



SEKOLAH KEJURUTERAAN MEKANIKAL

FAKULTI KEJURUTERAAN

GRADUATE SUCCESS ATTRIBUTES UHAK1012 SECTION 24

PROPOSAL

BANGSA JOHOR BAHAGIA

PENSYARAH:

DR SYAMSUL HENDRA BIN MAHMUD

SENARAI NAMA PELAJAR

BIL.	NAMA	NO. MATRIK	TAHUN/PROGRAM
1.	MUHAMMAD WAFIUDDIN BIN MOHD SALLEH	A17KM0319	3/SKMOV
2.	SYED MUSTAQEEM BIN SAID HUSSAIN	A17KM0423	3/SKMOV
3.	MUHAMMAD SHEQAL BIN ROSLI	A17KM0306	3/SKMOV
4.	MOHAMAD AZIMIE BIN MD RAZI	A17KM0148	3/SKMM
5.	MUHAMMAD HARITH BIN FAUZI	A17KM0265	3/SKMM
6.	MUHAMMAD HAZIM BIN AZMI	A17KM0266	3/SKMOV
7.	TAN SHIOH CING	A17KM0429	3/SKMOV
8.	NUR AIN AQILAH SABARUDIN	A17KM0343	3/SKMI
9.	NURUL NABILAH ABD KADIR	A17KM0379	3/SKMI
10.	IMRAN ZUHAILI BIN ZOLKEFLI	A17KM0109	3/SKMOV
11.	MUTHURAMALINGA TEVAR A/L SUPERAMANIAM	A17KM0327	3/SKMOV
12.	MOHAMMAD ZULHILMI BIN MAT AIL	A17KM0162	3/SKMM
13.	MOHD FAZLE BIN MOHAMAD	A16PP0021	
14.	FAKRUL FAKIS BIN ZAMRI	A16PP0009	
15.	NUR NAJWA BINTI NOOR AZMAN	A16PP0054	
16.	NUR ASWANIZAN BINTI MISLAN	A16PP0048	
17.	NUR ANIS AMIRA BINTI MOHD RAZALI	A16PP0046	
18.	NUR SYAZWANI BINTI AB HAMID	A16PP0057	
19.	SYED AHMAD HUZAIMI BIN SYED MAZLAN	A16PP0075	
20.	FATIN NURATHIRAH BINTI ROSLAN	A16PP0080	
21.	NOR IZLAIKHA BINTI CHE AZIZ	A15PP0078	

1.0 PENGENALAN

“Program Bangsa Johor Bahagia” ialah program yang dilaksanakan dibawah naungan Yayasan Sultan Ibrahim Johor dan Yayasan Raja Zarith Sofiah Negeri Johor yang diketuai bersama Majlis Bandaraya Iskandar Puteri serta Universiti Teknologi Malaysia (UTM) yang bertujuan untuk menceriakan dan mengindahkan kawasan kolong di bawah Rumah Pangsa Bandar Baru Kangkar Pulai secara amnya dan bertujuan untuk membendung masalah sosial di kalangan generasi muda secara khususnya di samping membentuk masyarakat yang pro-aktif. Selain itu, mahasiswa merupakan satu kelompok tertinggi dalam kedudukan pendidikan negara, turut bersama-sama membantu kerajaan menjadi mata dan telinga dalam menggembleng tenaga dalam mengatasi masalah sosial pada zaman globalisasi tanpa sempadan ini.

Oleh yang demikian, Program Bangsa Johor Bahagia dibawah program Komuniti Berjaya ini diadakan pada bulan November di Rumah Pangsa Bandar Baru Kangkar Pulai dengan penyertaan daripada komuniti dari Rumah Pangsa Bandar Baru Kangkar Pulai yang terdiri daripada perbadanan Jentayu, Merak, Kenari dan Nuri yang dianggarkan seramai 500 orang penduduk dan pelajar dalam penyertaan aktiviti yang telah dirancang ialah dimana kami pelajar dari Graduate Success Attributes akan berganding bahu bersama-sama penduduk untuk menceriakan keadaan ruang di bawah rumah pangsa tersebut. Seramai 60 orang pelajar yang telah dibahagikan kepada 4 kumpulan akan menjalankan tugas masing-masing.

Program yang dirancang adalah untuk mewujudkan hubungan dan juga menguatkan ikatan silaturahim antara komuniti Rumah Pangsa Bandar Baru Kangkar Pulai dengan mahasiswa Sekolah Kejuruteraan Mekanikal, Universiti Teknologi Malaysia (UTM). Seterusnya, program ini juga diadakan untuk meningkatkan semangat kejiwaan penduduk Rumah Pangsa Bandar Baru Kangkar Pulai dengan program yang dirancang. Di samping itu, program ini diadakan untuk memberikan kemahiran yang justeru dapat membantu mereka untuk menjana pendapatan lain daripada hasil kemahiran yang diperolehi.

