

UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA
FAKULTI SENI BINA, PERANCANGAN DAN UKUR
JABATAN SENI BINA DALAMAN
DIS 2005 – MEI 2006

Adalah disyorkan bahawa kajian akhir ini yang disediakan

oleh:

RABIATULAQILAH BT MOHD ISA

2003260476


bertajuk

LAPORAN
CADANGAN REKABENTUK DALAMAN KEDAI KYOSHO RC
DI LOT 05,06,07,08 TINGKAT 2
MAJU JUNCTION MALL, JALAN TUANKU ABDUL
RAHMAN OFF JALAN SULTAN ISMAIL
57000, KUALA LUMPUR

Diterima sebagai memenuhi sebahagian dari syarat untuk memperolehi

Diploma Rekabentuk Dalaman

Penyelia : En Zulkamain Bin Hazim
Koordinator : Cik Mawar Bt. Masri
Ketua Program : Prof. Rusni Bin Abd Rani @ Ghani



ABSTRAK

Permainan alat kawalan jauh merupakan sebuah permainan yang makin menjadi pilihan masyarakat sekarang. Ia sudah menjadi salah satu hobi pada zaman sekarang. Tetapi tidak semua golongan masyarakat mengenali tentang alat permainan kawalan jauh ini. Dengan adanya pusat-pusat permainan yang menyebarkan maklumat dan tunjuk ajar dapatlah ia diperkembangkan lagi hingga ke pelusuk masyarakat. Permainan ini merupakan satu pergerakan ataupun aktiviti yang sihat dalam mengisi masa terluang.

Masih banyak lagi yang tidak membantu bagi mengembangkan permainan ini, walhal ianya sesuatu permainan yang menyeronokkan dan menguji minda. Pelbagai teknik dan cara boleh dipelajari dan ia dapat membuka peluang kepada penggemar lain bagi mempelajarinya. Oleh itu, untuk menarik perhatian penggemar permainan ini, tempat permainan dan juga tempat penjualan permainan alat kawalan jauh ini juga perlulah menarik dari imej susunan barang, perabut dalaman, kaunter pembelian, kawasan kerja, teknik penyampaian maklumat dan alin-lain lagi. Pengurusan tempat seperti ini mestilah sistematik bagi menarik perhatian orang ramai. Fungsi serta tarikan pada ruang-ruang mestilah sesuai dengan aktiviti yang akan dijalankan disitu.

Cadangan bagi mewujudkan sebuah lagi kedai permainan ini merupakan salah satu cara untuk memperkembangkan dan menarik lebih ramai pengunjung untuk datang bagi mendapatkan maklumat serta kelengkapan alat permainan ataupun permainan yang baru. Dengan adanya cara yang mudah dan tempat yang bersesuaian mampu memberikan dorongan kepada pengunjung untuk datang ke kedai ini.

Bagi menarik pengunjung untuk datang ke kedai ini, lokasi yang strategik adalah penting. Oleh itu, Maju Junction Mall merupakan satu tempat strategik untuk memperkenalkan permainan ini. Faktor lokasi serta kedudukannya yang terletak di kawasan salah satu tempat membeli belah yang utama di Kuala Lumpur dan merupakan tempat tumpuan masyarakat untuk meluangkan masa mereka. Pembawakan teknik mempamerkan barang yang terkini dapat memberikan gambaran baru terhadap permainan ini. KYOSHO RC RETAIL SHOP, nama juga perlulah memberikan identity yang menarik kepada tempat ini.

Matlamat juga penting bagi sesebuah kedai itu jhika tidak, keinginan atau matlamat untuk memajukan permainan ini tidak akan kesampaian. Oleh itu, sesebuah kedai itu perlulah mengikut peredaran zaman dab mengenali kehendak yang diingini oleh masyarakat setempat.

