIAN	4
1.3	MATLAMAT KAJIAN	11
1.4	OBJEKTIF KAJIAN	13
1.5	SKOP KAJIAN	14
1.6	HALANGAN KAJIAN	16
1.7	KEPENTINGAN KAJIAN	17



BAB 2.0	KLIEN	m/s
2.1	LATARBELAKANG	19
2.2	CARTA ORGANISASI	21
2.3	VISI,MISI KLIEN	22
2.4	IMEJ KORPORAT	20
BAB 3.0	KAJIAN DAN ANALISA	27
3.1	PENDAHULUAN	28
3.2	ANALISA TAPAK CADANGAN	31
3.3	KEADAAN PERSEKITARAN TAPAK CADANGAN	33
3.4	ANALISA BANGUNAN SEDIA ADA	39
3.5	RUMUSAN	60
BAB 4.0	KAJIAN KES	m/s
4.1	KAJIAN KES 1	62
4.2	KAJIAN KES 2	77
4.3	PERBANDINGAN KAJIAN KES	87
4.4	RUMUSAN KAJIAN KES	90
BAB 5.0	PROJEK	m/s
5.1	KEHENDAK KLIEN	91
5.2	SKOP KERJA	94
5.3	RUMUSAN	96
BAB 6.0	CADANGAN REKABENTUK	m/s
6.1	PENGENALAN	97
6.2	CADANGAN	99
6.3	PERANCANGAN RUANG	111
6.4	KEMASAN DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN	114
6.5	KESIMPULAN	119



SENARAI RAJAH

Rajah 1.1:	Metodologi Kajian	10
Rajah 2.1:	Carta Organisasi Mission World Entreprise	21
Rajah 2.2:	Logo rasmi Nintendo	23
Rajah 2.3:	Logo Nintendo	24
Rajah 2.4:	Logo Nintendo	24
Rajah 2.5:	Logo Nintendo	24
Rajah 2.6:	Logo Nintendo	24
Rajah 3.1:	Pelan Kuala Lumpur	31
Rajah 3.2:	Kunci Pelan	33
Rajah 3.3:	Lokasi Pelan	34
Rajah 3.4:	Lokasi Pelan Tapak Projek	40
Rajah 3.5:	Pelan Cadangan Tapak Projek	42
Rajah 6.1:	Konsep Cadangan Nintendo's World Centre	101
Rajah 6.2:	Imej Cadangan Nintendo's World Centre	104
Rajah 6.3:	Perhubungan Antara Ruang	106
Rajah 6.4:	Kajian 'Bubble Chart'	107
Rajah 6.5:	Kajian 'Bubble Moulding'	108
Rajah 6.6:	Pelan Cadangan	109
Rajah 6.7:	Pelan Siling	110