2.0 PENYATAAN ISU

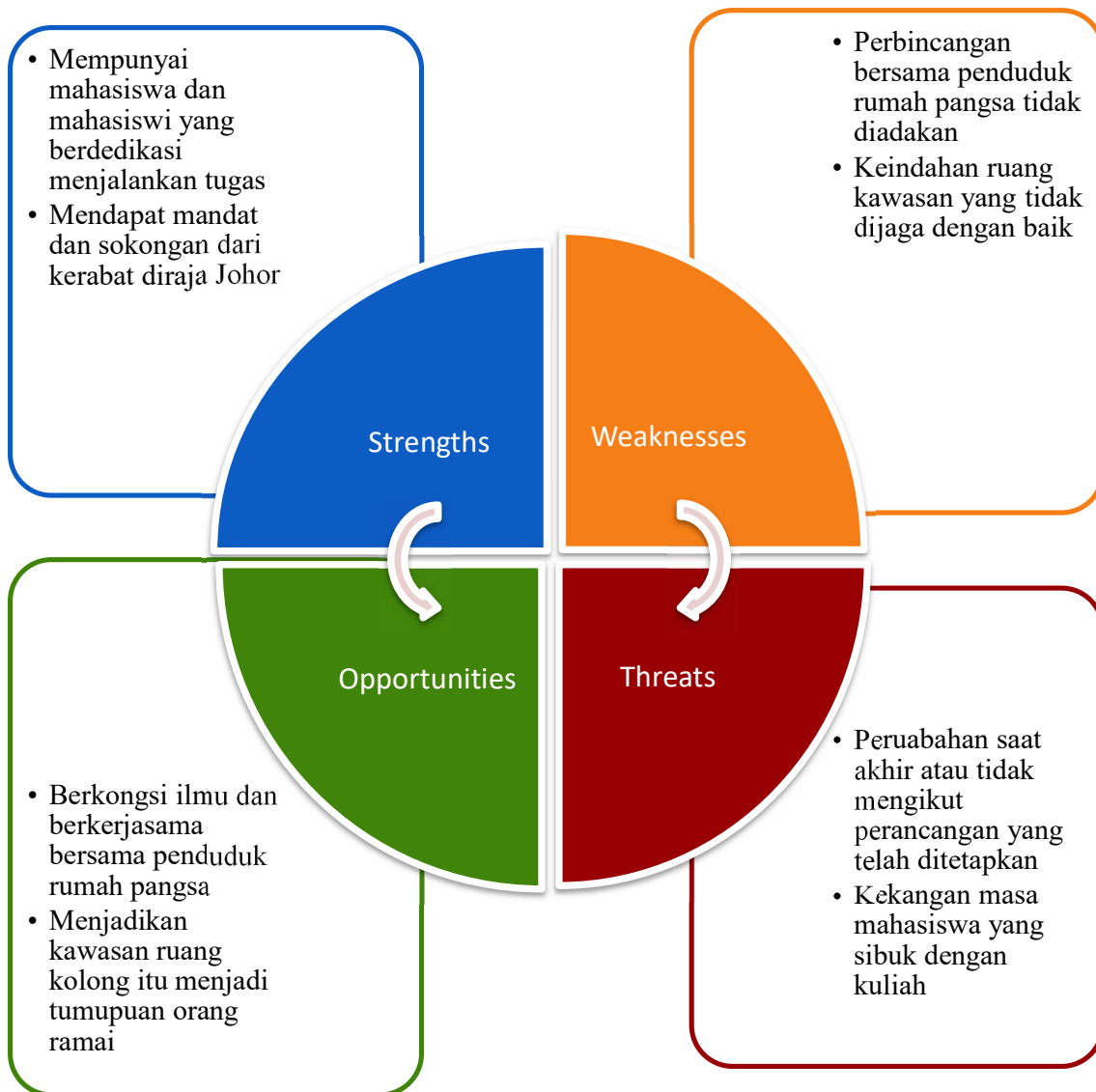
Perjalanan program ini bermula dengan timbulnya beberapa isu yang kritikal yang melibatkan semua lapisan penduduk di Rumah Pangsa Bandar Baru Kangkar Pulai ini. Hal ini telah menyebabkan pelbagai masalah yang akan menyebabkan komuniti di rumah pangsa tersebut tidak bersatu padu dan mementingkan diri sendiri.

Antara isu penting yang ditimbulkan ialah kawasan ruang kolong di bawah rumah pangsa tersebut tidak terurus dan kelihatan suram. Selain itu, ketiadaan tempat yang sesuai untuk anak-anak muda meluangkan masa juga menyumbang kepada isu penting yang timbul. Seterusnya, hubungan komunikasi sosial antara penduduk juga menjadi elemen penting dalam isu yang kami ketengahkan. Disamping itu, isu lain yang dibincangkan ialah kurangnya aktiviti-aktiviti yang boleh disertai dan bersesuaian untuk segala lapisan masyarakat yang dapat membentuk mereka menjadi masyarakat yang harmoni. Beberapa perkara ini telah dipandang sebagai isu utama bagi menjayakan program ini sekaligus menjadikan program ini satu program penting yang harus dijayakan.