PENGHARGAAN	i
ABSTRAK	ii
ISI KANDUNGAN	iii – v

ISI KANDUNGAN	MUKA SURAT
BAB 1.0 PENGENALAN	1
1.1 PENGENALAN KAJIAN	2 - 3
1.1.1 MATLAMAT	4
1.1.2 OBJEKTIF	4
1.1.3 METODOLOGI	5
1.2 SKOP KAJIAN	6 - 9
1.2.1 Sudut Pameran	
1.2.2 Ruang Jualan	
1.2.3 Kaunter Pembayaran	
1.2.4 Aliran Trafik	
1.2.5 Ruang Bengkel	
1.2.6 Ruang Audio Visual	
1.2.7 Ruang Pejabat	
1.2.8 Stor	
1.1 PRODUK	10 - 12
1.3.1 PENGENALAN KEPADA KYOSHO	
1.2 KLIEN	
1.4.1 LATARBELAKANG KLIEN	13 - 15
1.4.1.1 Sejarah Penubuhan	
1.4.1.2 Alamat Pejabat Operasi	
1.4.1.3 Carta Organisasi	
1.5 LOGO	16
1.5.1 Warna Korporat	
1.5.2 Motto/Tema	
BAB 2.0 PROJEK	
2.1.1 PENGENALAN PROJEK	17 - 18
2.1.1.1 Keperluan ruang	
2.1.1.2 Keperluan kemudahan	
2.1.2 SKOP KERJA	18 - 19
2.1.2.1 Dalam Bangunan	

2.1.2.2	Penambahan / Pembuangan Bangunan	
2.2	KAJIAN KES	
2.2.1	KAJIAN KES 1	20 - 21
2.2.1.1	Ruang sediada / Zon Ruang Sediada	
2.2.1.2	Kajian Aliran Pergerakan	
2.2.1.3	Kajian Rekabentuk Ruang Dalaman	
2.2.2	KAJIAN KES 2	22 - 25
2.2.2.1	Kebaikan dan Kelemahan	
2.2.2.2	Kajian Ruang Sediada	
2.2.3	KAJIAN KES 3	26 - 30
2.2.3.1	Kebaikan dan Kelemahan	
2.2.3.2	Kajian Ruang Sediada	
2.3	ANALISA TAPAK	
2.3.1	LOKASI TAPAK	31
2.3.2	ALIRAN PERGERAKAN TRAFIK	32 - 34
2.3.2.1	Bahagian Luar Bangunan	
2.3.2.2	Bahagian Dalam Bangunan	
2.3.3	BANGUNAN PERSEKITARAN	35
2.3.3.1	Bangunan Plaza Yang Berhampiran	
2.3.4	KEMUDAHAN PENGANGKUTAN	36 - 40
2.3.4.1	Pengangkutan Awam (Sistem Transit Aliran Ringan)	
2.3.4.2	Pengangkutan Awam (Bas Dan Teksi)	
2.3.5	KEADAAN / PANDANGAN TAPAK DARI ARAH MASUK	41 - 42
2.4	ANALISA BANGUNAN SEDIA ADA	
2.4.1	PERKHIDMATAN YANG TERDAPAT DIDALAM BANGUNAN	43 - 46
2.4.1.1	SISTEM PENGUDARAAN	
2.4.1.2	PENCAHAYAAN	
2.4.1.3	KEMUDAHAN LIF	
2.4.1.4	ESKALATOR (TANGGA BERGERAK)	
2.4.1.5	KAWALAN KESELAMATAN	
2.4.1.6	PAPAN TANDA PENUNJUK LOKASI	
2.4.1.7	SISTEM PENGESAN DAN PENCEGAH KEBAKARAN BERSEPADU	

2.5	LOKASI TAPAK	47
2.5.1	Pelan Tapak	48
2.6	RUMUSAN PENEMUAN	49
2.6.1	Potensi Dan Kelebihan Tapak	
2.6.2	Kekurangan Dan Batasan Tapak	
BAB 3.0	CADANGAN REKABENTUK	50
3.1	OBJEKTIF REKABENTUK	51
3.2	KONSEP REKABENTUK	52 - 53
3.3	IMEJ	54 - 55
3.4	PERANCANGAN REKABENTUK	56 - 57
3.5	PERANCANGAN RUANG	58
3.6	RUANG-RUANG CADANGAN	59 - 61
3.6.1	Ruang jualan / Pameran	
3.6.2	Bilik Perkhidmatan Pelanggan	
3.6.3	Bilik Stor / Ruang Simpanan	
3.6.4	Ruang Pejabat	
3.6.5	Ruang Menunggu	
3.7	SISTEM PENCAHAYAAN	62 - 63
3.8	SISTEM PENGUDARAAN	
3.9	SISTEM KAWALAN KESELAMATAN	
3.10	PENCEGAHAN DAN PENENTANG KEBAKARAN	
BAB 4.0	KESIMPULAN	
4.1	PELAN CADANGAN	64 - 65
4.2	PELAN ATURSUSUN FASAD DAN PANDANGAN SISI	66 - 67
4.3	LUKISAN CADANGAN PERSPEKTIF RUANG-RUANG DALAMAN	68 - 71
4.4	RUMUSAN DAN CADANGAN	72

**SENARAI RUJUKAN
LAMPIRAN**