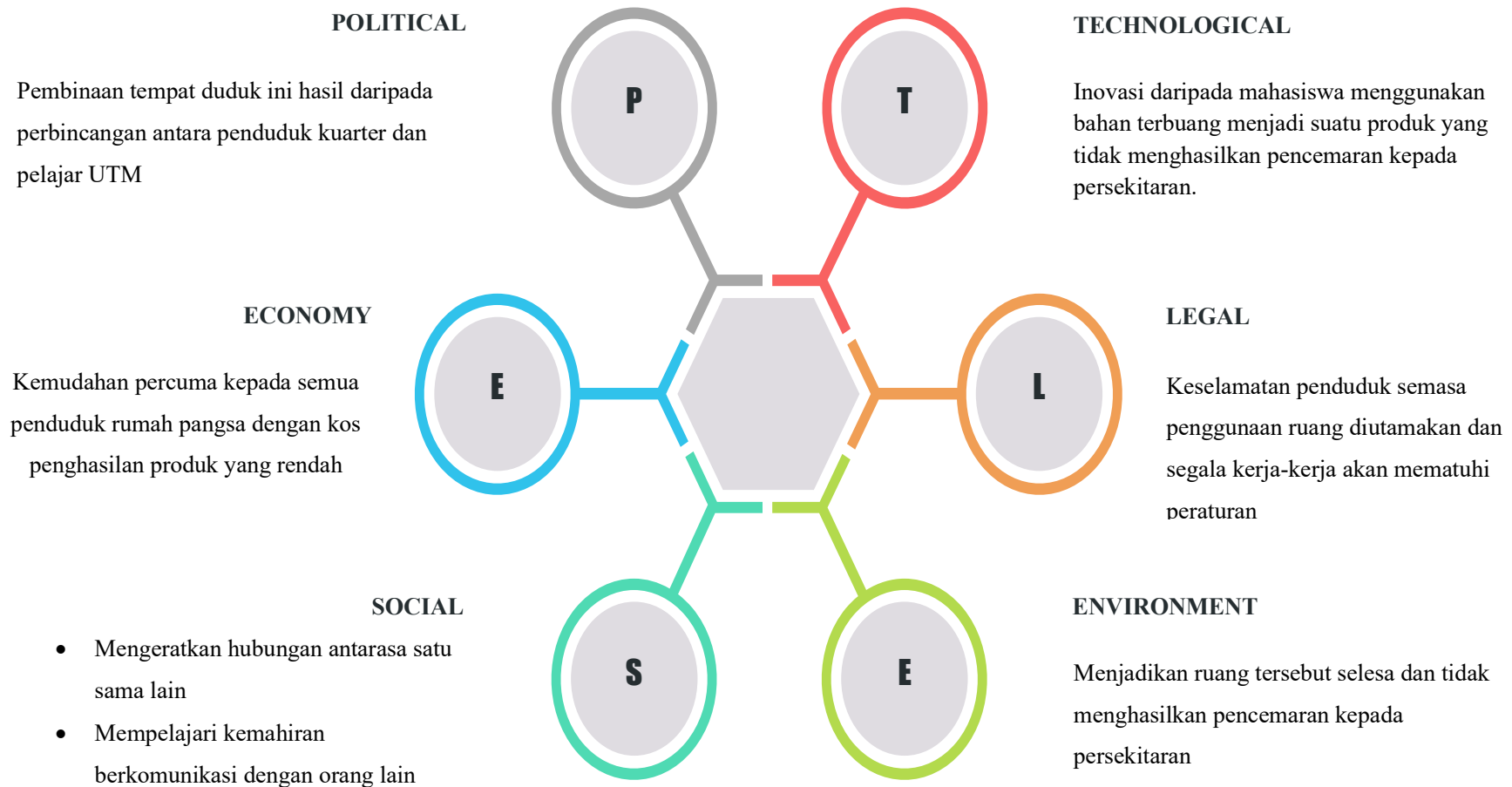
Isu-isu yang dibangkitkan akan diselesaikan bersama-sama oleh mahasiswa dari Universiti Teknologi Malaysia (UTM) serta penduduk adalah dengan mengindahkan kawasan ruang kolong di bawah Rumah Pangsa Bandar Baru Kangkar Pulai yang kelihatan suram dan tidak terurus. Disamping itu, program ini juga berhasrat untuk menyediakan ruang kerja atau belajar kepada pelajar-pelajar sekolah yang menetap di rumah pangsa ini agar mereka boleh mengulangkaji pelajaran bersama-sama rakan-rakan sekolah yang lain di tempat yang bersesuaian. Selain itu, projek mengubah suai ruang kolong ini juga akan menyediakan sudut bacaan dan penduduk boleh mendermakan buku-buku untuk diletakkan di sudut bacaan tersebut. Seterusnya, projek ini akan membawa nafas baharu kepada ruang kolong ini dengan penambahan seperti lukisan mural dinding bertujuan untuk menceriakan dan menghidupkan suasana kawasan tersebut.

Projek-projek seperti ini diharap akan mengeratkan lagi ikatan silaturahim yang telah ada antara penduduk. Selain itu, program yang akan dijalankan ini juga diharap dapat dijalankan dengan jayanya dengan sokongan penuh daripada semua mahasiswa UTM dan penduduk-penduduk Rumah Pangsa Bandar Baru Kangkar Pulai yang juga menjadi salah satu tanggungjawab institusi pendidikan dalam menjalankan tanggungjawab kepada komuniti setempat dalam membawa visi dan misi untuk melahirkan generasi yang lebih baik pada masa akan datang.

3.0 ANALISIS *SWOT*



4.0 ANALISIS PESTEL



5.0 CADANGAN REKA BENTUK

5.1 MURAL DINDING

5.1.1 ANALISIS SWOT

STRENGTHS ● Kreativiti mahasiswa/mahasiswi dalam lukisan mural dapat ditonjolkan ● Meningkatkan daya komunikasi dan hubungan dengan komuniti	WEAKNESS ● Jarak perjalanan ke tempat projek menjadi kekangan kepada pelajar untuk menyiapkan tugas
OPPORTUNITIES ● Kaedah penyebaran pengetahuan melalui imejan (grafik) akan menjadi kepentingan untuk meneruskan pembangunan akademik dan akademik. ● Mencuba pengalaman baru.	THREATS ● Kekangan masa membuat kami tergesa-gesa untuk menyediakan mural yang sesuai dengan keadaan.

5.1.2 GAMBAR LOKASI

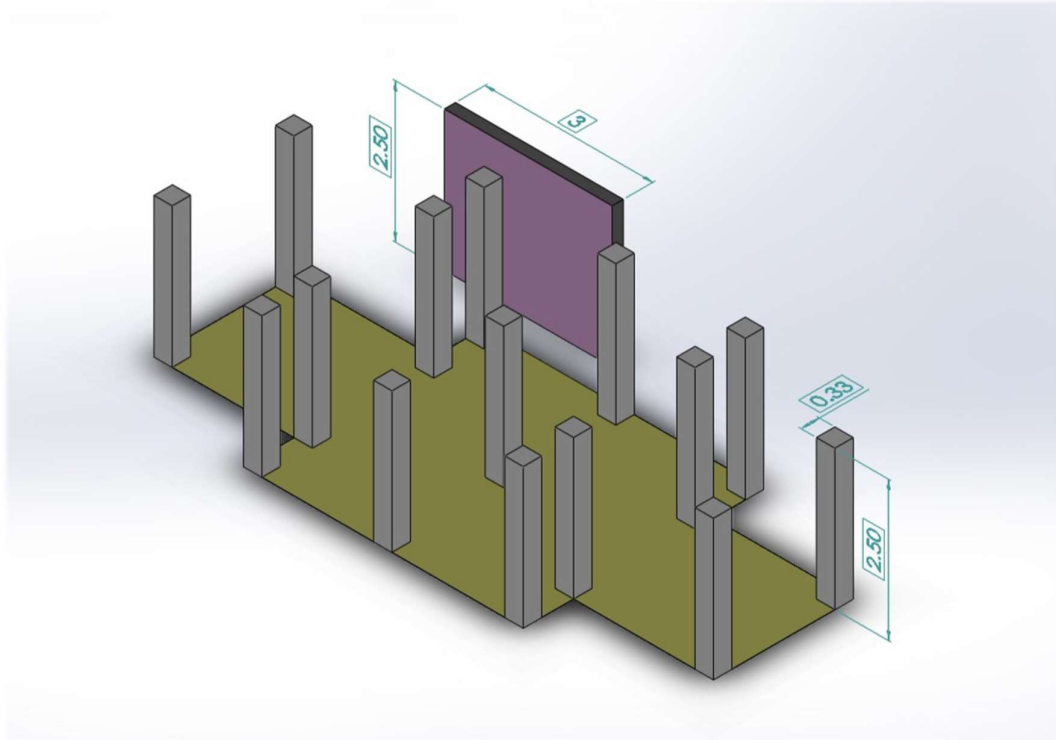


Dinding



Tiang

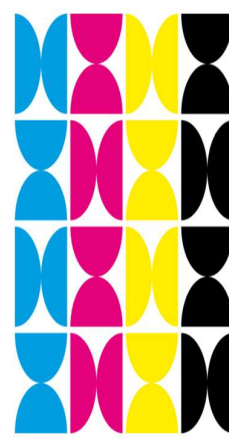
5.1.3 REKA BENTUK 3-DIMENSI



5.1.4 REKA BENTUK MURAL



Rekaan dinding



Corak-corak tiang

5.1.4 REKA BENTUK KESELURUHAN



5.2 PERABOT

5.2.1 PERNYATAAN ISU TEMPAT DUDUK

Bilik serbaguna harmoni dibuat adalah tujuan untuk memberi kemudahan kepada penduduk flat kangar, Pulau. Bilik serbaguna ini boleh dijadikan ruang riadah khas untuk mereka menjalankan aktiviti komuniti seperti aktiviti belajar mengaji, ruangan solat, ruangan untuk mesyuarat dan aktiviti lain yang boleh memupuk semangat kejiranan bagi penghuni di flat tersebut. Pembinaan tempat duduk yang sesuai sangat diperlukan bagi melakukan setiap aktiviti yang telah dirancang kerana tiada tempat untuk penduduk flat duduk untuk melakukan pelbagai aktiviti dan tiada tempat yang sesuai untuk kanak-kanak melakukan kerja sekolah berkumpulan.

5.2.2 ANALISIS SWOT

Strengths	Weakness
• Dapat digunakan dalam pelbagai aktiviti di kawasan flat • Menjadi tempat berkumpul diantara penduduk • Mudah alih	• Menggunakan pallet kayu yang tidak tahan lama • Tidak boleh digunakan dalam kuantiti yang banyak
Opportunities	Threat
• Mengeratkan silaturahim diantara penduduk ketika beristirehat • Boleh digunakan pelbagai aktiviti	• Tidak tahan lama • Terdedah kepada pembiakan anai-anai dan serangga

5.2.3 REKA BENTUK PERABOT



Gambar: Reka bentuk perabot 1



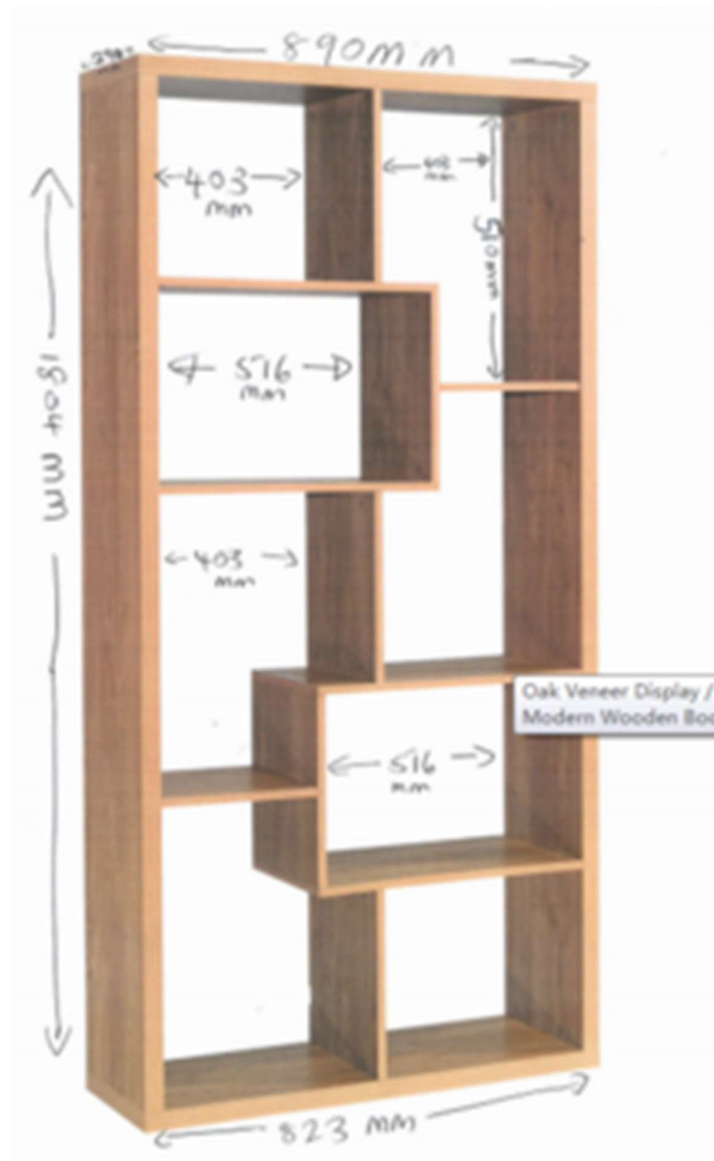
Gambar: Reka bentuk perabot 2

5.3 RAK BUKU

5.3.1 ANALISIS SWOT

S		W		O		T	
Strength		Weakness		Opportunity		Threat	
• Reka bentuk sederhana dan menarik • Memaksimalkan penggunaan ruang • Buku-buku disusun dengan cara yang unik		• Kayu mudah pecah boleh menyebabkan kerosakkan • Tidak dapat menampung buku dalam kuantiti yang banyak		• Menggalakkan orang membaca buku • Menambah ilmu kepada orang ramai dengan membaca buku		• Persekitaran terbuka boleh menyebabkan kerosakan pada rak buku • Risiko vandalisme	

5.3.2 REKA BENTUK 1



Gambar: Reka bentuk rak buku

KEBAIKAN:

- Mudah dikerjakan
- Saiz ruang letak buku yang besar
- Boleh meletakkan jumlah buku yang banyak
- Tidak menggunakan ruang yang besar

5.3.3 REKA BENTUK 2



Gambar: Reka bentuk rak buku dinding

KEBAIKAN:

- i. Senang untuk mengambil bahan bacaan
- ii. Menjadikan suasana ruang terbuka lebih kondusif

5.4 PAGAR

5.4.1 ANALISIS SWOT



1. Pemasangan yang mudah
2. Pelbagai gaya
3. Mudah diubah suai
4. Mesra alam
5. Kos yang sederhana

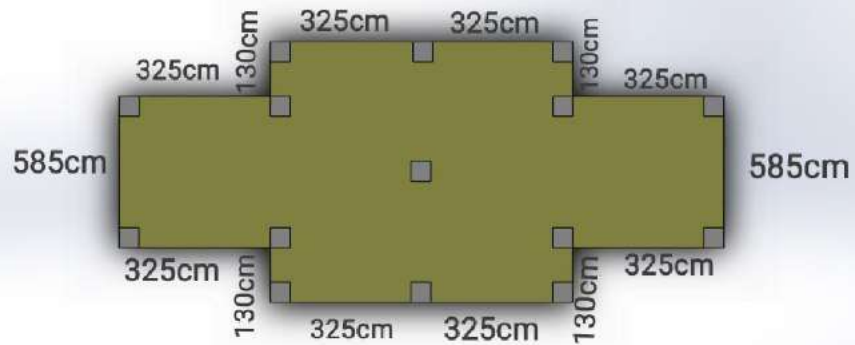
1. Jangka hayat pendek jika tidak dijaga dengan betul
2. Kayu lama dan kering akan berubah bentuk

1. Meningkatkan persekitaran yang ceria
2. Mencegah dari haiwan seperti anjing dan ayam memasuki kawasan tersebut

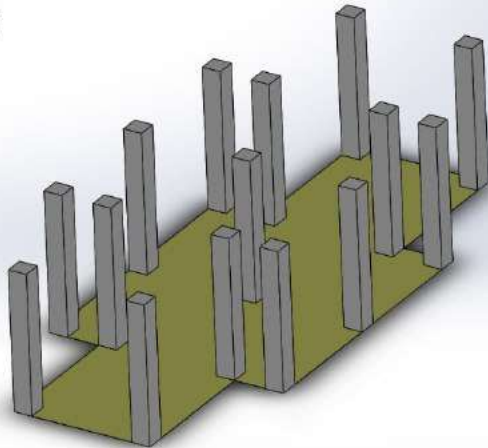
1. Vandalisme
2. Ancaman dari haiwan seperti anjing, kucing dan ayam yang boleh menyebabkan kerosakan pagar

5.4.2 REKA BENTUK 3-DIMENSI

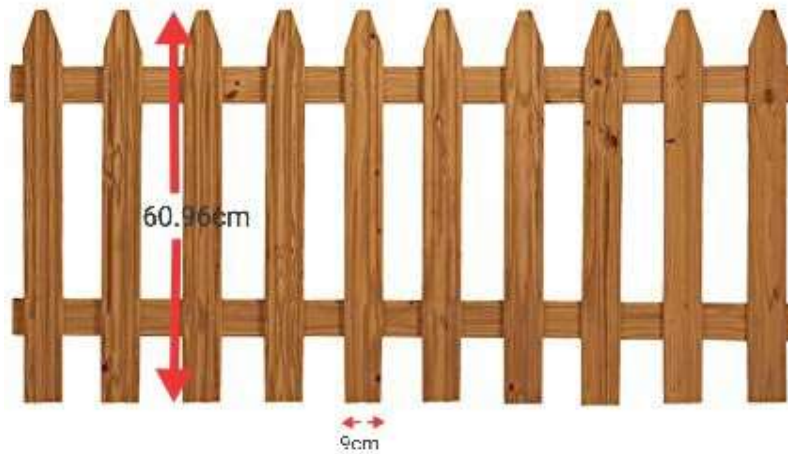
Top View



Front View



5.4.3 CADANGAN REKA BENTUK 1



Pandangan penuh



Imej Revit



Pandangan sisi penuh



Imej Revit



Pandangan sisi asal



Imej Revit



Pandangan sisi asal



Imej Revit

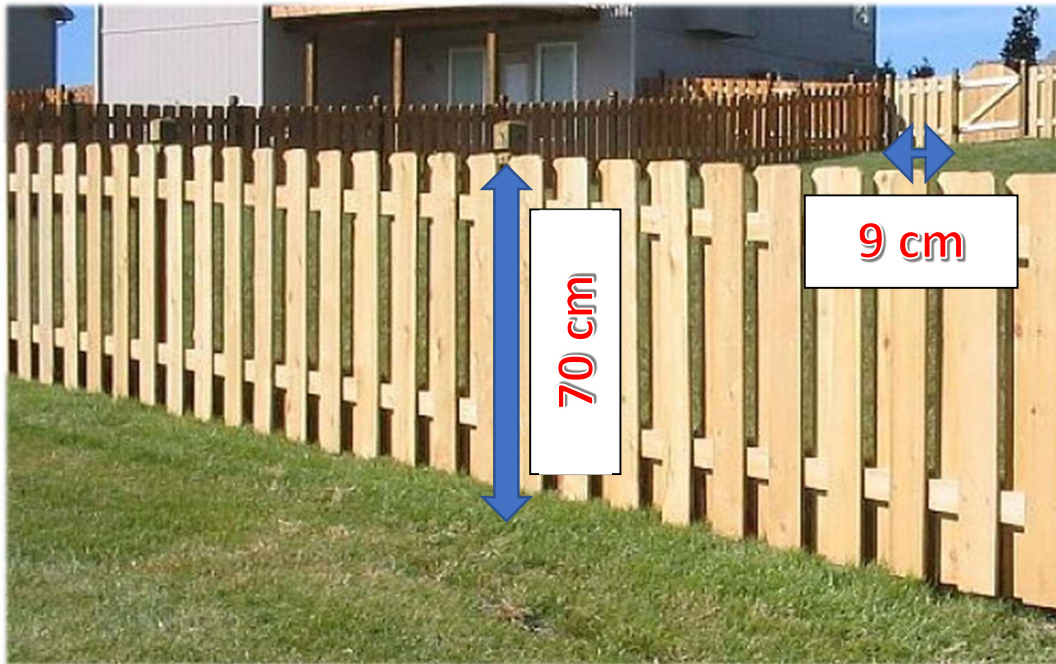


Pandangan sisi asal



Imej Revit

5.4.4 CADANGAN REKA BENTUK 2

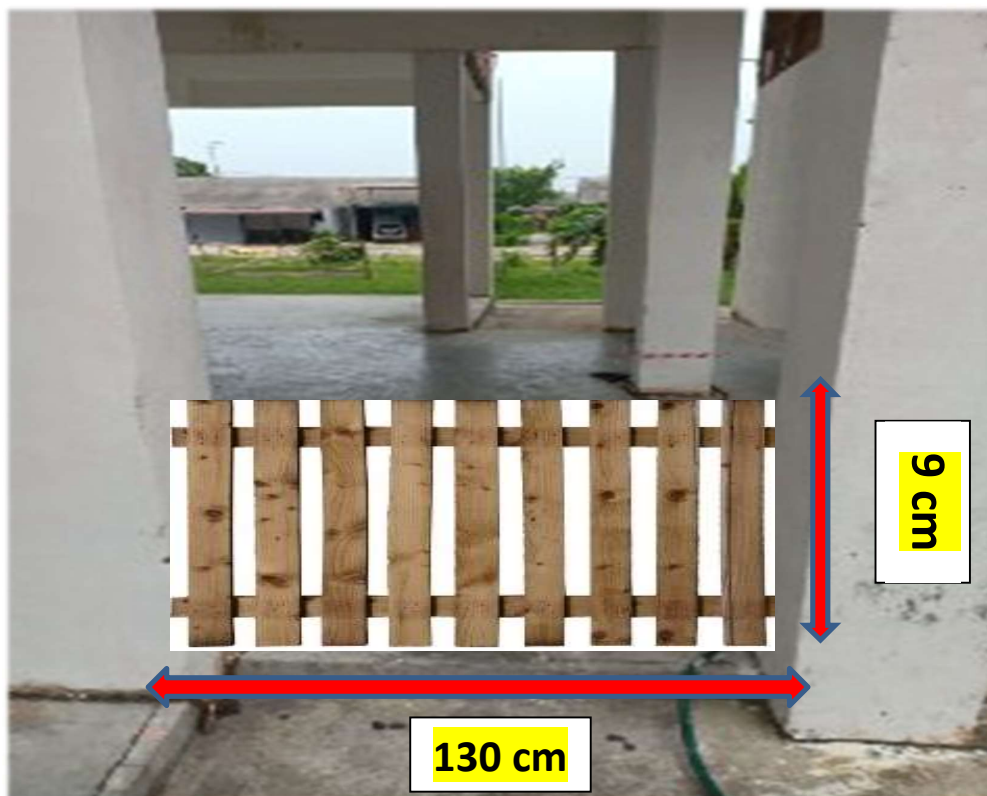


Pandangan hadapan





Pandangan sisi



Pandangan sisi

5.5 LANTAI DAN AKTIVITI

5.5.1 OBJEKTIF

1. Keadaan lantai yang menarik dapat menjadikan suasana yang lebih ceria, nyaman dan juga kondusif untuk kanak-kanak.
2. Lantai yang mempunyai permukaan yang lembut dan tidak terlalu sejuk dapat memberikan keselesaan yang baik kepada kanak-kanak.

5.5.2 ANALISIS SWOT

S	W	O	T
1. Mudah dipasang atau digunakan (Lantai Jigsaw)	1. Mudah untuk hilang atau dicuri (Lantai Jigsaw)	1. Menjadikan lantai kelihatan ceria dan kreatif (Cat)	1. Merugikan untuk jangka masa panjang kerana ia tidak kekal (Lantai Jigsaw)
2. Bebas untuk menandakan kreativiti (Cat)	2. Mudah rosak dan tidak kalis air (Lantai Jigsaw)	2. Kanak-kanak lebih selasa untuk menggunakannya (Lantai Jigsaw)	2. Kucing gemar untuk mencakar lantai tersebut (Lantai Jigsaw)
3. Tidak mudah hilang atau luntur (Cat)	3. Rumit dan sukar untuk diwujudkan (Cat)		3. Melihat lantai sebagai tempat yang menarik untuk diconteng (Cat)
4. Mudah diubahsuai (Lantai Jigsaw)	4. Tidak mesra untuk kanak -kanak (Cat)		
5. Lebih menjimatkan (Lantai Jigsaw)			

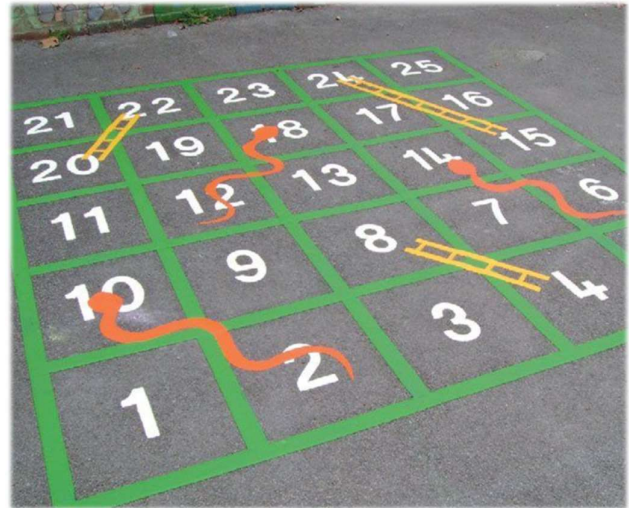
5.5.3 BAHAN YANG DIGUNAKAN

- i. Penggunaan lantai *jigsaw* yang diperbuat daripada getah yang lembut dapat memberikan keselesaan kepada kanak-kanak. Lantai ini mudah untuk diperolehi dan dibeli kerana ia sangat popular. Dengan wujudnya pelbagai warna yang ada, ia dapat menambah lagi keceriaan di sesuatu ruang.



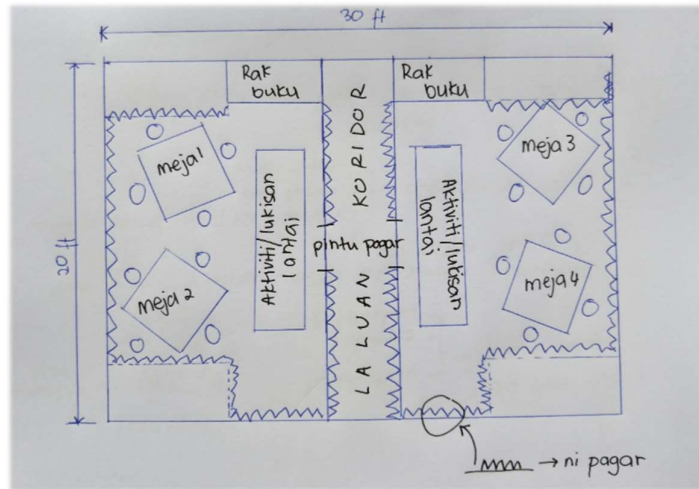
Gambar: Contoh reka bentuk lantai

- ii. Penggunaan cat minyak di atas lantai dapat menjadikan lantai lebih menarik dan ceria. Penggunaan bahan ini lebih murah berbanding cadangan yang pertama kerana cat sangat mudah diperolehi di mana mana. Penggunaan cat lebih mudah kerana kita dapat mereka pelbagai bentuk melalui kreativiti yang ada.

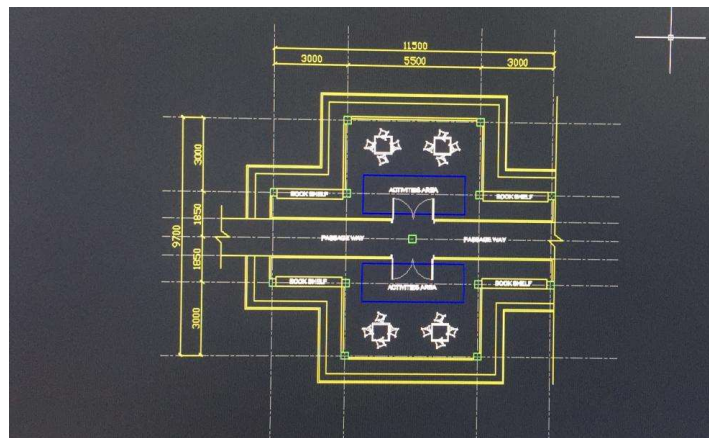


Gambar: Contoh permainan lantai

6.0 REKA BENTUK KESELURUHAN



Pelan 1: Pelan lantai ruang bawah rumah pangsa



Pelan 2: Pelan lantai ruang bawah rumah pangsa menggunakan *autocad*

7.0 ANGGARAN BAJET

BIL	PERKARA	ANGGARAN (RM)	KUANTITI	JUMLAH (RM)	CATATAN
1.	Pallet kayu	15.00	30	450.00	
2.	Paku	0.20	500	100.00	Saiz 1 inci dan 2 inci
3.	Tukul	10.00	5	50.00	
4.	Sarung tangan	3.00	15	45.00	
5.	Gergaji	5.00	5	25.00	
6.	Cat	100.00	5	500.00	
7.	Berus cat besar	5.00	10	50.00	
8.	Oil paint	RM37.95	5	RM189.75	1 x White colour 1 x Orange colour 1 x Yellow colour
9.	Berus cat	1.00	3	3.00	1 x kecil 2 x sederhana
10.	Acrylic paint 500ml	30.00	5	150.00	
11.	Thinner	10.00	1	10.00	

12.	Masking tape	3.00	1	3.00	
13.	First aid	30.00	1	30.00	
14.	Tali pengukur	8.00	4	32.00	
15.	Skru	16.00	2 kotak	32.00	Skru 25-30mm kepala philips
16.	Makanan	10.00	15 orang	150.00	RM 4 Sarapan RM 6 Makan tengahari
17.	Pengangkutan	10.00	15 orang	150.00	Elaun minyak
JUMLAH (RM)				<u>1969.75</u>	